

DISCIPLINA PAINTBALL

DIRETTORI DI GARA FEDERALI

1° LIVELLO	
REQUISITI DI ACCESSO	<ul style="list-style-type: none">● GIÀ "ASSISTENTE DI GIOCO/CAMPO" PRESSO UNA ASD/SSD● GIÀ TESSERATO FIDASC● ETÀ MINIMA 18 ANNI
ORE DI FORMAZIONE TEORICA	<ul style="list-style-type: none">● 4 ORE DI AULA IN PRESENZA O ONLINE
ORE DI FORMAZIONE PRATICA	<ul style="list-style-type: none">● 6 ORE DI ARBITRAGGIO SOTTO SUPERVISIONE DI UN "DDG TUTOR"
PROGRAMMA DELLA FORMAZIONE TEORICA	<ul style="list-style-type: none">● INTRODUZIONE ALLA DISCIPLINA SPORTIVA DEL PAINTBALL● LA FEDERAZIONE E LA SUA STRUTTURA● LA FUNZIONE DEL DDG● NORMATIVA ATTUALE (+ CORRETTIVO BIS)● NOMENCLATURA SPORTIVA● LINEE GUIDA SULLA SICUREZZA● ACQUISIZIONE BASI REGOLAMENTARI CON STUDIO DI TUTTI I REGOLAMENTI: CODICE COMPORTAMENTO ETICO CONI, PANORAMICA GENERALE SU FIDASC (STATUTO, REGOLAMENTO ORGANICO, REGOLAMENTO "CAN", LINEE GUIDA SICUREZZA, PAGINE TESSERAMENTI, ASSICURAZIONI, ECC)● STUDIO REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO DEL PAINTBALL E REGOLAMENTI VARI SPECIFICI DELLE MANIFESTAZIONI SPORTIVE DI CARATTERE NAZIONALE● PSICOLOGIA DELL'ARBITRO E GESTIONE DELLO STRESS● GESTIONE DEGLI ASSISTENTI DI GIOCO (MODULISTICA VADEMECUM)
PROGRAMMA DELLA FORMAZIONE PRATICA	<ul style="list-style-type: none">● PROVA DI ARBITRAGGIO DURANTE UN EVENTO DI CAMPIONATO ITALIANO 3 MEN SOTTO LA SUPERVISIONE DI UN "DDG TUTOR"
TIPOLOGIA ESAMI E VALUTAZIONE	<ul style="list-style-type: none">● ESAME SULLA TEORIA: 25/30 DOMANDE ANCHE ONLINE (UNA VALUTAZIONE POSITIVA DA' L'ACCESSO ALL'ESAME SULLA PRATICA):<ul style="list-style-type: none">○ MAX 2 ERRORI, IDONEITÀ IMMEDIATA○ MAX 4 ERRORI, IDONEITÀ PREVIO CONFRONTO CON "DDG FORMATORE"○ MAX 6 ERRORI, POSSIBILITÀ DI RIPETIZIONE DELL'ESAME CON TEST MODIFICATO● ESAME SULLA PRATICA: CON VALUTAZIONE POSITIVA DA PARTE DEL "DDG TUTOR" E DEL "DDG CAPO" DELL'EVENTO SI AVRÀ L'ACCESSO ALL'ALBO DDG<ul style="list-style-type: none">○ VALUTAZIONE DA 1 A 10 (MAGGIORE O UGUALE A 6,5 PER PASSARE L'ESAME (VALUTAZIONE DATA A TUTTI I DDG AL TERMINE DI OGNI EVENTO DA PARTE DELL'ARBITRO CAPO CHE PRENDERÀ IN CONSIDERAZIONE I SEGUENTI ASPETTI: IMPARZIALITÀ, AUTOREVOLEZZA E ASSERTIVITÀ, FORMA FISICA, GESTIONE STRESS MENTALE, CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO, COOPERAZIONE CON ALTRI ARBITRI, POSIZIONE E MOVIMENTO, TIMING E DECISION MAKING)



F.I.D.A.S.C.

FEDERAZIONE ITALIANA DISCIPLINE ARMI SPORTIVE DA CACCIA



MANSIONI E COMPITI	<ul style="list-style-type: none">● EFFETTUA LA FORMAZIONE DEGLI "ASSISTENTI DI GIOCO"● SUPERVISIONA E GESTISCE LE ATTIVITÀ DI BASE E DI AVVICINAMENTO ALLA DISCIPLINA SPORTIVA (ES. SPORT PER TUTTI - PAINTBALL): PERSONE DI QUALSIASI ETÀ E SESSO, CHE INTENDONO PROVARE O AVVICINARSI ALLA DISCIPLINA DEL PAINTBALL.● SUPERVISIONA E GESTISCE LA SICUREZZA E LA REGOLARITÀ DELLE ATTIVITÀ SPORTIVE DI BASE E DI ALTO LIVELLO NONCHÉ DELL'IMPIANTO/CAMPO ATTREZZATO DELLA PROPRIA ASD/SSD O QUELLA NELLA QUALE OPERA NONCHÉ DEI PARTECIPANTI ALLE ATTIVITÀ DI BASE E DI ALTO LIVELLO A LUI AFFIDATI● ARBITRAGGIO DELLE GARE DIRETTORI 3 MEN● REFERTISTA (ARBITRO DA TAVOLO) NELLE GARE 3 MEN
---------------------------	--

2° LIVELLO	
REQUISITI PER ACCEDERE AL LIVELLO	<ul style="list-style-type: none">● AVER ARBITRATO ALMENO 3 GARE 3 MEN● VALUTAZIONE MEDIA MAGGIORE O UGUALE AL 6,5 TRA TUTTE LE GARE ARBITRATE (VALUTAZIONE DATA A TUTTI I DDG AL TERMINE DI OGNI EVENTO DA PARTE DELL'ARBITRO CAPO CHE PRENDERÀ IN CONSIDERAZIONE I SEGUENTI ASPETTI: IMPARZIALITÀ, AUTOREVOLEZZA E ASSERTIVITÀ, FORMA FISICA, GESTIONE STRESS MENTALE, CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO, COOPERAZIONE CON ALTRI ARBITRI, POSIZIONE E MOVIMENTO, TIMING E DECISION MAKING)
ORE DI FORMAZIONE TEORICA	<ul style="list-style-type: none">● 4 ORE DI AULA IN PRESENZA O DAD
PROGRAMMA DELLA FORMAZIONE TEORICA	<ul style="list-style-type: none">● COMUNICATO A NECESSITÀ DI AGGIORNAMENTO
TIPOLOGIA ESAME FINALE	<ul style="list-style-type: none">● VALUTAZIONE E CONFERMA DEL PASSAGGIO DI LIVELLO DA PARTE DELLA "COMMISSIONE NAZIONALE" E DEL "DDG FORMATORE CAPO", LETTI I PARERI E LE VALUTAZIONI DEI "DDG CAPI" RISPETTO ALLE GARE ARBITRATE
MANSIONI E COMPITI	<ul style="list-style-type: none">● QUELLE DI DDG DI 1° LIVELLO● ARBITRAGGIO DELLE GARE 5 MEN● REFERTISTA (ARBITRO DA TAVOLO) NELLE GARE 5 MEN● ARBITRO ASSISTENTE AL VAR● FARE DA TUTOR A NUOVI ARBITRI DURANTE LA PROVA PRATICA

3° LIVELLO	
REQUISITI PER ACCEDERE AL LIVELLO	<ul style="list-style-type: none">● AVER ARBITRATO ALMENO 3 GARE 5 MEN● VALUTAZIONE MEDIA MAGGIORE O UGUALE AL 6,5 TRA TUTTE LE GARE ARBITRATE (VALUTAZIONE DATA A TUTTI GLI DDG AL TERMINE DI OGNI EVENTO DA PARTE DELL'ARBITRO CAPO CHE PRENDERÀ IN CONSIDERAZIONE I SEGUENTI ASPETTI: IMPARZIALITÀ, AUTOREVOLEZZA E ASSERTIVITÀ, FORMA FISICA, GESTIONE STRESS MENTALE, CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO, COOPERAZIONE CON ALTRI ARBITRI, POSIZIONE E MOVIMENTO, TIMING E DECISION MAKING)





F.I.D.A.S.C.

FEDERAZIONE ITALIANA DISCIPLINE ARMI SPORTIVE DA CACCIA



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSCIUTA
DAL CONI

	<ul style="list-style-type: none">● ASSENZA DI VALUTAZIONI NEGATIVE/RECLAMI SPECIFICI, COMPORTAMENTI NON ETICAMENTE CONFORMI (A GIUDIZIO DEL “CAN”)
ORE DI FORMAZIONE TEORICA	<ul style="list-style-type: none">● 4 ORE DI AULA IN PRESENZA O IN DAD
PROGRAMMA DELLA FORMAZIONE TEORICA	<ul style="list-style-type: none">● COMUNICATO A NECESSITÀ DI AGGIORNAMENTO
TIPOLOGIA ESAME FINALE	<ul style="list-style-type: none">● VALUTAZIONE E CONFERMA DEL PASSAGGIO DI LIVELLO DA PARTE DELLA “COMMISSIONE NAZIONALE” E DEL “DDG FORMATORE CAPO”, LETTI I PARERI E LE VALUTAZIONI DEI “DDG CAPI” RISPETTO ALLE GARE ARBITRATE
MANSIONI E COMPITI	<ul style="list-style-type: none">● QUELLE DI DDG DI 2° LIVELLO● FARE L’ARBITRO CAPO DURANTE UN EVENTO 3 MEN O 5 MEN● INDICARE IL VICE CAPO PRIMA DELL’INIZIO DI UN EVENTO● VALUTARE GLI ALTRI DDG ALLA FINE DI OGNI COMPETIZIONE● ESSERE PROPOSTO PER ARBITRARE EVENTI INTERNAZIONALI● ARBITRO RESPONSABILE VAR

4° LIVELLO FORMATORE	
REQUISITI PER ACCEDERE AL LIVELLO	<ul style="list-style-type: none">● AVER ARBITRATO ALMENO 15 EVENTI DI CAMPIONATO 3 MEN O 5 MEN IN CARRIERA● VALUTAZIONE MEDIA MAGGIORE O UGUALE AL 6,5 TRA TUTTE LE GARE ARBITRATE (VALUTAZIONE DATA A TUTTI GLI DDG AL TERMINE DI OGNI EVENTO DA PARTE DELL’ARBITRO CAPO)● AVER RICOPERTO IL RUOLO DI “DDG CAPO” PER ALMENO 3 VOLTE IN CARRIERA● ASSENZA DI VALUTAZIONI NEGATIVE/RECLAMI SPECIFICI, COMPORTAMENTI NON ETICAMENTE CONFORMI (A GIUDIZIO DEL “CAN”)● RISCOSTRATA POSITIVA VALUTAZIONE DELLA “COMMISSIONE NAZIONALE” SULLA COERENTE APPLICAZIONE DEL RUOLO SPECIFICO NELLE GARE IN CUI È STATO DESIGNATO
TIPOLOGIA ESAME FINALE	<ul style="list-style-type: none">● NOMINA DELLA “COMMISSIONE NAZIONALE” A “DDG FORMATORE”, PER SUCCESSIVA GESTIONE AUTONOMA DEI CORSI DI FORMAZIONE DDG.
MANSIONI E COMPITI	<ul style="list-style-type: none">● QUELLE DI DDG DI 3° LIVELLO● EFFETTUARE CORSI DI FORMAZIONE A NUOVI DDG● EFFETTUARE CORSI DI AGGIORNAMENTO A DDG

NOMENCLATURA:

- ASSISTENTE DI GIOCO/CAMPO - LAVORATORE SPORTIVO DEDITO ALL’ASSISTENZA DI TECNICI, DIRETTORI DI GARA E ATLETI DURANTE LE ATTIVITÀ DI BASE E DI ALTO LIVELLO DELLA SPECIALITÀ DI TIRO DEL PAINTBALL.
- DDG TUTOR - DDG DI 2° LIVELLO A CUI PUÒ ESSERE RICHIESTO DI FARE DA TUTOR A UN DDG IN PROVA DURANTE L’ESAME PRATICO PER DIVENTARE DDG DI 1° LIVELLO.
- DDG CAPO - ARBITRO CAPO DURANTE UN EVENTO DI CAMPIONATO ITALIANO 3 MEN O 5 MEN (HEAD REF)
- DDG VICE CAPO - ARBITRO CHE SOSTITUISCE L’ARBITRO CAPO IN CASO DI NECESSITÀ DURANTE UNA COMPETIZIONE





F.I.D.A.S.C.

FEDERAZIONE ITALIANA DISCIPLINE ARMI SPORTIVE DA CACCIA



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSCIUTA
DAL CONI

- **DDG FORMATORE CAPO - DDG FORMATORE CON RUOLO DI COORDINATORE TRA I VARI DDG FORMATORI NOMINATO DALLA COMMISSIONE NAZIONALE O DAL COORDINATORE DELLA DISCIPLINA**
- **COMMISSIONE NAZIONALE - COMMISSIONE NAZIONALE TECNICA DELLA DISCIPLINA DEL PAINTBALL, VEDI PAGINA “STRUTTURA” DEL SITO WWW.FIDASC.IT**
- **CAN - COMMISSIONE ARBITRI NAZIONALE, VEDI PAGINA “STRUTTURA” DEL SITO WWW.FIDASC.IT**

ASSISTENTE DI GIOCO/CAMPO

REQUISITI PER ACCEDERE ALLA FORMAZIONE	<ul style="list-style-type: none">● AVER PARTECIPATO AL PROGETTO “SPORT PER TUTTI - PAINTBALL” COME GIOCATORE● ETÀ MINIMA 16 ANNI
ORE DI FORMAZIONE TEORICA	<ul style="list-style-type: none">● 2 ORE IN AULA IN PRESENZA O ONLINE + TEST E SELEZIONE DA PARTE DEL DDG CURATORE DEL CORSO
PROGRAMMA DELLA FORMAZIONE TEORICA	<ul style="list-style-type: none">● NORMATIVA ATTUALE● LA FIGURA DELL'ASSISTENTE DI GIOCO/CAMPO● IL PAINTBALL: COS'È, COSA NON È, ETICA E LA SUA NOMENCLATURA● SICUREZZA, PRIMO SOCCORSO, DAE, ANTINCENDIO● INFORMATIVA RISCHI E REGOLE E REGOLAMENTI INTERNI● CENNI ORDINAMENTO SPORTIVO E STRUTTURA FIDASC● ASSICURAZIONI● CENNI GESTIONE STRESS● CENNI PROGRAMMA SPORTIVO FEDERALE● CENNI REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO● CENNI REQUISITI CAMPO E ATTREZZATURA● FOCUS SU IMPIANTO DI RICARICA DELL'ARIA COMPRESSA● TEST FINALE
TIPOLOGIA ESAME FINALE	<ul style="list-style-type: none">● TEST CON 15/20 DOMANDE SUL PROGRAMMA DI FORMAZIONE TEORICA

