



## Regolamento della KINGS LEAGUE

### Struttura della partita

- Indicazioni e staff:

Massimo persone (8 giocatori + **OBBLIGATORIO PRESIDENTE DELLA SQUADRA CHE NON E' COMPRESO TRA I GIOCATORI**) in panchina.

Durata totale della partita: 40 min (2 tempi da 20 min ciascuno)

Prima dell'inizio della partita i rispettivi presidenti dovranno pescare la carta segreta da utilizzare dall'inizio del secondo tempo fino al minuto 38:

6 Carte segrete:

- **Goal doppio** 2 min (Qualsiasi giocatore)
- **Sospensione** (Puoi togliere un giocatore dalla squadra avversaria per 2 min tranne il portiere);
- **Rigore;**
- **Shootout** (rigore in movimento partendo da centrocampo entro 5 secondi andando a rete senza tornare indietro);
- **Jolly** (libera scelta della carta bonus)
- **Star player** (si designa un giocatore della squadra che in qualsiasi momento il suo primo gol vale doppio)

1) I primi cinque (5) minuti di partita si giocheranno così:

- La partita inizierà con un “calcio d’inizio in stile pallanuoto” con un 1 contro 1 e i portieri. I giocatori partiranno dalla linea di porta per contendersi la palla una volta terminato il conto alla rovescia. In caso di esecuzione irregolare, la palla passerà all'altra squadra con una rimessa da centrocampo.

- Ogni due minuti entrerà in campo un giocatore in più per squadra, sempre dalla linea di cambio.

Sviluppo minuto per minuto:

- Minuto 0:00 – Si gioca 1 contro 1 con portiere.
- Minuto 2:00 – Si gioca 3 contro 3.
- Minuto 4:00 – Si gioca 4 contro 4.
- Minuto 6:00 – Si gioca 5 contro 5.

Durante questa fase:

- Il portiere potrà uscire dall'area per giocare come un giocatore di movimento.



- Sarà attiva la regola del campo indietro (non si può tornare nel proprio campo una volta superata la metà campo). **(Solo nel 1vs1)**
- I falli verranno sanzionati secondo il regolamento standard 5vs5.
- La rimessa laterale sarà eseguita con i piedi, come da regolamento tradizionale.

Sanzioni specifiche in questa fase:

- Le ammonizioni non comporteranno inferiorità numerica immediata nei primi 5 minuti. Dopo i 5 minuti il giocatore ammonito uscirà dal campo per 2 minuti
- Le espulsioni saranno invece attive sempre e la squadra resterà in inferiorità numerica per 5 minuti dopo di che potrà entrare un altro giocatore al suo posto a meno di quello espulso.

Casi particolari:

- Se il portiere riceve un'ammonizione nei primi cinque minuti dovrà essere sostituito da un giocatore di movimento che farà da portiere.

Nota importante:

Durante questa fase iniziale non sono consentiti cambi, tranne in caso di infortuni

### **Dado della Lega**

- Al minuto 17:00 inizierà un countdown di 1 minuto. Al termine della conta, l'azione verrà interrotta e l'arbitro farà lanciare il "Dado della Lega".
- Il dado ha 6 facce e determina la nuova situazione di gioco fino al termine del primo tempo:
  - 2 facce indicano 3 contro 3.
  - 2 facce indicano 2 contro 2.
  - 2 facce indicano 1 contro 1 con portiere.
  - Dopo il lancio del dado:
  - Gli allenatori devono immediatamente togliere i giocatori in eccesso dal campo.
  - L'azione ripartirà con il "calcio di inizio stile pallanuoto".
  - Durante la durata della situazione del dado:
  - Le sanzioni temporanee (ammonizioni) si sospendono e riprenderanno nella ripresa.
  - Le espulsioni saranno invece attive e comporteranno una riduzione numerica immediata (esempio: da 3vs3 si passa a 3vs2).



- I portieri sono obbligatori solo nella situazione di 1 contro 1 con portiere.

### 3) Secondo tempo

- Inizia al minuto 20:00 con la situazione 5 contro 5.
- Le Carte Segrete possono essere attivate dal minuto 20:00 fino al minuto 37:59.

### 4) Gol doppio

- Al minuto 37:50 partirà una conta di 10 secondi. Dal minuto 38:00 in poi i gol varranno doppio fino alla fine del match (tranne se le squadre sono in parità, nel qual caso scatterà il “golden goal”).
- Durante la fase di gol doppio valgono le stesse regole del dado:
- Il primo possesso riparte con il “calcio di inizio stile pallanuoto”
- Eventuali Armi Segrete ancora attive scadono automaticamente al minuto 38:00 (tranne se in corso un rigore o penalty shootout già attivato).

#### 1.6.4 Regole generali

- Sacca Jaula (calcio di inizio):

Inizio della partita e dei minuti speciali (18° e 38°) sempre con “calcio di inizio stile pallanuoto”

- Rimesse laterali:

Si eseguono con i piedi.

- Rimesse dal fondo e corner:

Si eseguono come nel calcio tradizionale.

- Regola della “cessione”:

Non si può passare deliberatamente al portiere con i piedi, altrimenti punizione indiretta o penalty shootout in caso di 1vs1.

- Sostituzioni:

Dal minuto 6:00 (squadra completa) cambi illimitati attraverso i corridoi laterali.

***RIGORE PRESIDENZIALE:*** In qualsiasi momento della partita dopo il sesto minuto di gioco con tutta la squadra schierata in campo fino al 38esimo minuto la squadra può chiamare il rigore presidenziale che spetta solo ed esclusivamente al PRESIDENTE. In caso di mancanza del presidente tale bonus non potrà essere assegnato.