



**REGOLAMENTO**  
**TORNEO BEACH VOLLEY MISTO 4x4**  
**PRIMAVERA 2019**  
**NORME DI PARTECIPAZIONE**

**ORGANIZZAZIONE:**

La Società SPORTLAND ASD, di seguito denominata C.O. (Comitato Organizzativo) indice e organizza, presso il centro Sportivo "Sporting Club a Mezzana" il Torneo di Beach Volley Misto 4x4 Primavera, nella sola Categoria Amatoriale.

La Società SPORTLAND ASD applicherà le norme del regolamento tecnico approvate dal 35° Congresso FIBV (2017-2020), come di seguito riportate:

**REGOLAMENTO TECNICO BEACH VOLLEY**

**AZIONI DI GIOCO**

**PALLA IN GIOCO:** La palla è in gioco dal momento del colpo di servizio autorizzato dal 1° arbitro.

**PALLA FUORI GIOCO:** La palla è fuori gioco al momento del fallo che è fischiato da uno degli arbitri; in assenza di fallo, al momento del fischio.

**PALLA "DENTRO":** La palla è "dentro" se, in un qualsiasi istante del suo contatto con il suolo, una parte di essa tocca il terreno di gioco, comprese le linee perimetrali.

**PALLA "FUORI"** La palla è "fuori" quando:

- cade sul campo completamente fuori delle linee di delimitazione (senza toccarle);
- tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, o una persona esterna al gioco;
- tocca le antenne, i pali, i cavi o le stessa rete oltre le bande laterali;



- attraversa il piano verticale della rete parzialmente o totalmente nello spazio esterno durante il servizio o durante il terzo tocco della squadra.
- attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

## **GIOCARE LA PALLA**

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco.

Tuttavia, la palla può essere recuperata oltre la zona libera.

## **TOCCHI DI SQUADRA**

Un tocco è qualsiasi contatto con la palla da parte di un giocatore in gioco. Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla oltre la rete. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette fallo di *quattro tocchi*. Questi tocchi della squadra includono non solo tocchi intenzionali, ma anche contatti involontari con la palla.

### **TOCCHI CONSECUTIVI:**

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente.

### **TOCCHI SIMULTANEI:**

- Due giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.
- Quando due giocatori della stessa squadra toccano simultaneamente la palla, si considerano due tocchi (ad eccezione del muro).
- Se entrambi i giocatori cercano di giocare la palla ma uno solo di essi la tocca, si considera un solo tocco.
- La collisione fra giocatori, non costituisce fallo.



- Quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete e la palla rimane in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se la palla cade “fuori”, è fallo della squadra schierata nel campo opposto.
- Se due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando un contatto prolungato, il gioco continua.
- Se la palla tocca l’antenna dopo un contatto simultaneo da parte di due giocatori avversari sopra la rete, l’azione va rigiocata.

## TOCCO AGEVOLATO

Entro l’area di gioco, ad un giocatore non è permesso avvalersi dell’appoggio di un compagno o delle attrezzature come supporto per toccare la palla.

Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, interferenza con l’avversario, ecc.) può essere fermato o trattenuto dal compagno di squadra.

## CARATTERISTICHE DEL TOCCO

La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

La palla non può essere fermata o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.

**Contatti simultanei:** La palla può toccare varie parti del corpo, a condizione che tali contatti siano simultanei.

**Contatti consecutivi:** Nel primo tocco di squadra, a condizione che non sia eseguito con le dita della mani (“palleggio”), sono permessi contatti consecutivi, purché questi ultimi avvengano nel corso di un’unica azione. Durante il primo tocco di squadra, se questo è giocato con le dita delle mani (“palleggio”), la palla non può toccare dita/mani consecutivamente anche se i contatti avvengono all’interno di un’unica azione. Tuttavia a muro, tocchi consecutivi possono essere eseguiti, da uno o più giocatori, a condizione che avvengano nel corso della stessa azione.



**Contatti prolungati:** In azione di difesa su attacco forte, il contatto con la palla può essere esteso momentaneamente anche nel caso in cui vengano usate le dita delle mani (“palleggio”).

## **FALLI DI TOCCO DI PALLA**

**QUATTRO TOCCHI:** una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.

**TOCCO AGEVOLATO:** un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature/oggetti per giocare la palla entro l’area di gioco.

**PALLA TRATTENUTA:** la palla non rimbalza al tocco, è fermata e/o lanciata.

**DOPPIO TOCCO:** un giocatore colpisce la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.

## **PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE**

**PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE:**

La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata come segue:

- Inferiormente dal bordo superiore della rete;
- lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
- superiormente dal soffitto o struttura (se presente).

La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio, può essere recuperata, entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che:

# Sporting Club

- la palla, quando viene rinviaa all'indietro, attraversa di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo.
- La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.
- La palla è "fuori" quando attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

Un giocatore, tuttavia, può entrare nel campo opposto per giocare la palla prima che essa attraversi lo spazio esterno alla zona di passaggio o prima che attraversi completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

**PALLA CHE TOCCA LA RETE:** Nell'attraversare la rete, la palla può toccarla.

**PALLA IN RETE:** La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi alla squadra. Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata.

## GIOCATORE A RETE

**PASSAGGIO OLTRE LA RETE:** Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca con il gioco dell'avversario, prima o durante l'ultimo colpo d'attacco. Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.

**PENETRAZIONE NELLO SPAZIO OPPOSTO, CAMPO E/O ZONA LIBERA:** Un giocatore può entrare nello spazio opposto, campo e/o zona libera, a condizione che non interferisca con il gioco avversario.

**CONTATTO CON LA RETE:** Il contatto di un giocatore con la rete tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla, è fallo. L'azione di giocare la palla include (tra le altre) il salto, il tocco di palla (o il suo tentativo) e la ricaduta sicura, che permetta di iniziare una nuova azione. I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, inclusa la rete stessa, a condizione che non interferisca con il gioco. Se la palla inviata contro la rete, causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso, non è fallo.



**FALLI DEL GIOCATORE A RETE:** Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio opposto prima o durante l'attacco avversario. Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio opposto sotto la rete.

**Un giocatore interferisce con il gioco (tra l'altro):**

- toccando la rete tra le antenne o l'antenna stessa durante la propria azione di giocare la palla;
- usando la rete tra le antenne come supporto o ausilio per recuperare l'equilibrio;
- avvantaggiandosi slealmente sull'avversario toccando la rete;
- compiendo azioni che ostacolano un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario;
- afferrando o trattenendo la rete.

Ogni giocatore nei pressi della palla quando viene giocata, e che tenta di giocarla, è considerato "nell'azione di giocare la palla", anche se effettivamente non la tocca. Tuttavia, toccare la rete all'esterno di un'antenna non è da considerarsi fallo.

## **SERVIZIO**

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla da parte del previsto giocatore che si trova nella zona di servizio.

**PRIMO SERVIZIO DEL SET:** Il primo servizio del set è effettuato dalla squadra determinata per sorteggio.

**ORDINE DEL SERVIZIO:** I giocatori devono seguire l'ordine di servizio riportato nel referto. Dopo il primo servizio del set, il giocatore al servizio è così determinato:

- quando la squadra al servizio vince lo scambio, il giocatore che lo aveva in precedenza effettuato, serve di nuovo;
- quando la squadra in ricezione vince l'azione, ottiene il diritto a servire ed il giocatore che non aveva servito l'ultima volta, servirà.



**AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO:** Il 1° arbitro autorizza il servizio, dopo aver controllato che entrambe le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore che deve servire sia in possesso della palla.

**ESECUZIONE DEL SERVIZIO:** La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio dopo essere stata lanciata o lasciata dalla mano/i. È permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. È permesso scambiare la palla tra le mani. Il giocatore al servizio può disporsi liberamente all'interno della zona di servizio. Nel momento in cui colpisce la palla o nello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Il suo piede non può andare sotto la linea di fondo. Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo. Non è fallo se la linea si muove a causa dello spostamento della sabbia causato dal servizio. Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi successivi al fischio di autorizzazione del 1° arbitro. Il servizio effettuato prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto. Se la palla lanciata o lasciata dal giocatore al servizio cade senza essere toccata o ripresa dallo stesso giocatore, il servizio è considerato effettuato. Non è permesso un ulteriore tentativo di servizio.

## VELO

Il giocatore della squadra al servizio non deve impedire agli avversari, di vedere il giocatore al servizio e la traiettoria della palla, per mezzo di un velo individuale.

Il giocatore della squadra al servizio effettua un velo se agita le braccia, salta o si muove lateralmente, durante l'esecuzione del servizio per coprire il giocatore al servizio e la traiettoria della palla.

## FALLI DURANTE IL SERVIZIO

**Falli di servizio:** I seguenti falli causano un cambio del servizio. Il giocatore al servizio:

- non rispetta l'ordine di servizio;
- non effettua correttamente il servizio.





**Falli di servizio dopo aver colpito la palla:** Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diventa falloso se la palla:

- tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa completamente il piano verticale della rete;
- va “fuori”;
- passa al di sopra di un velo.

## ATTACCO

### CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

- Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco.
- Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa completamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.
- Un giocatore può effettuare un attacco a qualsiasi altezza a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco (ad eccezione delle Regole 13.2.4, 13.2.5).

### FALLI DI ATTACCO

- Un giocatore tocca la palla nello spazio di gioco avversario.
- Un giocatore invia la palla “fuori”.
- Un giocatore completa un attacco con un tocco delle dita a mano aperta o se usa le punte delle dita, esse non sono rigide ed unite.
- Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- Un giocatore completa un attacco utilizzando un palleggio con le dita a mani aperte, che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle. Eccezione quando effettua un tentativo di passaggio al suo compagno.





## MURO

### MURARE

Il muro è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete, a prescindere dalla altezza del contatto con la palla. Al momento, del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.

- **Tentativo di muro:** Un tentativo di muro è l'azione di muro senza toccare la palla.
- **Muro effettivo:** Un muro è effettivo quando la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro.
- **Muro collettivo:** Un muro collettivo è eseguito da due giocatori vicini fra di loro e diviene effettivo quando uno di loro tocca la palla.

**TOCCO DI MURO:** Tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione. Questi sono contati come unico tocco di squadra. Questi tocchi possono avvenire con qualsiasi parte del corpo.

**MURARE NELLO SPAZIO AVVERSO:** Nel murare, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a quando l'avversario non ha effettuato il colpo di attacco.

**MURO E TOCCHI DI SQUADRA:** Il contatto della palla da parte del muro è conteggiato come un tocco di squadra. Pertanto, dopo il tocco di muro, la squadra ha diritto a soli due tocchi per rinviare la palla. Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso quello che prima ha toccato la palla a muro.



**MURARE IL SERVIZIO:** É vietato murare la palla del servizio avversario.

#### **FALLI DI MURO**

- Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo d'attacco avversario.
- Murare la palla nello spazio avverso al di fuori dell'antenna.
- Un giocatore mura la palla proveniente dal servizio avversario.
- Il muro invia la palla "fuori".

## **REGOLAMENTO INTERNO**

#### **Art. 1 TESSERAMENTO**

Le Società possono schierare in campo solo i giocatori regolarmente associati con la SPORTLAND ASD, per la stagione sportiva 2019 (termine 31 Dicembre 2019).

**Possono partecipare atleti che abbiano compiuto il sedicesimo anno di età, previa autorizzazione scritta di chi esercita la patria potestà, prima dell'inizio di ogni manifestazione sportiva.**

Una Squadra per essere riconosciuta dal Comitato Organizzativo deve tesserare almeno 4 atleti e deve versare per intero la cauzione di € 30,00.

**Il tesseramento di un Atleta deve avvenire prima della sua partecipazione alle competizioni sportive.**

#### **Art. 3 NORME TECNICHE**

Le Gare avranno la durata di 3 SET:

- I primi 2 SET fino al raggiungimento dei 21 punti con minimo 2 punti di distacco, altrimenti si proseguirà, fino al raggiungimento degli stessi.
- L'Ultimo SET fino al raggiungimento dei 15 punti, con minimo 2 punti di distacco, altrimenti si proseguirà, fino al raggiungimento degli stessi.
- Le Finali saranno giocate al meglio dei 5 SET; il Quinto SET sarà al raggiungimento dei 15 punti.



In Campo dovranno essere sempre presenti almeno 2 donne e 2 Uomini. Nel caso ad una Squadra capiti un imprevisto e non possa schierare in campo 2 uomini e 2 donne, sarà la Squadra avversaria a decidere se prendere parte al match, purchè in campo vengano schierati almeno 1 uomo oppure almeno 1 donna da parte della Squadra in difetto.

Questa eccezione alla regola è consentito sfruttarla solo 1 volta durante il Torneo.

Le sostituzioni potranno essere effettuate soltanto a gioco fermo.

La richiesta di comporto da parte di una squadra, è di 10 minuti. Tale richiesta potrà essere sanzionata con € 10,00 di multa. La richiesta di comporto deve provenire dal Capitano e/o Presidente/Dirigente.

E' concesso alle Squadre, in via straordinaria e documentata, di comune accordo tra i Capitani e Presidenti/Dirigenti delle due squadre interessate e il D.G., attendere per ulteriori 10 minuti. Passato tale termine la Squadra in difetto verrà sanzionata con la perdita della partita a tavolino.

- **CLASSIFICA GENERALE:** I punti in classifica saranno 1 per ogni SET Vinto.

Prima di ogni gara le società devono presentare all'arbitro la distinta della gara in singola copia dalla quale risultino i nomi dei Tesserati/Associati che vi partecipano.

Sulla distinta deve annotarsi il tipo ed il numero del documento d'identità.

Sono ammesse distinte "prestampate" purché redatte in modo chiaro.

Le distinte devono essere compilate sul foglio "NOTE GARA" dello Sporting Club Mezzana, in quelle prestampate i giocatori eventualmente assenti dovranno essere depennati mediante un rigo sopra il loro nome.

Nel caso in cui un atleta fosse sprovvisto del documento di identità, il D.G. dovrà chiedere al Comitato Organizzativo di accertare l'identità in direzione.

Qualora il Comitato Organizzativo non riuscisse, per qualsiasi motivo, ad accertarne l'identità l'atleta non potrà partecipare a nessuna gara in programma.

#### **Art. 4 GARE:**

Il Torneo Beach Volley Misto 4x4 inizia, secondo il calendario gare, la settimana del 15-04-2019. L'Organizzazione si riserva, in qualsiasi momento, il diritto di apportare tutte le modifiche che si rendessero tecnicamente necessarie al Calendario Gare.

#### **Art. 5 CALENDARIO GARE:**

**E' FATTO OBBLIGO A TUTTE LE SQUADRE ISCRITTE AL TORNEO e ai rispettivi Presidenti,Dirigenti, CONSULTARE SETTIMANALMENTE IL CALENDARIO GARE INVIATO TRAMITE WHATSAPP, OPPURE PUBBLICATO SUL SITO INTERNET:**

[http://www.sonetti-sporting.com/giornate\\_beach\\_arena.html](http://www.sonetti-sporting.com/giornate_beach_arena.html)

Per evidenti motivi organizzativi e designazioni arbitrali, per effettuare spostamenti di partite e/o cambiamenti di orario, dopo la pubblicazione del calendario, le comunicazioni devono giungere almeno 7 gg prima.



#### **Art. 6 SQUALIFICHE per Espulsione:**

**Squalifiche per espulsione dal terreno di gioco:** a tutti i Tesserati espulsi dal campo o ai dirigenti allontanati, viene applicata la squalifica automatica per una giornata di gara, anche in assenza della delibera del Giudice Sportivo. La squalifica automatica di una giornata dovrà scontarsi nella giornata immediatamente successiva a quella dell'espulsione.

E' fatto **OBBLIGO** al Tesserato espulso e/o al Presidente/Dirigente Responsabile della Squadra di appartenenza del Tesserato stesso, consultare le decisioni del Giudice Sportivo pubblicate sul sito internet: [www.sonetti-sporting.com/news.html](http://www.sonetti-sporting.com/news.html)

**Le squalifiche per espulsione non si azzerano al termine della FASE a GIRONI saranno scontate durante I PLAY OFF/PLAY OUT.**

#### **Art. 6 PARITA' DI PUNTI:**

Se nel girone due squadre risultassero a parità di punti si terrà conto nell'ordine:

- scontro diretto;
- differenza SET vinti e persi negli scontri diretti;
- differenza punti conseguiti nei SET vinti e persi negli scontri diretti;
- differenza SET vinti e persi nel Girone;
- Punti conseguiti, nel Girone;
- Punti subiti, nel Girone;
- FAIR PLAY (numero ammonizioni ed espulsioni);
- in caso di ulteriore parità, sorteggio.
- Se nel girone più squadre risultassero a pari punti si terrà conto nell'ordine:
- classifica avulsa;
- differenza SET vinti e persi nella classifica avulsa;
- differenza punti conseguiti nei SET vinti e persi negli scontri diretti;
- differenza SET vinti e persi nel girone;
- Punti conseguiti nel girone,
- Punti subiti nel girone;
- FAIR PLAY (numero ammonizioni ed espulsioni);

#### **Art. 7 RINUNCIA a Disputare e/o Proseguire la Gara:**

In caso di rinuncia a disputare una gara, la SQUADRA rinunziataria subisce la perdita della gara a tavolino, inoltre è tenuta al pagamento della Multa di € 50,00 a favore del Comitato Organizzativo.

Alla TERZA RINUNCIA a disputare una Gara in calendario, Il Comitato Organizzativo a suo insindacabile giudizio, potrà eliminare la Squadra dal Torneo incamerandone la Cauzione Versata e richiedendo alla SQUADRA in difetto, di pagare tutte le partite in programma, fino alla fine del Torneo, compreso I PLAY OFF e PLAY OUT.

In Caso di rinuncia a proseguire una Gara, da parte di una o più Squadre, verrà trattenuto il costo del campo di € 25,00 a Squadra, inoltre il Comitato Organizzativo potrà incamerare la Cauzione Versata della Squadra o delle Squadre in difetto.



Alla SECONDA RINUNCIA a proseguire una Gara, Il Comitato Organizzativo a suo insindacabile giudizio, potrà eliminare la/le Squadra/e dal Campionato incamerandone la Cauzione Versata e richiedendo alla/alle Società Sportiva/e (B.A.S.) in difetto, di pagare tutte le partite in programma, fino alla fine del Torneo compreso I PLAY OFF e PLAY OUT.

**Art. 8 RINUNCIA a Proseguire Il Torneo o Ritiro anticipato di una Squadra dal Torneo:**

Durante la REGULAR SEASON (FASE a GIRONI), OTTAVI ove previsti, QUARTI, SEMIFINALI e FINALI“, di ogni Torneo se una squadra si ritira anticipatamente, verrà applicata la regola presente nella domanda di iscrizione, accettata e controfirmata dal Presidente/Dirigente Responsabile della Società Sportiva (B.A.S.) stessa, che prevede oltre al ritiro della Cauzione versata al momento dell'iscrizione, anche il pagamento delle Gare ancora da disputare, come da calendario, compresi Play Off e Play Out.

Qualora una o più Squadre durante il Campionato/Torneo rinunciassero a disputare una e/o più gare oppure si rendessero morose nei confronti del Comitato Organizzativo, lo stesso potrà, a Suo insindacabile giudizio, escluderle dalla competizione e ripescarne oppure inserirne altre, seguendo criteri di valutazione, caso per caso.

**Art. 11 QUOTA DI PARTECIPAZIONE:**

Il costo del campo per squadra a Gara è fissato in € 25,00.

La CAUZIONE è fissata in €30,00. La stessa deve rimanere integra per tutto il Torneo. La CAUZIONE, deve essere interamente versata, obbligatoriamente, prima dell'inizio di ogni Campionato/Torneo.

**Art. 12 NORME GENERALI:**

La SPORTLAND ASD ( C.O.), declina ogni responsabilità per infortuni o danni occorsi a persone o cose, prima, durante e dopo le gare.

Il Comitato Organizzativo ricorda inoltre che lo spirito della manifestazione sportiva impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione; gli incontri, pertanto, dovranno essere ispirati al principio del "FAIR PLAY".

Gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti; in caso contrario potrà essere prevista l'esclusione dal torneo senza che ciò comporti obblighi di rimborso da parte del C.O. L'esclusione dal torneo sarà, inoltre, applicata in caso di allontanamento dei partecipanti dalle strutture ricettive a causa di comportamenti indesiderati e/o violenti, anche in questo caso non saranno previsti rimborsi.

Con l'iscrizione i partecipanti dichiarano di accettare il presente regolamento sollevando e liberando il C.O. da tutti i reclami o responsabilità di ogni tipo derivanti dalla partecipazione alla manifestazione sportiva. Con l'iscrizione i partecipanti concedono, altresì, l'autorizzazione al C.O. all'utilizzo di fotografie, nastri, video, immagini, per qualsiasi legittimo utilizzo senza remunerazione e, infine, di acconsentire al trattamento dei dati personali per l'invio di comunicazioni e/o materiale pubblicitario (i dati forniti saranno trattati nel rispetto delle vigenti leggi sulla tutela della privacy).

La Direzione  
SPORTING CLUB MEZZANA

Via Lunga di Mezzana (ang. via Caselli) - 59100 Prato - Tel. / Fax 0574.582760 - Ristorante Tel. 0574.580283 - P.I. 01615760970 - C.F. 92008020486