Ufficio del Presidente Pallavolo

La società di pallavolo, maschile e femminile, in un tabellone. Convocazioni, comunicati, scadenze e trasferte si compilano da soli; il presidente decide.

Ufficio del
Presidente
PALLAVOLO

ORIZZONTE 3 : 1 AURORA

Come funziona
versione 1, 26 ottobre 2026
Daniele Poerio, Develop © 2026

Il problema

Una società di Serie A vive di professionisti, di calendari della Lega e di trasferte nazionali

Il presidente ha la regia di tutto: due leghe, un palazzetto condiviso, trasferte da Nord a Sud, atleti da tutelare. Lo fa con strumenti dedicati, dati strutturati e una comunicazione ufficiale.

1

Due leghe

Una squadra maschile e una femminile, con regole, rose e calendari separati, e una piramide di campionati che cambia ogni anno.

2

Il palazzetto di tutti

Spesso è del Comune e lo usano anche altre società e la scuola: una chiusura sbagliata cade proprio sulla gara.

3

Trasferte lunghe

Pullman e albergo si prenotano con anticipo, con orari di partenza e rientro che richiedono una pianificazione puntuale.

4

Certificati e minori

Senza certificato valido non si scende in campo, e per il settore giovanile serve un’attenzione specifica.

La comunicazione ufficiale è il gestionale della società. Ufficio del Presidente – Pallavolo gli dà una struttura: ogni area vede ciò che le compete, la comunicazione è univoca e il presidente governa con una visione d’insieme.

Il confine di onestà

Sei limiti, dichiarati prima di ogni cosa

Stanno nella prima schermata e in ogni scheda che li riguarda. Chi legge una nota in fondo ha già creduto un’altra cosa.

1 È un prototipo di lavoro

Un solo file, nessun server. Nessuna società lo usa ancora; nessun collegamento con federazione, Lega, Comune, albergo o autonoleggio.

2 Società e atleti sono di fantasia

Squadre, avversari, gare, quote e scorte sono generati per il comune scelto. I nomi dei ragazzi sono di fantasia e lo dicono.

3 Dati sanitari

I certificati medici sono solo date di scadenza. Nessun esito, nessuna diagnosi. L’app non chiede dati sanitari; se qualcuno li scrive in un testo libero, un filtro prova a bloccarli, ma non li trova tutti. Il filtro prova a bloccare i dati personali; un cognome, un nome di battesimo o un telefono scritto in lettere possono passare: rileggi prima di inviare.

4 Gli invii restano nel browser

Avvisi, convocazioni, richieste alla Lega, ordini: non raggiungono nessuno. La pagina lo scrive a ogni invio. Uscite verso terzi dichiarate: posta della rete (non ancora attiva), fonti dei regolamenti e di Wikipedia, meteo (al servizio pubblico norvegese MET Norway, api.met.no, arrivano le coordinate del comune del palazzetto o della sede avversaria con 4 decimali e il tuo indirizzo IP; nessun dato delle persone. È un servizio senza garanzia di disponibilità e l'uso dal browser è tollerato a basso volume).

5 Il tesseramento è sul portale federale

L’app tiene solo un promemoria con una data. Periodicità dei certificati e regolamenti sono «da verificare» sui testi ufficiali.

6 Le risposte sulle regole sono da verificare

Nel simulatore sono simulate. Ogni risposta cita documento e articolo e chiude con «verifica sul testo ufficiale».

Struttura

Un archivio solo, quattro profili e una modalità emergenza

Il pubblico vede il profilo delle famiglie. Tutto il resto sta dietro una password per profilo.

RISERVATO

Presidente

Il tabellone delle due squadre, leghe, certificati, palazzetto, trasferte, telecamere, sensori, club veri, scatola nera e il pulsante rosso.

RISERVATO

Staff

Direttore sportivo, allenatore e scoutman, segreteria, team manager, responsabile dei minori: ognuno con i suoi compiti.

RISERVATO

Esterni

Gestore del palazzetto, pullman e albergo, centro medico, sponsor, Lega e comitato: un telefono e due pulsanti.

PUBBLICO

Famiglie e atleti

Gare, convocazione, trasferta, presenza, scadenze, avvisi, segnalazioni. L’app non chiede dati sanitari.

La modalità emergenza è un pulsante rosso del presidente con sei casi: infortunio, palazzetto inagibile, pullman fermo, gara sospesa, episodio in tribuna, segnalazione riguardante un minore. Parte il cronometro e compare l’elenco di che cosa fare, nell’ordine giusto. L’app non chiama nessuno: i soccorsi si chiamano a voce, al 112.

Si conta in set e non si pareggia; due leghe, una piramide

Il presidente apre l’app e ha il quadro della situazione. Sotto, la piramide dei campionati con ciò che non è verificato dichiarato.

ORIZZONTE 3 : 1 AURORA

ultima gara, prima squadra maschile: vittoria 25-21 22-25 25-19 25-23 (di fantasia)

SuperLega
12 società nei dati

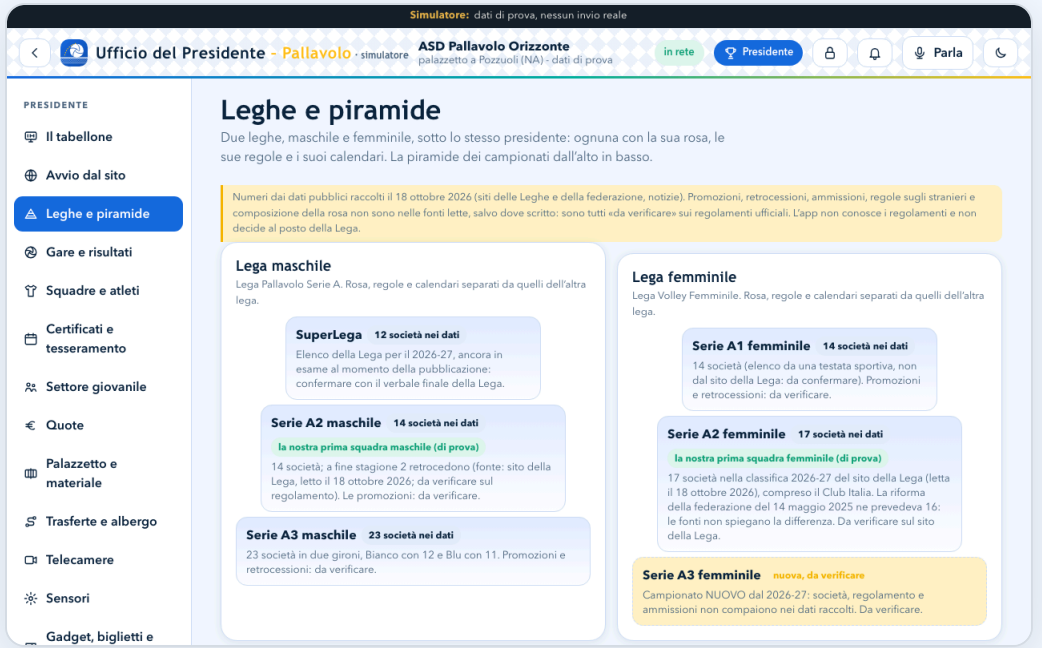
Serie A1
14 società

Serie A2
14 società; 2 retrocedono (da verificare)

Serie A2
17 nel sito della Lega; la riforma del 2025 ne prevedeva 16: da verificare

Serie A3
23 società, due gironi

Serie A3 femminile
nuova dal 2026-27, da verificare



Leghe e piramide: promozioni, retrocessioni e ammissioni sono «da verificare»

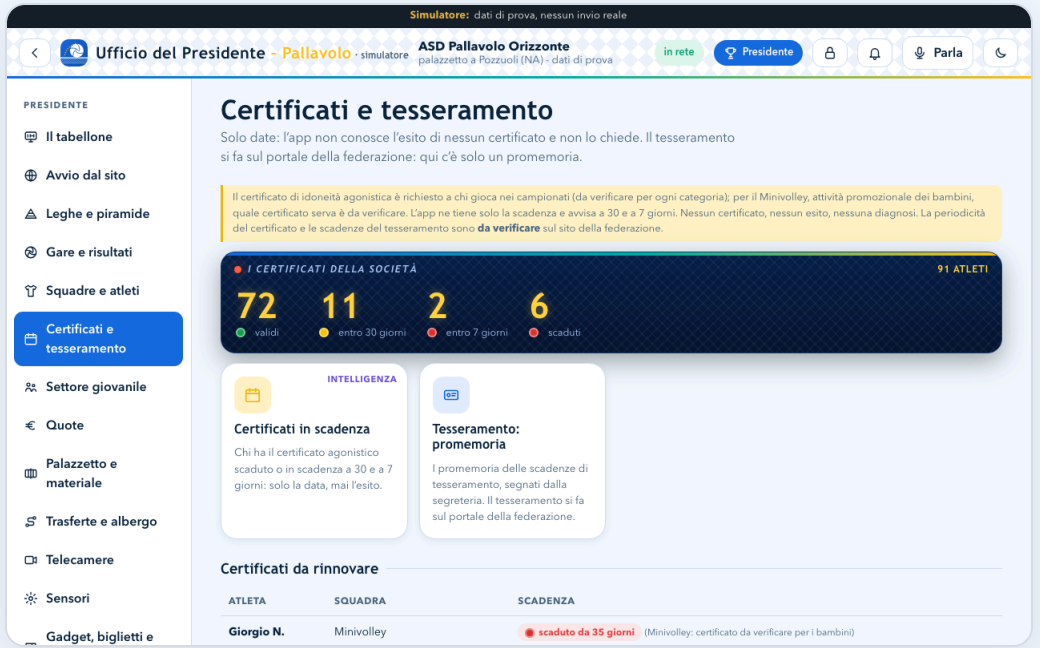
80 club veri, con la data. Presidente, palazzetto e allenatore da fonti pubbliche, filtrabili per lega e girone. Nessun club ha aderito: i messaggi non partono davvero.

Quattro semafori e nemmeno una diagnosi

Senza un certificato valido l’atleta non gioca. L’app tiene solo la data e avvisa a 30 e a 7 giorni; il tesseramento resta sul portale della federazione.

VERDE	GIALLO	ROSSO	ROSSO
Valido	**Entro 30 giorni**	**Entro 7 giorni**	**Scaduto**
oltre 30 giorni	avviso alle famiglie	avviso urgente	non convocabile

Tesseramento: solo un promemoria. Una data che la segreteria segna da sé. L’app non è collegata al portale e non tessera nessuno: ricorda soltanto una data. Periodicità e scadenze: da verificare sul sito della federazione. Per il Minivolley (bambini) quale certificato serva è da verificare.



Certificati e tesseramento: solo date

Convocazione, scouting, verbale

L’allenatore dice «convoca», e lo scoutman ha già allegato i numeri

La rosa, i certificati e la gara danno la convocazione; la scheda dell’avversario e le statistiche stanno accanto ai nomi. Le scelte tecniche restano dell’allenatore.

Convocazione

Chi ha il certificato scaduto alla data della gara non è proposto e l’invio si blocca.

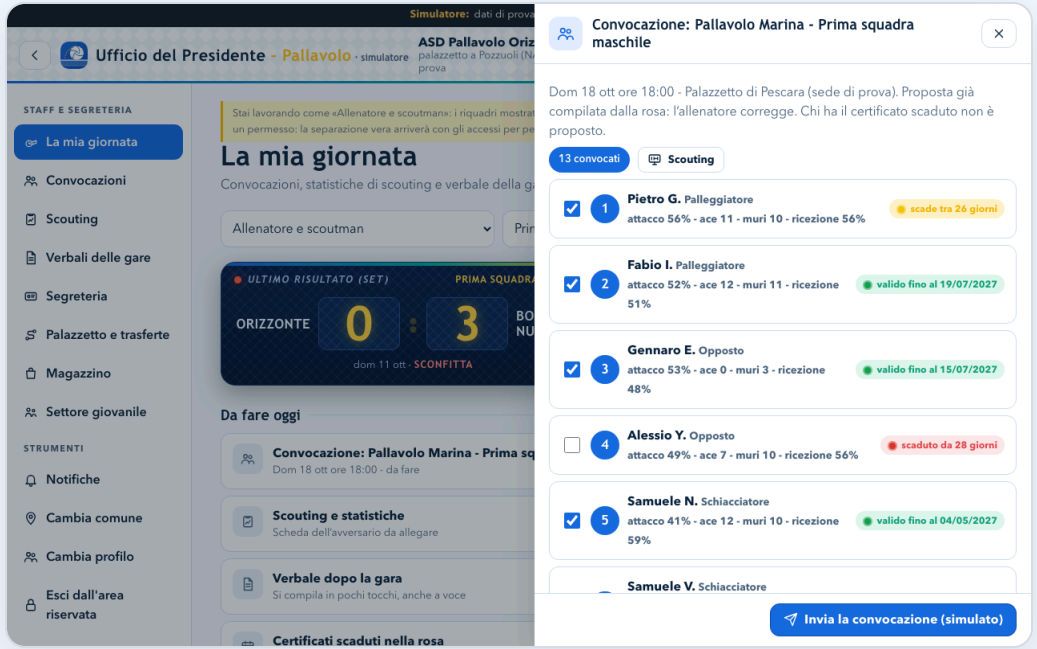
Scouting

Battuta, ricezione, attacco e muro dell’avversario, e la rosa con i numeri. Nessun numero individuale per i minori.

ORIZZONTE 3 : 1 AURORA

«abbiamo vinto tre a uno, due ammonizioni» compila il verbale

L’app non valuta nessuno. Mostra i numeri registrati dallo scoutman, di prova, senza collegamento a strumenti federali. In pallavolo il verbale rifiuta un pareggio e controlla che i parziali siano uno per set e coerenti.



La convocazione già compilata, con i numeri dello scoutman

Palazzetto condiviso

Una chiusura che cade su una gara si vede giorni prima

Agenda dei prossimi giorni con gare, allenamenti, turni delle altre società e chiusure; l’app segnala le sovrapposizioni e prepara la richiesta di spostamento alla Lega.

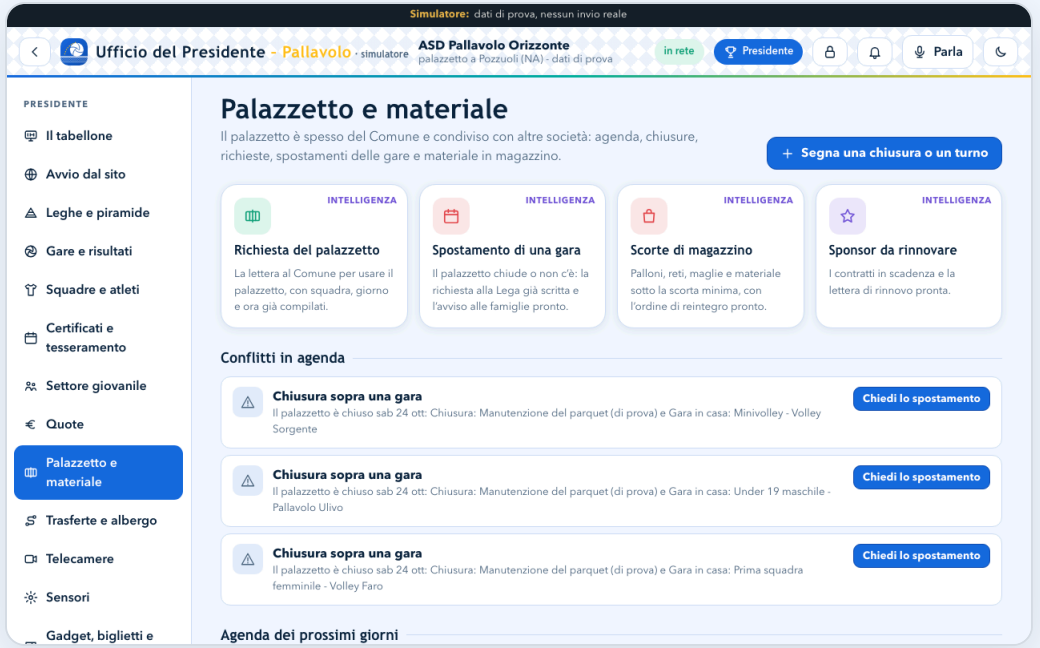
1
Si vede
Il conflitto compare in agenda e nel tabellone.

2
Si chiede
La richiesta alla Lega è già scritta; la firma il presidente.

3
Di norma decide la Lega
Di norma la data la decide la Lega o il comitato, non la società (da verificare sul regolamento).

4
Si avvisa
Solo dopo la risposta, un tocco avvisa le famiglie.

Mai «approvato» prima della risposta. Nel prototipo la Lega è un profilo del browser: nessuna Lega è collegata.



Agenda del palazzetto e conflitti

Trasferte lunghe

Da Nord a Sud: partenza, rientro, albergo e meteo, con una stima onesta

Per una gara in calendario o per il palazzetto di un club vero preso dai dati pubblici l’app calcola distanza, durata e se serve pernottare, e scrive la richiesta a pullman e albergo.

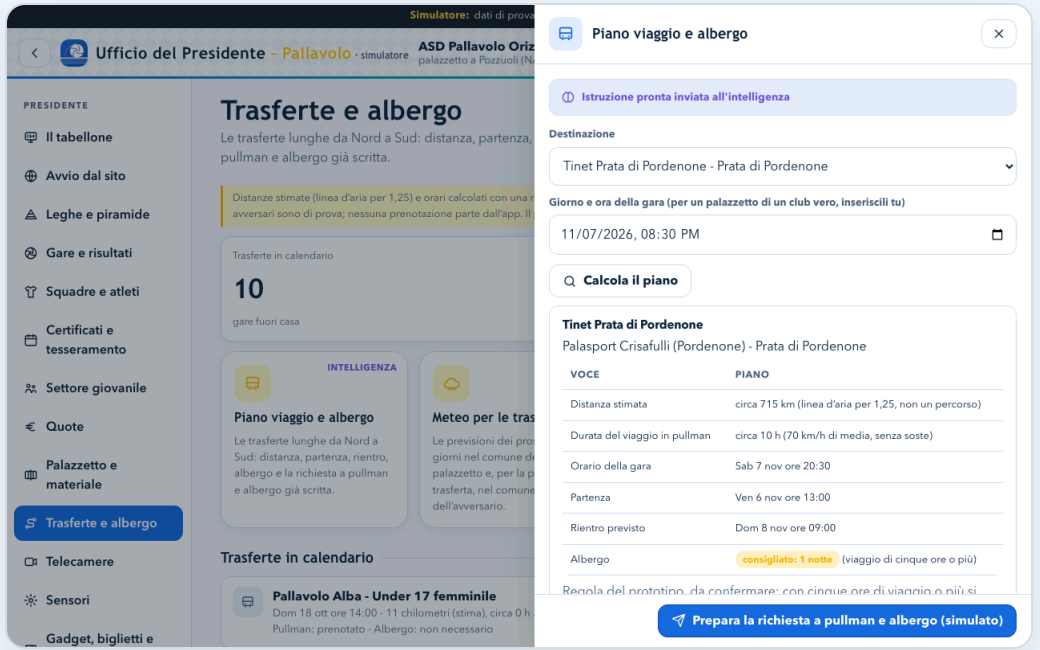
Il piano

Distanza stimata in linea d’aria per 1,25 e 70 km/h di media: da cinque ore di viaggio in su si parte il giorno prima e si pernotta.

Il meteo

Previsioni per il comune del palazzetto e per quello dell’avversario, dal vivo, fino a circa 9 giorni, con il vento medio. Dati meteo: MET Norway (NLOD/CC BY 4.0); servizio pubblico norvegese, senza garanzia di disponibilità. Previsioni indicative: fa fede la Protezione civile.

È una stima, non un orario. La regola è del prototipo e va confermata dal direttore sportivo; treni, voli e traffico non sono considerati. Nessuna prenotazione parte dall’app.



Piano viaggio verso un palazzetto lontano

Settore giovanile e minori

Sette squadre, dal Minivolley alla prima squadra, e una cura in più per i ragazzi

Gruppi per età, comunicazioni ai genitori e un promemoria sulla protezione dei minori. Nessun nome di minorenne nei testi pubblici.

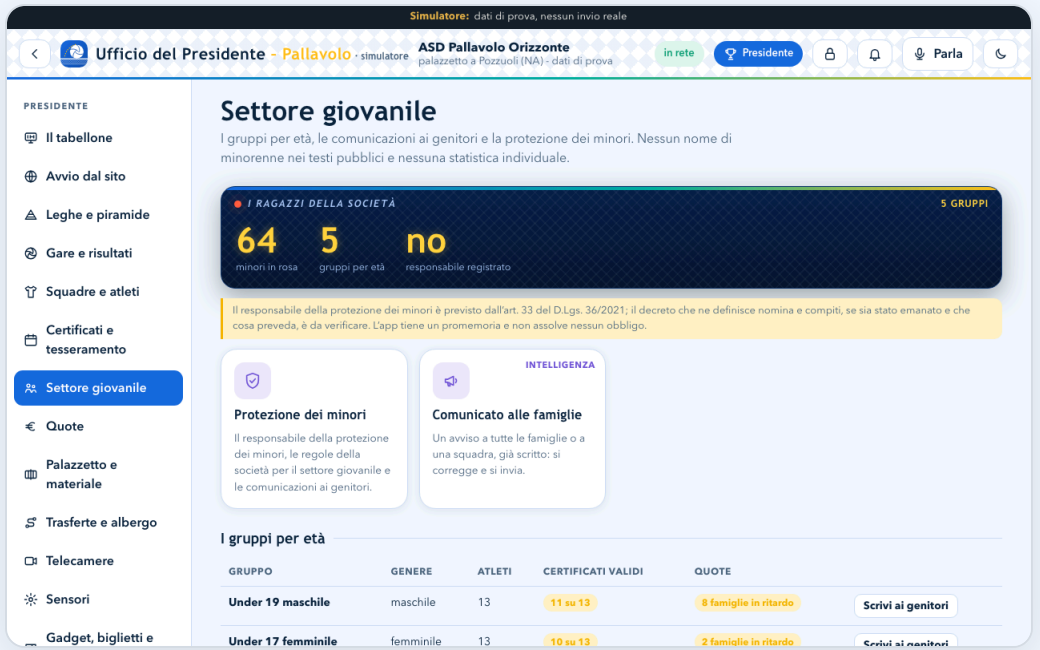
Gruppi per età

Under 19, 17, 15 e 13 e Minivolley, con certificati e quote di ogni gruppo e un tasto per scrivere ai genitori. Per il Minivolley il certificato è da verificare.

Protezione dei minori

Il responsabile e le regole della società: promemoria, non adempimento. L'art. 33 del D.Lgs. 36/2021 rinvia a un decreto: da verificare.

La segnalazione riguardante un minore è una delle sei emergenze: l'app non registra fatti né nomi, tiene solo l'ordine delle cose fatte. La segnalazione alle autorità la fa una persona, con il responsabile e un legale.



Settore giovanile: gruppi, certificati, protezione dei minori

Si fanno domande al palazzetto: parquet, rete, porta di emergenza, quante persone

Le risposte dicono quale telecamera e che ora, e quando non sono sicure. Niente riconoscimento facciale: si contano le persone.

Telecamere

Parquet, rete e pali, porta di emergenza, quante persone, palazzetto vuoto prima della chiusura. Nessuna telecamera in spogliatoi e bagni.

Sensori

Umidità, temperatura e perdite dal tetto, con soglie e avvisi. L'avviso non comanda impianti.

Tutto di prova: immagini disegnate, risposte simulate. La lettura reale delle immagini non è ancora attiva (previsto, non ancora provato); si collega alle telecamere che la società ha già. Un aiuto, non un sistema di sicurezza certificato.

Privacy prima di accendere. Cartello e informativa. Conservazione di norma 24-48 ore, fino a 72 nei fine settimana lunghi, oltre solo con motivo documentato e valutazione d'impatto (art. 35 GDPR): indicazione prudenziale, non obbligo, da validare. Statuto dei lavoratori, art. 4: comma 1 (accordo sindacale o Ispettorato del lavoro) e comma 3 (informazione). Minori: informativa ai genitori, da verificare.



Telecamere del palazzetto (immagini di prova)

Non si compila niente a mano: il Brain propone, la persona conferma

Con il Brain collegato (da provare sul posto), calendario, rosa e comunicati si leggono dal sito della società o della Lega; i comandi si dicono a voce.

LEGGE

Dal sito

Con il Brain collegato (da provare sul posto): staff, palazzetti, calendario, rosa, comunicati della Lega, sponsor e scadenze, ognuno «da confermare» e con la sua fonte.

PROPONE

A voce

«Convoca la prima squadra maschile per sabato», «abbiamo vinto tre a uno», «il parquet è bagnato?»: l'app compila e apre la funzione giusta.

DECIDE

La persona firma

Chi gioca lo decide l'allenatore, di norma la data la decide la Lega (da verificare), i soccorsi si chiamano a voce. L'app prepara.

Limiti dichiarati. Nel simulatore nessun sito viene letto: compare un esempio di prova. Nell'app vera, senza il Brain collegato, non viene proposto nulla; con il Brain collegato la lettura del sito è da provare sul posto, e foto e PDF non vengono letti. Il Brain deve stare sul computer o nella rete locale della sede: un indirizzo esterno è rifiutato e il token non esce. La voce usa il riconoscimento del browser; la voce che legge è sintetica.

Regolamenti e leggi

Chiedi al Brain una regola: risponde con documento, articolo e data

Nessuno ricorda tutto il regolamento. Il Brain risponde solo dai testi caricati e chiude sempre con «verifica sul testo ufficiale».

CITA

Documento e articolo

Ogni risposta indica il documento, l'articolo e la data della versione. Se non lo trova nei testi, lo dice e non inventa.

SCARICA

Dal sito ufficiale

I regolamenti di federazioni e Leghe non stanno nel pacchetto: l'app li scarica dal sito ufficiale o li carica la società, e si aggiornano a ogni stagione.

LEGGI

Le leggi italiane

I testi di legge sono liberi (art. 5 della legge 633 del 1941) e possono stare nell'installazione.

Risposta simulata. Nel simulatore le domande e le risposte vengono dal file di prova e le citazioni sono quelle del file. La lettura dei siti dal browser può essere bloccata: previsto, non ancora provato con il servizio sul computer della società.

Storia del club

«Accadde oggi»: ogni giorno un ricordo, con data, fonte e link

Fondazione, promozioni, trofei, gare storiche. Le fonti sono la pagina storia del sito del club, Wikipedia e gli archivi che il club carica.

DATA CERTA

Solo date sicure

Se la data non è certa l'evento non si mostra. Ogni evento ha la fonte e il link.

FONTI

Wikipedia e archivi

Wikipedia è CC BY-SA 4.0: titolo della voce, link e licenza compaiono sempre. Il club carica anche i suoi archivi.

RISPETTO

Niente persone vive

Nessuna notizia su persone vive che non siano sportive e pubbliche nel loro ruolo.

Nel simulatore gli eventi sono quelli di prova del file dei dati storici; la lettura delle pagine dal browser può essere bloccata. Il club di prova è di fantasia e non ha una storia: si sceglie un club tra quelli dei dati.

Provare l’app e stato reale

Il simulatore: la guida mostra dove toccare e fa il passo davanti a te

44 passi in quattro gruppi: presidente (25), staff (8), esterni (5), famiglie e atleti (6). Ogni passo dice che cosa fa, perché serve e chi lo vede.

✓ Che cosa funziona oggi

Il tabellone in set, le due leghe e la piramide, certificati a 30 e 7 giorni, convocazioni con scouting di prova, agenda del palazzetto con conflitti, richiesta di spostamento, piano viaggio, settore giovanile, telecamere e sensori di prova, regolamenti e storia con i dati di prova, voce, emergenza e registro con impronte.

⚠ Che cosa non c’è ancora

Nessun collegamento con federazione, Lega, Comune, albergo o pullman; nessun tesseramento; nessuna telecamera o sensore vero (la lettura reale delle immagini non è ancora attiva); nessun invio reale; nessun dato condiviso fra più dispositivi. Il controllo delle password avviene tutto nel browser: in un file statico non è una protezione vera.

→ **Prova il simulatore**
Dati di prova, nessun invio reale; senza password

Il principio

Dove non sappiamo, lo diciamo. L’app prepara; la società decide e firma.

Ogni azione lascia una traccia

Chi, cosa, quando: con ora e impronta. Il registro non assolve nessuno; mostra la sequenza.

Le persone decidono

Nessuna esclusione, nessun acquisto, nessuna chiamata, nessuna data di gara parte da un algoritmo. Prepara; firma chi ne ha il potere.

Dati sanitari

L’app non chiede dati sanitari; se qualcuno li scrive in un testo libero, un filtro prova a bloccarli, ma non li trova tutti. I certificati sono date. Se un ragazzo si fa male, si scrive solo che è stato prestato soccorso.

Il nome. Ufficio del Presidente dice il posto, come Ufficio del Sindaco: la stanza dove le decisioni si prendono e si firmano. Dopo il trattino cambia lo sport; la struttura resta.

Appendice A. Guida passo per passo

Gli stessi 44 passi della guida del simulatore, nello stesso ordine: prima il presidente, poi lo staff, gli esterni e infine le famiglie e gli atleti. Il comune di prova è Pozzuoli.

Presidente: 25 passi

1. Fischio d'inizio: come funziona questa guida

Che cosa fa. Questa è l'app Ufficio del Presidente – Pallavolo, con dati di prova: una società con due prime squadre, una maschile e una femminile, e un settore giovanile per età fino al Minivolley. La guida percorre le funzioni nell'ordine in cui la società lavora: prima il presidente, poi lo staff, poi gli esterni, infine le famiglie e gli atleti.

Perché serve. A ogni passo leggi che cosa fa la funzione, perché serve e chi altro vede il risultato. Poi la guida esegue il passo davanti a te: un contorno arancione segna l'elemento da toccare e la guida lo tocca al posto tuo.

Dopo, e chi lo vede. Il testo resta qui finché non premi Avanti. Con Indietro torni al passo precedente, con Rifai rivedi il passo, con l'indice in alto salti a un gruppo. Puoi sempre toccare l'app liberamente; il tasto in alto a destra del pannello lo riduce.

Come si fa

1. Leggi il testo del passo.
2. Guarda il contorno arancione: è l'elemento che la guida tocca.
3. Quando hai finito di leggere, premi Avanti.

> **Nel simulatore.** Nessuna società la usa ancora. Società, avversari, atleti (nomi di fantasia), gare, quote e scadenze sono di prova. L'app non chiede dati sanitari: i certificati medici sono solo date di scadenza. L'area riservata è aperta senza password.

2. Si parte dal palazzetto: scegli il comune

Che cosa fa. Si scrive il nome del comune dove sta il palazzetto della società, per esempio Pozzuoli. L'app lo usa per le previsioni del tempo e per calcolare le distanze delle trasferte. Sotto compare la scheda della società di prova.

Perché serve. Tutta la società di prova nasce intorno a quel comune e resta uguale a ogni apertura: due prime squadre, cinque gruppi giovanili, gli atleti con nomi di fantasia, le gare, le trasferte. Si parte da un posto vero per avere distanze e meteo veri.

Dopo, e chi lo vede. La scelta resta in questo browser. Nessun altro la vede. Per cambiarla si usa «Cambia comune» nel menu.

Come si fa

1. Scrivi le prime lettere del comune.
2. Tocca il comune nell'elenco.
3. Leggi la scheda della società di prova.

Nel simulatore. Veri sono solo il comune, la provincia, le coordinate e la popolazione. Società, avversari e atleti sono di fantasia.

3. L'area riservata: presidente, staff, esterni

Che cosa fa. Il presidente, lo staff e gli esterni stanno dietro una password per profilo; il pubblico vede solo il profilo delle famiglie. L'accesso confronta la password con un'impronta e dopo cinque errori aspetta trenta secondi.

Perché serve. Il tabellone del presidente mostra scadenze, quote e trasferte: non deve vederlo chiunque apra la pagina. Ogni accesso entra nel registro.

Dopo, e chi lo vede. Il profilo resta aperto finché non esci dall'area riservata o chiudi la scheda del browser. Uscendo, «Indietro» non riapre l'area riservata.

Come si fa

1. Tocca «Area riservata».
2. Scegli il profilo Presidente.
3. Tocca «Entra».

Nel simulatore. L'area riservata è aperta senza password. Nell'app completa ogni profilo ha la sua, che non lascia il dispositivo. Finché l'app è un file statico, il controllo avviene tutto nel browser: la password ordina l'accesso e non è una protezione vera.

4. Il tabellone: ultima gara, prossima gara, sei indicatori

Che cosa fa. La prima schermata del presidente mostra, per la squadra maschile e per quella femminile, l'ultimo risultato in set e il conto alla rovescia della prossima gara. Sotto, sei indicatori: certificati, quote, convocazioni, palazzetto, trasferte, gadget e divise, con un semaforo verde, giallo o rosso.

Perché serve. Il presidente apre l'app e vede dove guardare, senza telefonate e senza scorrere il gruppo dei genitori. In pallavolo il risultato si conta in set e non si pareggia: i numeri grandi sono i set vinti.

Dopo, e chi lo vede. Ogni indicatore porta alla sezione giusta. Nessuno degli altri profili vede questo tabellone.

Come si fa

1. Tocca «Il tabellone».
2. Guarda i due tabelloni.
3. Guarda gli indicatori e il loro colore.

Nel simulatore. Gare, avversari e risultati sono di fantasia.

5. Avvio dal sito: il Brain propone, tu confermi

Che cosa fa. Invece di compilare tutto a mano, la società dà l'indirizzo del suo sito o di quello della Lega. Con il Brain collegato propone staff, palazzetti, calendario delle gare, rosa della prima squadra, comunicati della Lega, sponsor e scadenze; il presidente spunta le righe giuste e conferma. La lettura del sito da parte del Brain è da provare sul posto: oggi non è stata provata.

Perché serve. Calendario e rosa sono già scritti da qualche parte: ricopiarli è tempo perso e fa sbagliare. Ogni riga è «da confermare» e porta la sua fonte; senza un tocco della persona non entra nulla.

Dopo, e chi lo vede. Le righe confermate entrano nello stato della società con la fonte e la data nella scatola nera. Non si caricano elenchi di minorenni né documenti sanitari.

Come si fa

1. Scrivi l'indirizzo del sito.
2. Tocca «Leggi il sito».
3. Tocca «Scegli tutte», poi «Conferma le righe scelte».

> **Nel simulatore.** Nessun sito e nessun file viene letto: compare un esempio di prova, con righe «di prova». Nell'app vera, senza il Brain collegato, non viene proposto nulla. Foto e PDF non vengono letti.

6. Due leghe e la piramide dei campionati

Che cosa fa. La società ha una squadra maschile e una femminile in leghe diverse. La sezione «Leghe e piramide» mostra i campionati dall'alto in basso: SuperLega, A2 e A3 maschili; A1 e A2 femminili; e l'A3 femminile, nuova dal 2026-27 e segnata «da verificare». Per ogni livello c'è il numero di società nei dati pubblici e ciò che non è verificato.

Perché serve. Promozioni, retrocessioni e ammissioni cambiano la stagione dopo: il presidente deve sapere che cosa fare e quando. L'app non conosce i regolamenti: tiene l'elenco di che cosa fare per iscriversi o essere ammessi e lo segna man mano.

Dopo, e chi lo vede. Le spunte entrano nel registro. Lo staff vede la lega di ogni squadra nella sezione «Squadre e atleti».

Come si fa

1. Tocca «Leghe e piramide».
2. Guarda le due piramidi.
3. Apri «Iscrizione e ammissione» e spunta la prima voce.

> **Nel simulatore.** Termini, garanzie e regole di iscrizione non sono nelle fonti lette: tutto è «da verificare» sui regolamenti della Lega e della federazione.

7. Certificati agonistici: avvisi a 30 e a 7 giorni

Che cosa fa. La sezione mostra quanti atleti hanno il certificato valido, in scadenza entro 30 giorni, in scadenza entro 7 giorni o scaduto. Il riquadro elenca solo le date e prepara l'avviso alle famiglie nelle due fasce.

Perché serve. Senza un certificato valido l'atleta non può giocare: scoprirlo alla vigilia di una gara è il guaio più comune. L'app non conosce l'esito del certificato e non lo chiede.

Dopo, e chi lo vede. L'avviso compare nel profilo Famiglie. La convocazione blocca chi ha il certificato scaduto alla data della gara. La periodicità del certificato è da verificare sul sito della federazione. Per il Minivolley (bambini) quale certificato serva è da verificare.

Come si fa

1. Tocca «Certificati e tesseramento».
2. Tocca il riquadro «Certificati in scadenza».
3. Tocca «Avvisa le famiglie a 30 e 7 giorni».

> **Nel simulatore.** Date di prova. L'invio è simulato: non raggiunge nessuna famiglia.

8. Tesseramento: solo un promemoria

Che cosa fa. Accanto ai certificati c'è un promemoria dei tesseramenti: una data che la segreteria segna da sé per ogni atleta. Il riquadro mostra chi ha il promemoria nei prossimi 30 giorni e rimanda al sito della federazione.

Perché serve. Il tesseramento vero si fa sul portale della federazione: l'app non lo sostituisce. Serve solo a non dimenticarsi di controllare.

Dopo, e chi lo vede. Il promemoria entra nel registro e nelle notifiche della segreteria. Scadenze e modalità del tesseramento sono da verificare sul sito della federazione.

Come si fa

1. Tocca il riquadro «Tesseramento: promemoria».
2. Leggi la nota: solo un promemoria.
3. Tocca «Ricorda alla segreteria».

> **Nel simulatore.** L'app non è collegata al portale federale e non conosce lo stato vero dei tesseramenti.

9. Quote: quanto è entrato, quanto manca

Che cosa fa. La sezione mostra quanto le famiglie del settore giovanile hanno versato e quanto manca, per squadra. Il riquadro prepara un sollecito gentile per chi è in ritardo.

Perché serve. Un sollecito sbagliato rovina un rapporto con una famiglia. Nessun atleta viene escluso da allenamenti o gare per una quota: lo decide il consiglio. L'app non incassa nulla: registra ciò che la segreteria riceve.

Dopo, e chi lo vede. Il promemoria compare alle famiglie interessate. Le prime squadre non hanno quote di prova.

Come si fa

1. Tocca «Quote».
2. Guarda versato e da incassare.
3. Tocca il riquadro e poi «Prepara i solleciti».

> **Nel simulatore.** Importi di prova. Il promemoria non parte davvero.

10. Settore giovanile e protezione dei minori

Che cosa fa. La sezione mostra i gruppi per età, da Under 19 al Minivolley, con i certificati e le quote di ognuno e un tasto per scrivere ai genitori di un gruppo. Il riquadro «Protezione dei minori» tiene il promemoria del responsabile e le regole che la società decide di adottare.

Perché serve. Con i minori l'errore costa caro. L'art. 33 del D.Lgs. 36/2021 prevede il responsabile della protezione dei minori e rinvia a un decreto per i dettagli: se il decreto sia stato emanato è da verificare. L'app non assolve nessun obbligo: è un promemoria.

Dopo, e chi lo vede. La registrazione del responsabile entra nel registro. Nessun nome di minorenne compare nei testi pubblici e non ci sono statistiche individuali per i minori.

Come si fa

1. Tocca «Settore giovanile».
2. Tocca il riquadro «Protezione dei minori».
3. Tocca «Registra il responsabile» e poi «Registra».

> **Nel simulatore.** Il responsabile è un promemoria interno: la nomina vera e la comunicazione all'ente di affiliazione si fanno fuori dall'app.

11. Il palazzetto condiviso: agenda e chiusure

Che cosa fa. Il palazzetto è spesso del Comune e condiviso con altre società e con la scuola. La sezione mostra un'agenda dei prossimi giorni con le nostre gare e i nostri allenamenti, i turni delle altre società e le chiusure, e segnala quando due voci si sovrappongono o quando una chiusura cade su una gara in casa.

Perché serve. Scoprire che il palazzetto è chiuso il giorno della gara è il peggior modo di scoprirlo. Con l'agenda sotto gli occhi il conflitto si vede giorni prima.

Dopo, e chi lo vede. La chiusura o il turno segnato compare al direttore sportivo e al gestore del palazzetto e può creare un conflitto da risolvere con lo spostamento della gara.

Come si fa

1. Tocca «Palazzetto e materiale».
2. Guarda il conflitto in agenda.
3. Tocca «Segna una chiusura o un turno» e segna il turno di un'altra società.

> **Nel simulatore.** Agenda, turni e chiusure sono di prova. La chiusura vera la comunica il gestore.

12. Spostare una gara: richiesta alla Lega e avviso alle famiglie

Che cosa fa. Quando il palazzetto chiude sulla gara, il riquadro «Spostamento di una gara» prepara la richiesta alla Lega con motivo e nuova data. Il presidente rilegge e firma.

Perché serve. Di norma la data di una gara la decide la Lega o il comitato (da verificare sul regolamento della competizione), non la società: l'app prepara la richiesta e non dice mai che lo spostamento è già approvato. Solo dopo la risposta si avvisano le famiglie.

Dopo, e chi lo vede. La richiesta compare nel profilo Esterni «Lega e comitato». Quando la Lega risponde, il presidente vede l'esito e può avvisare le famiglie con un tocco.

Come si fa

1. Tocca il riquadro «Spostamento di una gara».
2. Scegli il motivo e scrivi la nuova data.
3. Tocca «Scrivi la richiesta» e poi «Firma e invia alla Lega».

> **Nel simulatore.** La richiesta non parte davvero: compare solo al profilo «Lega e comitato» di questo browser.

13. Trasferte lunghe: piano viaggio, albergo, meteo

Che cosa fa. Le squadre di vertice giocano in tutta Italia. Il riquadro «Piano viaggio e albergo» calcola distanza, durata, partenza, rientro e se serve un albergo, per una gara in calendario o per il palazzetto di un club vero preso dai dati pubblici. Prepara la richiesta a pullman e albergo. Il meteo del viaggio si legge dal vivo.

Perché serve. Una trasferta Nord-Sud si organizza giorni prima, non la sera prima. La distanza è una stima e le regole sono del prototipo, da confermare: l'app non conosce treni, voli o traffico.

Dopo, e chi lo vede. La richiesta compare al profilo Esterni «Pullman e albergo». Le famiglie dei convocati vedono partenza e rientro nella scheda del loro atleta.

Come si fa

1. Tocca «Trasferte e albergo» e il riquadro del piano.
2. Scegli un palazzetto lontano, scrivi data e ora e calcola.
3. Tocca «Prepara la richiesta», poi il riquadro del meteo.

Nel simulatore. Distanze stimate dai comuni; pullman, albergo e avversari sono di prova. Dati meteo: MET Norway (NLOD/CC BY 4.0). Servono la rete: al servizio pubblico norvegese MET Norway, api.met.no, arrivano le coordinate del comune del palazzetto o della sede avversaria con 4 decimali e il tuo indirizzo IP; nessun dato delle persone. È un servizio senza garanzia di disponibilità e l'uso dal browser è tollerato a basso volume. Il vento medio e la previsione fino a circa 9 giorni sono indicativi: fa fede la Protezione civile. La regola delle cinque ore di viaggio è del prototipo.

14. Telecamere: domande al Brain e avvisi

Che cosa fa. Le telecamere del palazzetto si interrogano a voce o per iscritto: «la porta di emergenza è libera?», «il parquet è bagnato?». La risposta dice da quale telecamera e a che ora, e quando non è sicura. Si possono creare avvisi su richiesta.

Perché serve. Parquet bagnato, porta di emergenza ostruita e palazzetto lasciato aperto sono rischi veri e si scoprono tardi. L'app conta le persone, non le riconosce, e non c'è nessuna telecamera dove ci si cambia. Prima di collegarne di vere: cartello e informativa; conservazione di norma 24-48 ore, fino a 72 nei fine settimana lunghi, oltre solo con valutazione d'impatto (articolo 35 del regolamento europeo), indicazione prudenziale e non obbligo di legge; Statuto dei lavoratori, articolo 4, comma 1 e comma 3; per i minori, informativa ai genitori, da verificare.

Dopo, e chi lo vede. Ogni domanda e ogni avviso entrano nel registro. Cartello, informativa e regole sono nelle Impostazioni.

Come si fa

1. Tocca «Telecamere».
2. Scrivi la domanda sulla porta di emergenza e tocca «Chiedi».
3. Crea l'avviso sul parquet bagnato e provalo.

> **Nel simulatore.** Immagini disegnate e risposte simulate: nessuna telecamera vera è collegata e la lettura reale delle immagini non è ancora attiva. Si collega alle telecamere che la società ha già. Un aiuto, non un sistema di sicurezza certificato.

15. Sensori: umidità, temperatura, perdite

Che cosa fa. Valori e storico di 24 ore di umidità e temperatura del palazzetto, umidità sotto il parquet, perdite dal tetto, temperatura degli spogliatoi e ingressi. Si può creare un avviso «se il sensore supera una soglia, avvisa il Presidente».

Perché serve. Un parquet che prende umidità o una perdita dal tetto si rovinano in fretta e costano molto. L'avviso crea una notifica: non comanda impianti.

Dopo, e chi lo vede. L'avviso compare nelle notifiche del presidente e entra nel registro. Nessun sensore è collegato alle persone.

Come si fa

1. Tocca «Sensori».
2. Scegli il sensore di perdite e la soglia, poi «Crea l'avviso».
3. Simula una perdita e tocca «Prova (simulata)».

> **Nel simulatore.** Valori di prova. Il collegamento di sensori e telecamere IP è previsto, non ancora provato: richiede il servizio sul computer della società e un'installazione sul posto.

16. Parlare invece di scrivere: il comunicato

Che cosa fa. Si tocca «Parla», si dice la frase e l'app compila il comunicato: sceglie la squadra, il tema e scrive il testo. «Comunicato alle famiglie dell'Under 17: allenamento spostato a giovedì alle 18».

Perché serve. Un avviso solo, uguale per tutti, non si perde nel gruppo dei genitori. Parlare è più veloce che scrivere con le dita in palestra.

Dopo, e chi lo vede. L'avviso compare nel profilo Famiglie e nelle notifiche. Il testo non può contenere condizioni di salute: un filtro prova a bloccarlo.

Come si fa

1. Tocca «Parla».
2. Ascolta la frase compilare il comunicato.
3. Tocca «Invia».

> **Nel simulatore.** La voce usa il riconoscimento del browser; nel simulatore la frase è scritta dalla guida. L'invio è simulato.

17. Gadget, biglietti e divise

Che cosa fa. Sciarpe e cappellini, biglietti e abbonamenti, maglie e completi: la sezione registra che cosa la società vende o regala, tiene le scorte e le prenotazioni delle famiglie.

Perché serve. Oggi stanno in un quaderno. L'app non incassa e non emette biglietti o ricevute: registra ciò che la segreteria incassa o consegna. La vendita ha obblighi fiscali da verificare con il commercialista.

Dopo, e chi lo vede. Le scorte si aggiornano e i movimenti entrano nel registro. Le famiglie vedono il catalogo e possono prenotare.

Come si fa

1. Tocca «Gadget, biglietti e divise».
2. Regala gli adesivi a uno sponsor.
3. Vendi una maglia replica.

> **Nel simulatore.** Articoli, prezzi e scorte sono di prova. Nessun pagamento passa dall'app.

18. Presidenti e club, per lega e per girone

Che cosa fa. L'elenco dei club di SuperLega, A2 e A3 maschili e di A1 e A2 femminili, da fonti pubbliche e con la data: presidente, palazzetto, allenatore. Si filtra per lega e per girone, si apre la scheda e si scrive al presidente.

Perché serve. Per un'amichevole, un torneo giovanile o una collaborazione conoscere chi decide in un altro club aiuta. Le cariche cambiano: ogni scheda ha lo stato «verificato», «da confermare» o «non verificato».

Dopo, e chi lo vede. Il messaggio resta in questo browser. La serie A3 femminile è nuova e non ha club nei dati.

Come si fa

1. Tocca «Presidenti e club» e il filtro «Serie A3 maschile».
2. Scegli il girone Blu e apri una scheda.
3. Scrivi un messaggio e tocca «Invia».

> **Nel simulatore.** Nomi di club e presidenti sono pubblici e reali; messaggi e adesioni sono simulati: nessun club ha aderito.

19. Istruisci il cervello della società

Che cosa fa. Il presidente insegna al cervello eventi, documenti e siti da seguire, a voce o per iscritto. Tutto entra in un archivio con fonte, data e chi l'ha caricato.

Perché serve. Non è un addestramento del modello: è un archivio che il cervello consulta e cita. Così le risposte non si basano su ciò che il modello ricorda, ma su ciò che la società gli ha dato.

Dopo, e chi lo vede. Le voci si cercano a parole e ogni caricamento o rimozione entra nel registro. L'app non chiede dati sanitari; se qualcuno li scrive in un testo libero, un filtro prova a bloccarli, ma non li trova tutti.

Come si fa

1. Tocca «Istruisci il cervello».
2. Detta l'evento a voce.
3. Cerca «bilancio» nell'archivio.

> **Nel simulatore.** Senza il cervello collegato l'archivio funziona, ma le risposte intelligenti che lo usano sono simulate.

20. Chiedi al Brain una regola

Che cosa fa. Nella scheda «Regolamenti e leggi» si può chiedere che cosa dice una norma o un regolamento. Il Brain risponde citando il documento, l'articolo e la data della versione, e chiude sempre con «verifica sul testo ufficiale».

Perché serve. Le regole del settore sono sparse in decine di testi. Una risposta senza fonte non serve e può fare danni: qui ogni risposta rimanda all'articolo da leggere.

Dopo, e chi lo vede. I regolamenti di federazioni e leghe non stanno nel pacchetto: l'app li scarica dal sito ufficiale o li carica la società. Le leggi italiane sì.

Come si fa

1. Tocca «Istruisci il cervello» e la scheda «Regolamenti e leggi».
2. Fai una domanda dell'elenco.
3. Leggi documento, articolo e la frase finale.

> **Nel simulatore.** Risposta simulata: le domande e le risposte del simulatore vengono dal file di prova dei regolamenti; l'articolo citato va sempre verificato sul testo ufficiale. Nell'app vera i testi si scaricano dai siti ufficiali (esce una richiesta verso quei siti) o si caricano a mano.

21. Storia del club: «Accadde oggi»

Che cosa fa. La sezione «Storia del club» mostra il ricordo del giorno: fondazione, promozioni, trofei, gare storiche. Ogni evento ha la data, la fonte e il link; se la data non è certa non si mostra.

Perché serve. La storia di un club tiene insieme tifosi, famiglie e sponsor. Le fonti sono la pagina storia del sito del club, Wikipedia (con attribuzione) e gli archivi che il club carica.

Dopo, e chi lo vede. Non compaiono notizie su persone vive che non siano sportive o pubbliche.

Come si fa

1. Tocca «Storia del club».
2. Guarda «Accadde oggi».
3. Apri la fonte di un evento.

> **Nel simulatore.** Gli eventi sono quelli di prova del file dei dati storici. Nell'app vera la lettura di una voce di Wikipedia è una richiesta verso Wikipedia, fatta solo quando la chiedi.

22. Il computer della società, comandato dal telefono

Che cosa fa. Un computer in sede mostra un cruscotto aggregato: gare, agenda del palazzetto e trasferte, senza nomi di atleti né importi. Il telefono del presidente si abbina con un codice e lo comanda: apre una sezione o avvia un riquadro.

Perché serve. Uno schermo in una zona comune non deve mostrare dati nominativi. Il telefono è un terminale leggero: il presidente decide, il computer mostra.

Dopo, e chi lo vede. Ogni comando entra nel registro con il nome del dispositivo. Un telefono alla volta; il computer può revocare l'abbinamento.

Come si fa

1. Tocca «Computer della società».
2. Scrivi il codice mostrato dal computer e tocca «Abbina».
3. Scegli «Agenda del palazzetto» e tocca «Apri».

> **Nel simulatore.** Simulato fra due finestre dello stesso browser: nell'app vera serve il servizio sul computer della società.

23. Emergenza: pullman fermo in trasferta

Che cosa fa. Il pulsante rosso apre l'emergenza: infortunio, palazzetto inagibile, pullman fermo, gara sospesa, episodio in tribuna, segnalazione riguardante un minore. Parte il cronometro e compare l'elenco di che cosa fare, nell'ordine giusto.

Perché serve. Nel momento del problema nessuno ricorda l'ordine delle cose. L'app non chiama nessuno: i soccorsi si chiamano a voce, al 112.

Dopo, e chi lo vede. La barra diventa rossa in ogni profilo e ogni passo entra nel registro. Per la segnalazione su un minore l'app non registra fatti né nomi.

Come si fa

1. Tocca «Emergenza» e «Pullman fermo in trasferta».
2. Scegli la gara e tocca «Apri l'emergenza».
3. Segna il primo passo come fatto.

> **Nel simulatore.** Supporto organizzativo, non soccorso.

24. Chiudere l'emergenza e fare il rapporto

Che cosa fa. A emergenza risolta si chiude: l'app compone il rapporto cronologico dal registro, con ora, chi ha fatto che cosa e quanto è durato.

Perché serve. Il rapporto serve all'assicurazione, alla Lega e al consiglio, e a imparare per la prossima volta. Non contiene condizioni di salute.

Dopo, e chi lo vede. L'emergenza si archivia e la barra torna normale.

Come si fa

1. Tocca «Chiudi e fai il rapporto».
2. Leggi il rapporto.
3. Tocca «Archivia».

25. La scatola nera: il registro a sola aggiunta

Che cosa fa. Ogni azione che cambia qualcosa entra in un registro: ora, chi, che cosa e un'impronta che include quella della voce precedente. Non si modifica voce per voce; si può verificare e esportare.

Perché serve. Il registro non assolve nessuno: mostra la sequenza. Se qualcuno altera una voce la catena si interrompe e la verifica lo dice.

Dopo, e chi lo vede. Il registro resta in questo browser. Dalle Impostazioni si può solo azzerare tutto.

Come si fa

1. Tocca «Scatola nera».
2. Tocca «Verifica integrità».
3. Leggi l'esito.

Staff: 8 passi

26. Lo staff: cinque funzioni

Che cosa fa. Direttore sportivo, allenatore e scoutman, segreteria, team manager e responsabile della protezione dei minori: ognuna vede i suoi compiti. Si sceglie la funzione e la squadra e compaiono i tabelloni della squadra.

Perché serve. Ognuno fa la sua parte e nessuno firma al posto di un altro: se un passaggio spetta a un'altra funzione l'app lo dice e non lo fa. Il presidente può fare tutto.

Dopo, e chi lo vede. Le azioni entrano nel registro col nome della funzione.

Come si fa

1. Tocca «Staff e segreteria».
2. Scegli la funzione Allenatore e scoutman.
3. Scegli la squadra e guarda i tabelloni.

> **Nel simulatore.** La funzione si sceglie dal menu; nell'app vera la assegna il presidente.

27. Convocazione a voce, con i certificati controllati

Che cosa fa. L'allenatore dice «convoca la prima squadra maschile per sabato» e l'app apre la convocazione già compilata dalla rosa, con il certificato di ognuno e, per le prime squadre, i numeri dello scoutman.

Perché serve. Chi ha il certificato scaduto alla data della gara non è proposto e l'invio si blocca finché è nell'elenco. Le scelte tecniche sono dell'allenatore: l'app non valuta gli atleti.

Dopo, e chi lo vede. La convocazione compare alle famiglie nella scheda «Il mio atleta» e lo staff la vede nelle notifiche.

Come si fa

1. Tocca «Parla».
2. Controlla l'elenco già compilato.
3. Tocca «Invia la convocazione».

> **Nel simulatore.** L'invio è simulato. Le statistiche sono di prova.

28. Scouting e statistiche allegate alla convocazione

Che cosa fa. Lo scoutman apre la scheda dell'avversario e le statistiche della rosa e le allega alla convocazione: battuta, ricezione, attacco, muro.

Perché serve. L'allenatore trova il lavoro dello scoutman dove prepara la gara. Nessuna statistica individuale per i minori; l'app non classifica nessuno.

Dopo, e chi lo vede. La scheda allegata compare nella convocazione e nelle gare.

Come si fa

1. Tocca «Scouting».
2. Tocca il riquadro «Scouting e statistiche».
3. Tocca «Allega alla convocazione».

> **Nel simulatore.** Statistiche e schede avversarie di prova, registrate a mano: nessun collegamento a strumenti federali o di terzi.

29. Il verbale: il risultato in set, detto a voce

Che cosa fa. Subito dopo la gara si dice «abbiamo vinto tre a uno, due ammonizioni» e il verbale si compila: i set vinti da ciascuna squadra, le ammonizioni, le espulsioni, i parziali e due righe di note.

Perché serve. In pallavolo non si pareggia: l'app rifiuta un risultato pari. Nel verbale non si scrivono condizioni di salute: se un atleta si fa male si annota solo che è stato prestato soccorso.

Dopo, e chi lo vede. Il risultato aggiorna il tabellone e la stagione. Il verbale entra nel registro.

Come si fa

1. Tocca «Parla».
2. Guarda il risultato compilato.
3. Tocca «Salva il verbale».

30. Consegnare una prenotazione di gadget

Che cosa fa. La segreteria vede le prenotazioni delle famiglie e le consegna: l'app aggiorna la scorta e registra l'incasso.

Perché serve. La famiglia prenota nell'app e paga alla consegna: la segreteria non deve ricordare chi voleva che cosa.

Dopo, e chi lo vede. La scorta scende e il movimento entra nel registro; la famiglia vede la prenotazione consegnata.

Come si fa

1. Tocca «Segreteria».
2. Guarda le prenotazioni.
3. Tocca «Consegna e incassa».

> **Nel simulatore.** L'app non incassa: registra.

31. Pullman e albergo per la trasferta

Che cosa fa. Il direttore sportivo vede le trasferte in calendario con partenza, rientro, pullman e albergo e chiede il preventivo al pullman e le camere all'albergo.

Perché serve. Pullman e camere si prenotano giorni prima, e per i viaggi da cinque ore in su l'albergo è il costo nascosto che si scopre tardi.

Dopo, e chi lo vede. La richiesta compare al profilo Esterni «Pullman e albergo».

Come si fa

1. Tocca «Palazzetto e trasferte».
2. Guarda la trasferta.
3. Tocca «Chiedi il preventivo».

> **Nel simulatore.** La richiesta non parte davvero. Fornitori di prova.

32. Il magazzino: palloni, reti, maglie

Che cosa fa. Il team manager vede le voci sotto la scorta minima e l'app scrive l'ordine di reintegro.

Perché serve. Palloni da gara e reti si scoprono mancanti sempre alla vigilia. L'acquisto non parte da solo: l'ordine lo firma il presidente.

Dopo, e chi lo vede. L'ordine entra nel registro.

Come si fa

1. Tocca «Magazzino».
2. Tocca «Scorte di magazzino» e «Prepara l'ordine».
3. Tocca «Firma e invia».

> **Nel simulatore.** Quantità di prova. Nessun acquisto parte dall'app.

33. Il responsabile dei minori e le regole del settore giovanile

Che cosa fa. Il responsabile della protezione dei minori vede il riquadro con le regole che la società adotta: nessuna telecamera negli spogliatoi, foto dei minori solo dopo l'informativa ai genitori, adulti presenti agli allenamenti, comunicazioni solo da canali ufficiali. Può scrivere ai genitori di un gruppo.

Perché serve. Le regole scritte sono quelle che si ricordano nel momento difficile. Sono impegni della società, non norme verificate.

Dopo, e chi lo vede. Ogni spunta entra nel registro.

Come si fa

1. Tocca «Settore giovanile».
2. Apri il riquadro e spunta una regola.
3. Tocca «Scrivi ai genitori».

> **Nel simulatore.** Promemoria di prova: nessun adempimento legale è assolto dall'app.

Esterni: 5 passi

34. Il gestore del palazzetto risponde con un tocco

Che cosa fa. Il Comune che gestisce il palazzetto vede le richieste di uso e risponde «Conferma» o «Non disponibile»; può anche segnare una chiusura.

Perché serve. Chi lavora per il Comune non deve imparare un programma: un telefono e due pulsanti. La società vede subito la risposta.

Dopo, e chi lo vede. La risposta compare al presidente e allo staff e l'agenda si aggiorna.

Come si fa

1. Tocca «Esterni».
2. Scegli «Gestore del palazzetto».
3. Tocca «Conferma».

> **Nel simulatore.** La richiesta compare qui dentro, in questo browser: non arriva a nessun Comune.

35. Pullman fermo: la segnalazione arriva al presidente

Che cosa fa. Il pullman e l'albergo vedono le corse e le camere. Se un mezzo si ferma, l'autonoleggio tocca «Mezzo fermo» e il presidente riceve subito la segnalazione.

Perché serve. Il presidente deve saperlo mentre il pullman è fermo, non dopo. Da lì può aprire l'emergenza «Pullman fermo in trasferta».

Dopo, e chi lo vede. Compare una notifica rossa al presidente e allo staff.

Come si fa

1. Scegli «Pullman e albergo».
2. Tocca «Mezzo fermo».
3. Leggi lo stato della corsa.

> **Nel simulatore.** Corse e fornitore di prova.

36. Il centro medico segna solo una data

Che cosa fa. Il centro di medicina dello sport vede chi ha il certificato in scadenza e segna soltanto la nuova data di scadenza.

Perché serve. L'app non deve sapere nulla della salute degli atleti: nessun esito, nessun certificato caricato, nessuna diagnosi.

Dopo, e chi lo vede. La nuova data aggiorna il semaforo del certificato e avvisa lo staff.

Come si fa

1. Scegli «Centro di medicina dello sport».
2. Tocca «Registra la nuova scadenza».
3. Scrivi la data e tocca «Registra».

> **Nel simulatore.** Nome del centro di prova. L'app non riceve esiti.

37. Lo sponsor conferma il rinnovo

Che cosa fa. Lo sponsor vede il suo contratto e conferma il rinnovo con un tocco.

Perché serve. Una piccola attività locale non vuole un'altra password: vuole dire di sì.

Dopo, e chi lo vede. Il contratto passa a «rinnovato» e il presidente lo vede.

Come si fa

1. Scegli «Sponsor».

2. Tocca «Conferma il rinnovo».
3. Leggi lo stato.

> **Nel simulatore.** Sponsor e importi di prova.

38. Lega e comitato: rispondono a una richiesta di spostamento

Che cosa fa. Il profilo «Lega e comitato» vede le richieste di spostamento gara e risponde «Approva» o «Non approva». Quando approva, il presidente può avvisare le famiglie con un tocco.

Perché serve. Di norma la data di una gara la decide la Lega, non la società (da verificare sul regolamento). Qui il prototipo mostra il passaggio, senza dire mai che è approvato prima della risposta.

Dopo, e chi lo vede. L'esito compare al presidente; se approvato, la gara prende la nuova data e le famiglie ricevono l'avviso.

Come si fa

1. Scegli «Lega e comitato».
2. Tocca «Approva».
3. Passa al presidente e tocca «Avvisa le famiglie».

> **Nel simulatore.** La risposta la dà una persona dentro questo browser: nessuna Lega è collegata.

Famiglie e atleti: 6 passi

39. Le famiglie: un tabellone e quattro servizi

Che cosa fa. Il profilo pubblico mostra il tabellone della squadra del ragazzo e quattro servizi: il mio atleta, le gare, gli avvisi, la segnalazione di un problema. C'è anche un riquadro sulla tutela dei minori.

Perché serve. Un avviso solo e tutto in un posto invece che in venti messaggi. L'app non chiede dati sanitari.

Dopo, e chi lo vede. Le famiglie vedono solo informazioni di servizio.

Come si fa

1. Tocca «Famiglie e atleti».
2. Guarda il tabellone.
3. Guarda i servizi.

> **Nel simulatore.** Il tabellone e i servizi sono quelli di un atleta di prova, scelto da un menu: nel prototipo non c'è nessun accesso per famiglia. Un codice per ogni famiglia è previsto, non ancora fatto.

40. Il mio atleta: convocazione, trasferta, scadenze

Che cosa fa. Una scheda sola con la convocazione, l'eventuale trasferta con partenza e rientro, la scadenza del certificato e la quota.

Perché serve. Sapere subito se è convocato e quando si parte evita telefonate. Il certificato compare come data: l'app non conosce l'esito.

Dopo, e chi lo vede. La scheda si aggiorna quando lo staff invia la convocazione.

Come si fa

1. Tocca «Il mio atleta».
2. Leggi la convocazione.
3. Guarda la scadenza del certificato.

> **Nel simulatore.** Nomi di fantasia. Prototipo senza accesso per famiglia: la scheda si apre per qualunque atleta, anche minorenne; nell'app vera servirà un codice per ogni famiglia (previsto, non ancora fatto).

41. Confermare la presenza

Che cosa fa. Per gli atleti convocati la famiglia tocca «Ci sarà» o «Non può».

Perché serve. La società ha bisogno di saperlo il giorno prima e senza rincorrere nessuno.

Dopo, e chi lo vede. La conferma compare allo staff.

Come si fa

1. Tocca «Il mio atleta».
2. Tocca «Ci sarà».
3. Leggi lo stato.

42. Gli avvisi della società

Che cosa fa. Allenamenti spostati, gare spostate, trasferte e convocazioni arrivano in una sola pagina.

Perché serve. L'avviso è uno solo e non si perde nel gruppo dei genitori.

Dopo, e chi lo vede. Sono gli avvisi inviati dal presidente e dalla segreteria.

Come si fa

1. Tocca «Avvisi della società».
2. Leggi l'avviso più recente.

> **Nel simulatore.** L'invio è simulato: gli avvisi compaiono solo in questo browser.

43. Prenotare una maglia

Che cosa fa. Il catalogo mostra prezzo e disponibilità. La famiglia prenota e paga in segreteria alla consegna.

Perché serve. Nessun pagamento passa dall'app.

Dopo, e chi lo vede. La prenotazione compare alla segreteria.

Come si fa

1. Tocca «Gadget e divise».
2. Tocca «Prenota».
3. Leggi la prenotazione.

> **Nel simulatore.** Prezzi e scorte di prova.

44. Segnalare un problema al palazzetto

Che cosa fa. Un guasto allo spogliatoio, una perdita dal tetto, un palo che non tiene: la famiglia scrive che cosa ha notato e può allegare una foto.

Perché serve. I problemi si scoprono prima se chi frequenta il palazzetto può dirlo in un attimo. Niente fotografie di persone.

Dopo, e chi lo vede. Lo staff legge il testo; gli esterni vedono soltanto che è arrivata una segnalazione e di che tipo; alle altre famiglie resta solo il tipo. Un filtro prova a rifiutare numeri di telefono, indirizzi di posta, codici fiscali e nomi di minorenni. Qui non si segnalano fatti che riguardano i minori: per quelli si parla con il responsabile.

Come si fa

1. Tocca «Segnala un problema».
2. Scrivi che cosa hai notato.
3. Tocca «Registra la segnalazione».

> **Nel simulatore.** La foto resta in questo browser.

Appendice B. Schede di riferimento

Il manuale a schede: per ogni funzione, che cosa fa, come si usa e che cosa non fa.

Prima di cominciare: che cosa è e che cosa non è

Ufficio del Presidente – Pallavolo è un'app in un solo file, in italiano, con dati di prova: la società di pallavolo, maschile e femminile, in un tabellone.

Che cosa è

Un'applicazione che si apre con il browser del telefono o del computer, senza installazione. Si scrive il comune del palazzetto e si entra con uno di quattro profili: Presidente, Staff, Esterni, Famiglie e atleti. È indipendente: non è costruita su altre app di DEVELOP.

Che cosa fa

Prepara convocazioni, comunicati, richieste al Comune e alla Lega, piani di viaggio, avvisi sui certificati, bozze di emergenza. Tiene un registro a sola aggiunta. Il presidente rilegge e firma.

Che cosa non è

Non è collegata a federazione, Lega, Comune, alberghi o autonoleggi. Non tessera nessuno, non incassa, non chiama i soccorsi, non decide le date delle gare, non valuta gli atleti.

Che cosa è di prova

Società, avversari, atleti (nomi di fantasia), gare, quote, scorte, telecamere e sensori. Veri sono i comuni, il meteo e i club e i presidenti della sezione «Presidenti e club», con fonte e data.

> **Limite.** Questa versione è un prototipo di lavoro. Nessuna società la usa ancora. Nessun invio parte davvero e la pagina lo dichiara ogni volta.

1. Primi passi

Si sceglie il comune del palazzetto e poi un profilo.

Il comune

Si scrivono le prime lettere e si tocca il comune: da lì nascono la società di prova, il meteo e il calcolo delle distanze delle trasferte.

I profili

Il pubblico vede solo «Famiglie e atleti». Presidente, Staff ed Esterni stanno nell'area riservata.

Tema e rete

In alto: tema chiaro o scuro, stato della rete, microfono «Parla», notifiche e uscita dall'area riservata.

Indietro

«Indietro» torna alla sezione precedente. Dopo l'uscita dall'area riservata non riapre i profili riservati.

2. L'area riservata e le password

Presidente, staff ed esterni stanno dietro una password per profilo.

Come si entra

«Accesso riservato», si sceglie il profilo, si scrive la password. Dopo cinque errori l'app aspetta trenta secondi.

Dove sta la password

Nel file c'è solo un'impronta. La password non lascia il dispositivo e non compare mai nell'app.

Nel simulatore

L'area riservata è aperta senza password, per poter provare tutto.

Che cosa non protegge

Finché l'app è un file statico, il controllo della password avviene tutto nel browser: ordina l'accesso e non è una protezione vera, perché chi ha il file può leggerne i dati. Una protezione vera arriva con il servizio online.

3. Il Presidente: il tabellone

La prima schermata mostra dove guardare: due tabelloni in set, sei indicatori, i riquadri e le prossime gare.

I tabelloni

Ultimo risultato e conto alla rovescia della prossima gara, per la squadra maschile e per quella femminile. I numeri grandi sono i set vinti: in pallavolo non si pareggia.

I sei indicatori

Certificati, quote, convocazioni, palazzetto, trasferte, gadget e divise. Il colore (verde, giallo, rosso) dice quanto è urgente; il tocco porta alla sezione.

I riquadri intelligenti

Ognuno ha un'istruzione pronta e un esito calcolato sui dati di prova. Propongono, non decidono.

Le prossime gare

Sei righe con orario, sede e stato della convocazione.

4. Leghe e piramide

Due leghe, maschile e femminile, con rose e regole separate sotto lo stesso presidente.

La piramide

SuperLega, A2 e A3 maschili; A1 e A2 femminili; A3 femminile nuova dal 2026-27. Per ogni livello il numero di società nei dati pubblici e ciò che non è verificato. La A2 femminile ha 17 società nella classifica 2026-27 del sito della Lega; la riforma del 14 maggio 2025 ne prevedeva 16, e le fonti non spiegano la differenza: da verificare.

Le nostre squadre

Quale squadra gioca in quale lega (di prova) e la prossima gara.

Iscrizione e ammissione
Un elenco di che cosa fare per iscriversi o essere ammessi a un campionato, da spuntare man mano. Ogni spunta entra nel registro.

Che cosa non sa
Promozioni, retrocessioni (salvo le due retrocessioni dalla A2 maschile, lette sul sito della Lega: da verificare), garanzie finanziarie, termini, regole sugli stranieri: «da verificare» sui regolamenti della Lega e della federazione.

5. Certificati e tesseramento

Quattro semafori e nessuna diagnosi: solo date.

I semafori
Valido; in scadenza entro 30 giorni; entro 7 giorni; scaduto. Gli avvisi alle famiglie partono nelle due fasce, a 30 e a 7 giorni.

Nella convocazione
Chi ha il certificato scaduto alla data della gara non è proposto e l'invio si blocca. Un certificato mancante è «non registrato». Per il Minivolley (bambini) quale certificato serva è da verificare.

Il centro medico
Segna solo la nuova data di scadenza. L'app non riceve esiti e non li chiede.

Tesseramento
Solo un promemoria con una data che la segreteria segna da sé, e un collegamento al sito della federazione. Non tessera nessuno e non sostituisce il portale.

Limite. La periodicità del certificato agonistico e le scadenze del tesseramento sono da verificare sul sito della federazione.

6. Settore giovanile e minori

Gruppi per età, comunicazioni ai genitori e un promemoria sulla protezione dei minori.

I gruppi
Under 19, 17, 15 e 13 e Minivolley, con certificati e quote di ognuno e un tasto per scrivere ai genitori del gruppo.

Il responsabile
Si registra chi è il responsabile della protezione dei minori. È un promemoria interno: la nomina vera e la comunicazione all'ente di affiliazione si fanno fuori dall'app.

Le regole della società
Nessuna telecamera in spogliatoi e bagni; foto di minori solo dopo l'informativa ai genitori; almeno due adulti agli allenamenti; comunicazioni solo dai canali ufficiali; immagini consultabili da persone autorizzate. Sono impegni, non norme verificate.

Che cosa non fa
Nessun nome di minorenne nei testi pubblici, nessuna statistica individuale per i minori, nessuna raccolta di segnalazioni di abuso.

Limite. L'art. 33 del D.Lgs. 36/2021 prevede il responsabile e rinvia a un decreto: se sia stato emanato e che cosa preveda è da verificare.

7. Quote

Quanto è entrato dalle famiglie del settore giovanile e quanto manca.

Il quadro
Versato, da incassare e percentuale incassata; barra per squadra; elenco di chi deve versare.

Il sollecito
Il riquadro prepara un promemoria gentile alle famiglie in ritardo. Nessun atleta viene escluso da allenamenti o gare per una quota.

Che cosa non fa
Non incassa nulla: registra ciò che la segreteria riceve. Le prime squadre non hanno quote di prova.

8. Palazzetto e materiale

Il palazzetto è spesso del Comune e condiviso: l'agenda mostra i conflitti prima che diventino un problema.

L'agenda
I prossimi dieci giorni con le nostre gare e i nostri allenamenti, i turni delle altre società e le chiusure. Le sovrapposizioni sono segnate «conflitto».

Richiesta del palazzetto
La lettera al Comune con squadra, giorno e ora già compilati. La concessione la decide il Comune.

Spostamento di una gara
La richiesta alla Lega con motivo e nuova data, già scritta. Di norma la data la decide la Lega o il comitato (da verificare sul regolamento della competizione): l'app non dice mai «approvato» prima della risposta. Dopo l'approvazione un tocco avvisa le famiglie.

Magazzino e sponsor
Palloni, reti, maglie sotto la scorta minima con l'ordine pronto da firmare; contratti di sponsor in scadenza con la lettera di rinnovo.

9. Trasferte e albergo

Le trasferte lunghe da Nord a Sud si organizzano giorni prima: distanza, partenza, rientro, albergo, meteo.

Il piano
Per una gara fuori casa o per il palazzetto di un club vero (dati pubblici) l'app stima la distanza, la durata del viaggio, la partenza, il rientro e se serve pernottare.

La regola
Distanza in linea d'aria per 1,25, pullman a 70 km/h di media; dalle cinque ore di viaggio in su si parte il giorno prima e si pernotta. È una regola del prototipo, da confermare.

La richiesta
Prepara la richiesta a pullman e albergo; nel prototipo compare al profilo Esterni «Pullman e albergo».

Il meteo

Previsioni dal vivo per il comune del palazzetto e per quello dell'avversario, fino a circa 9 giorni, con il vento medio. Dati meteo: MET Norway (NLOD/CC BY 4.0); Based on data from MET Norway; servizio pubblico norvegese, senza garanzia di disponibilità. Previsioni indicative: fa fede la Protezione civile. Servono la rete.

> **Limite.** Non considera treni, voli, traffico o strade chiuse. Nessuna prenotazione parte dall'app. Il palazzetto di un club vero può cambiare: controllare il calendario della Lega.

10. Telecamere

Si fanno domande al palazzetto e si creano avvisi, senza riconoscere nessuno.

Che cosa si guarda

Campo di gioco, palestra, tribuna, ingresso, uscita di emergenza, parcheggio, magazzino. Domande tipiche: il parquet è bagnato o ha perdite? La rete e i pali sono montati? La porta di emergenza è libera? Il palazzetto è vuoto prima della chiusura?

Come risponde

Dice da quale telecamera e a che ora, e dice quando non è sicura. Conta le persone, non le riconosce: nessun riconoscimento facciale. Nessuna telecamera in spogliatoi, docce, bagni, sala medica e studio medico, ambulatorio, dormitori, convitto, foresteria, sale per visite, trattamenti e riposo, camere e alloggi di atleti e ragazzi, sale e uffici degli arbitri o altri locali privati: il programma prova a rifiutare un nome o un indirizzo che li ricorda (non lo è il nome di un luogo vero, per esempio Bagni di Lucca; un caso ambiguo come Camerino si collega solo con la conferma del tecnico, scritta nel registro). Le domande su una persona, un telefono o i costi non ricevono risposta.

Avvisi su richiesta

Per esempio «avvisami se il parquet è bagnato». Si provano a mano sulla scena di prova.

Regole prima di accendere

Cartello e informativa. Conservazione: di norma 24-48 ore, fino a 72 nei fine settimana lunghi; oltre solo con un motivo documentato e una valutazione d'impatto (art. 35 del regolamento europeo). È un'indicazione prudenziale, non un obbligo di legge: da validare con chi segue la privacy. Statuto dei lavoratori, art. 4: comma 1 (accordo sindacale o autorizzazione dell'Ispettorato del lavoro) e comma 3 (informazione adeguata). Minori: vale l'informativa ai genitori, da verificare, e non il consenso. Nessuna telecamera dove ci si cambia.

> **Limite.** Immagini di prova e risposte simulate: nessuna telecamera vera è collegata. La lettura reale delle immagini non è ancora attiva (previsto, non ancora provato). Si collega alle telecamere che la società ha già. Un aiuto, non un sistema di sicurezza certificato.

11. Sensori

Umidità, temperatura e perdite del palazzetto, con avvisi su soglia.

Che cosa misurano

Umidità e temperatura dell'aria, umidità sotto il parquet, perdite dal tetto, temperatura degli spogliatoi, ingressi al palazzetto, con storico di 24 ore.

Gli avvisi

«Se il sensore supera una soglia, avvisa il Presidente»: crea una notifica e un'annotazione nel registro; non comanda impianti.

Collegare un sensore

Un modulo guida il collegamento di un nodo o di una telecamera IP. Nel prototipo è simulato.

> **Limite.** Il collegamento vero di sensori e telecamere IP RTSP è previsto, non ancora provato: richiede il servizio sul computer della società e un'installazione sul posto.

12. Gadget, biglietti e divise

Quello che la società vende o regala si registra pezzo per pezzo.

Catalogo e scorte

Sciarpe, cappellini, biglietti, abbonamenti, maglie e completi con prezzo e disponibilità.

Vendere e regalare

Il presidente o la segreteria registrano vendite e omaggi; le prenotazioni delle famiglie si consegnano e incassano in segreteria.

Che cosa non fa

Non incassa, non emette biglietti né ricevute. La vendita ha obblighi fiscali da verificare con il commercialista.

13. Famiglie e comunicati

Un avviso solo, uguale per tutti, che non si perde nel gruppo dei genitori.

Il comunicato

Si sceglie a chi (tutta la società o una squadra) e di che cosa: allenamento, gara spostata, convocazioni, trasferta, certificati, quote, evento, gadget. La bozza si corregge e si invia.

Dove compare

Nel profilo Famiglie, alla voce «Avvisi della società», e nelle notifiche. Non parte verso nessuno.

Che cosa non può contenere

Condizioni di salute, numeri di telefono, indirizzi di posta, codici fiscali e nomi di minorenni: un filtro prova a bloccarli, ma non trova tutto. Il filtro prova a bloccare i dati personali; un cognome, un nome di battesimo o un telefono scritto in lettere possono passare: rileggi prima di inviare. Rileggere sempre. Lo stesso controllo vale per le richieste alla Lega e al Comune, le lettere agli sponsor, le note di vendita, i messaggi ai presidenti e le segnalazioni delle famiglie.

14. Presidenti e club

I club di SuperLega, A2 e A3 maschili e di A1 e A2 femminili, da fonti pubbliche, con la data.

Filtri
Per lega e per girone (l'A3 maschile ha Bianco e Blu) e per ricerca di club, presidente o città.

La scheda
Presidente, palazzetto, allenatore, proprietà, fonte e data di verifica; stato «verificato», «da confermare» o «non verificato».

Il messaggio
Si scrive al presidente di un club. Nel prototipo il messaggio resta nel browser e nessuno risponde.

> **Limite.** La Serie A3 femminile è nuova e non ha club nei dati. Nessun club ha aderito; niente stemmi, contatti o rose.

15. Parlare all'app

Si tocca «Parla», si dice la frase, l'app compila e apre la funzione giusta.

Esempi
«Comunicato alle famiglie dell'Under 17: allenamento spostato a giovedì alle 18». «Convoca la prima squadra maschile per sabato». «Abbiamo vinto tre a uno, due ammonizioni». «Vendi due sciarpe». «Il parquet è bagnato?». «Cosa dice il regolamento su…». «Cosa è successo oggi nella storia del club». «Apri l'emergenza infortunio» prepara l'emergenza: la apre una persona con un tocco.

Come funziona
Il riconoscimento è quello del browser; dove manca, la stessa frase si scrive. Le regole sono locali. Con il cervello collegato i campi si chiedono al cervello.

Che cosa non fa
Firme e invii restano un tocco della persona. Le frasi di salute vengono rifiutate dal filtro, che però non le trova tutte. Un risultato pari è rifiutato. Sullo schermo condiviso della sede la voce apre solo sezioni e riquadri di numeri.

16. Istruisci il cervello

Un archivio di conoscenze della società che il cervello consulta e cita.

Che cosa si carica
Eventi, foto e documenti, siti da seguire. Ogni voce ha fonte, data e chi l'ha caricata.

Che cosa non è
Non è un addestramento del modello: è un archivio consultato a parole.

Regole
Nessun dato personale non necessario e nessun certificato medico. Ogni caricamento e ogni rimozione entrano nel registro.

17. Regolamenti e leggi

Il Brain risponde sulle regole citando documento, articolo e data della versione, e chiude con «verifica sul testo ufficiale».

Come funziona

I testi si scaricano dal sito ufficiale o si caricano (txt, html, md), si dividono per articolo e si cercano a parole. La risposta usa solo i testi caricati; se non trova, lo dice.

Che cosa c'è nel pacchetto

I regolamenti di federazioni e Leghe non ci sono: si aggiornano a ogni stagione e possono essere protetti. Le leggi italiane sono libere (art. 5 della legge 633 del 1941) e possono stare nell'installazione.

Nel simulatore

Le domande e le risposte sono quelle del file di prova e sono marcate «Risposta simulata».

> **Limite.** La lettura dei siti dal browser può essere bloccata: previsto, non ancora provato con il servizio sul computer della società.

18. Storia del club

Ogni giorno «Accadde oggi»: fondazione, promozioni, trofei, gare storiche, ognuno con data, fonte e link.

Le fonti

La pagina storia del sito del club, Wikipedia (CC BY-SA 4.0: titolo della voce, link e licenza compaiono sempre) e gli archivi caricati dal club.

Le regole

Se la data non è certa l'evento non si mostra. Nessuna notizia su persone vive che non siano sportive e pubbliche nel loro ruolo.

Nel simulatore

Gli eventi sono quelli di prova del file dei dati storici; il club di prova è di fantasia e non ha storia propria.

19. Il computer della società, comandato dal telefono

Uno schermo in sede mostra un cruscotto aggregato; il telefono del presidente lo comanda.

Che cosa mostra

Gare, agenda del palazzetto e trasferte: nessun nome di atleta, nessun importo.

L'abbinamento

Il computer mostra un codice di sei cifre; il telefono lo scrive. Un telefono alla volta; il computer può revocare.

I comandi

Aprire una sezione o avviare un riquadro. Ogni comando entra nel registro col nome del dispositivo.

Limite. Simulato fra due finestre dello stesso browser: nell'app vera serve il servizio sul computer della società.

20. Avvio dal sito

Si dà l'indirizzo del sito: il Brain propone, la persona conferma.

Che cosa propone

Con il Brain collegato: staff, palazzetti, calendario delle gare, rosa della prima squadra, comunicati della Lega, sponsor, fornitori e scadenze. Ogni riga è «da confermare» e ha la sua fonte. La lettura del sito da parte del Brain è da provare sul posto: oggi non è stata provata.

Che cosa non fa

Non inventa: senza il Brain collegato non propone nulla. Non si caricano elenchi di minorenni né documenti sanitari. Foto e PDF non vengono letti: la lettura dei file non è ancora disponibile.

Nel simulatore

Compare un esempio di prova, con righe «di prova»: nessun sito e nessun file viene letto.

21. L'emergenza

Un tocco e parte il cronometro, con l'elenco di che cosa fare nell'ordine giusto.

I sei casi

Infortunio; palazzetto inagibile; pullman fermo in trasferta; gara sospesa; episodio in tribuna; segnalazione riguardante un minore.

Il rapporto

A emergenza risolta l'app compone il rapporto cronologico dal registro: ora, chi, che cosa, durata.

Per infortuni e minori

Per l'infortunio e per la segnalazione riguardante un minore l'app non offre il campo per scrivere fatti: non registra fatti, nomi o parole del minore e tiene solo l'ordine delle azioni. La segnalazione alle autorità la fa una persona, con il responsabile e un legale. Il 112 e il 114 sono numeri pubblici: il 114 Emergenza Infanzia è un servizio gratuito del Dipartimento per le politiche della famiglia (fonte: minori.gov.it, letta il 18 ottobre 2026).

Limite. Supporto organizzativo, non soccorso: l'app non chiama nessuno e non scrive condizioni di salute.

22. Lo staff

Cinque funzioni distinte: nessuno firma al posto di un altro.

Direttore sportivo

Calendario, palazzetto, richieste, spostamenti, piano viaggio e albergo.

Allenatore e scoutman
Convocazioni, scouting e statistiche, verbale della gara. Il verbale conta in set e rifiuta un pareggio; i parziali devono essere uno per set e coerenti: per le prime squadre 25 punti con due di scarto e 15 nel set decisivo. Il tie-break a 15 è letto sul testo FIPAV delle regole 2025-2028; il tetto di 25 negli altri set non è stato riletto (regola 6.2: da verificare) e per il settore giovanile il formato lo stabilisce il comitato (da verificare).

Segreteria
Quote, certificati, promemoria di tesseramento, comunicati, gadget e prenotazioni.

Team manager
Materiale e scorte, trasferte senza pullman.

Responsabile dei minori
Promemoria del responsabile, regole del settore giovanile, comunicazioni ai genitori.

> **Limite.** Nel prototipo la funzione si sceglie dal menu; nell'app vera la assegna il presidente. Un riquadro non adatto alla funzione risponde con il nome di chi può aprirlo.

23. Gli esterni

Un telefono e due pulsanti, senza installare nulla.

Gestore del palazzetto
Conferma o rifiuta le richieste di uso e segna le chiusure.

Pullman e albergo
Conferma corse e camere; segnala ritardo o mezzo fermo, che arriva subito al presidente.

Centro di medicina dello sport
Segna solo la nuova data di scadenza del certificato.

Sponsor
Conferma il rinnovo del contratto.

Lega e comitato
Approva o non approva una richiesta di spostamento gara.

24. Famiglie e atleti

Una scheda sola con quello che serve sapere questa settimana.

Il mio atleta
Convocazione, trasferta con partenza e rientro, conferma di presenza, scadenza del certificato (solo la data) e quota. Nel prototipo l'atleta si sceglie da un menu: non esiste ancora un accesso per famiglia (un codice per ogni famiglia è previsto, non ancora fatto).

Gare e avvisi
Orari e palazzetti della squadra; avvisi della società in una pagina sola.

Gadget e segnalazioni
Si prenota una maglia e si segnala un problema al palazzetto, anche con una foto di cose, non di persone. Il testo della segnalazione lo legge lo staff; gli esterni vedono soltanto che ne è arrivata una e di che tipo; alle altre famiglie resta solo il tipo.

Tutela dei minori
Un riquadro ricorda di parlare con il responsabile e che per un pericolo immediato si chiama il 112.

25. Impostazioni

Il cervello, le informative, i dati e il tema.

Cervello
Indirizzo e token locale del cervello della società: visibili solo al Presidente. Il cervello deve stare sul computer o nella rete locale della sede: l'app rifiuta un indirizzo esterno e non gli manda mai il token. Il tasto «Chiedi al cervello» nei riquadri è del solo Presidente.

Informative
Cartello e regole per le telecamere; che cosa si collega ai sensori.

Dati
Tutto è salvato solo nel browser. «Azzera» riporta i dati di prova allo stato iniziale; una copia di riserva resta prima di scartare dati.

26. Dati, privacy e fonti

Che cosa è vero, che cosa è di prova e da dove viene.

Vero
Comuni (ISTAT), meteo (MET Norway), club e presidenti da fonti pubbliche con fonte e data, regole e leggi con la loro citazione.

Di prova
Società, atleti, avversari, gare, quote, scorte, telecamere, sensori, esempi dell'avvio dal sito.

Privacy
L'app non chiede dati sanitari (se qualcuno li scrive in un testo libero, un filtro prova a bloccarli, ma non li trova tutti); nessun nome di minorenne nei testi pubblici; i dati restano nel browser. Uscite verso terzi dichiarate: posta della rete (non ancora attiva), fonti dei regolamenti e di Wikipedia (solo quando le chiedi), meteo (al servizio pubblico norvegese MET Norway, api.met.no, arrivano le coordinate del comune del palazzetto o della sede avversaria con 4 decimali e il tuo indirizzo IP; nessun dato delle persone. È un servizio senza garanzia di disponibilità e l'uso dal browser è tollerato a basso volume); con il Brain collegato, anche le richieste che gli fai.

Norme citate
Statuto dei lavoratori art. 4 (letto sul testo ufficiale); D.Lgs. 36/2021 art. 33 (letto sul testo ufficiale, decreto attuativo da verificare). Garante e Comitato europeo sono letti da sintesi: da verificare sui testi ufficiali.

27. Prima di adottarla: prerequisiti e rischi

Detto prima che qualcuno lo chieda.

Prerequisiti
Un computer della società per il cervello e i collegamenti veri; un consulente per la privacy; accordi sindacali se le telecamere riprendono lavoratori.

Rischi
Dati di una versione vecchia, password solo come impronta in un file statico, regole federali che cambiano ogni stagione.

Che cosa chiedere prima
Alla Lega e alla federazione: regolamenti, tesseramento e certificati; al Comune: gestione del palazzetto; al consulente privacy: informativa e valutazione d'impatto.

28. Domande frequenti

Le sei domande che arrivano sempre.

Tessera gli atleti?
No. Il tesseramento si fa sul portale della federazione; l'app tiene solo un promemoria.

Sposta le gare?
No. Prepara la richiesta; di norma la data la decide la Lega o il comitato (da verificare).

Vede la salute degli atleti?
No. Solo la data di scadenza del certificato.

Riconosce le persone nelle telecamere?
No, mai: conta e descrive.

Manda davvero gli avvisi?
No, non in questa versione: compaiono solo in questo browser.

Le risposte sulle regole sono sicure?
No: citano documento e articolo e vanno verificate sul testo ufficiale.

29. Scheda tecnica

In breve.

File
Un solo file HTML autonomo, in italiano; simulatore con guida a passi; presentazione HTML e PDF; manuale.

Dati
Nel browser (archivio locale); copia di riserva prima di scartare; registro a sola aggiunta con impronte SHA-256.

Rete
Uscite verso terzi dichiarate: posta della rete (non ancora attiva), fonti dei regolamenti e di Wikipedia, meteo MET Norway (servizio pubblico norvegese, senza garanzia); e, se serve, il Brain locale. Nessuna chiamata obbligatoria.

Voce
Riconoscimento del browser; la voce che legge presentazione e guida è sintetica.

Versione
Versione 1 del 26 ottobre 2026.