

**EDUCARE AI VALORI DELLO SPORT,  
ATTRAVERSO IL GIOCO DI SQUADRA,  
IN MODO DIVERTENTE E SANO,  
IMMERSI NELLA NATURA**



**SETTORE GIOVANILE F.I.G.T. – A.S.N.W.G.**

**Norme e Linee Guida.**

<b>PREMESSA</b> .....	<b>3</b>
<b>Cap. 1 - CATEGORIE DEL SETTORE SOFTAIR</b> .....	<b>3</b>
1.1 - <i>Categorie</i> .....	3
<b>Cap. 2 - AFFILIAZIONE PER IL SETTORE GIOVANILE</b> .....	<b>4</b>
2.1 - <i>Il "Sistema Intranet" per le affiliazioni</i> .....	4
2.2 - <i>Modulistica obbligatoria per il tesseramento di minorenni</i> .....	4
<b>Cap. 3 - REGOLAMENTO ASD E CODICE ETICO</b> .....	<b>4</b>
3.1 - <i>Regolamento interno per le asd con attività rivolte al "Settore Giovanile"</i> .....	5
3.2 - <i>Codice Etico per le asd affiliate</i> .....	8
<b>Cap. 4 - ABBIGLIAMENTO E TERRENO</b> .....	<b>9</b>
4.1 - <i>Abbigliamento degli Allievi iscritti al "Settore Giovanile"</i> .....	9
4.2 - <i>Caratteristiche del Terreno di Gioco</i> .....	9
4.3 - <i>Chiarimenti sullo svolgimento dell'attività</i> .....	10
<b>Cap. 5 - RAPPORTO CON I GENITORI</b> .....	<b>10</b>
5.1 - <i>Incontro con i genitori</i> .....	10
<b>Cap. 6 - L'ISTRUTTORE IDEALE DEL SETTORE GIOVANILE</b> .....	<b>10</b>
6.1 - <i>"Qualità di Base"</i> .....	11
6.2 - <i>"Qualità Specifiche"</i> .....	11
6.3 - <i>La figura del Tutor</i> .....	12
6.4 - <i>Principi Didattico-Methodologici</i> .....	13
6.5 - <i>Problemi Disciplinari</i> .....	13
<b>Cap. 7 - PROPOSTE DIDATTICHE INTEGRATIVE</b> .....	<b>14</b>
7.1 - <i>Abilità Manuali</i> .....	14
7.2 - <i>Abilità di Concetto</i> .....	17
<b>Cap. 8 - ORGANIZZAZIONE DEI SETTORI GIOVANILI</b> .....	<b>18</b>
8.1 - <i>Settore Giovanile "diretto"</i> .....	18
8.2 - <i>Settore Giovanile "aggregato"</i> .....	19
8.3 - <i>Settore Giovanile "specifico"</i> .....	19

## PREMESSA.

*Sono molti i minori che senza nessuna tutela assicurativa e senza alcuna conoscenza delle vigenti norme di legge, acquistano asg e si dilettono alla pratica del soft air in maniera non autorizzata, mettendo in cattiva luce di fronte all'opinione pubblica e alla pubblica amministrazione chi svolge in maniera legale la loro attività.*

*A fronte di questa situazione ci sono però genitori responsabili che, desiderosi di accontentare i figli nella loro passione, ricercano nelle asd regolarmente istituite la strada per far svolgere l'attività in modo sicuro, legittimo e adeguato.*

*Purtroppo, allo stato attuale, le richieste dei genitori molte volte si scontrano con il diniego delle associazioni, fino ad ora non strutturate per accogliere atleti minorenni.*

*F.I.G.T. - A.S.N.W.G. crede che sia giunto il momento di cercare di risolvere questo problema adeguando la propria struttura organizzando il "Settore Giovanile F.I.G.T. - A.S.N.W.G."*

*L'apertura di un "Settore Giovanile" è un passo importante per la vita associativa di un'Asd, poiché i giovani sono la "fucina" dei giocatori del futuro ed è fondamentale che i neo-softgunner ricevano un "imprinting" conforme ai principi fondanti della disciplina stessa.*

*Le affiliate che, per capacità e personale adeguato, intendano aprire all'interno della propria Asd un "Settore Giovanile" consentendo le iscrizioni ai minori con età dai 12 ai 16 anni, dovranno attenersi a quanto indicato in questo documento che, oltre a dettare "Norme" ben precise, vuol essere una Linea Guida da seguire per la costituzione e la programmazione dell'attività svolta nel "Settore Giovanile" all'interno delle Asd.*

## Cap. 1 - CATEGORIE DEL SETTORE SOFTAIR.

### 1.1 - Categorie.

Come in altre discipline sportive, gli atleti in base alla fascia di apprendimento e all'età anagrafica del giocatore sono distinti in due categorie :

- "**Categoria Juniores**" riservata ai tesserati compresi tra il 12° anno di età compiuto fino al 16°.
- "**Categoria Seniores**" riservata ai tesserati dal 17° anno di età compiuto in poi.

La distinzione in categorie fissa le norme di gestione e i programmi attuati dalle Asd aderenti al progetto "Settore Giovanile FIGT - ASNWG".

Le due Categorie, oltre che per età anagrafica, vengono distinte dalla diversa attività sportiva e ludico-aggregativa :

#### **"Categoria Juniores".**

L'attività del "Settore Giovanile" sarà prettamente ludico-aggregativa.

Sono comunque previsti eventuali incontri amichevoli tra Asd avendo cura che i programmi delle sedute siano conformi alle linee guida e che la propedeuticità delle stesse sia mantenuta. E' importante la cura nella scelta degli spazi di gioco, privi di pericoli e di minori dimensioni rispetto ai campi utilizzati dagli adulti.

#### **"Categoria Seniores".**

L'attività per la categoria Seniores potrà essere sia sportiva che ludico-aggregativa è comunque consigliabile che solo gli atleti maggiorenni partecipino alle manifestazioni sportive di Campionato, e comprende:

- Campionato Regionale Pattuglia a Lungo Raggio.
- Manifestazioni previste e regolamentate nell'attività ludico-aggregativa.
- Simulazioni non competitive "Grande Caccia".
- Fasi Finali Nazionali dei Campionati settore "Softair e Lasertag".

## Cap. 2 - AFFILIAZIONE PER IL SETTORE GIOVANILE.

### 2.1 – Il “Sistema Intranet” per le affiliazioni.

Il sistema Intranet di affiliazione e tesseramento all’inserimento nella “Scheda Anagrafica” dell’Atleta, riconoscerà in automatico in base alla data di nascita, se l’Atleta appartiene alla “Categoria Juniores” o alla “Categoria Seniores”, tenendo però presente che:

- Non possono essere tesserati atleti con età inferiore ai 12 anni compiuti.
- Per tutti i tesseramenti di minorenni il “sistema Intranet” formula una scheda aggiuntiva da compilare obbligatoriamente con i dati anagrafici di un genitore :
  - nome,
  - cognome,
  - data e luogo di nascita,
  - codice fiscale,
  - residenza,
  - recapiti telefonici e telematici.

### 2.2 – Modulistica obbligatoria per il tesseramento di minorenni.

FIGT - ASNWG mette a disposizione delle asd affiliate tutta la “Modulistica” già presente sul sito [www.figt.it](http://www.figt.it) da presentare ai genitori del minore per il tesseramento degli atleti con età compresa tra 12 e 17 anni.

E’ necessario in questa fase porre la dovuta attenzione affinché i minori e i loro genitori, compilino adeguatamente in ogni sua parte i seguenti documenti allegando per entrambi una fotocopia della Carta di Identità.

Sarà cura dell’Asd archiviare e conservare adeguatamente il materiale ricevuto.

Per portare a termine il download della modulistica dalla “home page” del sito istituzionale, procedere come segue:

- 1) Recarsi nella barra del menu su “AREA DOWNLOAD”
- 2) Sezione “MODULISTICA ASSOCIATIVA”;
- 3) scaricare il file “DOMANDA ISCRIZIONE MINORENNI” inserendo il logo della asd:



## Cap. 3 - REGOLAMENTO ASD E CODICE ETICO.

**Far parte di un’Associazione Sportiva implica a ogni socio l’accettazione dei Regolamenti interni che disciplinano, con diritti e doveri, oltre le singole giornate di gioco, anche tutto il periodo in cui il socio rimane iscritto all’Asd stessa.**

Generalmente ogni Asd dopo aver portato a termine gli obblighi di legge (Statuto e Atto Costitutivo) redige un “Regolamento Interno” che disciplina l’attività dei soci del Club.

Questi Regolamenti Interni, pur esprimendo concetti simili possono essere diversi tra Asd e Asd, ma in questo caso, reputiamo importante che il “Regolamento Interno dell’Asd” che disciplina l’attività dei soci minorenni, sia unico e adottato da tutte le Asd che intendano dedicarsi al “Settore Giovanile”.

Per questo invitiamo tutte le Asd ad adottare il seguente regolamento scaricando la copia editabile (nella quale sarà possibile inserire i dati specifici dell'Asd interessata) dal sito della federazione [www.figt.it](http://www.figt.it), compilandola con i dati della propria associazione e a fornirne una copia ai genitori del minore.

### **3.1 – Regolamento interno per le asd con attività rivolte al “Settore Giovanile”.**

#### **PRINCIPI GENERALI**

**ART. 01:** L'Associazione Sportiva Dilettantistica è apolitica, senza fini di lucro, ed ha come unica finalità l'attività sportiva agonistica e non del soft-air e altre discipline ludico sportive a esso affini, nel pieno rispetto delle leggi vigenti, dello Statuto sociale e delle norme dell'Ente di Promozione Sportiva cui essa è affiliata.

**ART. 02:** Il soft-air è un gioco basato sulla fiducia e la correttezza dei partecipanti, mancando questi principi fondamentali e il rispetto per l'avversario se ne tradisce i valori e viene a mancare la caratteristica che contraddistingue un vero evento sportivo.

**ART. 03:** Onestà e lealtà sono le qualità necessarie e imprescindibili in ogni giocatore per la buona riuscita del gioco. Il rispetto per il prossimo è un obbligo indiscutibile sia verso i compagni sia verso persone estranee al gioco.

**ART. 04:** L'Associazione Sportiva Dilettantistica, con delibera del Consiglio Direttivo di Club, stabilisce e dà vita alla Sezione Giovanile con lo scopo di promuovere e indirizzare gli associati dai 13 fino ai 16 anni compiuti alla disciplina del soft-air e ai suoi valori che ne sono parte inscindibile.

**ART. 05:** I soci saranno seguiti e istruiti da “Tutor” scelti all'interno dell'Asd di cui il Settore Giovanile fa parte e le loro decisioni saranno insindacabili. In particolare i Tutor sono incaricati di insegnare, oltre al gioco in se, anche i concetti fondamentali di onestà, disciplina, gioco di squadra, spirito di adattamento, rispetto per gli avversari e per la natura.

**ART. 06:** Qualora giungessero richieste, i genitori o tutori legali dei minori, possono partecipare all'attività affiliandosi anch'essi all'asd promotrice del Settore Giovanile, nel rispetto del presente regolamento, ivi compreso l'obbligo di protezioni individuali, seguendo i consigli e gli insegnamenti del Tutor.

Oppure possono assistere da spettatori osservando una distanza minima di sicurezza stabilita a insindacabile giudizio dei Tutor presenti, e indossando le protezioni di sicurezza per gli occhi.

**ART. 07:** L'associazione di cui il Settore Giovanile fa parte, si propone:

- di vivere il gioco con distensione e amicizia.
- di creare occasioni d'incontro fra ragazzi.
- di affinare e sviluppare lo spirito collaborativo e d'interazione.
- di acquisire sicurezza nelle proprie capacità sfruttando in senso ludico le difficoltà che il gioco propone.

**ART. 08:** L'Asd non accetta in modo risoluto:

- atteggiamenti violenti, anche verbali o psicologici, verso persone, animali o cose.
- comportamenti di prepotenza, di esibizionismo, di sarcasmo, o di mancanza di rispetto.
- attenzione “ossessiva” alle armi giocattolo che prevalga sugli aspetti aggregativi o che possa dar vita a comportamenti estranei alla natura del gioco.

**ART. 09:** Fanno parte naturale del settore “Giovanile ” dell'Asd solo ed esclusivamente i soci di età compresa fra i 12 e i 16 anni compiuti.

Al compimento del 17esimo anno di età i soci minori saranno liberi di continuare a essere affiliati alla stessa Asd oppure scegliere un'altra Asd secondo criteri di vicinanza, amicizia, affinità o altro.

**ART. 10:** I Soci rappresentano l'immagine pubblica dell'Asd e pertanto sono tenuti sempre:

- a mantenere un atteggiamento responsabile e dignitoso, non lesivo del buon nome dell'Associazione.
- a partecipare all'attività dell'Associazione collaborando, quando richiesto, con gli altri soci nello svolgimento dell'attività sportiva, rendendosi partecipi della buona riuscita e della divulgazione positiva dell'attività sociale.
- a promuovere iniziative e progetti all'esame del consiglio direttivo al fine di movimentare l'attività sociale evitando iniziative di natura personale che possono arrecare disagio economico, organizzativo e d'immagine per l'associazione stessa.
- a non relazionarsi con terzi al di fuori dell'Associazione sui più comuni mezzi d'informazione, (forum, blog, radio, tv e stampa), in nome e per conto dell'Associazione stessa senza preventiva autorizzazione del Consiglio Direttivo.

In particolare i rapporti con i mezzi d'informazione e con Federazioni o Enti di promozione sportiva devono essere tenuti dal Presidente e dai membri del Consiglio di Club.

### EQUIPAGGIAMENTO

**ART. 11:** Ogni socio minorenni potrà partecipare all'attività dell'Associazione solo e soltanto rispettando i seguenti dettami:

- utilizzo di ASG (Air Soft Gun) e batteria omologati (vedi art. 13).
- pallini biodegradabili.
- maschera protettiva integrale (protezione occhi e bocca).
- calzature idonee (tipo trekking o anfibi).
- guanti protettivi.
- ginocchiere e gomitiere.
- caschetto di protezione.

**ART. 12:** E' obbligatorio per tutti i soci minorenni (dai 12 anni ai 17 anni) indossare la maschera protettiva integrale durante il gioco, con le seguenti regole:

- la maschera va indossata prima di inserire i caricatori nell'asg.
- la maschera non deve mai essere tolta durante lo svolgimento del gioco, anche dopo esser stati eliminati.
- la maschera può essere tolta dopo l'estrazione dei caricatori dalle asg di tutti i giocatori del gruppo e dopo che tutte le asg sono in sicurezza (canna vuota e sicura inserita).

**ART. 13:** E' obbligatorio l'uso di asg regolarmente autorizzate dalla Commissione Consuntiva del Ministero degli Interni (art. 2 della legge 110 del 1975 e successive modifiche), che al test crooning ad hop-up azzerato alla volata misurino una velocità di uscita del pallino inferiore a un (1) Joule. Sarà cura del Tutor testare le asg dei soci prima del loro utilizzo. Le asg dovranno inoltre essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini di 6 millimetri di diametro, prodotti con materiale biodegradabile.

Le asg utilizzate dovranno inoltre, in rispetto del D. Lgs del 26 ottobre 2010 n. 204 (che modifica in parte la L. 110 del 1975) avere l'estremità della canna colorata di rosso per almeno tre centimetri e qualora la stessa non sia sporgente, la verniciatura deve interessare la parte anteriore dello strumento per un pari tratto.

### REGOLE DURANTE IL GIOCO

**ART. 14:** Qualora si presentasse una situazione di pericolo per i giocatori stessi, per i passanti, o per qualunque altra circostanza, ogni giocatore presente in campo (o nel punto di raccolta) può sospendere il gioco, gridando ad alta voce "STOP al gioco".

In tal caso la posizione dei giocatori in campo rimane congelata al momento della sospensione del gioco.

**ART. 15:** Un giocatore è eliminato dalla partita quando è colpito in qualsiasi parte del corpo, compresa l'ASG.

**ART. 16:** Il giocatore raggiunto da bb/pallini espulsi da un'asg deve immediatamente gridare più volte a gran voce "COLPITO", togliere il caricatore, eliminare gli eventuali bb/pallini presenti in canna, e mettere in sicura l'asg.

Lo "status di giocatore colpito" è palesato alzando l'asg o un braccio sopra la testa e dirigendosi velocemente verso il punto di raccolta dei giocatori eliminati avendo cura di continuare ad indossare la maschera protettiva. Al fine di evidenziare maggiormente la propria condizione di "giocatore non attivo", è possibile ricorrere all'uso di gilet ad alta visibilità.

**ART. 17:** Al giocatore colpito è severamente vietato fornire indicazioni e/o consigli ai propri compagni di squadra, ancora in attività, sull'andamento del gioco; deve inoltre evitare di intralciare e/o disturbare in qualsiasi modo il gioco (usando l'asg, parlando, ecc.).

**ART. 18:** E' importante e indiscutibile che la dichiarazione della "condizione di giocatore colpito" spetti solo e soltanto al giocatore eliminato e non a chi porta a termine l'eliminazione (colpendo l'avversario).

Qualsiasi incomprensione in merito deve essere riferita al tutore o al responsabile tecnico dell'Asd presente.

#### **NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO**

**ART. 19:** Non è consentito esporre o mostrare le asg in pubblico al di fuori delle aree di gioco. Durante il trasporto, le asg devono essere riposte all'interno della loro confezione o in un'apposita custodia e sempre provviste di tappo rosso.

**ART. 20:** E' vietato puntare e usare in maniera attiva le asg anche con caricatore vuoto o senza caricatore verso persone, animali o cose al di fuori del gioco e nelle pause dello stesso.

**ART. 21:** Ogni giocatore è libero di indossare l'abbigliamento che ritiene più opportuno e consono in base alle caratteristiche del terreno e dell'ambiente circostante, tenendo presente il materiale obbligatorio dell'Art.11.

E' vietato indossare, e dovranno nel caso essere rimossi dalle mimetiche, stemmi, mostrine e gradi che possano in qualche modo richiamare la gerarchia militare dell'Esercito Italiano o di un'altra forza armata, odierna o del passato.

Contravvenire a questa regola impedirà al giocatore l'accesso alla manifestazione o al gioco.

**ART. 22:** Occorre avere il massimo rispetto per la flora e la fauna, non abbandonare rifiuti sul terreno e tenere pulito l'ambiente di gioco.

È necessario il rispetto delle proprietà e beni altrui e di qualsiasi altro soggetto non partecipante al gioco.

**ART. 23:** E' assolutamente vietato:

- Esprimere il proprio pensiero politico e quindi qualsiasi forma di propaganda.
- Portare al seguito durante il gioco lame di qualsiasi tipo o armi giocattolo a limitata capacità offensiva con velocità di uscita superiore a 1 Joule.
- Qualsiasi tipo di esplosivo, fumogeno o bengala.
- Accendere fuochi se non autorizzati dai Tutor responsabili dell'attività.
- Utilizzare oggetti propri o impropri per far valere le proprie ragioni con l'uso della forza o con atteggiamenti non improntati al rispetto del prossimo o delle idee altrui.

#### **DOCUMENTI DA PRESENTARE ALL'ISCRIZIONE**

**ART. 24:** All'atto dell'iscrizione, oltre alla quota associativa, i soci e gli aspiranti soci dovranno presentare i seguenti documenti:

- Modulo d'iscrizione correttamente compilato in ogni sua parte e firmato da entrambi i genitori del minore.
- Certificato medico di "sana e robusta costituzione" rilasciato dal medico di famiglia.

- Dichiarazione firmata da entrambi i genitori di conoscenza e accettazione dei rischi connessi alla pratica sportiva del soft-air.
- Autorizzazione firmata da entrambi i genitori all'utilizzo d'immagini del giocatore per la pubblicazione sul sito Internet ufficiale dell'Asd o su riviste del settore, (senza la citazione del nome, ma con la sola citazione del soprannome di gioco); per quanto riguarda la pubblicazione d'immagine in altri situazioni, l'associazione è tenuta ad avvisare verbalmente i genitori del minorenne.

**ART. 25:** A norma di atto costitutivo, l'Asd è aperta e disponibile per tutti quelli che ne condividono gli scopi, tuttavia, date le finalità associative, l'iscrizione al suo interno è subordinata alla valutazione positiva del Consiglio Direttivo di Club.

**ART. 26:** Il Consiglio Direttivo di Club è l'organo associativo preposto a far rispettare lo Statuto e i Regolamenti interni dell'Asd. Quando chiamato a decidere in fase di delibera si esprime a maggioranza e nel caso di sanzioni disciplinari potrà adottare i seguenti provvedimenti:

- richiamo verbale.
- richiamo scritto.
- sospensione a tempo.
- allontanamento definitivo.

**ART. 27:** Le decisioni ratificate dal Consiglio Direttivo potranno essere impugnate esclusivamente portando il caso al giudizio dell'Assemblea dei Soci, che si esprimerà a maggioranza in maniera favorevole o contraria.

**ART. 28:** Tutti i soci minorenni e i loro genitori, sono tenuti a visionare il presente regolamento accettandone implicitamente tutti gli articoli all'atto dell'iscrizione.

### 3.2 – Codice Etico per le asd affiliate.

Il Codice Etico raccoglie le principali regole di condotta e i principi fondamentali cui dovranno ispirarsi le Asd per la costituzione e la programmazione dell'attività in generale e con particolare attenzione a quella del "Settore Giovanile FIGT - ASNWG".

Si tratta dunque di una parte fondamentale alla base del comportamento personale e collettivo di tutti quelli che operano in questo settore.

#### **" CODICE ETICO":**

1. I Principi fondamentali su cui si basa il soft-air sono:  
*Fiducia - Correttezza - Rispetto dell'avversario - Rispetto del prossimo.*  
E' compito del Tutore e del Responsabile dell'Asd, trasmettere ai giovani atleti questi principi fondanti, senza i quali il soft-air non può esistere.
2. L'attività denominata soft-air non deve entrare in contrasto con le attività scolastiche e il suo svolgimento. Insieme alla famiglia e alla scuola, il Tutore e il Responsabile dell'Asd, deve partecipare e porre tutta la sua attenzione alla formazione del giovane praticante.
3. Praticare il soft-air è un'attività sportiva in cui il singolo giocatore non è niente senza l'apporto del Gruppo. **Regole condivise, obiettivi comuni, saper prendere decisioni in tempi rapidi e valorizzare gli aspetti della comunicazione e della coesione sono abilità che uno sport di squadra come il soft-air aiuta a sviluppare.** E' dovere del Tutore e del Responsabile dell'Asd, promuovere la collaborazione e lo spirito di Gruppo.
4. La preparazione tattica, tecnica, fisica e lo spirito di collaborazione tra membri della stessa associazione è il fulcro delle soft-air.  
Prevalere sportivamente sulle squadre avversarie, sia in manifestazioni ufficiali sia in semplici sedute di allenamento è il premio per il lavoro svolto e denota un raggiunto spirito di gruppo, ma ugualmente importante è imparare ad accettare "la sconfitta" che è parte integrante del gioco ed è il primo passo per migliorare le proprie prestazioni.

5. E' dovere del Tutore e del Responsabile dell'Asd, rispettare in primis tutti i punti del presente documento evitando l'insegnamento di comportamenti antisportivi finalizzati esclusivamente all'ottenimento del risultato.
6. E' dovere del Tutore e del Responsabile dell'Asd, fungere da modello per i propri soci e allievi. È quindi indispensabile che le figure di riferimento siano scelte con attenzione all'interno delle associazioni.
7. E' dovere del Tutore e del Responsabile dell'Asd, imporre il rispetto per il "prossimo", per "l'ambiente" e delle "regole" come concetto imprescindibile dall'attività del soft-air e del vivere civile e responsabile.
8. Il Tutore e il Responsabile dell'Asd, hanno il dovere di trasmettere ai propri allievi il rispetto per le figure istituzionali della disciplina, in particolar modo per lo "staff Arbitrale". Gli arbitri delle manifestazioni sono i giudici che permettono il regolare svolgimento delle competizioni, ma in primis sono giocatori che mettono la loro esperienza al servizio del divertimento altrui.
9. E' dovere del Tutore e del Responsabile dell'Asd, correggere sul nascere eventuali comportamenti non adeguati che possono verificarsi durante lo svolgimento dell'attività di Club o anche fuori da essa.
10. Il Tutore e il Responsabile dell'Asd, hanno il dovere di fornire ai propri allievi una formazione sempre aggiornata ed è quindi necessario accrescere la loro preparazione sfruttando corsi di aggiornamento, testi specifici e tutto ciò che il mercato mette a disposizione.
11. La diagnosi e il trattamento degli infortuni sono un problema medico e come tale deve essere trattato da personale qualificato. I Tutori e i Responsabili delle Asd non devono e non possono formulare diagnosi, tantomeno consigliare medicinali o terapie.
12. Conoscere e confrontarsi con il lavoro di altre Asd è fonte di aggiornamento. È quindi consigliabile incoraggiare lo scambio di nozioni tra le associazioni all'interno dei Comitati Regionali e in ambito Nazionale.

## Cap. 4 - ABBIGLIAMENTO E TERRENO.

Altri importanti aspetti, cui devono porre molta attenzione, il Responsabile dell'Asd e il Tutor che svolgono e organizzano l'attività sono:

- l'abbigliamento degli allievi.
- il terreno di gioco.

### **4.1 – Abbigliamento degli Allievi iscritti al “Settore Giovanile”.**

Poiché *“prevenire è meglio che curare”*, è necessario stabilire, informando i genitori del minore fin dal primo incontro, che per svolgere l'attività è *obbligatorio e necessario* indossare il materiale indicato nel “Regolamento Interno” delle Asd con attività rivolta al Settore Giovanile (paragrafo 3.1 Art. 11):

- Maschera protettiva integrale (occhi e bocca).
- Ginocchiere e gomitiere.
- Calzature idonee (tipo trekking o anfibi).
- Guanti protettivi.
- Caschetto protettivo.

### **4.2 –Caratteristiche del Terreno di Gioco.**

Al fine di prevenire ed evitare spiacevoli infortuni o contusioni il terreno di gioco dove sarà svolta l'attività, dovrà avere delle caratteristiche ben precise, come *“morfologia”* e *“grandezza”*.

Il Tutore e il Responsabile dell'Asd devono poter avere contatto visivo diretto e costante su tutti gli allievi durante tutto l'arco della sessione di gioco, per cui è necessario un terreno non eccessivamente grande e possibilmente pianeggiante.

E' necessario antecedentemente alla sessione di gioco che il Tutore o il Responsabile dell'Asd visioni il terreno e se necessario segnali con "nastro bianco/rosso" porzioni non adatte.

Per lo svolgersi dell'attività si devono prediligere terreni privi di ostacoli o buche nascoste dalla vegetazione o che presentano vegetazione orticante o rovi.

#### **4.3 – Chiarimenti sullo svolgimento dell'attività.**

È importante chiarire che le categorie Juniores e Seniores non possono operare contemporaneamente.

Il settore giovanile deve svolgere attività per allievi di età e capacità di apprendimento diverse da quelle degli adulti e per questo motivo devono essere tenute separate.

## **Cap. 5 - RAPPORTO CON I GENITORI.**

Il rapporto con i genitori è fondamentale per tutte quelle Asd che intendono aprire le iscrizioni ai minori dai 12 fino ai 16 anni, per questo motivo è indispensabile organizzare con loro un incontro conoscitivo.

**I genitori devono essere i primi interlocutori con i responsabili delle asd e i primi soggetti a condividere e avvallare il percorso e i programmi del Settore Giovanile.**

**Soltanto la collaborazione tra ASD e la famiglia può cancellare eventuali dubbi o preconcetti che, data la natura della disciplina, possono sussistere a causa di scarsa conoscenza dell'attività proposta.**

#### **5.1 –Incontro con i genitori.**

E' opportuno che i responsabili dell'Asd basino l'incontro con la famiglia sui seguenti punti:

- Descrizione degli articoli di legge, delle norme di utilizzo e possesso e degli obblighi legali che rendono il soft-air in linea con le attuali normative dello stato italiano.
- Descrizione del soft-air in tutte le sue discipline e della sua organizzazione, sia a livello regionale sia nazionale, soprattutto per quello che concerne le attività del Settore Giovanile.
- Visione dei contratti assicurativi in essere di FIGT - ASNWG e del regolamento dell'Asd.
- Presentazione dei Tutor e dei responsabili del Settore Giovanile.
- Presentazione delle aree di gioco e dei calendari delle attività.
- Visione e consegna della modulistica per l'affiliazione e compilazione delle schede di registrazione per lo scambio dei recapiti tra Tutor e familiari.

## **Cap. 6 - L'ISTRUTTORE IDEALE DEL SETTORE GIOVANILE.**

Non vi sono, a oggi, pubblicazioni o corsi di formazione per identificare personale specializzato qualificato come "Istruttore" o "Allenatore" in ambito soft-air.

Per questo motivo FIGT - ASNWG ha deciso di utilizzare come "tutori" del percorso formativo dei più giovani, i soci con maggiore esperienza delle singole Asd.

Per mantenere una certa uniformità nello sviluppo dei Settori Giovanili, si è comunque cercato di individuare una "linea guida" alla quale i Responsabili delle Asd dovranno fare riferimento per stilare i programmi e identificare un "modus operandi" il più possibile unitario su tutto il territorio nazionale.

E' importante chiarire che, essere un ottimo giocatore non vuol dire saper insegnare.

La capacità di saper trasferire il proprio "sapere" e la propria esperienza in un'altra persona è una dote unica che non ha nessun collegamento con la "prestazione" vera e propria in campo.

E' logico che essere un buon giocatore a livello prestazionale è importante, ma è pressoché inutile se l'individuo non è capace di incanalare le proprie capacità in senso propedeutico.

Possiamo suddividere le capacità che un Tutor deve possedere in due settori ben distinti, le "qualità di base" e le "qualità specifiche".

Mentre le "qualità specifiche" possono essere apprese, le "qualità di base" devono far parte del bagaglio personale dell'individuo e senza di esse il "potere di trasferimento dell'esperienza" è limitato.

Semplificando possiamo suddividere le due categorie come nei due paragrafi seguenti, avendo ben chiaro che si tratta comunque di una semplificazione, poiché l'argomento è molto più ampio.

### **6.1 – "Qualità di Base".**

Sono le caratteristiche fondamentali per chi intende affrontare il ruolo di "Tutor". Sono qualità innate e non imparate che possono però, con l'esperienza, subire miglioramenti continui.

**Passione:**

Intesa come dedizione alla disciplina in tutti i suoi aspetti, ludici, tecnici e atletici.

**Interazione:**

Capacità di saper relazionarsi con i più giovani influenzandosi vicendevolmente.

**Equilibrio:**

Capacità di mantenere un comportamento "dosato" e "controllato" in ogni occasione.

**Carisma:**

Capacità di suscitare l'attenzione degli allievi senza costrizioni e senza fatica.

**Motivazione:**

Capacità di stimolare l'interesse degli allievi.

**Osservazione:**

Capacità di individuare i percorsi formativi più adeguati in base al comportamento degli allievi.

### **6.2 – "Qualità Specifiche".**

Sono quelle caratteristiche che migliorano il livello di apprendimento dei giovani atleti e possono essere apprese e migliorate attraverso l'impegno del Tutor.

**Dimostrazione:**

Capacità del Tutor di argomentare in prima persona e fisicamente con esempi pratici l'argomento trattato.

**Organizzazione:**

Saper predisporre, preparare e formulare le sessioni di gioco avendo cura degli aspetti propedeutici, di sicurezza e ludici.

**Comunicatività:**

Saper trasmettere con parole semplici concetti complessi o articolati.

**Tecniche e procedure:**

Capacità di saper trasmettere delle competenze specifiche applicandole a situazioni ludiche con l'intento di migliorare la prestazione sportiva.

**Metodo e didattica:**

Modalità d'insegnamento.

### **6.3 – La figura del Tutor.**

Il Tutor, prima che un insegnante deve apparire come un riferimento.

Un esempio di come un giocatore di soft air debba confrontarsi con compagni di squadra e avversari.

Può sembrare una banalità ma, nel caso specifico, il Tutor e i suoi assistenti, nel percorso del Settore Giovanile, vestiranno i panni del “giocatore esperto” fornendo l’esempio, con il proprio comportamento, di ciò che i giovani giocatori aspirano a diventare.

E’ per questo motivo che il Tutor dovrà porre attenzione al modo di relazionarsi con i ragazzi.

Di seguito una sorta di “vademecum” per il neo tutore, stilato con l’intento di aiutare e semplificare questo difficile compito.

#### **Il Tutor in “13 mosse”.**

Il responsabile del Settore Giovanile deve:

**ESSERE UN BRAVO DIMOSTRATORE** - il giovane apprende più con gli occhi che con le parole.

**ESSERE INFORMATO E AGGIORNATO** – le tecniche e le procedure sono sempre in evoluzione. Essere aggiornati aiuta nello svolgimento della mansione di Tutor.

**SAPER ORGANIZZARE**, in modo che l’attività svolta sia idonea agli scopi da raggiungere e si svolgano con consequenzialità logica e senza indugi e incertezze.

**SAPER CORREGGERE GLI ERRORI DEGLI ALLIEVI**, indicando loro le cause e le misure necessarie per eliminarli.

**SAPER INFONDERE FIDUCIA** negli allievi meno dotati, assegnandoli compiti adeguati alle loro capacità con l’intento di aumentarne l’auto-stima.

**FAR PREVALERE LO SPIRITO DI SQUADRA**, senza il quale non è possibile alcun risultato nei giochi collettivi.

**AVERE CONTROLLO** della situazione mantenendo un comportamento compassato senza mai farsi sopraffare da circostanze avverse.

**ESSERE CALMO E PAZIENTE** poiché ogni individuo ha tempi e modi di apprendimento diversi.

**ESSERE EQUILIBRATO**, evitando di eccedere sia nella lode sia nella critica, impedendo in questo modo che gli allievi possano esaltarsi o deprimersi oltre misura.

**ESSERE MODERATO E MISURATO**, evitando di enfatizzare il proprio passato e le proprie imprese di gioco.

**ESSERE DINAMICO E APPASSIONATO** facendo trasparire in tutte le proprie azioni, il rispetto e la passione per il gioco in tutte le sue discipline.

**ESSERE APERTO AL DIALOGO**. A nessun allievo deve essere interdetto di esprimere le proprie opinioni, anche se la decisione definitiva deve essere di sua esclusiva pertinenza.

**AVERE SEMPRE UN COMPORTAMENTO MORALE ESEMPLARE**. I principi morali che egli tenta di trasmettere, se non si rispecchiano nel suo comportamento, non potranno esercitare un’influenza positiva sugli allievi, i quali si sentiranno autorizzati a disattenderli, poiché l’istruttore stesso non li segue.

#### **6.4 – Principi Didattico - Metodologici.**

Oltre alle qualità personali del paragrafo precedente è importante, per chi vuole affrontare il ruolo di Tutor, tenere in considerazione la didattica, il settore della pedagogia (teoria dell'educazione che determina i fini del processo educativo) che studia i modi dell'insegnamento.

Di seguito sono riportati alcuni concetti (derivati da altre discipline che operano con i settori giovanili ma che per loro natura sono applicabili anche al soft-air) che possono aiutare il Tutor a iniziare il proprio compito secondo concetti assodati e già sperimentati sul campo.

##### **Principio della gradualità e progressività.**

Si tratta del principio fondamentale di ogni processo di apprendimento e consiste nel procedere in modo consequenziale e sistematico, dal semplice al difficile.

Sarebbe, infatti, irrazionale far eseguire e pretendere che gli allievi imparino tecniche difficili quando non sono ancora capaci di fare bene quelle facili.

Prima quelle semplici e poi, gradatamente, quelle man mano più complesse.

##### **Principio della partecipazione attiva.**

E' molto importante che il "Tutor" ponga le condizioni affinché l'allievo non sia esecutore passivo ma protagonista del proprio apprendimento, facendo in modo che le varie attività proposte siano riconosciute come utili e che l'allievo conosca, per quanto possibile, sia le finalità specifiche sia il motivo per cui devono essere eseguite proprio in un certo modo.

Così egli partecipa attivamente al lavoro chiamato a svolgere e ne trae il massimo profitto.

L'interesse all'esercitazione è inoltre stimolato mettendo in atto forme di lavoro attraenti, originali, ludiche, ma soprattutto adeguate alle capacità degli esecutori.

##### **Principio dell'adattamento.**

Il "Tutor", dovrà cercare di proporre forme di allenamento e apprendimento stando attento al grado di efficienza fisico/intellettuale di chi vi si sottopone.

Per questo è opportuno che siano presi in considerazione i fattori concernenti l'età (cronologica e biologica) e le sue effettive possibilità di carico e di apprendimento.

Soltanto richiedendo all'allievo né di meno né di più di quanto possa dare e sia capace di fare, il lavoro di allenamento e apprendimento potrà essere efficace e funzionale.

##### **Principio dello sviluppo della creatività.**

Il "Tutor" dovrà cercare, durante lo svolgimento dell'attività, di non esercitare un'istruzione molto rigida e assolutistica pretendendo dagli allievi movimenti e comportamenti esattamente conformi a quelli da lui proposti.

E' necessario e istruttivo dare dei modelli, suggerire dei comportamenti e delle linee da seguire, ma tutto questo non deve soffocare negli allievi il loro spirito d'iniziativa e comprimere il loro estro e la loro fantasia.

Il "Tutor", deve adoperarsi a sviluppare la loro creatività, la loro capacità d'improvvisazione, lasciandoli liberi, pur nel rispetto di determinati principi di gioco, di scegliere mentalmente e di realizzare l'azione motoria che ritiene adatta alla particolare situazione.

I giochi sportivi, e il soft-air in particolare, sono contraddistinti da un gran numero di combinazioni di movimento e da azioni motorie di gruppo.

La dinamica del gioco non permette azioni stereotipate o prestabilite che il giocatore può riprodurre esattamente.

Perciò tutte le azioni, devono essere discrezionali da risolvere secondo le situazioni.

Pur nel rispetto di determinati principi tecnici e tattici, è necessario lasciare liberi i giovani allievi di giocare secondo la loro natura e i loro istinti, incoraggiandoli a prendere decisioni e a fare scelte, in modo responsabile, anche se ciò comporterà un errore tattico.

#### **6.5 – Problemi Disciplinari.**

Esiste la possibilità, data l'età anagrafica degli allievi, che possano presentarsi problemi riguardante la disciplina durante lo svolgimento dell'attività.

Di fronte a tal evenienza, che può mettere in difficoltà anche il più esperto dei Tutor, proponiamo alcuni criteri generali:

- I problemi minori dovrebbero essere ignorati; un comportamento inadeguato banale non merita particolare attenzione, è sufficiente uno sguardo o un gesto per interromperlo.
- I comportamenti inappropriati gravi devono invece essere sanzionati.

Non devono essere tollerati:

- Atteggiamenti scherzosi che possono trascendere in azioni potenzialmente pericolose e, in genere, tutti i comportamenti che possono mettere a repentaglio l'incolumità dei compagni.
- Le infrazioni più gravi alle regole del gruppo e del gioco.

## **Cap. 7 - PROPOSTE DIDATTICHE INTEGRATIVE.**

Il Settore Giovanile nasce principalmente come "organo d'indirizzo", cioè come una struttura che vada a formare il neo giocatore di soft-air secondo quei concetti e quelle consuetudini stilate e affinate con l'esperienza diretta sul campo.

Riteniamo però che sia riduttivo limitare il Settore Giovanile alla mera esecuzione di tecniche e procedure collegabili solo e soltanto al soft-air.

Per questo motivo sono state inserite delle proposte integrative collegate ad attività pratiche della vita all'aria aperta, sempre più distante dalla vita quotidiana tendente a preferire la tecnologia e i sistemi di unione virtuale.

Giocare a contatto con la natura favorisce lo svolgersi di un percorso formativo parallelo che rafforza il legame tra uomo e natura e risveglia, soprattutto nei più giovani, la necessità di usare tutti i sensi e le capacità manuali.

Le attività inserite nei prossimi paragrafi sono solo alcune tra le tante da prendere in considerazione.

Ovviamente è compito dei Tutor saper rendere avvincenti esercizi che, almeno apparentemente, non hanno nessuna attinenza con la disciplina del soft air.

Al fine di semplificare lo "start-up" dei Settori Giovanili, di seguito alcuni esempi e sue applicazioni.

### **7.1 –Abilità Manuali.**

Il Tutor può inserire le attività manuali come parte integrante del gioco, ponendo l'accento sulle applicazioni che esse possono avere.

E' importante chiarire che il soft-air non è soltanto un ripetitivo gioco finalizzato all'eliminazione (figurata) dell'avversario, ma contempla anche nozioni che, applicate nel modo giusto, possono migliorare in primis il bagaglio personale di ogni allievo, oltre alla mera sfera prestazionale.

Inoltre bisogna tenere in considerazione e trasmettere agli allievi l'importanza delle capacità organizzative, parte fondamentale e indispensabile della disciplina.

La difficoltà sarà quindi nell'individuare tutte quelle attività manuali che possono avere correlazioni rilevanti tra la sfera "prestazionale/organizzativa" e l'accrescimento del bagaglio personale di ogni allievo.

### **NODI E LEGATURE.**

L'utilizzo di nodi e delle legature può, se legato agli aspetti di gioco, integrare e ampliare sia le capacità organizzative sia quelle meramente prestazionali.

In particolare possiamo coinvolgere gli allievi nella costruzione di una o più scenografie per poi utilizzarle in seguito durante il gioco o porre la costruzione come un percorso pre-costituito da diverse prove pratiche.

In questo caso sarà poi il Tutor a modellare le prove di abilità in base all'ambiente circostante e agli allievi stessi.

Rimane importante la capacità di coinvolgimento del Tutor, spingendo gli allievi al massimo impegno finalizzato a uno scopo.

## **NODI DI ARRESTO.**

Come suggerisce il termine, sono quei nodi che, eseguiti all'estremità di un cavo, servono per fermarne la corsa della corda. Se applicati in serie su una fune ne favoriscono la presa o come nodo di base per nodi più complessi.

### **1. Nodo Semplice.**

Serve per impedire a una corda di sfilacciarsi o per impedirne l'uscita da un anello.

Se eseguito in serie facilita l'arrampicata.

È un nodo sicuro, ma tende a stringersi troppo e quando la corda è bagnata è difficile a sciogliersi.



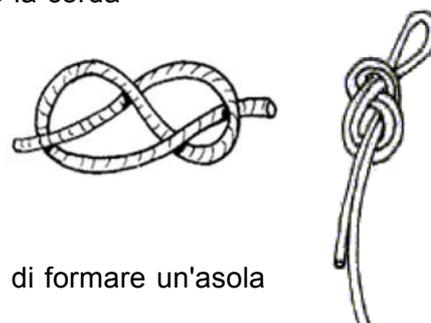
### **2. Nodo "Savoia", detto anche nodo a otto.**

Deve il suo nome al fatto di essere compreso nello stemma di Casa Savoia.

Nodo sicuro, non si stringe eccessivamente e si scioglie facilmente.

È il vero nodo d'arresto.

Raddoppiando la cima è utile quando abbiamo necessità di formare un'asola fissa con cavi molto lisci o sottili.



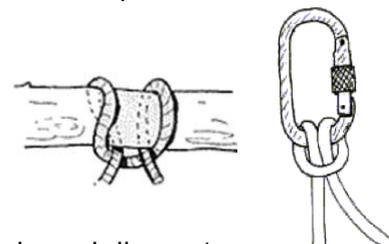
## **NODI DI AVVOLGIMENTO.**

Generalmente si eseguono direttamente su di un oggetto per assicurare qualcosa su di esso o per stringergli un cavo attorno.

### **3. Nodo "Bocca di Lupo".**

Si usa sia su anello sia su palo, per "lavori" provvisori e veloci.

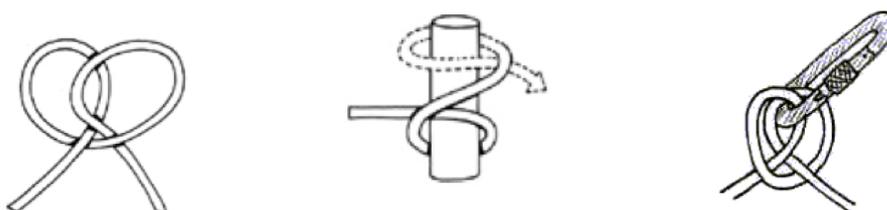
Di rapida esecuzione, ma poco sicuro.



### **4. Nodo Parlato o Barcaiolo.**

È il classico nodo per pali.

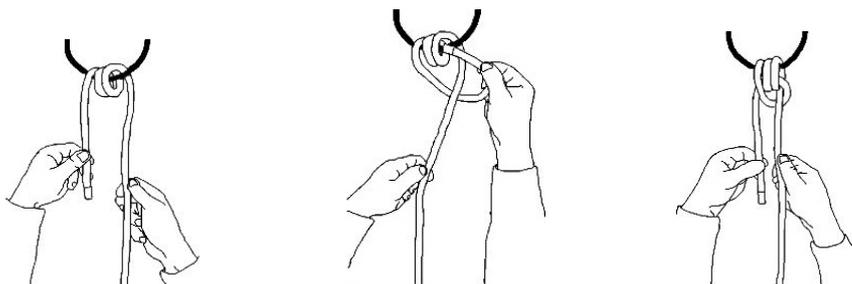
Serve per assicurare la corda a un palo o ad un anello, i maggiori pregi di questo nodo sono la rapidità d'esecuzione e la sua tenuta.



### **5. Nodo d'Ancorotto.**

Nato per fissare l'anello dell'ancora alla fune, da cui il nome, si usa anche per fissare, in maniera stabile, qualsiasi corda ad anelli o ad appigli generici.

Resistente e sicuro, facile da sciogliersi.



## **NODI DI GIUNZIONE.**

Servono per unire due cavi alle estremità. In generale, offrono sufficiente sicurezza quando i cavi hanno lo stesso diametro e le stesse caratteristiche costruttive. Per unire corde di diametro diverso si dovrà ricorrere a nodi specifici.

### **6. Nodo Piano o Terzarolo.**

È eseguito per congiungere cavi di egual diametro.

In pratica consiste in due nodi semplici, avendo cura che ciascun cavo esca dalla stessa parte da cui è entrato.

Resiste soltanto se sottoposto a una trazione continua, se invece è sottoposto a strappi oppure a un tira e molla, spesso si allenta e si scioglie.

Quando il nodo piano è utilizzato con corde bagnate oppure è sottoposto a una forte e continua tensione, tende a sciogliersi con difficoltà.



### **7. Nodo Bandiera detto anche di Scotta o a Rete.**

È il nodo da usare quando si devono congiungere cavi di diverso diametro.

È un nodo di rapida esecuzione, di facile scioglimento e che offre una tenuta maggiore all'aumentare della trazione.

S'introduce il corrente della corda sottile nell'asola formata con la corda più grossa; si passa all'esterno del corrente della corda sottile circondando l'asola della corda grossa.



### **8. Nodo del Pescatore o Inglese.**

Utile per unire due corde di uguale diametro.

Inadatto ai cavi di medio e grosso diametro, consiste in due nodi semplici intrecciati, che fanno resistenza uno sull'altro.



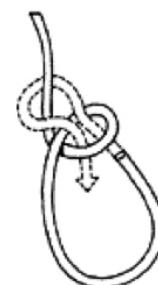
## **NODI AD OCCHIO O GASSE.**

### **9. Gassa d'Amante o nodo di bolina.**

Il pregio di questo nodo è di non essere scorsoio e di non stringersi troppo.

Inoltre, pur essendo un nodo molto sicuro, può essere sciolto facilmente, anche quando la corda è bagnata.

Si può fare con tutti i tipi di corda e serve per formare, in cima a una corda, un anello che non stringa, utile per issare o calare cose o anche una persona.



## **LEGATURE.**

### **10. Legatura Quadrata.**

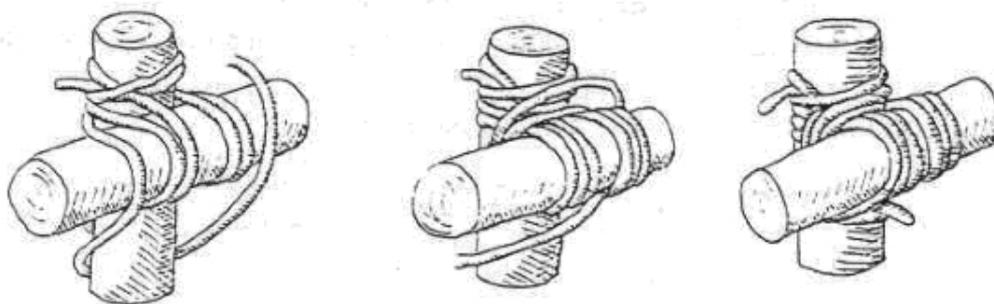
È uno dei più diffusi sistemi per assemblare due pali perpendicolari fra loro.

Richiede attenzione – per fini estetici – nell'esecuzione o nell'applicazione ripetuta, facendo in modo che le legature finite siano omogenee e simmetriche. Se possibile, spianare la sede di contatto dei pali per ampliarne la superficie.

S'inizia con un nodo parlato vicino all'incrocio dei due pali, lasciando il capo morto abbastanza lungo da poter fare, in seguito, un nodo piano.

Avviare la legatura tendendo bene la corda e facendo quattro giri da ogni parte.

Finita la strozzatura passare il corrente e facendo, col capo morto lasciato in precedenza, un nodo piano di chiusura.



### 11. Legatura per Treppiede.

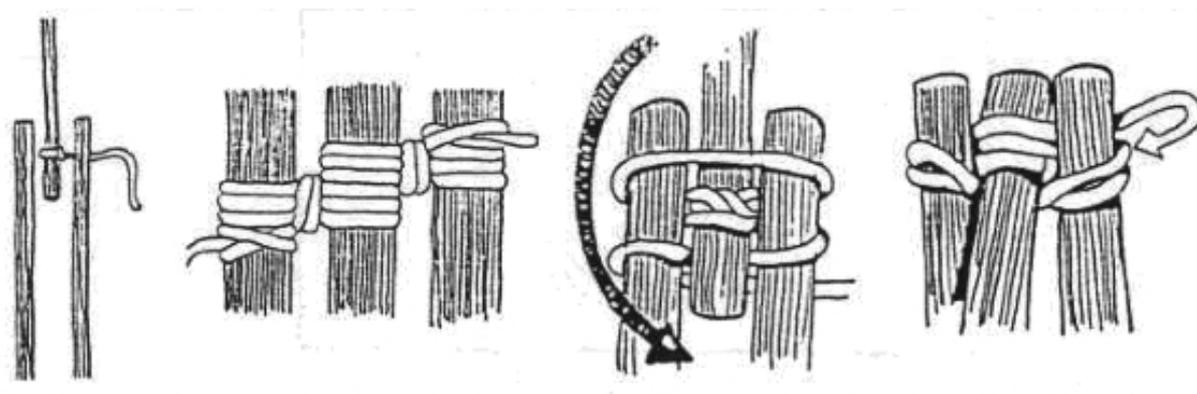
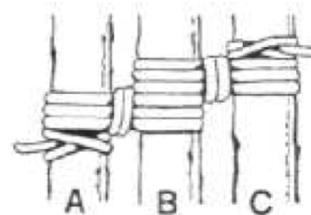
Serve per unire tre pali in modo da formare un treppiede (può essere eseguita anche per due pali soli).

S'inizia con un nodo parlato sul palo A (vedi figura); si legano poi A e B con tre giri di corda e si stringe con due giri di strozzatura.

In seguito si lega B e C con tre giri di corda e si stringe con due di strozzatura.

Si termina con un nodo parlato sul lato C.

La legatura non dovrà essere tirata ma sarà lasciata lenta per permettere ai pali di allargarsi a treppiede.



### 7.2 –Abilità di Concetto.

Il campo delle abilità concettuali legate agli aspetti prestazionali del soft-air può essere, in questa sede, limitata alla sfera dell'orientamento.

La navigazione terrestre è una materia vasta e le sue applicazioni al gioco sono indispensabili, soprattutto nelle attività più avanzate.

Ovviamente è inutile affrontare argomenti come le "proiezioni cartografiche" o gli "ellissoidi di riferimento" con allievi di giovane età, è però importante che, fin dall'inizio, abbiano una chiara concezione dell'ambiente circostante e della sua rappresentazione cartografica.

Non sarà quindi necessario, almeno per le prime esperienze, far riferimento a bussola o GPS, ma perseguire il concetto dei "punti di riferimento".

Tale tecnica è di facile abbinamento con il gioco in senso stretto e può rendere le sessioni maggiormente affascinanti per gli allievi, spinti a una maggiore attenzione con lo scopo di superare le prove proposte dal Tutor.

Superato lo scoglio percettivo dovuto dall'aver coscienza del terreno circostante, il Tutor può assegnare compiti da portare a termine (ovviamente con l'utilizzo dell'ASG, in modo che l'allievo impari, perché ciò è necessario al proprio divertimento), individuando sulla carta luoghi da esplorare pianificando sessioni di gioco specifiche una volta trovato il luogo indicato in carta.

Ovviamente le difficoltà potranno aumentare di volta in volta, inserendo i cardini base della navigazione e della topografia.

L'importante è che l'allievo sia portato verso l'apprendimento con l'inganno (utilizzando un termine non proprio adatto), usando il gioco come premio e finalità.

E' importante che il giovane capisca come la conoscenza di alcune tecniche avanzate sia il vettore verso giochi più articolati e affascinanti.

Esempio:

*Suddividere gli allievi in due gruppi.*

*Il gruppo A, affidato a un Tutor, si occupa di pianificare e allestire la difesa di un luogo facilmente riconoscibile in mappa.*

*Il gruppo B, anch'esso sotto la guida di un Tutor, avrà come compito quello di esplorare il medesimo luogo.*

*Entrambi i Tutor iniziano il gioco assicurandosi che tutti gli allievi percepiscano la corrispondenza della rappresentazione cartacea con la realtà.*

*Il gruppo A esegue questa tecnica avvicinandosi al luogo prescelto e lasciando ai giovani la suddivisione dei compiti per quello che concerne la difesa del luogo.*

*Il gruppo B pianificando la strada da percorrere per raggiungerlo.*

Il premio di ciò sarà un "scontro", che avrà per fine la conquista di una radura, di una strada, di un incrocio o di qualsiasi altro luogo o manufatto, che permetta di essere riconosciuto chiaramente su una mappa topografica.

## **Cap. 8 - ORGANIZZAZIONE DEI SETTORI GIOVANILI.**

Il Settore Giovanile deve avere finalità propedeutica (cit. *complesso di nozioni preliminari che servono da introduzione*) alla disciplina del soft-air.

Deve cioè favorire l'apprendimento di nozioni e preparare il giovane alla nuova veste che FIGT – ASNWG sta allestendo per il proseguimento della ormai ventennale attività.

Dato che il soft-air è un gioco di squadra è necessario che il "Settore Giovanile" abbia una costituzione minima per favorire l'interazione tra gli allievi e stimoli le peculiarità personali di ogni singolo secondo i compiti specifici.

Alla luce di ciò, FIGT - ASNWG fissa il numero per la costituzione di un gruppo di lavoro a 4/6 allievi.

Ciò permette un controllo omogeneo da parte del Tutor su tutti gli allievi e ne facilita l'apprendimento.

Nell'eventualità che l'Asd interessata non riesca a promuovere attività di gruppo a causa di un numero di allievi inferiore a quello fissato, FIGT – ASNWG propone diverse modalità di allestimento con medesime finalità, in particolare:

**1 - SETTORE GIOVANILE "diretto".**

**2 - SETTORE GIOVANILE "aggregato".**

**3 - SETTORE GIOVANILE "specifico".**

### **8.1 –Settore Giovanile "diretto".**

E' il settore giovanile senza "sovrastutture", dove la singola Asd può, per numero di affiliati e capacità tecniche intrinseche, gestire in prima persona il settore formativo.

Si mantiene il "nucleo di lavoro" formato da 4/6 allievi più il Tutor.

Il "nucleo minimo di lavoro" sarà lo stesso utilizzato per le attività ufficiali in programma da FIGT – ASNWG.

### **8.2 –Settore Giovanile “aggregato”.**

Il primo passo sarà quello di definire, tenendo conto delle aree d’influenza regionali (quindi senza sovrapposizioni), le Asd di riferimento che porranno il loro Settore Giovanile a disposizione delle altre Asd Regionali affiliate FIGT – ASNWG.

Tale compito spetta al Presidente Regionale che, in base alla conoscenza diretta o alla disponibilità, ufficializzerà chi, in regione, possa fungere da riferimento per quello che concerne le attività formative.

Ciò permetterà, a quelle Asd Regionali il cui numero degli allievi o la dotazione tecnica della stessa non sia conforme ai dettami di FIGT – ASNWG, di poter assecondare le proprie necessità nella formazione dei giovani con età inferiore ai 17 anni.

Ogni Asd interessata potrà chiedere di poter partecipare alle attività del Settore Giovanile “Aggregato” fornendo, oltre agli allievi, un Tutor ogni 4/6 allievi, al fine di rispettare il “nucleo di lavoro”.

Le attività del Settore Giovanile Aggregato saranno a discrezione dell’Asd proponente, purché in linea con le presenti Linee Guida.

### **8.3 –Settore Giovanile “specifico”.**

Si tratta di un’Asd legalmente e amministrativamente indipendente che, per Statuto, si prende l’onere di gestire solo e soltanto il “Settore Giovanile”.

L’Asd di nuova formazione, per norme fissate da FIGT - ASNWG, potrà affiliare solo allievi di età compresa tra i 13 e i 16 anni i quali, al compimento del 17° anno, dovranno scegliere un’Asd già costituita per continuare l’attività.

Nell’eventualità che un allievo con età compresa tra i 12 e i 16 anni decida di passare a un’altra Asd, potrà farlo liberamente, previa comunicazione alla Segreteria Federale, purché l’Asd di destinazione abbia un Settore Giovanile in attività.

