

**DOMANDA ISCRIZIONE anno sociale 2010**  
**S.W.A.T. Team Verona Softair – Associazione dilettantistica sportiva - since 2003**

[www.swat-verona.4umer.net](http://www.swat-verona.4umer.net)

Il sottoscritto : \_\_\_\_\_

Nato a \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Residente in via \_\_\_\_\_ n° \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_ provincia \_\_\_\_\_ cap \_\_\_\_\_

C.F. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_/\_\_\_\_

Foto tessera

**CHIEDE**

**RINNOVO ISCRIZIONE**

**PRIMA ISCRIZIONE**

al club “S.W.A.T. Team Verona Softair”, avendo letto il regolamento interno e lo statuto del club e di averlo accettato in tutte le sue parti.

L'iscritto dovrà versare una quota di iscrizione annua come copertura delle seguenti spese:

- Iscrizione al club;
- Assicurazione anti-infortuni verso terzi (cose, persone, animali);
- Assicurazione personale diaria;
- 2 Patch da applicare sull'uniforme, consegnate dopo 4 sessioni di gioco (solo per i nuovi iscritti);
- Tessera di iscrizione;

Il direttivo si riserva il diritto di radiare un iscritto senza restituzione della quota di iscrizione se l'individuo dovesse tenere un comportamento non conforme al regolamento del club, o tenere un comportamento incivile o comunque non conforme al buonsenso. **L'iscritto radiato dal club avrà l'obbligo di restituire le patch al consiglio direttivo del club.**

*UNITAMENTE ALLA PRESENTE DOMANDA E ALLA QUOTA D'ISCRIZIONE DOVRA' ESSERE  
PRESENTATO UN CERTIFICATO DI BUONA SALUTE REDATTO DAL MEDICO CURANTE PER  
PARTECIPARE AD ATTIVITA' SPORTIVE NON AGONISTICHE*

**Apponendo la data e la mia firma nel riquadro sottostante accetto tutte le clausole sopra descritte nonché quelle del regolamento.**

Li: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Firma

Da barrare:

Autorizzo ai sensi della legge n.675/25 del 31/12/1996 sulla “Tutela dei dati personali”, lo “S.W.A.T. Team Verona Softair Club” al trattamento ed alla diffusione dei dati personali per le finalità d'ufficio

# S.W.A.T. Team Verona SoftAir

Associazione dilettantistica sportiva

## REGOLAMENTO INTERNO - NORME DI COMPORTAMENTO

---

1) Ogni associato è responsabile, oltre che per il proprio comportamento, anche per le azioni pericolose, indecorose, incivili ed illegali messe in atto dagli altri associati o da chi partecipa a qualsiasi titolo al gioco. L'omertà è punita secondo il caso.

2) In caso di inosservanza delle regole inerenti al comportamento, il Direttivo deciderà i provvedimenti disciplinari da adottare a seconda della situazione, della recidività e della gravità del fatto.

**3) In gioco vige l'obbligo dell'onestà, per tanto il giocatore dovrà dichiararsi colpito sempre**

**4) Il giocatore dovrà avere cura per tutto il materiale prestatogli.**

5) Il principio del club è l'amicizia e il rispetto fra i giocatori, arbitri, ospiti e terzi. Proteste e discussioni vanno affrontate civilmente, nella zona e nella situazione adeguata, indirizzate alla persona di competenza.

6) In pausa di gioco, o quando eliminati, è fatto divieto assoluto al giocatore non attivo di comunicare tramite qualsiasi mezzo (vista, voce, radio, ecc...) con il giocatore attivo.

7) In torneo o amichevole esterna verranno designati un capogruppo ed un vice che avranno le funzioni di interlocutori e porta voce nei confronti degli organizzatori. In ogni caso verranno accettate le decisioni arbitrali e le proteste verranno espresse esclusivamente dai capi squadra.

8) All'arrivo sul campo ci si deve presentare agli organizzatori (direttivo, staff organizzativo, ecc...) per segnalare la propria presenza e ricevere tutte le ultime disposizioni inerenti al gioco. Il giocatore dovrà tenere un comportamento ordinato e rispettoso, mantenere basso il volume della voce, della radio, evitare commenti inopportuni ed attenersi all'orario del programma prestabilito.

9) A fine gioco il giocatore dovrà mantenere un comportamento serio e rispettoso, a prescindere dagli episodi e dai risultati, sia in fase di commiato o eventuale contestazione.

10) Il comportamento del giocatore sarà sempre pari a quello di un ospite, per tanto avrà cura di rispettare l'ambiente, la natura, gli animali, non arrecando alcun tipo di danno o di imbarazzo.

11) Il giocatore deve aver rispetto per la sacralità dei luoghi, della storia, degli usi e dei costumi delle persone presso cui viene ospitato.

12) Il capo squadra, il vice o chi per essi comunicano con i terzi (forze dell'ordine, stampa, ospiti o intrusi) in modo civile ed attento, non reagiscono alle provocazioni impegnandosi ad appianare qualsiasi incomprensione.

**13) Anche fuori dal gioco, e in ambito esterno al club, l'associato deve mantenere un profilo basso, non deve per tanto esaltarsi o atteggiarsi pubblicamente in modo incivile per non ledere all'immagine del club.**

**14) In ogni caso il giocatore che sporca poi pulisce, il giocatore che danneggia poi ripara, il giocatore che rompe poi paga.**

15) L'associato è responsabile per le proprie repliche anche fuori dal gioco, deve per tanto fare in modo di non procurare allarmi o danni a terzi anche fuori dall'ambito di gioco.

**16) In caso di ripetuti ritardi o assenze ingiustificate, il direttivo prenderà i provvedimenti disciplinari secondo il caso.**

**17) È fatto divieto assoluto di portare in campo coltelli, armi da taglio a vario titolo che non siano il coltellino multiuso, armi da fuoco anche se inertizzate o regolarmente portate, gradi, mostrine, simboli o effigi politici o militari del passato o del presente.**

18) Per quanto concerne il comportamento dell'associato riferito alla sicurezza, fa testo quanto citato nel regolamento interno delle norme di sicurezza da ritenersi parte integrante del presente.

19) Per quanto non scritto nel presente regolamento interno, per quanto concerne il comportamento, vige sempre la regola del buon senso.

## REGOLAMENTO INTERNO - NORME DI SICUREZZA IN GIOCO

1) L'associato deve recarsi al ritrovo prestabilito in condizioni psico-fisiche idonee al gioco.  
2) Il direttivo designerà un responsabile per il comportamento e la sicurezza in campo, costui sarà il referente del direttivo per i provvedimenti del caso.  
3) Il responsabile per la sicurezza predisporrà un'area apposita per la prova delle repliche, al di fuori di questa ( escluso il gioco) è fatto divieto assoluto di usare le stesse. Il responsabile designerà anche l'area di gioco e di raggruppamento dei colpiti ritenute sicure.  
4) Nel caso di inosservanza delle regole inerenti la sicurezza, il direttivo deciderà i provvedimenti disciplinari da adottare a seconda della situazione, della recidività e della gravità del caso.  
**5) Il giocatore deve tassativamente tenere indossata la maschera protettiva per tutta la durata del gioco e fino al raggiungimento della zona di raduno dei colpiti ritenuta sicura oppure fino alla fine dell'ostilità.**

**6) Quando colpito, il giocatore dovrà avvisare tempestivamente della sua eliminazione gridando forte "Colpito" o "Morto" e portarsi velocemente, con l'arma rivolta verso l'alto, presso l'area predisposta, evitando di intralciare il gioco e rimanervi fino alla fine del game. Solo in tale area il giocatore potrà togliere la maschera, disattivarsi e/o riattivarsi , o ripartire, secondo le regole del gioco.**

7) In gioco, la distanza minima di sparo è di due metri, entro i quali è fatto divieto di colpire l'avversario.

**8 ) La potenza massima delle repliche è stabilita secondo i termini di legge, in 0,99 joule. E' facoltà del direttivo di effettuare controlli saltuari sulla regolarità delle potenze delle ASG. Una verifica può essere effettuata su specifica richiesta di anche un solo giocatore.**

9) Nelle zone di sicurezza e durante il tragitto verso la zona di gioco, il giocatore deve tenere la replica in sicura e puntata verso il basso o verso l'alto. Nella zona preposta dal responsabile alla prova di tiro delle repliche, il giocatore indirizzerà i colpi solo nella direzione indicatagli, eventualmente rispettando il proprio turno secondo le disposizioni del caso.

**10) Incontrando sul campo da gioco terzi non autorizzati (ospiti o intrusi) o non adeguatamente protetti (senza maschere/occhiali protettivi) il giocatore provvederà a fermare immediatamente il gioco avendo cura di avvisare quanti altri giocatori in campo, provvedere alla sicurezza dei terzi e solo eventualmente risolta l'emergenza, riavvisare il gioco.**

11) Arbitri, fotografi, visitatori, devono sempre e comunque indossare le protezioni idonee (occhiali protettivi o maschera integrale) e vistosi segnali di riconoscimento, evitando per quanto possibile di intralciare lo svolgimento dell'azione di gioco.

12) Il responsabile e/o l'organizzazione segnalerà i punti pericolosi del terreno di gioco e ne metterà a conoscenza i giocatori.

**13) In caso di infortunio durante il gioco, l'infortunato dovrà avvisare immediatamente gli altri giocatori. Il gioco verrà fermato fino alla risoluzione dell'emergenza per poi eventualmente essere ripreso. E' obbligatorio prestare soccorso ad un infortunato, anche lieve, sia esso un compagno di squadra, un avversario, un ospite, o un'intrusa, pena il reato di omissione di soccorso.**

14) Il responsabile e/o l'organizzazione dovranno mettere i cartelli di avviso nella limitazione dell'area di gioco, quando non recintata, oppure all'ingresso dell'area.

**15) I neofiti alle prime esperienze dovranno prendere visione, e accettare questo regolamento fornitogli dal club per ogni giornata di gioco.**

16) Per quanto non scritto nel presente regolamento interno, per quanto concerne la sicurezza in gioco, vige sempre la regola del buon senso.