



Regolamento 14° Torneo Di SplashBall "UNDER 16" 2026

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 + 3 riserve. Le norme applicabili sono quelle del calcio, tranne quanto disposto dalle seguenti:

- 1) I giocatori devono avere obbligatoriamente l'autorizzazione dei genitori. Senza tale autorizzazione non potranno scendere in campo. Tutti i giocatori dovranno aver sottoscritto il modulo di iscrizione.
- 2) Possono partecipare i ragazzi (maschi) delle classi 2011, 2012, 2013 e al massimo 1 componente del 2010 per squadra, e le ragazze (femmine) delle classi 2010, 2011, 2012 e 2013.
- 3) 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.
- 4) Il torneo si svolge su 2 campi di gioco ed è composto da 6 squadre.
- 5) L'accesso ai campi di gioco, agli spogliatoi e alle zone limitrofe è consentito solo ai giocatori.
- 6) Durante la gara è prevista la regola dei cambi volanti: il cambio è ritenuto regolare quando il giocatore sostituito esce dal campo e solo dopo che ne sia uscito entra il giocatore di riserva.
- 7) La 1ª fase prevede 1 girone unico all'italiana da 6 squadre con partite di sola andata; le prime 4 classificate accederanno alle semifinali incrociate, mentre la quinta e la sesta verranno eliminate. Seguiranno poi le finali 3/4° e 1°/2° posto.
- 8) Nella fase 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.
- 9) Nella fase finale, 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. Solo nella finale valida per il 1° e 2° posto si disputeranno due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno.
- 10) Ogni incontro si svolge in 2 tempi della durata di 10 minuti ciascuno.
- 11) I rigori si battono dal centro del campo e senza portiere. Tutti i giocatori devono posizionarsi dietro la linea della palla. L'esecuzione si considera completata quando il pallone si ferma completamente (no regola "dei 3 secondi").
- 12) Le dimensioni delle porte sono di cm 80x100cm, l'area di porta a mezzaluna è di 200 cm.
- 13) Nei calci piazzati deve essere rispettata la distanza minima di 2 metri.
- 14) Dentro l'area di rigore non può transitare nessun giocatore: se vi transita un attaccante sarà assegnato il calcio di rinvio, se vi transita un difendente il calcio di rigore.
- 15) Non è concesso correre e prendere la palla sopra le sponde, neanche stratonando la rete perimetrale con l'obiettivo di farla scendere dalla sponda: nel caso in cui si verificassero questi comportamenti sarà assegnata la rimessa laterale in favore della squadra avversaria.
- 16) 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".
- 17) Per ogni incontro l'organizzazione nomina almeno un arbitro.
- 18) Non esiste fuori gioco.
- 19) 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.
- 20) Se il pallone si ferma nell'area di rigore o sopra la sponda 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.
- 21) 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.
- 22) 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 è tale da non impedire la realizzazione del gol, il giocatore colpevole non subirà alcun provvedimento e la rete verrà assegnata. Il giocatore espulso non rientrerà più nella partita in corso.



- 23) Se una squadra **non raggiunge il n° di 8 giocatori ne potrà iscrivere anche 7, 6 o 5 (limite minimo)** sapendo però che solo gli iscritti potranno partecipare al torneo e non potranno essere sostituiti, **salvo quanto riportato al punto 27.**
- 24) **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.
- 25) All'inizio di ogni incontro, il capitano consegnerà all'organizzazione un documento di riconoscimento di ogni atleta della squadra.
- 26) Se una squadra non si presenta, o si presenta con meno di 3 giocatori, perderà l'incontro a tavolino per 3-0.
- 27) **Solo ed esclusivamente durante la fase a gironi è prevista la possibilità di variare/aggiungere 1 solo componente della squadra. Si precisa che, se una squadra si iscrive fin da subito in 8 giocatori, può solo variare e non aggiungere.**
- 28) Se una squadra verrà sorpresa prima, durante o dopo la partita con uno o più giocatori non iscritti, sarà punita con la sconfitta a tavolino per 3-0 (verrà confermato il risultato del campo solo se "peggiore"), con la possibilità di squalifica dal torneo.
- 29) 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 ripresa partendo dal risultato e dal minuto acquisiti al momento della sospensione.
- 30) **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 nella fase a gironi, squalifica della squadra dal torneo. Nei casi di particolare gravità, oltre alle citate sanzioni, potrebbe essere decisa l'esclusione dalle future edizioni del torneo.**
- 31) Chiunque, volontariamente e/o in gesto di stizza, arrechi danno alle strutture adibite allo svolgimento della manifestazione, ne risponderà monetariamente nella misura e nei termini che saranno indicati dall'organizzazione.
- 32) **Tenuto conto che il torneo si svolge in 4 giorni totali (10-11-12-19 luglio), non si accettano richieste di variazioni date e/o orari da parte delle squadre.**
- 33) Non è prevista un'assicurazione in caso di infortunio
- 34) **Per convalidare l'iscrizione, è richiesto il pagamento della quota di €70.**
- 35) Si confida nel buon senso di tutti gli iscritti per la riuscita dell'evento.
- 36) È obbligatorio divertirsi!
- 37) La formula del torneo potrebbe subire modifiche nel caso di un numero di squadre iscritte diverso da quello previsto.
- 38) **Qualsiasi decisione presa dall'organizzazione è inappellabile.**