



Guida per lo svolgimento delle offerte G+S allround con bambini

Questa guida ha lo scopo di fornire a monitori e coach G+S una panoramica delle disposizioni vigenti e di riassumere in modo chiaro le basi legali rilevanti. Per valutare i singoli casi sono determinanti unicamente le disposizioni di legge.

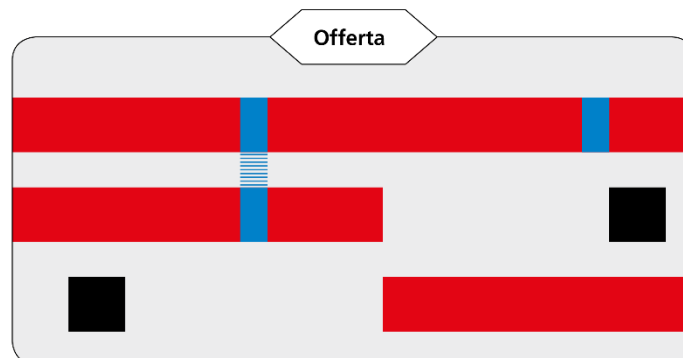
Le disposizioni generali in merito alle offerte G+S si trovano nella [Guida per il coach G+S](#).

Offerta G+S

Definizione di offerta G+S

(art. 3 cpv. 2 OPSPo)

I corsi (incl. giorni di allenamento) e i campi previsti sull'arco di un anno al massimo, che l'organizzatore annuncia tutti insieme all'autorità competente per l'autorizzazione, vengono riuniti sotto la stessa offerta.



- Corso
- Giorni d'allenamento
- Campo

Fig. 1: esempio di un'offerta

Corso G+S

Definizione di corso G+S

(art. 2 e 4 OPSPo)

Un corso nel gruppo di utenti 1 comprende attività svolte regolarmente:

- sotto la guida di monitori G+S;
- in un gruppo stabile;
- per un periodo minimo di tempo prestabilito.

Attività G+S: un'occupazione singola, limitata nel tempo, di carattere sportivo (allenamento, competizione o giorno di allenamento).



Durata dei corsi e delle attività

(art. 8 OPPSpO;
art. 3 O-G+S-UFSpO)

La durata minima di un corso è di 15 settimane e comprende almeno 15 allenamenti, suddivisi su almeno 12 settimane.

Se il corso dura più di sei mesi, il numero minimo di allenamenti deve essere svolto in un periodo massimo di sei mesi.

L'attività dura almeno 60 minuti e al massimo 90 minuti.

L'organizzatore può computare al massimo un'attività per corso e giorno.

Se un'attività (ad es. un allenamento) viene suddivisa, ovvero una parte del gruppo si allena la mattina e l'altra il pomeriggio, è possibile computare entrambe le sessioni per quel giorno. Se una persona si allena in entrambe le sessioni ed è registrata nel controllo delle presenze, in quel giorno per questa persona viene sovvenzionato unicamente l'allenamento più lungo.

Settimane (lunedì-domenica)



Allenamenti

Fig. 2: esempio di un corso

Le disposizioni si applicano anche se nel corso si praticano diverse discipline.

Giorni di allenamento

(art. 8 cvp. 6^{bis} OPPSpO)

Ad integrazione dei corsi, nel quadro di un'offerta è possibile svolgere giorni di allenamento.

Un singolo giorno di allenamento comprende almeno due allenamenti della durata complessiva di quattro o cinque ore, uno al mattino e/o uno al pomeriggio e/o uno alla sera, oltre a momenti comuni di socializzazione (pasti, attività del tempo libero, etc.).

Il numero di giorni di allenamento può essere pari al massimo al numero di settimane di corso e non può superare il numero di allenamenti svolti nell'ambito del corso.

I giorni di allenamento che superano tale contingente comportano contributi unicamente per un'attività di massimo 90 minuti.

I partecipanti sono nello stesso gruppo per tutta la durata dei giorni di allenamento e trascorrono insieme i periodi di socializzazione fra le sessioni di allenamento.

L'assistenza dei partecipanti per tutta la durata dei giorni di allenamento deve essere garantita dai monitori.

Competizioni

(art. 46 e allegato 4 OPPSpO)

La partecipazione alle competizioni nel gruppo di utenti 1 in aggiunta al normale allenamento viene sostenuta con un altro importo forfettario, a condizione che siano soddisfatti i seguenti requisiti:

Durata del corso	Categoria 1: numero di competizioni	Categoria 2: numero di competizione	Categoria 3: numero di competizione
< 30 settimane	2-4	5-7	≥ 8
≥ 30 settimane	4-9	10-15	≥ 16

Definizione di competizioni: sono considerate competizioni sportive tutte le manifestazioni sportive organizzate da Swiss Olympic, dalle federazioni ad essa affiliate e dalle loro federazioni locali e società sportive.

Allenamento della condizione fisica e mentale

(art. 22 O-G+S-UFSpO)

Gli allenamenti di physis (allenamenti specifici della condizione fisica) e di psiche (ad es. impostati sull'aspetto mentale) sono degli allenamenti specifici impartiti da specialisti.

Campi G+S

Definizione di campo G+S

(art. 11 cpv. 1 OPPSpo) Un campo comprende attività nelle discipline sportive svolte in un gruppo che fa vita comunitaria al campo sotto la guida di monitori.

Numero minimo di partecipanti

(art. 13 cpv. 1 OPPSpo) A un campo G+S devono partecipare almeno 12 bambini in età G+S.

Direzione

(art. 12 OPPSpo) Per lo svolgimento di un campo sono necessari almeno due monitori G+S riconosciuti nella corrispondente disciplina sportiva o nelle rispettive discipline sportive e per il gruppo o i gruppi di destinatari.

Durata del campo

(art. 14 cpv. 1 e 6 OPPSpo) Un campo deve durare almeno quattro giorni consecutivi. In un campo che dura più di quattro giorni vi può essere un giorno senza allenamenti. Questo non viene considerato ai fini del calcolo dei contributi.

Durata delle attività

(art. 14 cpv. 3 OPPSpo) Per ogni giorno di campo si devono svolgere almeno due unità di allenamento, una al mattino e/o una al pomeriggio e/o una alla sera.
In totale le attività devono durare almeno quattro ore.

Pernottamento

(art. 11 cpv. 2 OPPSpo) La vita comunitaria al campo comprende esperienze di gruppo in una struttura diurna in un luogo determinato con o senza pernottamento comune.

Primo e ultimo giorno di campo

(art. 14 cpv. 4 OPPSpo) Il primo e l'ultimo giorno di campo sono considerati insieme come un giorno intero di campo se in questi due giorni si svolgono complessivamente almeno quattro ore di allenamento.

Allround (assegnato al gruppo di utenti 1)

Grandezza dei gruppi

(art. 5 e 6 e allegato 2 OPPSpo) Un corso deve contare almeno tre bambini in età G+S.

Nella disciplina sportiva allround o non è consentito che i gruppi siano formati da più di 16 partecipanti per monitore.

A partire da 17 partecipanti, una ulteriore persona autorizzata a dirigere l'attività deve essere impiegata per ciascun gruppo supplementare di 12 partecipanti al massimo.

Abilitazione dei monitori

(art. 3 cpv. 2 OPPSpo)

La disciplina sportiva allround è riservata esclusivamente alle offerte destinate ai bambini.

(art. 20, 22 e allegato 3 O-G+S-UFSPo)

Per lo svolgimento di attività nella disciplina sportiva allround i monitori devono essere titolari dei riconoscimenti seguenti:

aikido, allround, atletica leggera, badminton, baseball/softball, BMX, calcio, ciclismo su pista, ciclismo su strada, ciclismo artistico, ciclocross, ciclopalla, corsa d'orientamento, curling, danze standard/latine, football americano, ginnastica, ginnastica acrobatica, ginnastica agli attrezzi, ginnastica artistica, ginnastica e danza, ginnastica ritmica, giochi nazionali, golf, hockey a rotelle, hockey inline, hockey su ghiaccio, hockey su prato, hornuss, judo, ju-jitsu, karate, kickboxing light, light contact boxing, lotta, lotta svizzera, monociclo, pallacanestro, pallacesto, pallamano, pallapugno, pallavolo, parkour, pattinaggio artistico, pattinaggio artistico a rotelle, pattinaggio di velocità a rotelle, pattinaggio di velocità su ghiaccio, pattinaggio sincronizzato, rampichino, rock'n'roll, rugby, ruota di Rhön, scherma, sci di fondo, squash, streethockey, tchoukball, tennis, tennistavolo, trampolino, trial in bicicletta, unihockey, e wushu/kung fu.

Allenamento della condizione fisica e mentale

(allegato 2 OPPSpo)

Nell'allenamento complementare della condizione fisica e in quello mentale, per ogni disciplina sportiva non sono consentiti gruppi di più di 24 giovani per monitore.

A partire da 25 partecipanti, per ciascun gruppo supplementare di 12 persone al massimo è impiegata un'ulteriore persona autorizzata a dirigere l'attività.

Gli allenamenti complementari della condizione fisica (physis) e mentale (psiche) possono essere impartiti da tutti i monitori nella propria disciplina sportiva o con i seguenti riconoscimenti:

- G+S con il complemento «physis» per l'allenamento della condizione fisica
- G+S con il complemento «psiche» per l'allenamento mentale

Sicurezza

(art. 6 cpv. 2 OPSpo;
art. 3 OPPSpo)

Nella disciplina sportiva allround non possono essere svolte attività G+S che hanno come scopo ultimo l'atterramento dell'avversario o che lo permettono. Sono equiparate al concetto di atterramento tutte le tecniche di combattimento che, attraverso colpi, calci, pugni ecc. che hanno sull'avversario un effetto che va oltre il «colpo morbido» o il cosiddetto «skin touch.» Ciò include anche i test di rottura (breaking).

[Il promemoria per la prevenzione degli infortuni nell'allround](#) deve essere rispettato durante tutte le attività.

La presente guida si fonda sulla legge federale del 17 giugno 2011 sulla promozione dello sport e dell'attività fisica (LPSpo) e sulle ordinanze esecutive:

- Ordinanza sulla promozione dello sport e dell'attività fisica (OPSpO)
- Ordinanza del DDPS su programmi e progetti per la promozione dello sport (OPPSpo)
- Ordinanza dell'UFSPo concernente «Gioventù e Sport» (O-G+S-UFSPo)