



Il Bibliotecario



*MiniRobot*²⁰⁰⁸ è una competizione di robot che mira a suscitare e sviluppare l'interesse del grande pubblico verso la robotica ed avvicinare i giovani al mondo della scienza e della tecnologia. L'iniziativa è rivolta a studenti di scuola secondaria superiore facenti capo a una scuola superiore o organizzati autonomamente (club, associazioni culturali, ecc.). Ogni squadra sarà chiamata a competere con un robot, costruito sfruttando il contenuto dei kit di montaggio Lego, che realizzi le operazioni previste nel presente regolamento.

L'obiettivo di quest'anno è quello di realizzare robot che siano in grado di orientarsi in un labirinto e ritrovare dei libri da differenziare per colore. Per poter portare a compimento tale missione i robot dovranno essere in grado di:

- Superare ostacoli lungo il percorso
- riconoscere oggetti in base alla loro posizione;
- riconoscere oggetti in base alle loro caratteristiche;
- raccogliere oggetti, classificarli e collocarli, in relazione alle caratteristiche dell'oggetto stesso.

*MiniRobot*²⁰⁰⁸ è un'amichevole opportunità per mettere in luce nuove soluzioni tecnologiche ed un'occasione per scambiarsi idee, conoscenze, suggerimenti e soluzioni attorno ad una competizione comune. La creatività è messa in gioco e l'interdisciplinarietà è indispensabile. Sia le qualificazioni che le finali di *MiniRobot*²⁰⁰⁸ saranno svolte con spirito di amicizia e sportività. A tutti i partecipanti si richiede la piena accettazione del presente Regolamento. La corretta interpretazione dello stesso compete al Comitato Organizzatore e agli arbitri (durante le gare). Il giudizio degli arbitri è insindacabile.

La competizione si terrà nei giorni 29/30 Maggio 2008. Tale data potrà subire modifiche a causa di eventuali problemi nella disponibilità dei locali o di altri problemi organizzativi.

1. Introduzione

I robot devono raccogliere dei libri di colori e dimensioni diverse superando un labirinto che li separa da loro. Una volta raccolti i libri devono depositarli sulla "scrivania" del rispettivo colore. Il tutto entro il tempo massimo di 180 secondi.

Ogni squadra può progettare e costruire un solo robot e ogni membro può far parte di uno ed un solo team. Una gara coinvolge due squadre e dura 180 secondi.

Ad ogni robot sarà associata una parte di campo e tutta la sua gara si svolge all'interno dello stesso (per lo schema del campo cfr. 7.1 e 7.2).

Il labirinto che i robot dovranno superare avrà tre possibili configurazioni degli ostacoli (cfr. 7.1 e 7.2): prima di ogni gara verrà estratta a sorte la configurazione del campo di gioco.

2. Campo di Gioco

2.1 Descrizione del campo (per lo schema del campo cfr. 7.1)

Gli elementi del campo da gioco sono:

- un campo rettangolare colorato bianco diviso in due parti, separate e delimitate da un bordino di legno.
- 10 ostacoli;
- 4 scrivanie;
- 12 libri (gli oggetti da trasportare): 6 per ogni colore, di due dimensioni distinte;
- Tutte le scrivanie si troveranno all'interno della prima area del campo, delimitata da una linea nera di spessore 2cm;
- Tutti gli ostacoli si troveranno all'interno della seconda area del campo, delimitata da linee nere di spessore 2cm;
- Tutti i libri si troveranno all'interno della terza area del campo, delimitata da una linea nera di spessore 2cm.

L'area di gioco è circondata da un bordo di legno. Esso è spesso 20mm ed alto 70mm rispetto al livello del tavolo.

Esso è uniformemente colorato di bianco. Il bordo non è considerato parte del campo di gioco. Esso infatti non deve essere considerato nelle misure del campo descritte in seguito.

2.2 Regole di tolleranza

Gli organizzatori si impegnano a costruire il campo da gioco con un alto grado di precisione ed accuratezza. Sono tuttavia ammesse le seguenti tolleranze di costruzione:

- 2% rispetto alla costruzione dell'area di gioco;
- 5% con rispetto per gli elementi costruttivi del campo di gioco;
- 10% rispetto alle linee tracciate.

Non sarà considerato valido nessun reclamo relativo a variazioni di costruzione non previste nelle tolleranze sopra indicate.

Attenzione, si noti che le tolleranze descritte sopra non riguardano in ogni caso le dimensioni limite, che saranno applicate ai robot come requisito di partecipazione.

Il Comitato Organizzatore non è responsabile di eventuali interferenze dovute ad apparecchiature elettroniche presenti nella sede di gioco o nelle sue vicinanze.

2.3 Dimensioni del campo di gara

Il tavolo è largo cm. 305 e lungo cm. 274. E' dipinto di bianco. Il campo da gioco è diviso in tre zone: "partenza", "labirinto" e "libri", delimitate da linee nere, poste rispettivamente a 74cm e 204cm dal bordo più grande. Sono spesse 2cm.

Ogni team posizionerà il proprio robot non attivo, sull'area di gioco. Il robot deve trovarsi fra le due scrivanie e deve essere a contatto con un proprio lato al bordo del campo di gioco della zona di partenza. (vedi anche 7).

2.3 Bordi

Il bordo è spesso 2cm ed alto 10cm rispetto al livello del tavolo. E' dipinto uniformemente di bianco.

2.4 Libri

Tali oggetti sono realizzati in abete ed avranno due dimensioni e due colori distinti. Ogni squadra avrà a disposizione:

- un libro rosso grande;
- due libri rossi piccoli;
- due libri blu grandi;

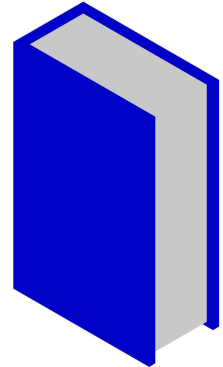
- un libro blu piccolo;

Tali oggetti sono collocati su un'unica linea distante 35cm dal bordo finale del campo e ad intervalli regolari, a partire dal bordo sinistro del campo di 21.7cm (in riferimento al punto medio del bordo del libro), così come mostrato in figura cfr. 7.1.

Le dimensioni e lo schema di costruzione dei libri sono i seguenti:

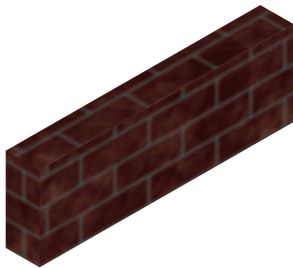
Libro grande:

Il parallelepipedo interno, che rappresenta i fogli di un libro, ha le dimensioni 10 x 7 x 3cm; la copertina, invece, realizzata con fogli di compensato da 3 strati, sporge di 0.5cm da ogni lato, rispetto ai fogli



Libro piccolo:

Il parallelepipedo interno, ha le dimensioni 8 x 6 x 3cm; la copertina sporge di 0.5cm da ogni lato, rispetto ai fogli.



2.5 Ostacoli

Tali oggetti sono realizzati in legno e la loro colorazione sarà marrone, le dimensioni sono 4 x 30 x 10cm, il cui ultimo valore indica l'altezza.

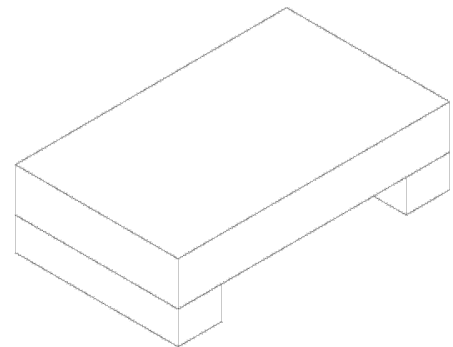
La loro posizione sul campo è variabile, seguendo tre schemi (uno dei quali verrà sorteggiato nei momenti antistanti il match). Le configurazioni possibili sono schematizzate in cfr. 7.1 -7.2

2.6 Scrivanie

Tali oggetti sono realizzati in legno, dipinti in colore rosso o blu ed hanno le seguenti dimensioni:

- altezza 7cm
- larghezza 25cm
- profondità 15cm

L'intera struttura degli stessi è realizzata usando tranci di spessore 4cm



N.B.: Si fa presente alle squadre che il colore del campo di gioco può variare da un campo all'altro e può anche degradarsi durante la competizione. In caso di gravi problemi, alcuni elementi descritti qui a seguire potranno essere modificati durante il corso dell'anno dal Comitato Organizzativo della competizione. In tal caso verrà data immediata comunicazione delle modifiche apportate.

3. Robot

3.1 Generalità

Ogni team può iscrivere alla gara un solo robot.

Il robot deve essere una macchina completamente autonoma. Deve trasportare la sua alimentazione. Durante l'incontro non è permessa nessuna azione di controllo remoto: il robot deve agire autonomamente.

3.2 Visibilità

La commissione arbitri incoraggia le squadre a rendere visibili le parti interne dei loro robot.

3.3 Limitazioni e problemi di sicurezza

Fair – play

Lo scopo della manifestazione è quello di condividere il tempo in amicizia e giocare quanti più incontri è possibile. Quindi ogni azione non direttamente connessa con lo spirito dell'incontro, come disposto in questo documento, e dannosa per lo svolgimento della gara sarà penalizzata.

Sono, pertanto, vietate strategie che possano, impedire al robot avversario di raggiungere i suoi libri o chiuderlo in un'area del campo di gara o danneggiare intenzionalmente il robot avversario, il campo di gara o qualcuno dei suoi elementi.

Ogni robot deve mantenersi all'interno della sua parte di campo.

Sicurezza

I robot non devono avere parti sporgenti o taglienti che possano infliggere danni o che possano essere pericolose. L'uso di prodotti liquidi, di prodotti corrosivi, di materiali pirotecnici o di esseri viventi è proibito.

Tutti i sistemi presi a bordo dei robot, devono rispettare tutti i requisiti di legge. Specificamente, i sistemi usati dovranno aderire alle normative di sicurezza e non devono mettere i partecipanti o il pubblico in pericolo sia durante gli incontri che nel backstage.

Come regola generale, qualsiasi dispositivo o sistema considerato come potenzialmente pericoloso verrà rifiutato dall'arbitro e in ogni caso le squadre saranno considerate responsabili di qualunque danno arrecato a cose o persone.

3.4 Apparecchiatura obbligatoria

I robot devono essere costruiti sfruttando pezzi Lego, al fine di garantire una certa uniformità nella realizzazione dei robot.

È possibile costruire apposite parti meccaniche non presenti nei kit Lego oppure non esistenti, purché non si tratti del controllore. I candidati dovranno usare l'RCX della Lego, nel caso usassero edizioni passate del kit, oppure l'NXT di recente commercializzazione.

3.5 Apparecchiatura consigliata

Si consiglia l'uso di Kit Lego MindStorms, in ottemperanza a quanto già esposto nel presente regolamento e contengono una buona varietà di pezzi, utili alla costruzione. Si coglie inoltre l'occasione per comunicare a tutti i partecipanti la messa in commercio di una nuova versione di questo prodotto. Si invita, quindi, a diffidare di qualunque venditore che fornisca la vecchia versione a prezzi non competitivi.

3.6 Limiti spaziali del robot

- Alle squadre è permesso di dotare il proprio robot con meccanismi estensibili. Se tali meccanismi sono usati, il robot deve generalmente distenderli dopo il segnale di avvio dell'incontro.

- Il perimetro del robot è definito come un involucro convesso che misura la proiezione verticale del robot sulla terra.

- Il perimetro del robot, nella posizione di partenza, non deve superare le dimensioni di 30 x 30cm.

- L'altezza del robot non deve comunque eccedere i 30 centimetri.

- Un robot sarà inteso come l'insieme di oggetti collegati meccanicamente (quindi un robot non può disperdere parti o elementi sul campo di gara o dividersi in più parti).

3.7 Fonti di energia

Si consiglia di utilizzare la semplice alimentazione prevista dalla presenza di un adatto alloggiamento nel microcontrollore. È prevista la possibilità di utilizzare ulteriori sistemi di alimentazione, purché, se presenti, l'elettrolita sia solido, per prevenire qualsiasi problema in caso di una perdita di acido.

N.B.: Si suggerisce vivamente alle squadre di avere diversi set di batterie e di progettare un accesso facile nel robot per la loro sostituzione. Viene ricordato alle squadre di avere sempre batterie cariche disponibili. Le squadre devono, però, essere in grado di disputare almeno due incontri consecutivi senza doverle sostituire.

3.8 Accesso aree riservate

Nonostante il numero di concorrenti che può comporre una squadra non abbia limitazioni, per permettere un corretto svolgimento delle attività in piena sicurezza, soltanto 5 componenti per ogni team ed un accompagnatore potranno accedere alle zone riservate (ad esempio, nell'area dedicata alle ultime modifiche, i cosiddetti box, e nella zona di attesa per l'ingresso alla zona di gioco). L'accompagnatore, inoltre, non potrà accedere alla zona di gioco.

4. Regolamento della gara

4.1 Obiettivo della gara

I robot devono raccogliere i libri presenti sul campo, in posizioni note, e deporli su due scrivanie. I libri devono essere inoltre differenziati per colore. L'obiettivo è quello di raccogliere i libri blu sulla scrivania blu e quelli rossi sulla scrivania rossa.

4.2 Procedura di start

- La posizione sull'area di gioco è stabilita, negli istanti antecedenti ogni gara.
- Attraverso estrazione viene scelta la configurazione degli ostacoli.
- Ogni team posizionerà il proprio robot non attivo, sull'area di gioco. Il robot deve essere a contatto con un proprio lato al bordo del campo di gioco della zona di partenza, tra le due scrivanie.
- Il robot non deve contenere alcun libro all'inizio della gara. Un robot che disattende questa regola verrà squalificato.
- E' consentito l'accesso all'area di gioco per la preparazione del robot, a solo 2 persone per team.
- I team hanno a disposizione 3 minuti per collocare il proprio robot nella posizione di partenza.
- Dal momento in cui il robot è posizionato nell'area di partenza, nessun altro intervento o scambio di informazioni esterne è concesso.
- In seguito allo start dato dall'arbitro, i robot saranno attivati da uno dei membri del team. Da tale momento il robot dovrà svolgere la gara in maniera totalmente autonoma, pena la squalifica dalle gare.
- Ogni team, che non segue in modo scrupoloso le procedure di partenza (anticipata o con start ritardato) è penalizzato con una falsa partenza. Sarà dato un nuovo start. Gli arbitri si riservano il diritto di avviare essi stessi i robot, in caso di un'ulteriore falsa partenza.

4.3 Tempistica

• I robot hanno 180 secondi per ottenere quanti più punti possibile. Questa operazione deve essere eseguita in completa autonomia.

• Ai membri dei team non è permesso, in ogni modo, di toccare i robot, l'area di gioco o alcuni degli elementi fissi durante la gara. Ogni azione compiuta senza il consenso degli arbitri, porterà all'eliminazione del team per la gara corrente. Il team inoltre perderà tutti i punti che avrebbe potuto ottenere durante la gara.

• Ogni robot non deve abbandonare la propria metà campo.

• Se il robot lascia l'area di gioco, questo non può essere riportato dentro. La gara continua senza essere riavviata.

• Alla fine della gara, i robot si fermeranno utilizzando i propri timer. Se il timer non lavora correttamente, gli arbitri si occuperanno personalmente di spegnerli. È quindi obbligatorio lasciare il pulsante di stop del robot in bella vista.

• Gli arbitri eseguiranno il conteggio dei punti senza toccare i robot. Quindi annunceranno il risultato.

• Ai membri dei team è permesso toccare e lasciare la scena (il campo in tutte le sue parti e i robot) solo con l'esplicito consenso degli arbitri e solo quando i robot non contengono alcun libro.

5. Calcolo del punteggio

5.1 Punti

• Il conteggio dei punti è effettuato alla fine del match.

• Ogni libro che verrà collocato su una scrivania attribuisce 4 punti alla squadra.

• Ogni libro posizionato sulla scrivania corretta varrà ulteriori 5 punti.

• Ogni libro posizionato in posizione errata varrà ulteriori 0 punti.

• Se uno dei libri dovesse accidentalmente cadere all'interno della zona di arrivo, alla squadra verranno comunque assegnati 2 punti.

• Ulteriori punti verranno assegnati nei seguenti casi:

- 2 punti per ogni secondo libro posizionato su una scrivania corretta, qualora tutti i libri su tale scrivania siano dello stesso colore.

- 4 punti per ogni terzo libro posizionato su una scrivania corretta, allorché tutti i libri su tale scrivania sono dello stesso colore.

- 10 punti se il robot riesce a portare tutti i libri nelle scrivanie corrette.

5.2 Penalità

La penalità comporterà la sottrazione alla fine del match di 2 punti dal risultato ottenuto dal team. Ogni robot le cui azioni non siano compatibili con lo spirito della competizione potrà essere penalizzato dall'arbitro.

L'arbitro potrà assegnare una penalità ad esempio nei seguenti casi:

• Un robot considerato pericoloso rispetto al campo o al robot oppponente;

• Un robot che blocca al robot avversario un elemento del campo;

• Un robot che dopo lo scadere del tempo continua la propria azione (in questo caso la penalità varrà un solo punto).

Attenzione: questa lista non è esaustiva. Altre penalità potranno essere attribuite quando l'arbitro lo consideri giustificato.

Nel caso in cui un robot compia più "azioni" punibili con penalità, queste si cumuleranno.

5.3 Squalifica

L'arbitro squalificherà un team:

- che non è arrivato in tempo nell'area di attesa pre-match;
- che impiega più di 3 minuti nell'area di gioco per essere pronto;
- che effettua un'azione non precedentemente approvata dall'arbitro, o ogni deliberata azione non in linea con le regole.

Un team espulso durante un match perde tutti i punti acquisiti durante lo stesso. Il team avversario continuerà con il match acquisendo i propri punti.

6. Sequenze principali della competizione

6.1 Approvazione

Per poter accedere ai gironi di qualificazione, un robot deve essere esaminato da un arbitro che controlla:

- che il robot sia conforme alle regole, che rientri nelle specifiche tecniche di dimensioni e non posseda parti non accettabili per regolamento.
- che la squadra abbia fornito un file tecnico sul robot (vedi 7.3 del presente regolamento).

Un robot che soddisfa questi criteri sarà approvato.

N.B.: E' obbligatorio informare gli arbitri di qualsiasi modifica apportata sul robot (funzionalità, misure) dopo l'approvazione o durante le gare. L'arbitro verificherà che le nuove modifiche siano conformi alle regole e in caso positivo aggiornerà l'approvazione. In qualsiasi momento durante le competizioni o qualora lo ritenesse opportuno, l'arbitro ha il diritto di procedere con una nuova approvazione. Se, ad esempio, un robot commette azioni scorrette per più partite l'arbitro può richiederne la modifica e potrà eseguire una nuova approvazione.

6.2 Gironi di qualificazione

Il numero di partite nei gironi di qualificazione dipende dal numero di squadre che si iscriveranno al torneo.

Il risultato della fase di qualificazione decide quali squadre potranno partecipare ai gironi finali.

I punti per la qualificazione sono determinati aggiungendo ai punti accumulati durante ogni partita alcuni punti bonus:

- o 4 punti per una vittoria,
- o 2 punti per il pareggio,
- o 1 per la sconfitta,
- o 0 in caso di squalifica.

Una partita che finisce con il risultato di 0 a 0 è considerata una doppia sconfitta e ad ognuna delle due squadre è assegnato un punto di gratifica.

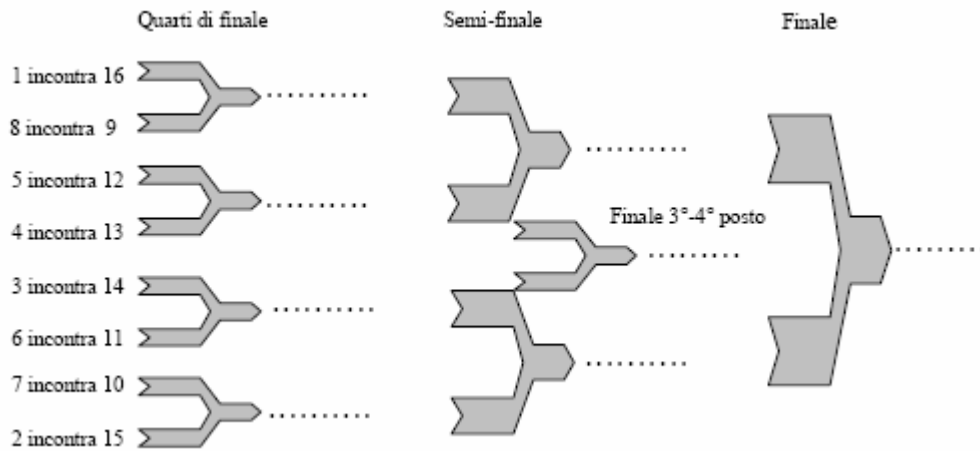
Quando i gironi di qualificazione sono terminati, le squadre sono classificate in base ai punti raccolti. Nel caso in cui due o più squadre hanno gli stessi punti, si conteggiano solo i punti accumulati durante ogni partita senza conteggiare i punti di bonus. Il Comitato Organizzatore può richiedere di effettuare partite extra per risolvere ulteriori situazioni di parità.

6.3 Fase finale

Le prime 8 o 16 squadre classificate avranno accesso alla fase finale. Le partite della fase finale sono organizzate secondo lo schema riportato di seguito. (nella schematizzazione le squadre sono numerate tenendo conto del punteggio acquisito all'interno dei rispettivi gironi. In questo caso il conteggio verrà fatto senza tener conto dei punti di bonus).

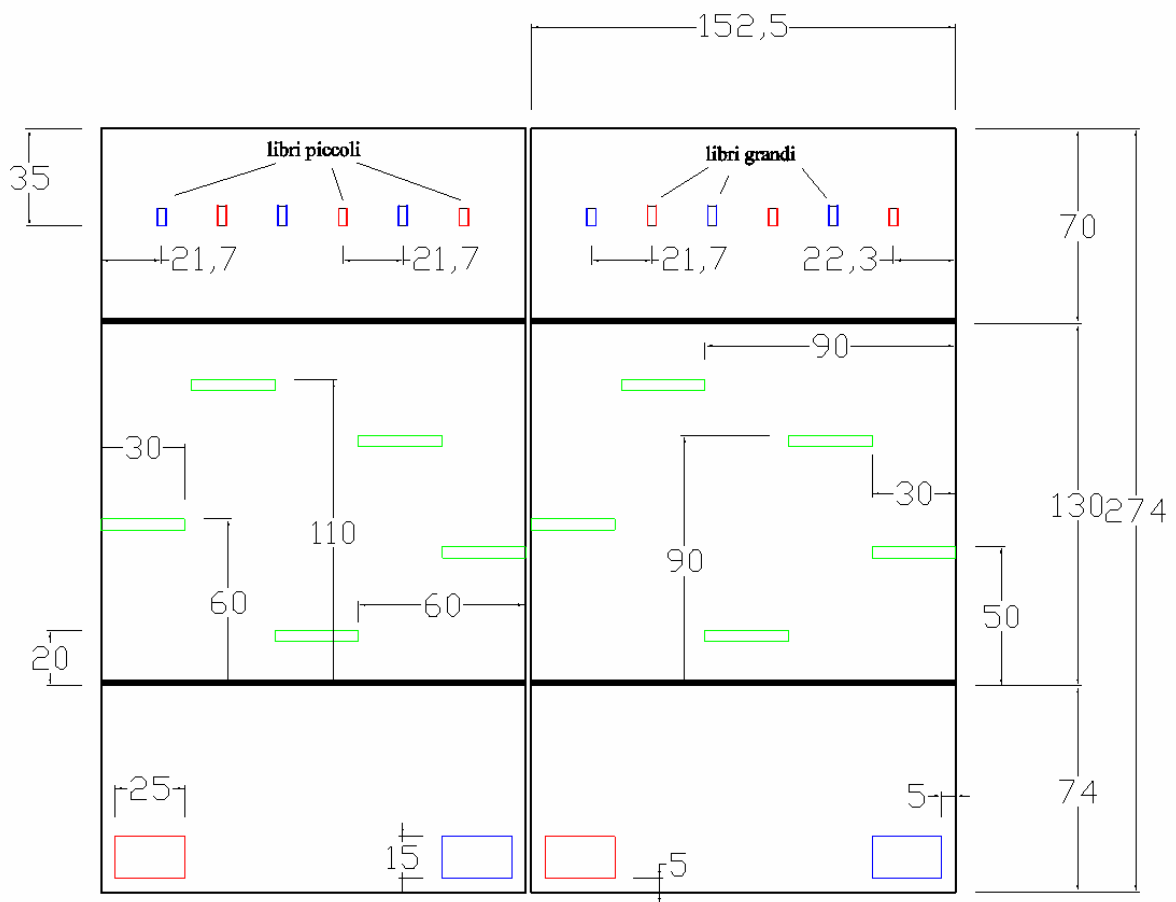
Durante la fase finale le partite sono ad eliminazione diretta.

Nel caso di una doppia sconfitta, di un pareggio o nell'eventualità di un ritiro di ambedue le squadre, la partita è ripetuta immediatamente. Se anche nella seconda partita si ripete una delle eventualità prima citate, il vincitore sarà determinato in base ai punti raccolti nella fase di qualificazione.



7. Appendice

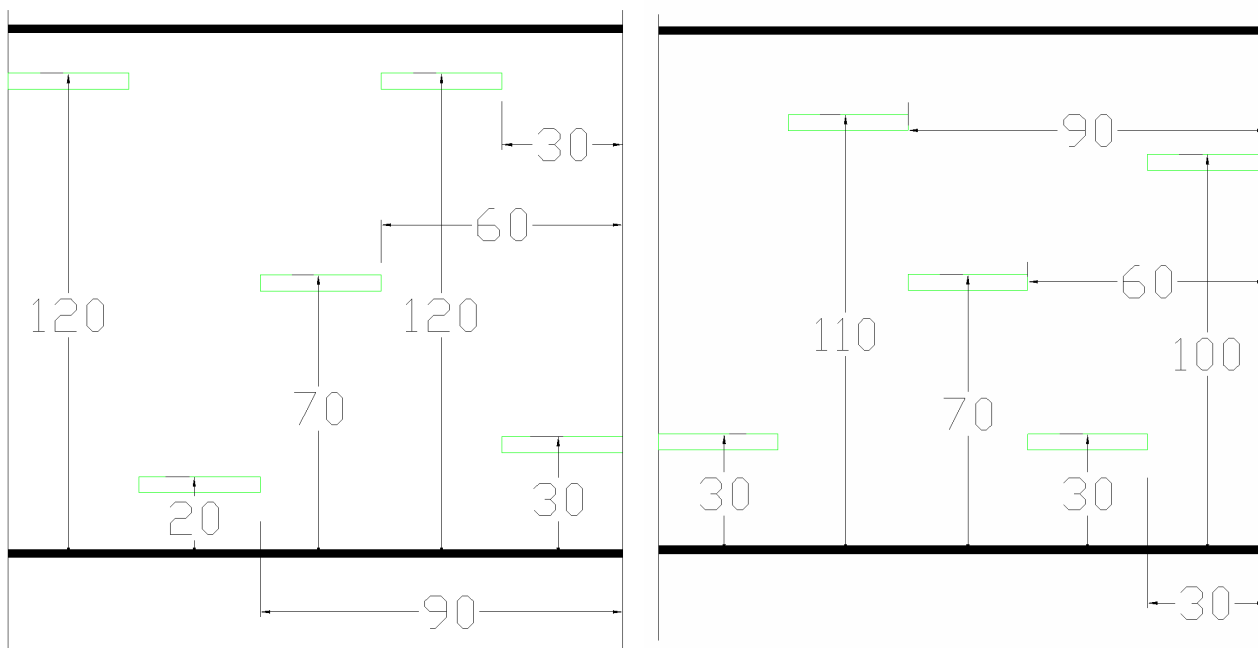
7.1 Schema dell'area di gioco



Le dimensioni sono date in cm e sono soggette a tolleranze.

7.2 Configurazioni ostacoli

Oltre alle posizioni indicate al punto precedente gli ostacoli possono avere le seguenti configurazioni:



7.3 Riferimenti colore

I codici colore qui sotto forniti fanno riferimento alle tinte della linea Ultrasaten della OIKOS.

Elemento	Colore	Tipo di vernice	Riferimento
Ostacolo	Marrone (finitura opaca)	Acrilico	B1025
Scrivania	Blu (finitura opaca)	Acrilico	B385
Scrivania	Rosso (finitura opaca)	Acrilico	B695
Libro	Blu (finitura opaca)	Acrilico	B385
Libro	Rosso (finitura opaca)	Acrilico	B695

7.4 File tecnico

Per essere ammessa ogni squadra deve presentare un file tecnico durante la fase di approvazione.

Questo file deve presentare le principali informazioni relative al progetto del robot (disegni, riferimenti tecnici, specifiche del progetto, ecc.) su un poster di formato A3, sia in formato cartaceo sia in formato digitale. Lo scopo di questo file è quello di promuovere il proprio progetto e di effettuare scambi di natura tecnica fra le varie squadre.

Il file deve essere di facile comprensione per la maggior parte della gente (attraverso numerosi disegni e semplici spiegazioni). Il file deve includere:

- Il nome della squadra;
- Il numero dei giocatori;

Il formato digitale può essere realizzato come « ppt » (Microsoft PowerPoint), « pdf » (Adobe Acrobat) o « jpg » o « png » (immagine) (« pdf » è il più semplice da gestire). In ogni caso la risoluzione scelta deve permettere una lettura agevole. La dimensione massima del file è di 10Mb. La versione digitale del file potrà essere usata sul sito di *MiniRobot*²⁰⁰⁸ o inserita nel database di *MiniRobot*.

Il documento, file e poster, deve essere spedito anticipatamente al Comitato di Organizzazione o fornito all'arrivo alla competizione.

7.5 Voltaggio a bordo

Tutti i robot devono essere conformi alle norme riguardanti il massimo voltaggio, quindi il voltaggio interno del robot non può superare i 48 V.

Tutti i sistemi presenti a bordo di ogni robot devono rispettare la legislazione vigente e l'intensità delle luci, nel caso in cui venga utilizzata una sorgente luminosa potente o raggi laser, non deve risultare pericolosa per gli occhi, in caso di illuminazione diretta.

8. Termini dell'iscrizione

L'iscrizione a *MiniRobot*²⁰⁰⁸ può essere effettuata inviando il modulo di iscrizione (allegato in appendice) al fax n. 095 7169639.

In ogni caso l'iscrizione sarà considerata valida una volta accertato il versamento della **quota di iscrizione indicata di € 100,00**. Tale quota può essere versata in contanti presso la sede della Residenza Universitaria Alcantara (via Caronda, 129 CATANIA) oppure tramite bonifico bancario sul seguente c/c:

c/c n° 126250 intestato a
Associazione Arces – Residenza Universitaria Alcantara
presso il Banco di Sicilia – ag. 10 di Catania
ABI: 01020
CAB: 16910
CIN: O

(la quota di iscrizione non comprende eventuali spese di bonifico, le stesse saranno a carico dei partecipanti).

Ogni squadra nell'atto dell'iscrizione accetta e si impegna a rispettare il regolamento di cui sopra, in tutte le sue parti e in tutte le eventuali variazioni successive effettuate dal Comitato Organizzatore. Riconosce inoltre l'autorità decisionale, su eventuali dispute, del Comitato Organizzatore della competizione e si rimette ad ogni sua decisione.

Si informa inoltre che trattandosi in un evento senza scopo di lucro la somma raccolta con le quote di partecipazione dei concorrenti verrà interamente utilizzata per finanziare la stessa competizione.

Si consiglia a tutti i partecipanti di consultare periodicamente il sito internet <http://www.upan.eu/robotica>, attraverso il quale il Comitato Organizzatore comunicherà variazioni e avvisi, nonché le risposte a domande di interesse generale.

Per ulteriori informazioni scrivere a minibot@arces.it.



Modulo di iscrizione alla competizione *MiniRobot*²⁰⁰⁸

Il modulo deve essere compilato in stampatello o al computer in tutte le sue parti ed inviato via fax al numero 095 7169639 entro e non oltre il 26-04-08

Come hai saputo della competizione *MiniRobot*²⁰⁰⁸?

Conosci la Residenza Universitaria Alcantara?

*Nome della squadra

**Scuola di appartenenza

Via

Tel.

*Numero membri della squadra

*Docente accompagnatore:

Nome

Cognome

e-mail

Tel.

Vorrei ricevere la Newsletter Informativa ARCES? Si

No

Membri della squadra:

*1) Nome

Cognome

e-mai

Data di nascita.

*2) Nome

Cognome

e-mai

Data di nascita.

*3) Nome

Cognome

e-mai

Data di nascita.

4) Nome

Cognome

e-mai

Data di nascita.



5) Nome
e-mai

Cognome
Data di nascita.

6) Nome
e-mai

Cognome
Data di nascita.

7) Nome
e-mai

Cognome
Data di nascita.

8) Nome
e-mai

Cognome
Data di nascita.

9) Nome
e-mai

Cognome
Data di nascita.

10) Nome
e-mai

Cognome
Data di nascita.

* Campo obbligatorio.

** Campo obbligatorio, specificare tipo e nome dell'istituto.

INFORMATIVA AI SENSI DELL'ART.13 D.LGS.196/2003 PER IL TRATTAMENTO DI DATI COMUNI

Gentile Signore/a, desideriamo informarLa che ai sensi del D.lgs. n. 196 del 30 giugno 2003 ("Codice in materia di protezione dei dati personali") le informazioni da lei fornite saranno trattate secondo principi di correttezza, liceità e trasparenza e di tutela della Sua riservatezza e dei Suoi diritti. Ai sensi dell'articolo 13 del D.lgs. n.196/2003, pertanto, precisiamo che:**1.**I dati da Lei forniti verranno trattati per espletare adempimenti derivanti da obblighi contrattuali, contabili, fiscali e del lavoro ed in generale per la gestione delle procedure di selezione e della successiva gestione della Sua posizione.**2.**Il trattamento sarà effettuato con le modalità manuali ed informatizzate.**3.**Il conferimento dei dati è facoltativo ma l'eventuale rifiuto a fornire tali potrebbe comportare l'impossibilità parziale o totale di erogare le nostre prestazioni.**4.**I dati potranno essere comunicati a terzi per il completamento di adempimenti obbligatori (es. enti pubblici verso i quali esiste un nostro obbligo di comunicazione) o per l'esecuzione di alcune prestazioni (es. nostri consulenti esterni). **5.**Il titolare del trattamento è *Associazione ARCES Via Lombardia 6 – 90100 Palermo* Il responsabile del trattamento è: *Fabrizio Russo* reperibile allo stesso indirizzo **6.**In ogni momento potrà esercitare i Suoi diritti nei confronti del titolare del trattamento, ai sensi dell'art.7 del D.lgs.196/2003, che per Sua comodità riproduciamo al punto 8.**7.**I dati personali potranno essere utilizzati per l'invio di comunicazioni relative alle nostre iniziative. **8.**Al titolare del trattamento o al Responsabile l'interessato potrà rivolgersi per far valere i Suoi diritti così come previsti dall'articolo 7 della legge n. 196/03. Ai sensi della legge può sempre esercitare il diritto di ottenere dal titolare la conferma dell'esistenza o meno dei propri dati personali e la comunicazione in forma intelligibile dei medesimi, di chiedere la cancellazione, la trasformazione in forma anonima o il blocco dei dati trattati in violazione di legge, nonché l'aggiornamento, la rettifica, l'integrazione degli stessi o di opporsi al trattamento stesso.

Autorizzo

Non Autorizzo

Firma leggibile