

Regolamento torneo di Mareno di Piave



associazionefiesta@gmail.com
<http://associazionefiesta.wixsite.com/associazionefiesta>
www.facebook.com/associazione.FIESTA

346 85 69 613

SPLASH BALL

IL CAMPO DI GIOCO

- Il campo misura 13x23 metri ed è circondato sui quattro lati da una cintura perimetrale composta di "balle di paglia" alte 40cm e profonde 50cm. Il suolo è morbido (in quanto composto da un abbondante strato di segatura) ed è ricoperto da un telo in PVC che avvolge anche la cintura perimetrale.
- Su detto telo viene sparsa una miscela di acqua e sapone che lo rende particolarmente scivoloso. Il perimetro è inoltre circondato da una rete (componente anche il soffitto ad un'altezza di circa 4 metri) che ha lo scopo di tenere sempre in gioco il pallone (il leggerissimo "supertele").
- Le porte misurano 100x80 cm e l'area di porta è una mezzaluna di raggio 2 metri

LE SQUADRE E I GIOCATORI

- Le squadre dovranno essere composte da cinque giocatori più due eventuali riserve e potranno essere maschili, femminili o misti. Sono ammessi tutti i giocatori che hanno compiuto o compiranno almeno 15 anni nell'anno in corso.
- Il limite minimo per iniziare (e proseguire) la partita è di tre giocatori, in caso di numero inferiore la partita verrà persa a tavolino con il risultato di 7-0.
- I giocatori della stessa squadra dovranno indossare una divisa di gioco e giocare a piedi scalzi, senza indossare alcun oggetto metallico o comunque pericoloso.
- L'utilizzo di eventuali fasciature per piedi e caviglie (che, come è noto, aumentano anche l'aderenza sul sapone) sarà consentito soltanto previo consenso della squadra avversaria prima dell'inizio della partita.

LA FORMULA DEL TORNEO

- Il torneo prevede una prima e una seconda fase a gironi, più una terza e ultima fase a eliminazione diretta. La prima fase (gironi all'italiana di sola andata a 4 squadre) suddividerà le squadre in due tornei distinti: le migliori classificate continueranno nel torneo principale, mentre tutte le escluse potranno darsi ancora battaglia nel "Torneo dei Scarsi".
- La seconda fase propone: per il torneo principale un gironcino all'italiana a 3 squadre, mentre per il "Torneo dei Scarsi" un altro girone da 5 squadre con partitine più brevi. In entrambi i casi, solo la prima qualificata accederà alle fasi finali.
- La terza fase o "fase finale", che si giocherà tutta nell'ultimo giorno di torneo, prevede invece partite ad eliminazione diretta di sola andata secondo lo schema classico ad albero che si concluderà con le finali.

LE REGOLE DELLO SPLASH BALL GIOCATO

Le regole di gioco sono le stesse del calcio a 5, ad eccezione delle seguenti norme specifiche:

- Nello Splash Ball il portiere non esiste e nessuno può entrare nell'area di porta se non a gioco fermo. Se un difensore entra o sosta nella propria area, l'azione sarà punita con un calcio di rigore per gli avversari. Se un attaccante entra o sosta nell'area avversaria, l'azione sarà punita con un calcio di punizione per la difesa. È opportuno chiarire che, in situazioni chiaramente irrilevanti ai fini dell'azione (palla lontana, avversari molto lontani dalla palla, etc...) o ai fini del risultato della partita o della classifica del girone, l'arbitro, a propria discrezione, può sorvolare su eventuali entrate in area dei giocatori.
- Qualora il pallone si fermi o comunque venisse a trovarsi per più di 3 secondi all'interno dell'area di porta, si procederà con il rinvio dal fondo o il calcio d'angolo in base a chi ha toccato per ultimo la palla. È logica conseguenza che, se la palla entra in rete dopo che si trova in area da più di 3 secondi, il goal non è valido.
- Il goal segnato nel caso in cui il tiratore o un suo compagno vengano a trovarsi dentro l'area di porta, verrà annullato, tranne nel caso in cui l'entrata in area sia successiva al goal.
- Il goal segnato nel caso di entrata o presenza in area di un difensore, verrà ovviamente considerato valido, a vantaggio dell'attacco.
- Se il pallone si trova a correre sopra la cintura perimetrale di gioco, non si può intervenire su di esso finché non scende. Qualora vi permanga per più di 3 secondi verrà assegnata una rimessa laterale (o un calcio d'angolo o la rimessa dal fondo in base alla situazione). In tutti gli altri casi in cui la palla rimbalzasse sulle sponde o sulle reti perimetrali, si continuerà a giocare.
- Si può segnare direttamente anche da rimessa laterale, dal fondo, da calcio d'angolo e/o utilizzando la rete o la cintura perimetrale come "sponde".

- La distanza minima da una rimessa, calcio di punizione, etc, è sempre di 2 metri. Se la punizione dovesse trovarsi a meno di 2 metri di distanza dal limite dell'area di porta, sarà cura dell'arbitro far arretrare sufficientemente il punto di battuta.
- Gli interventi sulla palla in scivolata sono consentiti, purché non risultino pericolosi per gli altri giocatori.
- Il fallo di mano “volontario” commesso nella propria metà campo, viene punito con un calcio di rigore.
- 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 (in base al goal o all'errore).

PARTITE, PAREGGI, RIGORI E CLASSIFICHE

- La durata delle partite sarà di 20', divisi in due frazioni da 10'. Farà eccezione soltanto la seconda fase del “Torneo dei Scarsi” che vedrà il tempo ridotto a 10' totali (5'+5') a causa dell'elevato numero di incontri.
- In caso di partite concluse in parità al termine dei 2 tempi regolamentari:
 - ✓ Nei gironi a 5 squadre verrà omologato il pareggio.
 - ✓ Nei gironcini a 3 squadre e nelle fasi a eliminazione diretta (esclusa la finalissima) si procederà immediatamente ai calci di rigore: tre per squadra e poi eventualmente a oltranza.
 - ✓ Per la finalissima, in caso di pareggio, prima degli eventuali calci di rigore sono previsti due tempi supplementari da 5'.
- In caso di parità ed eventuali conseguenti calci di rigore:
 - ✓ chi calcia un rigore non può tirarne un secondo fino a quando tutti i componenti della propria squadra non avranno a loro volta tirato
 - ✓ allo stesso modo non può tirare il terzo rigore fino a che tutti i compagni non avranno tirato il secondo, e così via ✓ di volta in volta è consentito cambiare l'ordine dei tiratori
- Nei gironi a 5 squadre la classifica sarà così calcolata: verranno assegnati 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta. In caso di due squadre a pari punti, la redazione della classifica del girone seguirà i seguenti criteri:
 1. scontro diretto
 2. miglior differenza reti
 3. maggior numero di goal segnati
 4. sorteggio^[2]
- In caso di tre o più squadre a pari punti si calcolerà la classifica avulsa secondo i medesimi criteri.
- Nei gironcini a 3 squadre verranno sempre assegnati 3 punti per la vittoria e 0 per la sconfitta. In caso di partite concluse in parità e quindi, ai calci di rigore, ai vincitori andranno 2 punti e agli sconfitti 1. In caso di parità fra due o più squadre nel girone, si seguiranno i criteri già esposti al punto precedente.

NORME DI BUON COMPORTAMENTO E SANZIONI DISCIPLINARI

- Il torneo di Marenò è un torneo amatoriale, organizzato all'insegna del divertimento e della socialità, ci si aspetta pertanto che coloro che vi partecipano, lo facciano con il massimo spirito di far-play e rispetto reciproco. Ogni comportamento che andrà contro questo spirito, verrà sanzionato proporzionalmente alla gravità dello stesso. In particolare specifichiamo i seguenti punti:
- Qualora una squadra non si presenti o si presenti in campo con oltre 10 minuti di ritardo sull'orario stabilito, subirà la sconfitta a tavolino con il punteggio di 7-0 e la decurtazione di 1 punto in classifica.
- L'arbitro, a propria totale discrezione, potrà progressivamente usufruire dei tre seguenti metodi per mantenere la disciplina sul campo di gioco: richiamo verbale, ammonizione (cartellino giallo) ed espulsione (cartellino rosso).
- I cartellini gialli equivalgono ad un richiamo ufficiale. Due cartellini gialli nella stessa partita portano all'espulsione. Sudetti cartellini non sono cumulabili tra un incontro e l'altro, ma si azzerano al termine di ogni partita.
- Il cartellino rosso prevede, di prassi, l'espulsione del giocatore interessato per tutta la durata della partita in corso e un'ammenda di 10€ che verrà detratta direttamente dalla cauzione. In base poi alla gravità e al contesto dell'episodio, spetterà all'organizzazione, a proprio insindacabile giudizio, deliberare su un eventuale prolungamento del provvedimento di espulsione anche alle partite successive e/o all'aumento della sanzione pecunaria.
- In caso di espulsione di uno o più giocatori, la squadra dovrà giocare in inferiorità numerica nei successivi 5 minuti, dopo di che potrà procedere alla sostituzione degli interessati.

LOGISTICA E INFORMAZIONI

- Le squadre avranno a disposizione degli spogliatoi per cambiarsi e per fare la doccia. Si prega di avere rispetto delle strutture e non si assumono responsabilità per oggetti lasciati incustoditi al loro interno.
 - Gli incontri si disputeranno con ogni condizione meteorologica quindi le squadre sono tenute a presentarsi in ogni caso agli orari stabiliti dal calendario partite. Resta inteso che in presenza di particolari avverse condizioni meteorologiche (quali ad esempio pioggia intensa) o altri eventi esterni, gli organizzatori, a loro insindacabile giudizio, si riservano la possibilità di apportare modifiche alla
- Info e iscrizioni: 346.8569613 associazionefiesta@gmail.com <http://associazionefiesta.wixsite.com/associazionefiesta>

programmazione, prevedendo nei casi più gravi la sospensione temporanea o definitiva della manifestazione, senza che ciò comporti l'obbligo da parte degli stessi al rimborso delle quote d'iscrizione.

- Tutte le comunicazioni per le squadre, da parte dell'organizzazione, verranno trasmesse ai contatti indicati sul modulo di iscrizione (capitano e vice-capitano) di ciascuna squadra. Il canale preferenziale sarà WHATSAPP perciò preghiamo capitani e vicecapitani di "attrezzarsi" a riguardo ☺
- Maggiori dettagli saranno chiariti il giorno delle estrazioni.

LA PARTECIPAZIONE ALLA MANIFESTAZIONE COMPORTA L'ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO DI GIOCO

L'IGNORANZA DEL REGOLAMENTO NON PUO' ESSERE INVOCATA A PROPRIA SCUSANTE