

Bruxelles, le 04 octobre 2006

Compétition Canetons - "Challenge Roger VERLOOVE"

Réservé aux **licenciés** nés en **1996 et après. 8 ans révolus**

Plusieurs clubs peuvent s'associer pour former une seule équipe, mais les joueurs restent licenciés dans leur club respectif.

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: 02/12/06 - 27/01/07 - 10/03/07 - 24/03/07 - 28/04/07 - 12/05/07 - 26/05/07

Le nombre de dates peut varier selon le nombre de série et les 1/2 finales (si nécessaire) et finales seront choisies parmi ces dates.

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 **20.10.06** chez :

Pierre LEDENT
Rue des Paons, 5
1160 Bruxelles

REUNION DU CALENDRIER

Samedi 04 Novembre 2006 - 10h00

**Strop
Stropstraat
9000 Gent**

Salutations sportives.

Pierre LEDENT

Brussel, 04 oktober 2006

Eendjes competitie – "Wisselbeker Roger VERLOOVE"

Voorbehouden aan **vergunninghouders geboren in 1996 en later. 8 jaar verstreken.**

Verschillende clubs kunnen zich verenigen om één team op te leiden, maar de spelers blijven ontslagen in hun respectieve club.

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: 02/12/06 - 27/01/07 - 10/03/07 - 24/03/07 - 28/04/07 - 12/05/07 - 26/05/07

Het aantal data kan volgens het aantal reeksen variëren en de 1/2 finales (indien noodzakelijk) en de finales zullen onder deze data gekozen worden.

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.
 - Tornooi tussen de **tweeden**: de **twee** eersten van dit tornooi 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 20.10.06** opgestuurd worden naar:

Pierre LEDENT
Pauwenstraat, 5
1160 Brussel

KALENDERVERGADERING

Zaterdag 04 November 2006 – 10h00

**Strop
Stropstraat
9000 Gent**

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" 2006 – 2007 COMPETITIE "EENDJES"

Formulaire d'inscription à renvoyer avant le 20.10.06 à :
Inschrijvingsformulier vóór 20.10.06 terug te sturen naar :

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

Club : Abr. /Afk. :

Clubs Associés / Verbonden Clubs:

.....

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 matchs se jouent avec un ballon qui est la petite reproduction du ballon officiel water-polo. - **BALLES 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 côté opposé 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 30 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. Temps Mort:**
Cette règle n'est pas d'application
 - 9. 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.
 - 10. Manière de marquer un but**
Il est interdit de marquer un but à partir de sa propre moitié de terrain.
 - 11. 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.
 - 12. Ballon dehors :**
Un ballon est considéré "dehors" lorsqu'il dépasse la ligne de côté ou la ligne de but.
- 1. Speelveld:**
Het speelveld is best niet groter dan 15 x 10 m.
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:**
Wedstrijden worden met een kleinere uitvoering van de officiële waterpolobal gespeeld.- **DAMESBAL**
 - 4. Ploegen:**
Er wordt gespeeld met **VIJF** 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 met chrono controleert de gewone speeltijd
 - Een tijdopnemer voor de 30 secondenregel
 - 7. Spelduur:**
TWEË periodes van **5** minuten **reële** spelduur(de klok wordt stilgezet), met rust van **2** minuten tussen de periodes.
 - 8. Time-Out:**
Deze regel is niet van toepassing
 - 9. 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.
 - 10. Geldigheid van een doelpunt**
Er kan niet gescoord worden van op eigen speelhelft
 - 11. 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.
 - 12. Bal uit:**
Een bal is "uit" wanneer hij over de zijlijn of doellijn gaat.

13. Corner :
Un corner doit être donné dans le coin du champ.
14. 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.
15. Coup franc :
Après un coup franc, le ballon doit être touché par deux joueurs avant qu'on puisse marquer un but.
16. 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.
17. Règle des 30 Secondes :
Cette règle est d'application.
Si le club organisateur dispose d'un chrono visible des 30", il peut l'utiliser (PAS obligatoire).
13. Hoekworp:
Een hoekworp wordt in de hoek van het veld genomen.
14. Fouten:
- Er mag niet gesteund worden op een tegenstander;
 - Bal "onder water" = voordeel aan de tegenstander;
 - Bal "bevrozen" = voordeel aan tegenstander;
 - Een speler hinderen die een vrijworp schiet of een pas geeft = voordeel aan balbezitter.
15. Vrij worp:
Na een vrije worp moet de bal door twee spelers aangeraakt worden voordat er gescoord mag worden.
16. 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.
17. 30 seconden regel:
Deze regel is toepassing.
Als de inrichtende club een zichtbare 30" – chrono bezit mag deze gebruikt worden (NIET verplichtend).