



Regolamento 34° Torneo di SplashBall 2024

Il gioco si svolge su una superficie insaponata di mt. 13x23 fra 2 squadre maschili, femminili o miste. Le squadre saranno composte da 5 giocatori + 2 riserve. Le norme applicabili sono quelle del calcio, tranne quanto disposto dalle seguenti:

- 1) Il giocatore dovrà giocare a piedi scalzi, **non dovrà inoltre indossare alcun oggetto metallico e dovrà essere sanitarmente idoneo a scendere in campo**. Sarà a discrezione dell'arbitro consentire eventuali fasciature. **È severamente vietato indossare occhiali da vista; è invece consentito l'uso delle lenti a contatto oppure degli occhiali sportivi.**
- 2) Il torneo si svolge su 2 campi di gioco ed è composto da 40 squadre.
- 3) L'accesso ai campi di gioco, agli spogliatoi e alle zone limitrofe è consentito solo ai giocatori.
- 4) Durante la gara è prevista la regola dei cambi volanti: essi possono avvenire in qualsiasi momento e i giocatori che escono possono rientrare nella stessa partita.
- 5) La 1^a fase prevede 10 gironi all'italiana da 4 squadre ciascuno con partite di sola andata: le 1^a, le 2^a e le 4 migliori 3^a accederanno alla seconda fase, composta da 8 gironi da 3 squadre ciascuno. Le prime 2 accederanno alla fase a eliminazione diretta, composta da ottavi di finale, quarti, semifinali e finali. Le 6 peggiori 3^a del girone iniziale più tutte le 4^a, svolgeranno il torneo di consolazione, con playoff ed eliminazione diretta.
- 6) Nelle fasi a gironi saranno attribuiti 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta. In caso di parità di punti tra 2 o più squadre nella classifica finale, si applicheranno i seguenti criteri: miglior risultato nello scontro diretto, miglior differenza reti nello scontro diretto, maggior numero di gol segnati nello scontro diretto, miglior differenza reti generale, maggior numero di gol segnati nel totale del girone, minor numero di provvedimenti disciplinari, sorteggio.
- 7) **Nella fase ad eliminazione diretta**, in caso di parità al termine della partita, si calceranno **5 rigori** per squadra (dopo aver pareggiato il numero dei componenti fra le squadre) e in caso di ulteriore parità si proseguirà ad oltranza. In caso di parità **nella seconda fase a gironi**, si calceranno **3 rigori** per squadra con l'eventuale oltranza: saranno assegnati 2 punti alla vincente e 1 alla perdente. Solo nella finale valida per il 1° e 2° posto si disputeranno due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno.
- 8) Ogni incontro si svolge in 2 tempi della durata di 10 minuti ciascuno.
- 9) I rigori si battono da centrocampo e senza portiere. Tutti i giocatori devono posizionarsi dietro la linea della palla. L'esecuzione si considera completata quando il pallone si ferma completamente.
- 10) Le dimensioni delle porte sono di cm 80x100cm, l'area di porta a mezzaluna è di 200 cm.
- 11) Nei calci piazzati deve essere rispettata la distanza minima di 2 metri.
- 12) Dentro l'area di rigore non può transitare nessun giocatore: se col pallone in gioco vi transita un attaccante sarà assegnato il calcio di rinvio, se vi transita un difendente il calcio di rigore.
- 13) Non è concesso correre e prendere la palla sopra le sponde, neanche strattonando la rete perimetrale con l'obiettivo di farla scendere: nel caso in cui si verificassero questi comportamenti sarà assegnata la rimessa laterale in favore della squadra avversaria.
- 14) Il gol segnato nel caso in cui un giocatore della stessa squadra si trovi dentro l'area di porta viene annullato, mentre se nella stessa area si trova un difensore avversario, la rete verrà convalidata applicando la "regola del vantaggio".
- 15) Per ogni incontro l'organizzazione nomina almeno un arbitro.
- 16) Non esiste fuorigioco.
- 17) Se la palla si ferma sopra la sponda laterale viene concessa una rimessa laterale alla squadra avversaria del giocatore che ha toccato per ultimo la palla. La rimessa laterale si effettua con i piedi; il gol con tiro diretto in porta senza che sia stato toccato da altri giocatori è valido.
- 18) Se il pallone si ferma nell'area di rigore o sopra le sponde di fondo campo dopo l'ultimo tocco di un difensore, verrà concesso un calcio d'angolo alla squadra avversaria. Se l'ultimo tocco è di un giocatore attaccante, sarà assegnato il calcio di rinvio.
- 19) **Nella fase ad eliminazione diretta** verrà introdotta la regola dei **5 falli cumulativi**: dopo 5 falli commessi (sono conteggiati i falli di contatto e il fallo di mano nella metà campo avversaria e anche il fallo non fischiato per l'applicazione del "vantaggio"; non sono invece considerati i calci di rigore), ogni ulteriore fallo commesso verrà punito con il calcio di rigore a favore della squadra avversaria. Il conteggio dei falli verrà azzerato alla fine di ognuno dei due tempi regolamentari e di ognuno dei due tempi supplementari (finale 1° e 2° posto).
- 20) I gravi falli di gioco, l'utilizzo di violenza, l'eccessiva protesta e l'uso di un linguaggio inappropriato e/o minaccioso verranno puniti con **l'espulsione di 5 minuti** effettivi dal gioco senza **possibilità di sostituzione e lasciando quindi la propria squadra in inferiorità numerica**. Il **giocatore espulso non rientrerà** più nella partita in corso. Se una squadra rimane di **2 giocatori**, l'incontro termina immediatamente con la **sconfitta a tavolino** per 3-0 della stessa(o con il risultato del campo se è "peggiore"). **Si ricorda che l'espulsione può essere comminata anche a chi si trova in panchina. Eventuali sanzioni più gravi saranno decise dall'organizzazione.**
- 21) Il fallo di mano volontario commesso nella propria metà campo, verrà punito con il calcio di rigore. Nel caso in cui un difensore **effettui una parata negando la segnatura di una rete**, lo stesso sarà **espulso per 5 minuti effettivi** dal gioco **senza possibilità di sostituzione e lasciando quindi la propria squadra in inferiorità numerica**. **Se**



- la parata non dovesse essere tale da impedire la realizzazione del gol, il giocatore non subirà alcun provvedimento e la rete verrà assegnata. Il giocatore espulso non rientrerà più nella partita in corso.**
- 22) Se una squadra non raggiunge il n° di 7 giocatori ne potrà iscriverne anche 6 o 5 (limite minimo) sapendo però che solo gli iscritti potranno partecipare al torneo e non potranno essere sostituiti.
 - 23) **L'elenco dei partecipanti DEVE essere consegnato all'organizzazione entro l'orario fissato per l'inizio della prima gara.** In assenza di tale elenco, alla squadra verrà impedito di scendere in campo. Chi consegna l'elenco durante le iscrizioni o la sera dei sorteggi, può comunque apportare modifiche entro il fischio d'inizio della prima partita.
 - 24) All'inizio di ogni incontro, il capitano consegnerà all'organizzazione un documento di riconoscimento di ogni atleta della squadra.
 - 25) Se una squadra non si presenta, o si presenta con meno di 3 giocatori, perderà l'incontro a tavolino per 3-0 e sarà multata di 50€, con la possibilità di squalifica dal torneo.
 - 26) Se una squadra verrà sorpresa prima, durante o dopo la partita con un giocatore non iscritto o appartenente a un'altra squadra, sarà punita con la sconfitta a tavolino per 3-0 (verrà confermato il risultato del campo se "peggiore") e con il pagamento di una multa di 50€, con la possibilità di squalifica dal torneo.
 - 27) In caso di maltempo e senza aver ricevuto preventiva comunicazione da parte dell'organizzazione, le squadre sono tenute a presentarsi ugualmente per l'inizio della partita. In caso di maltempo improvviso e di sospensione della partita, qualora non sussistano i presupposti per la sua conclusione, la stessa verrà "continuata" partendo dal risultato e dal minuto acquisiti al momento della sospensione.
 - 28) I partecipanti sono invitati a mantenere **un comportamento corretto, civile e rispettoso** nei confronti dei membri dell'organizzazione e degli avversari. **Al verificarsi di inopportune situazioni**, le sanzioni possono essere (singolarmente o unitamente): **squalifica dei soggetti coinvolti per una o più gare, perdita a tavolino della gara, sottrazione di 1 o più punti in classifica se nelle fasi a gironi, squalifica della squadra dal torneo, trattenimento della cauzione.** Nei casi di particolare gravità, oltre alle citate sanzioni, potrebbe essere decisa l'esclusione dalle future edizioni del torneo.
 - 29) Chiunque, volontariamente e/o in gesto di stizza, arrechi danno alle strutture adibite allo svolgimento della manifestazione, ne risponderà nella misura e nei termini che saranno indicati dall'organizzazione.
 - 30) I giocatori minorenni devono avere obbligatoriamente l'autorizzazione dei genitori. Senza tale autorizzazione non potranno scendere in campo.
 - 31) **Non è prevista un'assicurazione in caso di infortunio**
 - 32) Raggiunto il limite di squadre previsto, le iscrizioni verranno chiuse.
 - 33) Per convalidare l'iscrizione, è richiesto il pagamento della quota di €140 + €50 di cauzione.
 - 34) Si confida nel buon senso di tutti gli iscritti per la riuscita dell'evento.
 - 35) La formula del torneo potrebbe subire modifiche nel caso di un numero di squadre iscritte inferiore da quello previsto.
 - 36) **Qualsiasi decisione presa dall'organizzazione è inappellabile.**