



Federazione Italiana Sport Equestri

***REGOLAMENTO FORMAZIONE
ARBITRI CLUB E DIRETTORI DI
CAMPO CLUB/MOUNTED
GAMES***

L'obiettivo di questo percorso di formazione è sensibilizzare ed informare coloro che vogliono collaborare fattivamente a questo programma di sviluppo formativo/educativo.

I candidati a ricoprire i vari ruoli possono essere individuati tra i collaboratori volontari con regolare tesseramento FISE in atto.

I Corsi di Formazione hanno le finalità di:

- Creare un gruppo di Arbitri Club/MG in ogni Regione;
- Creare dei responsabili della formazione degli Arbitri Club/MG a livello Regionale;
- Creare, a livello Nazionale, un gruppo di responsabili dell'evoluzione ed applicazione della regolamentazione;
- Sviluppare la pratica dello sport.

TIPOLOGIE DI ARBITRI CLUB/MOUNTED GAMES

Arbitro di Corsia (non appartiene agli Ufficiali di Gara)

Requisiti per l'accesso al ruolo:

- Età minima 16 anni;
- Essere tesserato FISE;
- Essere residente in Italia (salvo deroga del Consiglio Federale)
- Non avere riportato condanne per delitti dolosi o colposi passati in giudicato;
- Non avere subito squalifiche o inibizioni superiori ad un anno da parte del CONI o da una Federazione sportiva;
- Non essere in posizione di incompatibilità così come previsto dall'Art. 54 dello Statuto Federale;
- Conoscenza ed eventuale esperienza nel settore equestre del pony;
- Motivazione a svolgere il ruolo di Arbitro di Corsia;
- Habitus morale idoneo all'età e alle caratteristiche psicologiche dell'utenza;
- Attitudine a prendere decisioni rapide e corrette;
- Buona capacità di concentrazione;
- Autorevolezza e imparzialità;
- Rispetto della sicurezza;
- Capacità gestionale e organizzativa;
- Buona conoscenza di Regolamento e regolamentazione dei Pony Games e sua applicazione pratica;
- Conoscenza del materiale caratteristico di ciascun gioco;
- Verifica e posizionamento del materiale caratteristico di ciascun gioco;

Programma tecnico di Formazione:

- 1) 2 ore di formazione teorica sul Regolamento con verifica finale;
- 2) 2 ore di formazione teorico/pratica sui giochi;
- 3) 2 giornate intere o 4 mezza giornate di gara in affiancamento, a cura dell'Arbitro Starter Ufficiale, previa iscrizione presso la Segreteria della manifestazione a cui intende partecipare.

Per i tesserati di almeno 16 anni, in possesso di autorizzazione a montare Brevetto Olimpico, Brevetto MG o TAL, Istruttori di Base, è consentito un percorso agevolato per ottenere la qualifica di arbitro di corsia con una formazione ridotta a

- 1) 2 ore di teoria sul Regolamento in generale e
- 2) 1 giornata intera di gara, o 2 mezza giornate, in affiancamento.

La formazione sarà a carico di un Formatore Regionale abilitato, su proposta del Comitato Regionale e condiviso con i Dipartimenti Formazione e Pony Club oppure di Arbitro Starter Ufficiale.

La valutazione, durante le gare, sarà a cura dell'Arbitro Starter Ufficiale e/o dell'Aiuto Arbitro Ufficiale.

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Per mantenere attivo il ruolo è previsto un incontro annuo di 2 ore con Formatore Regionale o Arbitro Starter Ufficiale per verificare esperienze ed eventuali aggiornamenti apportati al Regolamento.

ARBITRI CLUB/MOUNTED GAMES appartenenti agli UFFICIALI DI GARA

Arbitro all'arrivo
Aiuto Arbitro Starter
Arbitro Starter

Requisiti per l'accesso al ruolo:

Il candidato deve avere i requisiti previsti dall'art. 139 del Regolamento Generale ad esclusione del punto 139.1 a) in quanto è consentito accedere all'iter formativo con il possesso di 18 anni di età.

Arbitro all'arrivo

Deve attivare il tesseramento per Ufficiali di Gara, non dovuto se in possesso di autorizzazione a montare di costo non inferiore all'importo deliberato per gli Ufficiali di gara.

Ha diritto ad una diaria e ad un rimborso spese.

Requisiti tecnici di accesso:

aver conseguito la qualifica di Arbitro di Corsia da almeno 1 anno
aver giudicato in almeno 3 competizioni riconosciute dalla FISE.

Programma tecnico di Formazione:

Formazione pratica come Assistente Arbitro all'arrivo sulla regolamentazione generale con particolare riferimento ai compiti specifici dell'Arbitro all' arrivo (tabella punteggi, ordine di arrivo, identificazione delle squadre, rapporti con l'Arbitro Starter Ufficiale, comunicazione dei punteggi e classifica etc..) durante 2 giornate complete o 4 mezze giornate di gara in affiancamento, sotto la responsabilità dell' Arbitro Starter e/o dell'Arbitro all'arrivo sempre previa iscrizione presso la Segreteria della manifestazione.

La formazione sarà a cura dell'Arbitro all'arrivo e/o dell'Arbitro Starter.

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previo verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale.

Per mantenere attivo il ruolo è previsto quanto segue:

un incontro annuo di 2 ore con Formatore Regionale o Arbitro Starter Ufficiale per verificare esperienze ed eventuali aggiornamenti apportati al Regolamento;

aver operato in almeno tre giornate durante l'anno, annotate sull'apposito libretto dal Giudice.

Aiuto Arbitro Starter

Deve attivare il tesseramento per Ufficiali di Gara, non dovuto se in possesso di autorizzazione a montare di costo non inferiore all'importo deliberato per gli Ufficiali di Gara.

Ha diritto ad una diaria e ad un rimborso spese.

Requisiti tecnici di accesso:

avere operato come Arbitro all'arrivo per almeno 2 anni

oppure

aver effettuato 8 giornate intere di gara a livello regionale e 1 giornata intera di gara a livello nazionale.

Agli Ufficiali di Gara salto ostacoli, completo, dressage ed endurance è consentito un percorso formativo facilitato:

dopo aver acquisito la qualifica di Arbitro di Corsia ed aver operato come tale in una manifestazione regionale e/o nazionale, l'Ufficiale di Gara di cui sopra con l'affiancamento dell'Arbitro all'arrivo per 1 giornata intera di gara, se ritenuto idoneo dall'Arbitro Starter Ufficiale e/o Arbitro all'arrivo, può richiedere la qualifica di Arbitro all'arrivo e, dopo aver operato come tale per 1 giornata di gara a livello nazionale, può completare l'iter formativo per diventare Aiuto Arbitro Starter con la partecipazione a:

- 1) 2 giornate di affiancamento con un Arbitro Starter in manifestazioni regionali;
- 2) 1 giornata di affiancamento in manifestazioni nazionali.

La valutazione sarà a cura dell'Arbitro Starter affiancato.

La qualifica verrà attribuita dal Presidente del Comitato Regionale di Competenza previo parere favorevole del Responsabile pony regionale, dopo aver consultato lo Starter affiancato e verificato i requisiti tecnici sul libretto personale.

L'Aiuto arbitro Starter può essere designato Arbitro Ufficiale in manifestazioni di carattere regionale.

Per il mantenimento della qualifica è previsto quanto segue:

1 giornata di aggiornamento della formazione teorico/pratica ogni due anni di durante una Manifestazione di Interesse Federale (facendone richiesta alla Segreteria della manifestazione) assistendo lo Starter Ufficiale o partecipando ad un corso di aggiornamento organizzato dal Dipartimento Formazione.

Aver operato almeno 3 giornate all'anno.

Arbitro Starter

Deve attivare il tesseramento per Ufficiali di Gara, non dovuto se in possesso di autorizzazione a montare di costo non inferiore all'importo deliberato per gli Ufficiali di Gara.

Ha diritto ad una diaria e ad un rimborso spese.

Requisiti tecnici di accesso:

Avere conseguito la qualifica di Aiuto Arbitro Starter da almeno 2 anni

Aver giudicato in almeno 4 concorsi.

Programma tecnico di Formazione:

- Formazione teorico/pratica assistendo lo Starter Ufficiale in una Manifestazione di Interesse Federale per tutta la durata della stessa.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto personale effettuata a cura del Dipartimento Formazione e relazione dell'Arbitro Starter affiancato.

Per il mantenimento della qualifica è previsto quanto segue:

1 giornata di aggiornamento della formazione teorico/pratica ogni due anni di durante una Manifestazione di Interesse Federale (facendone richiesta alla Segreteria della manifestazione) assistendo lo Starter Ufficiale o partecipando ad un corso di aggiornamento organizzato dal Dipartimento Formazione.

Aver operato almeno 3 giornate all'anno.

Accesso al ruolo per Assistance Referee

L'Arbitro di Corsia che abbia due anni di anzianità e che abbia giudicato in almeno 3 Manifestazioni di Interesse Federale può intraprendere l'iter di Assistance Referee seguendo i corsi IMGA.

Accesso al ruolo per Referee

Lo Starter con tre anni di anzianità e che abbia giudicato/affiancato lo Starter Ufficiale in 4 gare di Interesse Federale può intraprendere l'iter di Referee seguendo i corsi IMGA.

Ogni prescrizione in merito a questi ruoli, loro formazione ed aggiornamento, non appartiene alle competenze FISE ma degli organismi internazionali.

Si precisa che la specialità del CAROSELLO, per le evidenti analogie e connessioni, verrà giudicata da Ufficiali di Gara appartenenti al ruolo di Giudici e Candidati Giudici di Dressage.

In accordo con il Responsabile del Dipartimento Dressage e il Dipartimento Formazione le modalità di giudizio del Carosello saranno opportunamente e specificatamente trattate durante i corsi di formazione ed aggiornamento degli Ufficiali di gara di Dressage.

ACCESSO AI RUOLI PER DIRETTORI DI CAMPO CLUB E DIRETTORI DI CAMPO MOUNTED GAMES

DIRETTORI DI CAMPO CLUB E DIRETTORI DI CAMPO MOUNTED GAMES

Direttori Di Campo Club 1° Livello
Direttore Di Campo Club 1° Livello M.G.
Direttore Di Campo Club 2° Livello.

La quota per la partecipazione al corso di formazione per Direttore di Campo Club di qualsiasi livello sarà stabilita annualmente dal Consiglio Federale.

DIRETTORI di CAMPO CLUB 1° livello

Possono partecipare ai corsi di formazione per Direttori di Campo Club 1° livello coloro che sono già in possesso di qualifica di Arbitro corsia, Arbitro Starter, Ufficiali di Gara Salto Ostacoli e Direttori di Campo di Salto Ostacoli.

PROGRAMMA TECNICO DI FORMAZIONE

a cura di Docente abilitato

- 8 ore di formazione teorica sul Regolamento in generale con particolare riferimento ai compiti specifici del Direttore di Campo;
- 8 ore di pratica in un centro attrezzato o in preparazione di una gara, a discrezione del direttore del corso;
- 2 giornate complete di gara in manifestazioni regionali in affiancamento sotto la responsabilità del Direttore di Campo Ufficiale;
- 1 affiancamento in una manifestazione di carattere nazionale quale: Ponyadi, Ponymania, Campionati Italiani;
- esame finale da concordare (verifica materiale, posizionamento, preparazione del campo, rapporti con l'Arbitro Ufficiale, Presidente di Giuria, organizzazione della squadra dei posizionatori dei materiali, etc...).

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previa verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale da parte del Dipartimento Formazione.

Dovrà essere attivato il Tesseramento per i Direttori di Campo Club/MG versando la quota stabilita annualmente dal Consiglio Federale.

L'aggiornamento: una giornata ogni due anni, di formazione teorica pratica con un Docente abilitato, organizzata dal Dipartimento Formazione in sinergia con il Dipartimento Club.

Quota per l'aggiornamento: stabilita annualmente dal Consiglio Federale.

Il Direttore di Campo Club 1° livello sarà abilitato ad operare:

- Pony Games Club

DIRETTORE DI CAMPO CLUB 1° livello Mounted Games

Possono partecipare ai corsi di formazione i Direttori di Campo club 1° livello.

Programma tecnico di formazione:

- 8 ore di teoria sui giochi Elite e problematiche del Salto Ostacoli.
- 1 affiancamento certificato in manifestazioni nazionali quali Ponymania, Ponyadi, Campionati Italiani.
- 1 affiancamento certificato di 1 giornata ad un Direttore di Campo Salto Ostacoli durante un concorso in categorie tipo "L".

La formazione sarà a carico di Docenti abilitati.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale del Dipartimento Formazione.

Aggiornamento: una giornata ogni due anni di formazione teorico-pratica con un Docente abilitato, a cura del Dipartimento Formazione.

Quota per l'aggiornamento: stabilita annualmente dal Consiglio Federale.

I Direttori di Campo Club 1° livello Mounted Games sono abilitati a costruire i percorsi:

- Pony Games M.G
- Gimkana 2
- Gimkana 2 Jump 40
- Gimkana 2 Derby
- Gimkana 2 Derby 40

DIRETTORE DI CAMPO CLUB 2° livello

Requisiti di accesso alla formazione:

possesso della qualifica di Direttori di Campo Club 1° livello Mounted Games

Programma tecnico di formazione

-8 ore di formazione pratico/teorica sull'allestimento di percorsi di salto ostacoli anche in campagna con le varie problematiche.

-1 affiancamento certificato ad un Direttore di Campo Salto Ostacoli durante un concorso di salto ostacoli minimo tipo B in categorie tipo "L" e/o "B".

-indispensabile la presenza in affiancamento al Direttore di Campo Ufficiale in una delle manifestazioni nazionali quali Ponymania, Ponyadi, Campionati Italiani.

La formazione sarà a carico di un Docente abilitato.

La qualifica verrà attribuita dal Consiglio Federale previo verifica dei requisiti tecnici sul libretto individuale del Dipartimento Formazione.

Per il mantenimento della qualifica è prevista una giornata di aggiornamento ogni due anni di formazione teorico-pratica con un Docente abilitato, organizzata dal Dipartimento Formazione in sinergia con il Dipartimento Club.

Quota per l'aggiornamento: stabilita annualmente dal Consiglio Federale.

I Direttori di Campo Club 2° livello sono abilitati a costruire i percorsi:

- Jump 50
- P.G.P
- Gimkana Derby 50
- Gimkana Cross
- Equifun