



MODULO D'ISCRIZIONE

CREW IN VOLLEY 12H

AUTO DICHIARAZIONE PER FURTO E INCIDENTI

Io sottoscritto _____ capitano della squadra _____

Nato a _____ (), il _____

Documento d'Identità N° _____ rilasciato da comune di _____

e residente a _____ in _____

DICHIARO

insieme al resto dei componenti della squadra, di godere di buona salute assumendo ogni tipo responsabilità esonerando il gestore/organizzatore da qualsivoglia responsabilità.

Luogo e data

Firma

Firma giocatori:

Firma

Firma

Firma

Firma

Firma

MODULO SQUADRA

Nome squadra: _____

	COMPONENTI	NOME	COGNOME	CODICE FISCALE	RECAPITO TELEFONICO
1)	CAPITANO				
2)	VICE-CAPITANO				
3)	GIOCATORE*				
4)	GIOCATORE*				
5)	GIOCATORE*				
6)	GIOCATORE*				

Componenti totali in squadra: _____

Luogo e data

Firma del capitano

REGOLAMENTO GIORNATA SPORTIVA:

L'organizzazione si riserva la facoltà di eliminare dal torneo il giocatore o la squadra che si sia resa protagonista di atti ritenuti estremamente gravi.

Il regolamento è consegnato al responsabile di ogni squadra che è tenuto ad informare i propri compagni del contenuto dello stesso.

Ogni partecipante al torneo, accetterà incondizionatamente le suddette condizioni e il presente regolamento ed eventuali modifiche di regolamento apportate dagli organizzatori in qualsiasi momento.

In caso di abbandono non verrà rimborsato nulla.

SVOLGIMENTO GIORNATA SPORTIVA:

La struttura dove si svolgeranno le partite è il Play Sport Village in Viale dell'Industria 2 a Busto Garolfo (MI).

La quota d'iscrizione prevista, al fine di poter partecipare al torneo, è di 12€ A PERSONA da versare entro Mercoledì 11 Luglio. Una volta versata la quota e compilati i moduli avrete il diritto di disputare un minimo di 4 partite, ovvero la fase a gironi.

Per il programma ufficiale sarete informati dal vostro organizzatore/pr di riferimento che vi farà avere qualche giorno prima del torneo il calendario completo.

All'interno del centro troverete:

Spogliatoi e docce

Punto ristoro/bar con menù convenzionati

PS: LEGGERE BENE IL REGOLAMENTO E LA DICHIARAZIONE PRESENTI NEI FOGLI SUCCESSIVI.

☎ Play Sport Village +39 392.9748113 - ☎ Kick Off +39 348.2112299 - ☎ Crew In Volley +39 392.8692370

✍ Via Dell'Industria, 02 - Busto Garolfo (MI)

REGOLAMENTO DI CAMPO:

- Squadre te (max 6 persone, min 4 persone, almeno una ra.
- 2 set da 15 punti più eventuale terzo set da 10 punti in caso di parità.
- Regole classiche della pallavolo:
 - 1) Il servizio è il fondamentale con il quale il giocatore in zona 1 invia la palla nel campo avversario. La palla deve superare la rete nella zona definita dalle due aste laterali senza toccare né il campo di gioco della squadra in battuta, né alcuno dei suoi giocatori. Se la palla tocca la rete ma, passando sopra di essa, giunge nel campo avversario, il servizio è valido. Il servizio non può essere murato. Il giocatore che effettua il servizio non deve calpestare la riga di fondo campo od oltrepassarla durante l'esecuzione della battuta.
 - 2) Per ogni azione di gioco, la squadra ha a disposizione tre tocchi per inviare la palla nel campo avversario. Nel caso di un quarto tocco il gioco viene fermato e il possesso di palla passa all'altra squadra (fallo di "quattro tocchi").
 - 3) Uno stesso giocatore non può eseguire due tocchi consecutivi. L'azione tecnica del muro non viene però conteggiata nel numero di tocchi per azione: se un giocatore tocca la palla mentre sta effettuando il muro, può colpire di nuovo senza incorrere nel fallo di "doppio tocco", e in tutto la squadra può effettuare ancora tre passaggi prima di rinviare la palla nel campo avversario.
 - 4) La palla non può essere fermata o trattenuta. Può essere colpita con qualunque parte del corpo solamente nell'effettuazione del primo tocco ("tocco di squadra"); riguardo agli altri due tocchi, costituisce fallo il contatto della palla con il palmo della mano (se però quest'ultima si trova sotto l'asse delle spalle, in caso contrario è considerato regolare).
 - 5) Se la palla tocca la rete e ritorna indietro può essere rigiocata, a patto che non siano già stati effettuati i tre tocchi e che non sia lo stesso giocatore che ha indirizzato la palla in rete a rigiocarla.
 - 6) Se un giocatore tocca la rete o mette il piede o la mano nel campo avversario, oltrepassando completamente la linea centrale (invasione) commette fallo.
 - 7) È possibile toccare la rete o commettere invasione di campo se ciò avviene esternamente alle astine attaccate alla rete che delimitano il campo. Vi sono casi in cui un giocatore possa mettere il piede o la mano nel campo avversario, oltrepassando la linea centrale, a patto che la sua invasione non danneggi nessun giocatore della squadra avversaria (Regola soggetta alla completa discrezione dell'arbitro).
 - 8) Le linee che delimitano il campo sono parte integrante di esso: la palla che colpisce la linea è considerata palla in campo.
 - 9) La palla che tocca o passa sopra o esternamente alle antenne (le astine che delimitano il campo, attaccate alla rete) o tocca la rete all'esterno della antenne è da considerarsi fuori.

- L'arbitro avrà la facoltà di ammonire in caso di proteste o atteggiamenti antisportivi nei suoi confronti o nei confronti degli avversari. Prima ammonizione (richiamo verbale), seconda ammonizione (punto alla squadra avversaria), terza ammonizione (espulsione dal campo e dal torneo senza possibilità di rientro per la suddetta persona). A seguito dell'espulsione la squadra avrà la possibilità di sostituire la persona espulsa con un altro giocatore (presente all'interno della rosa) al fine di raggiungere il numero di giocatori previsto per il match (4 giocatori). Se una squadra dovesse avere solo 4 giocatori in rosa e uno di questi dovesse essere espulso, la squadra non potrà "prendere in prestito" nessun giocatore da altre squadre e quindi sarà destinata a proseguire il match in minoranza numerica.