



Registrering av fotbollsspelare

Enligt Svenska Fotbollförbundets tävlingsbestämmelser måste alla spelare vara registrerade från och med det år man fyller 12 år för att få spela tävlingsmatcher. Första gången spelaren ska registreras måste spelaren och spelarens vårdnadshavare skriva under ett intyg som ger föreningen rätt att ansöka om registrering för spelaren.

Spelaren får bara spela matcher i den förening som spelaren är registrerad för. Om spelaren vill byta till en annan förening måste spelaren och båda föreningarna skriva på en övergångshandling som skickas till Svenska Fotbollförbundet eller genomföra en elektronisk övergång.

Alla spelare som är registrerade är automatiskt försäkrade i Folksam. Försäkringen gäller vid skador som inträffar under träning, match och under resor till och från fotbollsplanen. Information om försäkringsvillkoren finns hos föreningen.

INTYG OM REGISTRERING

Detta intyg har undertecknats av spelaren, spelarens målsmän och föreningen

den / 20 ...

Jag..... / godkänner att
spelarens namn personnummer

föreningen..... **IF Team Hudik** / **30181** får ansöka om
föreningens namn föreningsnummer

registrering för mig som fotbollsspelare (markera med kryss)

registrering för mig som futsalspelare (markera med kryss)

i enlighet med vad som föreskrivs i Svenska Fotbollförbundets
Tävlingsbestämmelser.

Spelaren och spelarens vårdnadshavare samtycker till att SvFF, inom ramen för sitt verksamhetsområde, publicerar namnet i olika media oavsett framställningsform.

Jag godkänner samtidigt att mina personuppgifter får införas i Svenska Fotbollförbundets spelarregister.

.....
spelarens underskrift

.....
föreningens underskrift

I ovanstående intygande om rätt för föreningen att ansöka om registrering för



spelaren instämmer jag/vi i egenskap av spelarens målsman/målsmän.
(Erfordras endast om spelaren inte fyllt 18 år)

..... målsmans underskrift målsmans underskrift

Intyget ska förvaras hos föreningen och, vid anmodan, omgående kunna
uppvisas för Svenska Fotbollförbundet.