

# PER FARE UN TAVOLO

*Versione 1.0.4 - settembre 2022*



Servono almeno due persone al tavolo, una che si occupa di redigere il referto di gara (il segretario), uno che si occupa del tabellone segnapunti (il cronometrista). Se gli arbitri lo consentono conviene si aggiunga una terza persona, l'addetto alla raccolta delle statistiche, che si occupa di tenere il conto dei goal e dei rigori ma soprattutto della gestione delle esclusioni, compiti di che altrimenti spettano al cronometrista (il conteggio dei goal e dei rigori è facoltativo, ma risulta molto utile a fine partita perché velocizza la chiusura del referto).



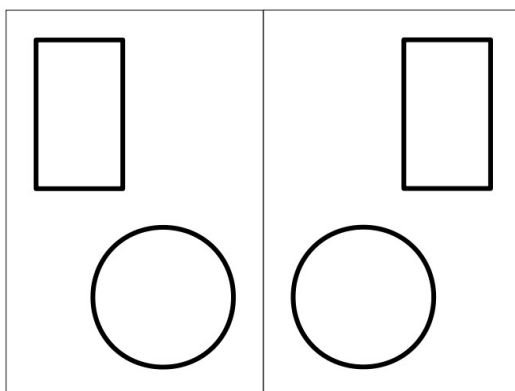
*Quest'opera è rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> o spediisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.*

# Prima della partita

## All'arrivo in palestra

Comporre il tavolo affiancando le due scrivanie possibilmente in corrispondenza della riga di centrocampo, verificare il corretto posizionamento delle panchine, sistemare accanto ad esse i treppiedi portapece e lo straccio umido per la pulizia delle scarpe, predisporre la postazione del medico (una sedia a fianco del tavolo è sufficiente).

Recuperare il librone portadocumenti di squadra dal magazzino e prelevare una decina di fogli per la gestione delle esclusioni.

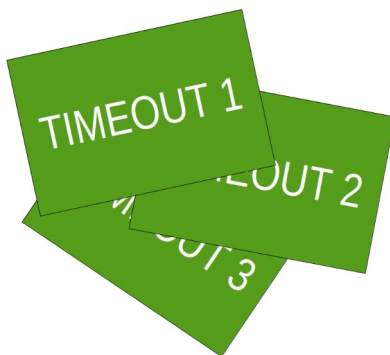


Foglio da usare in caso di esclusione di un giocatore.

Sempre dal magazzino recuperare il computer segnapunti, collegarlo al tabellone (istruzioni dettagliate all'interno della custodia) e avviare il programma "Console" dal Desktop per verificare che la durata del tempo di gioco sia quella corretta per la categoria/campionato di gioco.

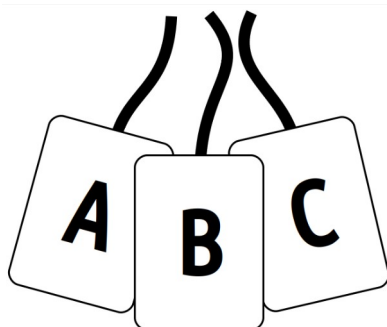
In uno dei cassetti della scrivania si trova il resto del materiale tecnico, in particolare:

- due set di cartellini TIMEOUT 1, 2 e 3; i primi due vanno appoggiati sulle panchine, il terzo resta per il momento al tavolo:



Cartellini per la richiesta del timeout.

- se richiesto dalla categoria/campionato della partita appoggiare sulle panchine i cartellini di riconoscimento degli ufficiali di squadra A, B e C (di norma vengono usati solo nelle partite del campionato Under 17 e per la serie B):



Cartellini di riconoscimento per i dirigenti.

- i supporti per i fogli delle esclusioni, da sistemare agli estremi del tavolo, uno a destra, l'altro a sinistra per agevolarne la lettura da parte delle panchine (hanno l'aspetto di un foglio delle esclusioni ma sono plastificati e già piegati).

## All'arrivo delle squadre

All'arrivo dei nostri ragazzi farsi consegnare il documento d'identità e inserirlo nel librone portadocumenti alla pagina corrispondente. Ritirare l'elenco gara dai rappresentanti verificando che siano presenti in calce le firme degli allenatori e che ci sia l'indicazione del capitano e vicecapitano ("K", "VK" a fianco del nome del giocatore).

## All'arrivo degli arbitri

Consegnare il librone portadocumenti completo dei documenti di tutti i giocatori riportati nell'elenco gara e ritirare il referto di gara.

Il segretario può iniziare la redazione del referto compilando dapprima l'intestazione (gli estremi della gara sono riportati in testa agli elenchi gara; la casella "Impianto" va riempita con la dicitura "Palestra Comunale", il colore delle maglie è evidente!). Si procede col ricopiare gli elenchi di gara negli appositi spazi; la squadra A è quella di casa, quindi i dirigenti e i giocatori della Jolly Handball devono occupare la colonna di sinistra. Fare attenzione nel ricopiare I due elenchi: **sul referto allenatori e dirigenti compaiono prima dei giocatori, nell'elenco gara invece li seguono**. Completata questa sezione del referto si raccolgono le firme dei due allenatori.

Contemporaneamente il cronometrista o l'addetto alla raccolta delle statistiche prepara il foglio delle statistiche riportando i numeri dei giocatori nella colonna di sinistra in ordine crescente.

NR	GIOCATORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1																
2																
3																
6																
7																
10																
11																
16																
21																
28																
44																
48																

OSPITI

NR	GIOCATORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1																
2																

Preparazione del foglio delle statistiche.

Gli elenchi gara devono restare a disposizione degli arbitri per il riconoscimento.

## All'arrivo del medico

Riportare gli estremi del documento d'identità nello spazio riservato all'operatore DAE nell'elenco gara della squadra di casa, dopodiché chiedere al medico di apporre una firma:

The image shows a form from the Federazione Italiana Giuoco Handball. The section 'ELENCO GARA - CAMPIONATO' is visible. A red box highlights a specific area within the form, and a red arrow points to it, indicating where the operator DAE's identification should be recorded.

OPERATORE DAE	COGNOME E NOME	TIPO DOCUMENTO	NR. DOCUMENTO	SCAD. DOCUMENTO	FIRMA

L'area dedicata all'identificazione dell'operatore DAE nell'elenco gara.

Riportare gli estremi del documento e il numero del tesserino nello spazio riservato al medico/operatore DAE sul retro del primo foglio del referto (quello bianco). Sulla stessa pagina indicare che è stata richiesta la presenza della Forza Pubblica e che la stessa non è presente (questa sezione del referto dovrebbe essere compilata dall'arbitro, verificare con lui se se ne deve far carico il segretario).

## Durante la partita

Il cronometrista avvia il contaminuti in corrispondenza del fischio di inizio dell'arbitro. Il programma arresta automaticamente il conteggio al termine del tempo di gioco. Da qui in avanti il compito del cronometrista è quello di aggiornare il punteggio in corrispondenza di un goal e di arrestare il conteggio del tempo alla richiesta di timeout da parte di una squadra (vedi più avanti) o su esplicita richiesta dell'arbitro.

## Significato dei fischi principali

**Fischio breve singolo:** ripresa del gioco (il cronometrista fa ripartire il tempo).

**Doppio fischio breve:** goal (il cronometrista aggiorna il punteggio).

**Triplo fischio breve:** interruzione del gioco (il cronometrista ferma il tempo).

In caso di interruzione l'arbitro attende un cenno di conferma dal cronometrista prima di far riprendere il gioco; il cronometrista avvia il conteggio del tempo in corrispondenza del successivo fischio.

## Eventi di gioco

*Per quanto gli altri eventi di gioco descritti qui di seguito non chiamino direttamente in causa il cronometrista (ad esclusione del timeout), questo può aiutare concretamente il segretario nel suo lavoro fornendo a voce l'orario indicato dal contaminuti, confermando l'identità del giocatore coinvolto nell'azione e/o il punteggio corrente.*

Gli eventi di gioco vanno riportati nell'apposita area del referto uno per riga senza lasciare spazi. L'orario va riportato in prima colonna nel formato "minuto:secondo"; il punteggio va riportato nello stesso formato, a sinistra quello della squadra di casa (squadra A), a destra quello della squadra ospite (squadra B) allineato a destra nella colonna "Evento" eventualmente preceduto dal codice identificativo dell'evento accaduto.

### Goal

In caso di segnatura (l'arbitro emette due brevi fischi e alza il braccio teso) il segretario deve riportare nell'ordine: orario di gioco, numero del giocatore che ha segnato (da indicare nella colonna A/B della squadra di appartenenza), il punteggio aggiornato.

Min./Sec.	Gioc.		Evento
	A	B	
01:46	6		1:0

Al minuto 01:46 il giocatore numero 6 della squadra A segna un goal. Il nuovo punteggio è 1:0.

L'addetto alle statistiche aggiunge una "X" al conteggio dei goal realizzati dal giocatore.

#### JOLLY HANDBALL

NR	GIOCATORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1																
2																
3																
6							X									
7																
10																
11																

Registrazione dei goal nel foglio delle statistiche.

#### Rigore (detto anche "tiro dai 7 metri")

In caso di rigore (l'arbitro emette un fischio lungo e indica la posizione di tiro dei 7 metri) il segretario deve riportare nell'ordine: orario di gioco, numero del giocatore incaricato del tiro (da indicare nella colonna A/B della squadra di appartenenza), il codice "R", quindi attende l'esito del tiro. Se il giocatore segna il segretario cerchia la "R" e aggiorna il punteggio, in caso contrario riporta il punteggio della riga precedente.

Min./Sec.	Gioc.		Evento
	A	B	
01:46	6		1:0
02:17		2	(R) 1:1

Al minuto 02:17 il giocatore numero 2 della squadra B segna un rigore. Il nuovo punteggio è 1:1.

Min./Sec.	Gioc.		Evento
	A	B	
01:46	6		1:0
02:17		2	(R) 1:1
04:05	8		R 1:1

Al minuto 04:05 il giocatore numero 8 della squadra A sbaglia un rigore. Il punteggio rimane 1:1.

L'addetto alle statistiche aggiunge una "R" all'elenco dei rigori assegnati alla squadra. In caso di segnatura cerchia la "R" appena tracciata e attribuisce una "X" al giocatore che ha realizzato il goal.

JOLLY HANDBALL

Rigori: R

NR	GIOCATORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1																
2																
3																
6		X														
7																
10																

OSPITI

Rigori: (R)

NR	GIOCATORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1																
2		X														

Registrazione dei rigori nel foglio delle statistiche (opzionale). Una "R" non cerchiata indica un rigore sbagliato, una "R" cerchiata uno segnato, cui deve corrispondere una "X" nella tabella sottostante.

Se l'arbitro ha interrotto il gioco prima dell'assegnazione del rigore il cronometrista avvia il contaminuti in corrispondenza del fischio che autorizza il tiro dai 7 metri, quindi aggiorna il punteggio sul tabellone in caso di segnatura.

### Ammonizione

In caso di ammonizione (l'arbitro eleva il cartellino giallo e indica il giocatore sanzionato con un braccio) il segretario deve riportare nell'ordine: orario di gioco, numero del giocatore sanzionato (da indicare nella colonna A/B della squadra di appartenenza), il codice "A" oppure "AMM" seguito dal punteggio attuale; barra con una "X" la casella "A" in corrispondenza del giocatore sanzionato.

Min./Sec.	Gioc.		Evento
	A	B	
...			
04:05	8		R 1:1
04:21	7		A 1:1

Al minuto 04:21 il giocatore numero 7 della squadra A viene ammonito. Il punteggio rimane 1:1.

N°	Giocatori	A	2'	2'	2'sq	SQ	RS	Reti
1	Bosurgi Pompeo							
2	Tuzzolino Ignazio							
3	Zacchia Maurizio							
4	Modiano Angelo							
7	Broggini Giosuè	X						
10	Trapani Paride							
11	Cardano Fiorino							
16	Monti Gastone							
21	Bottigliero Bruno							
28	Vigorelli Riccardo							
44	Anastasi Marcantonio							
48	Ungaretti Luchino							

Registrazione dell'ammonizione del giocatore n.7 nella sezione dell'elenco giocatori della squadra A.

### Esclusione (2 minuti)

In caso di esclusione (l'arbitro alza un braccio mostrando un "2" con la mano mentre con l'altro indica il giocatore sanzionato) il segretario deve riportare nell'ordine: orario di gioco, numero del giocatore sanzionato (da indicare nella colonna A/B della squadra di appartenenza), il codice "2M" seguito dal punteggio attuale; barra con una "X" la prima casella "Sosp" libera in corrispondenza del giocatore sanzionato.

Min./Sec.	Gioc.		Evento	
	A	B		
...				
04:21	7		A	1:1
06:02		16	2M	1:1

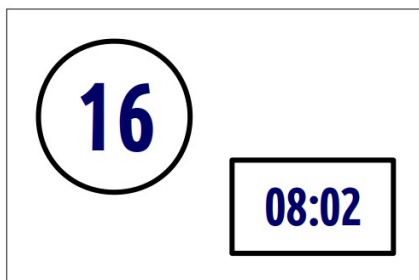
Al minuto 06:02 il giocatore numero 16 della squadra B viene escluso. Il punteggio rimane 1:1.

N°	Giocatori	A	2'	2'	2'sq	SQ	RS	Reti
1	Sagnelli Pierpaolo							
2	Gregorio Michelotto							
4	Sauro Matteo							
5	Carpaccio Lazzaro							
6	Martinelli Ludovico							
7	Cundari Gianluca							
8	Muriardo Achille							
15	Filippelli Guido							
16	Scaccardo Arturo	X						
18	Chiaromonte Daniele							
21	Mastandrea Franco							

Registrazione dell'esclusione del giocatore n.16 nella sezione dell'elenco giocatori della squadra B.



Contemporaneamente il cronometrista o l'addetto alle statistiche preleva un foglio per le esclusioni riportando il numero del giocatore sanzionato all'interno dei cerchi e l'orario di termine della sanzione nei riquadri rettangolari (ottenuto aggiungendo due minuti al tempo correntemente indicato dal contaminuti). Il foglio piegato in due va appoggiato sul supporto dal lato della squadra di appartenenza del giocatore sanzionato.



Indicazione dell'esclusione per la squadra B.

Il tempo indicato è quello in cui è avvenuta l'esclusione, aumentato di 2 minuti.

Prima di comandare un'esclusione l'arbitro interrompe sempre il gioco.

### Squalifica

In caso di squalifica (l'arbitro eleva il cartellino rosso e indica il giocatore sanzionato con un braccio) il segretario deve riportare nell'ordine: orario di gioco, numero del giocatore sanzionato (da indicare nella colonna A/B della squadra di appartenenza), il codice "SQ" seguito dal punteggio attuale; barra quindi con una "X" la casella "Sq" in corrispondenza del giocatore sanzionato.

Min./Sec.	Gioc.		Evento	
	A	B		
...				
06:02		16	2M	1:1
06:02	2		SQ	1:1

Al minuto 06:02 il giocatore numero 2 della squadra A viene squalificato. Il punteggio rimane 1:1.

N°	Giocatori	A	2'	2'	2'sq	SQ	RS	Reti
1	Bosurgi Pompeo							
2	Tuzzolino Ignazio					X		
3	Zacchia Maurizio							
6	Modiano Angelo							
7	Broggini Giosuè	X						
10	Trapani Paride							
11	Cardano Fiorino							
16	Monti Gastone							
21	Bottigliero Bruno							
28	Vigorelli Riccardo							
44	Lucaresi Mercantonia							

Registrazione della squalifica del giocatore n.2 nella sezione dell'elenco giocatori della squadra A.

Anche in caso di squalifica il cronometrista o l'addetto alle statistiche deve preparare ed esporre un foglio di esclusione secondo le stesse modalità viste per l'esclusione.

**ATTENZIONE: un giocatore già sanzionato non può ricevere una sanzione di livello inferiore, in particolare un giocatore che è stato escluso non può essere ammonito. Se ciò accade attirare l'attenzione dell'arbitro e spiegare la situazione.**

## Timeout

Il timeout di squadra viene richiesto dall'allenatore appoggiando il cartellino di timeout sulla scrivania **quando la sua squadra ha il possesso palla**; in questo caso il cronometrista attiva il timeout mentre il segretario registra l'evento riportando nell'ordine: orario di gioco, il codice "TO" nella colonna della squadra che ha richiesto l'esclusione, il punteggio corrente. Lo stesso orario va riportato nell'apposita casella dei timeout di squadra.

Min./Sec.	Gioc.		Evento
	A	B	
...			
06:02	2		SQ 1:1
11:54		TO	1:1

Al minuto 11:54 la squadra B ha richiesto un timeout. Il punteggio rimane 1:1.

N.	B	Team time-out			TP
7 mt	/	1 11:54	2	3	

Registrazione del timeout per la squadra B nella sezione loro dedicata.

Il timeout dura un minuto. Il programma Consolle mostra sul tabellone lo scorrere del minuto ed emette un suono di sirena quando mancano 10 secondi allo scadere della pausa. Scaduto il minuto il programma fa ricomparire il tempo di gioco sul tabellone.

Se il conteggio del tempo del secondo tempo viene fatto ripartire da zero ricordarsi che un nuovo timeout va registrato con l'orario mostrato dal tabellone nell'elenco degli eventi mentre nella casella dei timeout va riportato l'orario effettivo di gioco, cioè quello mostrato dal tabellone aumentato della durata del primo tempo.

**ATTENZIONE: una squadra può richiedere solo un timeout negli ultimi 5 minuti di gara.**

## Al termine del primo tempo

Attendere gli arbitri e mostrare loro il referto per un rapido controllo, riportare quindi il punteggio del primo tempo nell'apposito riquadro dell'intestazione. Barrare infine una riga del registro degli eventi per indicare la fine del primo tempo:

Min./Sec.	Gioc.		Evento
	A	B	
...			
28:54	2		19:16
/ / / / /	/ /	/ /	/ / / / /

## Durante l'intervallo

Ritirare il cartellino TIMEOUT 1 se non è stato utilizzato, consegnare il TIMEOUT 3.  
Trascorsi 10 minuti suonare la sirena se entrambe le squadre non sono ancora rientrate.

## Al termine della partita

Attendere gli arbitri e mostrare loro il referto per il controllo conclusivo, riportare quindi il punteggio finale nei riquadri del punteggio del secondo tempo e in quello del risultato finale nell'intestazione del referto. Come fatto alla fine del primo tempo, barrare una riga del registro degli eventi per indicare il termine della partita.

Completare la sezione delle squadre riportando per ogni giocatore il numero complessivo di goal realizzati (qui torna utile il foglio statistiche se è stato compilato, in caso contrario bisogna ricavare queste informazioni dal registro degli eventi); indicare il numero di tiri dai 7 metri realizzati/assegnati ad ogni squadra se il modello del referto lo richiede (le versioni più vecchie non consideravano questa statistica).

N°	Giocatori	A	2'	2'	2'sq	SQ	RS	Reti
1	Bosurgi Pompeo							
2	Tuzzolino Ignazio					X		2
3	Zacchia Maurizio							
6	Modiano Angelo							
7	Broggini Giosuè	X						10
10	Trapani Paride							
11	Cardano Fiorino							6
16	Monti Gastone							4
21	Bottigliero Bruno							1
28	Vigorelli Riccardo							
44	Anastasi Marcantonio							8
48	Ungaretti Luchino							

Registrazione del numero di goal realizzati da ogni singolo giocatore (squadra A).

N.	A	Team time-out			TP
7 mt	4 / 6	1 15:35	2 42:07	3 53:21	

Registrazione del numero di rigori segnati da una squadra rispetto al totale (in questo caso 4 su 6).

Notare pure l'orario crescente dei timeout (il secondo e il terzo sono stati effettuati nel secondo tempo).

Consegnare il referto agli arbitri che, una volta firmato, ne restituiranno una copia che va archiviata nei raccoglitori in fondo al librone portadocumenti.

Ritirare infine tutto il materiale tecnico consegnato alle squadre (cartellini timeout inutilizzati ed eventualmente quelli identificativi), riporre tutto al proprio posto e lasciare la palestra com'era stata trovata se non meglio.

## Note

[...] qualora, al termine delle verifiche, vengano accertati errori nella compilazione del referto, che possono consistere, a titolo di esempio, in: omessa oppure irregolare aggiunta dell'indicazione di una o più reti, omessa oppure irregolare aggiunta di provvedimenti disciplinari, etc. dopo l'ultima riga occupata devono essere riportati gli eventi risultati omessi, che devono anche andare ad integrare il riepilogo nella parte sovrastante, riguardante giocatori e dirigenti

La compilazione del referto (fronte, retro ed eventuali integrazioni) deve essere effettuata sempre dalla stessa persona, utilizzando la medesima penna. Per nessun motivo possono essere effettuate cancellazioni tali da non consentire di leggere quanto era stato in origine scritto. Pertanto, ove siano stati commessi errori, sia nell'indicazione dei dati di gara che nei commenti post - gara, è consentito esclusivamente tracciare una linea sulla parte di testo errata, tale comunque da permettere di leggere quanto era stato scritto e da far comprendere nello stesso tempo che trattasi di un testo da considerare annullato.

Fonte: "GUIDA ALLA COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA" - Mauro Montagner

## Referto - frente

[illegible]



# Referto - retro

RELAZIONE ARBITRALE			
Presenza Forza Pubblica	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	Richiesta Forza Pubblica
Presenza Medico	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	n° Tessera Ordine dei Medici
Squalifiche / Espulsioni di Dirigenti e Giocatori			
Infortuni			
Pubblico			
Incidenti avvenuti			
Altro			
Note aggiuntive relative agli obblighi previsti dal Vademecum e dalle Circolari Federali			
Terreno di gioco a disposizione 45 minuti prima dell'orario di inizio dell'incontro :		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Spogliatoi delle Squadre a disposizione 90 minuti prima dell'orario di inizio dell'incontro :		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Versamento contributo gara :	Squadra A : Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Squadra B : Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	
Data stampa certificato tesseramento:	Squadra A : <input type="text"/>	Squadra B : <input type="text"/>	
Estremi bollettino/bonifico:	VCY / CRO <input type="text"/>	Data <input type="text"/>	
Tabellone elettronico funzionante :	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Guasto nel corso della gara :	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Cronometro di riserva disponibile :	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	Verbale omologazione campo n.:	<input type="text"/>
Consegna n. 2 copie DVD dell'incontro da parte della squadra ospitante		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Utilizzo n. 2 palloni ufficiali di gara		Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Altro :			
Note su disponibilità ed idoneità dello Spogliatoio Arbitri :			
La Relazione è terminata Si <input type="checkbox"/> La Relazione non è terminata e seguono altre : <input type="text"/> pagine			
1° Arbitro : Cognome e Nome		2° Arbitro : Cognome e Nome	
Firma		Firma	

## Elenco gara



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO HANDBALL

[www.figh.it](http://www.figh.it)

## ELENCO GARA - CAMPIONATO

2021/2022

SOCIETÀ

GARA N. \_\_\_\_\_

INCONTRO \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_

[illegible]

I tesserati sprovvisti di certificato di tesseramento partecipano alla gara sotto la diretta responsabilità della Società

OPERATORE DAE	COGNOME E NOME	TIPO DOCUMENTO	NR. DOCUMENTO	SCAD. DOCUMENTO	FIRMA

Il/La sottoscritto/a, diligente dotato dei necessari poteri della società sportiva in intestazione, consapevole delle responsabilità civili e penali derivanti da dichiarazioni mendaci, dichiara sotto la propria responsabilità che:

- il DAE è conforme alla vigente normativa comunitaria e nazionale
- il DAE è regolarmente mantenuto e perfettamente funzionante
- l'operatore DAE riportato nel presente elenco gara è abilitato all'utilizzo

Analisi dell'art.13 del Reg. UE 2016/679 (Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali - GDPR) si informa che i dati (inclusi quelli relativi alle utenze telefoniche indicate ed all'eventuale nominativo che ne è titolare) saranno utilizzati per le procedure di autorizzazione d'iscrizione al campionato di riferimento e per la successiva gestione delle connesse attività. Il consenso al trattamento è facoltativo, ma essendo il conferimento dei dati necessario per consentire alla Federazione di autorizzare l'iscrizione, l'eventuale rifiuto di prestarlo determinerà l'impossibilità di ricevere l'autorizzazione federale. I dati potranno essere comunicati a terzi terzi o affiliati per le medesime finalità appena sopra evidenziate. La Federazione potrà procedere dietro consenso (facoltativo) alla diffusione tramite il sito web ufficiale dei dati relativi all'utenza indicata ed al nominativo che ne è titolare. Titolare del trattamento è la federazione italiana Giuoco Handball con sede in Roma, Stadio Olimpico (Curva Nord). In ogni momento l'interessato può esercitare i diritti previsti dal paragrafo 6 dell'informativa il cui testo completo ed esteso è disponibile nella home page del sito web federale [www.figh.it](http://www.figh.it)

lo sottoscritto/a, legale rappresentante dotato dei necessari poteri della società affiliata, acquisite le informazioni di cui all'articolo 13 del Reg. UE 2016/679 e presa visione dell'informativa integrale sul sito web federale [www.figh.it](http://www.figh.it), in nome e per conto della società

- |   |   |
|---|---|
| X | presto il consenso al trattamento dei dati personali della società sportiva, dei tesserati e degli sportivi elencati per i trattamenti specificati nel presente modulo e per le finalità esplicitate nell'informativa integrale alle lettere da (f) a (n) - per le società affiliate - ed alle lettere da (j) a (o) per i tesserati |
| X | presto il consenso al trattamento rappresentato dalla comunicazione e/o dalla diffusione dei dati personali della società sportiva affiliata per i trattamenti specificati nell'informativa integrale alle lettere da (a) a (n) e al paragrafo 5  |
| X | presto il consenso al trattamento rappresentato dalla comunicazione e/o dalla diffusione dei dati personali degli sportivi e dei tesserati elencati per i trattamenti specificati nella relativa informativa integrale alle lettere da (a) a (n) e al paragrafo F   |

FIRMA DEL DIRIGENTE DELLA SOCIETA'

Non possono essere iscritti a referto atleti di categoria Under 15