



23° TORNEO DI SPLASHBALL

Parrocchia di San Giovanni di Motta di Livenza



nome squadra

provenienza

data

cognome

nome

taglia (s-xxl)

1 data di nascita

cellulare

1 e-mail

firma privacy *

Capitano

Il capitano firmando il seguente modulo solleva tutta l'organizzazione da cause civili o penali derivanti da questo gioco o ad ogni cosa ad esso connessa.

cognome

nome

taglia (s-xxl)

2 data di nascita

cellulare

2 e-mail

firma privacy *

Giocatore

cognome

nome

taglia (s-xxl)

3 data di nascita

cellulare

3 e-mail

firma privacy *

Giocatore

cognome

nome

taglia (s-xxl)

4 data di nascita

cellulare

4 e-mail

firma privacy *

Giocatore

cognome

nome

taglia (s-xxl)

5 data di nascita

cellulare

5 e-mail

firma privacy *

Giocatore

cognome

nome

taglia (s-xxl)

6 data di nascita

cellulare

6 e-mail

firma privacy *

Giocatore

cognome

nome

taglia (s-xxl)

7 data di nascita

cellulare

7 e-mail

firma privacy *

Giocatore

www.ilmiebelsangiovanni.it



Per informazioni: **Sandro 340.6790650 Mauro 340.7183606** oppure infospb@ilmiebelsangiovanni.it oppure iscrizionispb@ilmiebelsangiovanni.it o presso gli impianti della Sagra tutti i giovedì dal **09 Maggio 2024** al **30 Maggio 2024** dalle ore **21,00** alle ore **22,30**.
Le estrazioni e i sorteggi verranno fatti **Sabato 01/06/2023** alle ore **14,30** presso gli impianti della Sagra.

AUTORIZZAZIONE ALL'UTILIZZO DI IMMAGINE E CONSENSO AL TRATTAMENTO DEI DATI SENSIBILI

* Sono consapevole che lo SPLASHBALL San Giovanni produrrà materiale video durante il corso della manifestazione, pertanto con la presente autorizzo lo SPLASHBALL San Giovanni alla pubblicazione di suddetto materiale a fini promozionali e/o artistici, sia su cartaceo che su web. Ne vieto altresì l'uso in contesti che ne pregiudichino la dignità e il decoro. La posa e l'utilizzo delle riprese sono da considerarsi effettuate in forma gratuita.

* Ai sensi del d.lgs. n. 196 del 30 giugno 2003 ("Codice in materia di protezione dei dati personali") e del Regolamento (UE) 2016/679, lo SPLASHBALL San Giovanni informa che:

1. FINALITÀ E MODALITÀ DEL TRATTAMENTO CUI SONO DESTINATI I DATI: Il trattamento dei dati da Lei forniti avviene mediante strumenti manuali, informatici e telematici. I dati saranno trattati nel rispetto delle regole di riservatezza e sicurezza previste dalla legge, anche in caso di eventuale comunicazione a terzi. I dati da Lei forniti saranno strettamente usati ai fini di gestione, comunicazione e controllo della manifestazione a cui è iscritto. Inoltre le informazioni di contatto saranno utilizzate per informarla di manifestazioni simili per l'anno corrente, e per invitarla all'edizione di questa manifestazione dell'anno seguente.

2. PERIODO DI CONSERVAZIONE DEI DATI PERSONALI: I dati personali verranno conservati, dopo il periodo di trattamento di cui al punto 1 (12 mesi dalla data di firma del modulo di adesione), a fini di esclusiva archiviazione.

3. OBBLIGATORIETÀ DEL CONFERIMENTO DEI DATI: I dati da Lei forniti hanno natura obbligatoria per poter effettuare le operazioni del torneo. La mancata accettazione e la conseguente mancata autorizzazione all'utilizzo dei dati comporta l'impossibilità a partecipare al torneo.

4. AMBITO DI COMUNICAZIONE E DIFFUSIONE: I Suoi dati possono essere comunicati al personale incaricato dello SPLASHBALL San Giovanni per finalità funzionali all'attività.

5. DIRITTI DELL'INTERESSATO: L'art.7 del d.lgs.196/2003 e gli artt. 15-22 del Regolamento (UE) 2016/679 Le attribuiscono, in quanto soggetto interessato, i seguenti diritti:

a) ottenere la conferma dell'esistenza dei Suoi dati personali, anche se non ancora registrati e la loro comunicazione in forma intelligibile. b) l'indicazione dell'origine dei dati personali, della finalità e modalità del loro trattamento; della logica applicata in caso di trattamento effettuato con l'ausilio di strumenti elettronici; degli estremi identificativi del titolare, del responsabile e dei soggetti o categorie di soggetti ai quali i dati possono essere comunicati o che possono venire a conoscenza in qualità di responsabile o incaricato. c) ottenere l'aggiornamento, la rettifica o l'integrazione dei dati; la loro cancellazione, la limitazione del trattamento e la trasformazione in forma anonima o il blocco dei dati trattati in violazione di legge, compresi quelli di cui non è necessaria la conservazione in relazione agli scopi per i quali i dati sono stati raccolti o successivamente trattati; l'attestazione che le operazioni elencate alla presente lettera c) sono state portate a conoscenza degli eventuali soggetti cui i dati sono stati comunicati o diffusi, salvo il caso in cui tale adempimento si riveli impossibile o comporti un impiego di mezzi manifestamente sproporzionato.

d) qualora il trattamento sia effettuato con mezzi automatizzati, a ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico i dati personali da che Lei riguardano da Lei forniti al titolare di opporsi, in tutto o in parte, per motivi legittimi al trattamento dei Suoi dati personali che lo riguardano, ancorché pertinenti allo scopo della raccolta, e/o, al trattamento di dati personali che lo riguardano a fini di invio di materiale pubblicitario o di vendita diretta o per il compimento di ricerche di mercato o di comunicazione commerciale.

e) revocare il consenso in qualsiasi momento senza pregiudicare la liceità del trattamento basata sul consenso prestato prima della revoca.

f) proporre reclamo presso un'autorità di controllo.

6. ESTREMI IDENTIFICATIVI DEL TITOLARE: Titolare del trattamento dei Suoi dati è lo SPLASHBALL San Giovanni, a cui Lei potrà rivolgersi mediante i contatti sopra indicati per far valere i Suoi diritti così come previsti dall'art. 7 del D.Lgs. n. 196/2003 e dagli artt. 15-22 del Regolamento (UE) 2016/679.

MODULO di ISCRIZIONE compilare in stampatello leggibile

REGOLAMENTO SPLASHBALL SAN GIOVANNI 2024

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 2010 al 31 dicembre 2010
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.