

REGOLAMENTO SPLASHBALL SAN GIOVANNI 2025

IL CAMPO

01. Il torneo si svolge su un campo di gioco in gomma dovutamente insaponato, di metri 13 x 23, completamente circondato in tutto il suo perimetro da un bordo alto 50 cm. dello stesso materiale del fondo, mentre sul soffitto e ai lati per un'altezza di 3.5 metri circa viene installata una rete che impedisce l'uscita del pallone dal campo di gioco.
02. Le dimensioni delle porte sono di centimetri 80 x 100.
03. L'area di porta, evidenziata di colore blu, è a forma di mezzaluna e ha un raggio di 2 (due) metri.

IL TORNEO

04. Per ogni incontro l'organizzazione nomina un arbitro con cui, durante la partita collabora nelle decisioni dello svolgimento e su cui sovrana la regola dell'inappellabilità.
05. Le squadre che partecipano al torneo affronteranno una prima fase a gironi con gare di sola andata.
06. Si qualificheranno le prime e le seconde di ogni girone ed eventualmente alcune migliori terze per completare le combinazioni della fase successiva.
07. Lo stadio successivo prevede la fase finale costituita da ottavi, quarti, semifinali e finali in partita unica ad eliminazione diretta.
08. Ciascun incontro si svolge in 2 (due) tempi della durata di 10 (dieci) minuti ciascuno con cambio campo rapido tra i due tempi fase in cui il tempo non viene interrotto.
09. Nella prima fase a gironi, la squadra vincente totalizza 3 (tre) punti mentre la perdente 0 (zero) punti. Se invece la gara termina in parità, saranno assegnati punti 1 (uno) a ciascuna squadra.
10. Nella fase finale ad eliminazione diretta, in caso di parità al termine della partita, si giocheranno due tempi supplementari di 5 (cinque) minuti, in caso di ulteriore parità alla fine dei due tempi supplementari si concederanno 5 (cinque) rigori ed eventualmente si proseguirà ad oltranza. Al termine verranno assegnati 3 (tre) punti alla vincente e 0 (zero) alla perdente.
11. La classifica finale di ogni girone verrà stilata in base ai seguenti criteri: 1- punti, 2- risultato dello scontro diretto, 3- miglior differenza reti, 4- maggior numero di gol segnati, 5- sorteggio.

I GIOCATORI

12. Le squadre partecipanti possono essere maschili, femminili o miste.
13. Non ci sono portieri.
14. I giocatori dovranno giocare a piedi scalzi.
15. Le fasciature a piedi, gambe e braccia ed eventuali oggetti metallici, plastici o di decoro personale sono permessi se approvati, anche tacitamente, dalla squadra avversaria; in caso contrario andranno tolti. Inoltre l'organizzazione si riserva il diritto di decidere insindacabilmente in merito, nel caso in cui ritenga che tali oggetti siano un pericolo per il giocatore stesso o per tutto il resto dei giocatori.
16. Le squadre sono composte di 5 (cinque) giocatori più 2 (due) riserve.
17. La squadra potrà essere iscritta, a scelta, con 6 (sei) o 5 (cinque) giocatori (limite minimo).
18. Le sostituzioni dei giocatori sono illimitate e possono essere fatte "al volo" con l'obbligo di massimo 5 (cinque) giocatori in campo.
19. Potranno partecipare al torneo solo i giocatori della squadra iscritti nel relativo MODULO DI ISCRIZIONE, senza alcuna possibilità di sostituzione. Eventuali cambiamenti di organico vanno fatti entro e non oltre l'inizio della prima partita riguardante la squadra che apporta la modifica.
20. La lista dei giocatori per l'iscrizione deve essere presentata su apposito MODULO DI ISCRIZIONE fornito dall'organizzazione e firmato dal responsabile della squadra.
21. E' vietata l'iscrizione di un giocatore in più squadre.
22. L'ingresso in campo sarà riservato esclusivamente ai soli iscritti al torneo previa presentazione di un documento di identità.
23. L'organizzazione ha la facoltà di controllare i documenti in qualsiasi momento e i giocatori hanno l'obbligo di esibire gli stessi ad ogni partita.
24. Al torneo JUNIOR sono ammessi i ragazzi che compiono massimo 14 anni nell'anno solare del torneo, con obbligo di presentare il codice fiscale come documento di identità, gli stessi non sono ammessi al torneo SENIOR.
25. Nelle squadre Senior sono ammessi massimo 2 giocatori nati dal 1 gennaio 2011 al 31 dicembre 2011
26. Se una squadra verrà sorpresa prima, durante o dopo la partita con un giocatore non iscritto, verrà punita con la sconfitta a tavolino per 5-0 (cinque a zero) e la decurtazione di 3 (tre) punti in classifica.
27. Qualora una squadra si presenti in campo con oltre 15 minuti di ritardo dall'orario stabilito, o proprio non si presenti, subirà la sconfitta a tavolino per 5-0 (cinque a zero) e la decurtazione di 3 (tre) punti in classifica.
28. In caso di maltempo, le squadre sono obbligate a presentarsi ugualmente per la decisione da prendere e l'eventuale aggiornamento del calendario.

29. E' VIETATA L'IMPRECAZIONE DELLA BESTEMMIA. La bestemmia sarà punita con l'espulsione temporale a discrezione dell'arbitro.

30. Al torneo vengono applicate le regole del calcio, con eccezione dei punti che seguono.
31. Non esiste il fuori gioco.
32. Il limite minimo per poter dare inizio alla partita è di tre giocatori, in caso di numero inferiore la partita sarà aggiudicata persa a tavolino per 5-0 (cinque a zero) e la decurtazione di 3 (tre) punti in classifica.
33. Qualora il pallone si fermi anche momentaneamente sopra il cordone perimetrale del campo di gioco, l'arbitro può fischiare una rimessa laterale. Il fallo laterale deve essere effettuato con i piedi, entro due secondi.
34. Nei calci di punizione e nelle rimesse, gli avversari devono rispettare la distanza minima di due metri.
35. Qualora il pallone si fermi anche temporaneamente all'interno dell'area di rigore, l'arbitro può decretare il rinvio dal fondo o il calcio d'angolo, a seconda che l'ultimo tocco sia stato di un giocatore della squadra che attacca o di quella che difende.
36. Il fallo di mano volontario, commesso nella metà campo avversaria verrà punito con la punizione contro.
37. Il fallo di mano volontario, commesso nella propria metà campo, viene punito con un calcio di rigore.
38. I rigori si battono dal centro del campo senza portiere avversario. Al termine della battuta il gioco riprende con un calcio da fermo (da centro campo o con rimessa dal fondo, a seconda che il rigore venga trasformato o meno).
39. Dentro l'area di rigore non può transitare nessun giocatore: il gol segnato nel caso in cui un giocatore della stessa squadra si trovi dentro l'area di porta verrà annullato; qualora fosse il difensore ad entrare nella propria area, l'azione sarà considerata fallo da rigore, salvo che il pallone entri in rete (si premia così l'evento più favorevole all'attaccante).
40. Il fallo volontario o di reazione e la protesta, ritenuti di particolare gravità dall'arbitro, verranno puniti con l'espulsione del giocatore dalla partita in corso. Inoltre, successivamente la squadra giocherà in inferiorità numerica fino ad un massimo di 5 minuti, a discrezione dell'arbitro su valutazione della gravità del fatto accaduto, dopo di che la squadra potrà procedere alla sostituzione o al reintegro del giocatore espulso.
41. L'organizzazione si riserva di apportare al regolamento aggiunte o modifiche, dandone avviso ai capitani delle squadre, i quali avranno il compito di avvisare i propri compagni di squadra.
42. Il responsabile della squadra con la firma nel MODULO DI ISCRIZIONE si assume la responsabilità dell'idoneità dei componenti della propria squadra alla pratica di sport non agonistici. Inoltre dichiara di aver letto il regolamento con consapevolezza e di impegnarsi a spiegarlo ad ogni membro della sua squadra, prima dell'inizio del torneo, assicurandosi che tutti ne abbiano compreso in modo chiaro tutte le regole.
43. L'organizzazione declina ogni responsabilità per eventuali oggetti smarriti o per danni arrecati a cose e/o persone, prima, durante e dopo la gara, sia all'interno del campo di gioco che all'interno degli spogliatoi e nell'intera area festeggiamenti.

L'organizzazione confida in un collettivo senso di responsabilità civile, morale, leale e sportiva di tutti i partecipanti per una comune buona riuscita della manifestazione.