

Bruxelles, le 03 octobre 2005

Compétition Canetons - "Challenge Roger VERLOOVE"

Réservé aux **licenciés** nés en **1995 et après. 8 ans révolus**

FORMULE

Tournois organisé à **tour de rôle** par les équipes d'une même série.

SERIES

Minimum **4** équipes / maximum **5** équipes. (Voir Verso)

CALENDRIER DES TOURNOIS

Week-End du: 10/12/05 - 28/01/06 - 18/02/06 - 11/03/06

1/2 Finales: Week-End du 22/04/06

Tour Final: Dimanche 28/05/06

ORGANISATION PHASE FINALE

Pour arriver au nombre de **six** équipes en finale, les modalités suivantes seront appliquées :

1. **Deux** séries de **quatre ou cinq** équipes, les **trois premiers** de chaque série participent à la finale.
2. **Trois** séries de **quatre, cinq ou six** équipes : les **deux premiers classés** de chaque série participent à la finale.
3. **Quatre** séries :
 - Le **premier** de chaque série est qualifié d'office pour la finale.
 - Tournoi entre les **deuxièmes** classés : Les **deux** premiers de ce tournoi sont qualifiés pour la finale.
4. **Six** séries : le **premier** de chaque série est qualifié pour la finale.
5. **Cinq ou plus** de six séries : formule à déterminer.

INSCRIPTIONS

Doivent être envoyées **avant le 21.10.05** chez :

Pierre LEDENT
Rue des Paons, 5
1160 Bruxelles

REUNION DU CALENDRIER

Samedi 12 Novembre 2005 - 10h00

Complexe Sportif du Poseidon
Av. des Vaillants, 2
1200 Woluwé Saint Lambert

Salutations sportives.

Pierre LEDENT

Brussel, 03 oktober 2005

Eendies competitie – "Wisselbeker Roger VERLOOVE"

Voorbehouden aan **vergunninghouders geboren in 1995 en later. 8 jaar verstreken.**

FORMULE

Tornooien **beurtelings** ingericht door de ploegen van een zelfde reeks.

REEKSEN

Minimum **4** ploegen / Maximum **5** ploegen: (Zie Verso)

KALENDER VAN TORNOOIEN

Week-End van: 10/12/05 - 28/01/06 - 18/02/06 - 11/03/06

1/2 Finales: Week-End van 22/04/06

Finale Ronde: Zondag 28/05/06

ORGANISATIE EINDFASE

Om het aantal van **zes** ploegen in de finale te bekomen zullen de volgende modaliteiten toegepast worden:

1. **Twee** reeksen met **vier of vijf** ploegen, de **drie eerstgerangschikten** uit elke reeks nemen aan de finale deel.
2. **Drie** reeksen van **vier, vijf of zes** ploegen: **de twee eerstgerangschikten** uit elke reeks nemen aan de finale deel.
3. **Vier** reeksen:
 - De **eerste** uit elke reeks is rechtsreeks gekwalificeerd voor de finale.
 - Tournoi tussen de **tweeden**: de **twee** eersten van dit tournoi zijn gekwalificeerd voor de finale.
4. **Zes** reeksen: de **eerste** uit elke reeks is gekwalificeerd voor de finale.
5. **Vijf** of **meer** dan zes reeksen: formule te bepalen.

INSCHRIJVINGEN

Moeten **vóór 21.10.05** opgestuurd worden naar:

Pierre LEDENT
Pauwenstraat, 5
1160 Brussel

KALENDERVERGADERING

Zaterdag 12 November 2005 – 10h00

Sportcomplex Poseidon
Dapperlaan, 2
1200 Sint-Lambrechts Woluwe

Sportieve groeten.

Pierre LEDENT

Composition des série – Reeksen compositie

8	équipes / ploegen	>> 2 x 4
9	"	>> 1 x 4 + 1 x 5
10	"	>> 2 x 5
11	"	>> 2 x 4 + <u>1 x 3</u> ou/of 1 x 5 + 1 x 6
12	"	>> 3 x 4
13	"	>> 2 x 4 + 1 x 5
14	"	>> 1 x 4 + 2 x 5
15	"	>> 3 x 5
16	"	>> 4 x 4
17	"	>> 3 x 4 + 1 x 5
18	"	>> 2 x 4 + 2 x 5
19	"	>> 1 x 4 + 3 x 5
20	"	>> 5 x 4 ou/of 4 x 5

COMPETITION "CANETONS" 2005 – 2006 COMPETITIE "EENDJES"

Formulaire d'inscription à renvoyer avant le 21.10.05 à :
Inschrijvingsformulier vóór 21.10.05 terug te sturen naar :

Pierre LEDENT – Rue des Paons, 5 , Pauwenstraat – 1160 Bruxelles / Brussel

Club : Abr. /Afk. :

Nombre d'équipes / Aantal ploegen :

Adresse de la piscine / Adres van het zwembad :

.....

.....

Tel. :

.....

Jour et heure des matches / Dag en uur van de wedstrijden :

.....

.....

Adresse de contact / Contactadres:

.....

.....

Tel. :

.....

Date et signature / Datum en handtekening :

.....

CANETONS / EENDJES REGLEMENT

- 1. Champ de jeu :**
Le champ de jeu ne doit pas dépasser 15 x 10 m.
Il peut donc être disposé dans la largeur de la plupart des piscines.

Il est OBLIGATOIRE de jouer en "grande profondeur" –
Min. : **1,80 m.**
 - 2. Buts :**
Les mesures des buts sont les suivantes :
Largeur : **1,50 m**
Hauteur : **0,80 m**
Profondeur : **0,40 m** (de manière que le ballon puisse dépasser entièrement la ligne de but)
 - 3. Ballon :**
Les matches se jouent avec un "mini ballon de water-polo" qui est la petite reproduction du ballon de water-polo officiel (balle dames).
 - 4. Equipes :**
On joue avec **QUATRE** joueurs dans l'eau, sans gardien de but, plus **HUIT** réserves qui peuvent être utilisées comme remplaçant.
Une équipe complète se compose donc de **DOUZE** joueurs.

Les joueurs portent des bonnets de water-polo, numérotés de 2 à 13. Une des équipes porte des bonnets bleus, l'autre des bonnets blancs.
 - 5. Remplacements :**
Les remplacements peuvent se faire durant tout le match.
Le nouveau joueur peut seulement entrer dans le champ de jeu quand l'autre à quitter le champ.
Ce remplacement doit se faire dans le coin de sa propre ligne de but, du coter opposer de l'arbitre.
Durant le repos et après chaque but, tous les joueurs peuvent être remplacés rapidement.
 - 6. Officiels :**
Les personnes qui dirigent le match sont les suivantes:
 - Un arbitre, muni d'un sifflet dirige le match.
 - Un chronométreur qui, muni d'un chronomètre, contrôle la durée du match.
 - Un chronométreur pour la règle des 35 secondes
 - 7. Durée du jeu :**
DEUX périodes de **5** minutes de temps **réel** (le chrono est arrêté), avec un repos de **2** minutes entre les périodes.
 - 8. Le départ :**
Les joueurs sont prêts sur les lignes de buts respectives et, au coup de sifflet de l'arbitre, nagent vers le ballon que l'arbitre a lancé sur la ligne du milieu en même temps qu'il a sifflé.
 - 9. Manière de marquer un but**
Il est interdit de marquer un but à partir de sa propre moitié de terrain.
 - 10. Après un but :**
Après un but, chaque équipe prend position dans sa propre moitié du champ. L'équipe qui a encaissé le but fait la remise dans sa propre moitié de terrain et au moment du signal de l'arbitre.
 - 11. Ballon dehors :**
Un ballon est considéré "dehors" lorsqu'il dépasse la ligne de côté ou la ligne de but.
 - 12. Corner :**
Un corner doit être donné dans le coin du champ.
- 1. Speelveld:**
Het speelveld is best niet groter dan 15 x 10 meters.
Er kan dus in de meeste zwembaden in de breedte van het bad gespeeld worden.

Het is VERPLICHTEND in "diep water" te spelen. – Min.: **1,80 m.**
 - 2. Doelen**
De afmetingen van de doelen zijn als volgt:
Breedte: **1,50 m**
Hoogte: **0,80 m**
Diepte: **0,40 m** (zodat de bal volledig de doellijn kan overschrijden.)
 - 3. Bal:**
De wedstrijden worden gespeeld met een "miniwaterpolobal", de kleinere uitvoering van de officiële waterpolobal (damesbal).
 - 4. Ploegen:**
Er wordt gespeeld met **VIER** spelers in het water, zonder doelman, plus **ACHT** reserves die als vervangers mogen gebruikt worden.
Een volledige ploeg bestaat dus uit **TWAALF** spelers.

De spelers dragen waterpolomutsen, genummerd van 2 tot 13. De ene ploeg speelt met blauwe mutsen, de andere met witte mutsen.
 - 5. Wisselen:**
Gedurende de hele wedstrijd mogen de spelers gewisseld worden. De nieuwe speler mag pas in het water wanneer de andere speler het water verlaten heeft.
Het wisselen dient te gebeuren in de hoek van de eigen doellijn, tegenover de scheidsrechter.
Tijdens de rust en na ieder doelpunt mogen alle spelers snel gewisseld worden.
 - 6. Spelleiders:**
De spelleiding bestaat uit de volgende personen:
 - Een scheidsrechter, die met een fluit, de wedstrijd leidt
 - Een tijdopnemer voor de gewone speeltijd
 - Een tijdopnemer voor de 35 secondenregel
 - 7. Spelduur:**
TWEË periodes van **5** minuten **reële** spelduur(de klok wordt stilgezet), met rust van **2** minuten tussen de periodes.
 - 8. Het begin:**
De spelers liggen klaar op eigen doellijn en zwemmen op fluitsignaal van de referee naar de bal die de scheidsrechter tegelijkertijd met fluitsignaal op de middellijn gooit.
 - 9. Geldigheid van een doelpunt**
Er kan niet gescoord worden van op eigen speelhelft
 - 10. Na een doelpunt:**
Na een doelpunt stelt ieder ploeg zich op eigen helft van het veld op. De ploeg die net een doelpunt incasseerde, herneemt het spel na teken van de scheidsrechter.
 - 11. Bal uit:**
Een bal is "uit" wanneer hij over de zijlijn of doellijn gaat.
 - 12. Hoekworp:**
Een hoekworp wordt in de hoek van het veld genomen.

13. Fautes :
- On ne peut pas s'appuyer sur un adversaire ;
 - Ballon "sous l'eau" = avantage à l'adversaire ;
 - "Geler" le ballon = avantage à l'adversaire ;
 - "Gêner" un joueur qui donne un coup franc ou fait une passe = avantage au possesseur du ballon.
14. Coup franc :
Après un coup franc, le ballon doit être touché par deux joueurs avant qu'on puisse marquer un but.
15. Faute grave :
Un joueur qui retient un adversaire, qui joue de manière brutale ou qui a un comportement anti-sportif est exclu par l'arbitre.
Le coach doit remplacer pendant quelque temps le joueur puni et l'admonester.
N.B. :
- Tout contact physique est interdit ;
 - Le "penalty" n'existe pas.
16. Règle des 35 Secondes :
Cette règle est d'application.
Si le club organisateur dispose d'un chrono visible des 35", il peut l'utiliser (PAS obligatoire).

13. Fouten:
- Er mag niet gesteund worden op een tegenstander;
 - Bal "onder water" = voordeel aan de tegenstander;
 - Bal "bevrozen" = voordel aan tegenstander;
 - Een speler hinderen die een vrijworp schiet of een pas geeft = voordeel aan balbezitter.
14. Vrij worp:
Na een vrije worp moet de bal door twee spelers aangeraakt worden voordat er gescoord mag worden.
15. Zware fout:
Een speler die zijn tegenstander vasthoudt, brutaal speelt of zich antisportieve gedraagt wordt door de scheidsrechter uitgesloten.
De coach dient de gestrafte speler enige tijd te vervangen en hem te vermanen.
N.B.:
- Elk "fysiek" contact is verboden;
 - "Penalty" bestaat niet.
16. 35 seconden regel:
Deze regel is toepassing.
Als de inrichtende club een zichtbare 35" – chrono bezit mag deze gebruikt worden (NIET verplichtend).