



## I° EDIZIONE MILITARY EXPERIENCE REGOLAMENTO EVENTO

### 1. GENERALITÀ

La EdiForm organizzerà, presso la sede dell'Infernetto (RM), il "Military Experience", ovvero un'esperienza addestrativa a carattere militare aperto a tutte le persone di età compresa tra i 15 e i 24 anni, di ambo i sessi, desiderose di sperimentare un breve periodo all'insegna della disciplina, dell'addestramento militare e delle pratiche sportive che richiamano il mondo in divisa.

Durante il **periodo di addestramento** i partecipanti avranno la possibilità di confrontarsi, di condividere esperienze e misurarsi attraverso gare e prove (singole e di gruppo) che saranno valutate da un'apposita commissione; le stesse sono esplicitate nel punto 2 del seguente regolamento.

### 2. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Sono previste una serie di attività da affrontare individualmente e a squadre. Dai risultati ottenuti nelle singole attività verranno assegnati dei punteggi che andranno a formare la graduatoria finale del corso. Le attività nelle quali si cimenteranno i partecipanti saranno suddivise in due aree:

#### PRINCIPALI PROVE LUDICO-ADDESTRATIVE

- ▶ addestramento formale
- ▶ esercitazioni basiche di orienteering
- ▶ esercitazioni di softair
- ▶ esercitazioni OCR (Obstacle Course Racing)

#### PRINCIPALI PROVE PSICOATTITUDINALI

- ▶ test della personalità
- ▶ test motivazionali

### 3. ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI

Al termine di ogni attività di squadra verranno assegnati i seguenti punteggi:

- ▶ **5 punti** ad ogni partecipante della squadra prima classificata.
- ▶ **4 punti** ad ogni partecipante della squadra seconda classificata.
- ▶ **3 punti** ad ogni partecipante della squadra terza classificata.
- ▶ **2 punti** ad ogni partecipante della squadra quarta classificata.
- ▶ **1 punto** ad ogni partecipante della squadra quinta classificata.

Ad ogni attività individuale verranno assegnati i seguenti punteggi:

- ▶ **5 punti** al primo classificato.
- ▶ **4 punti** al secondo classificato.
- ▶ **3 punti** al terzo classificato.

- ▶ **2 punti** al quarto classificato.
- ▶ **1 punto** al quinto classificato.

#### **4. PROVE LUDICO-ADDESTRATIVE**

Riportiamo di seguito la suddivisione e la descrizione delle prove ludico-addestrative:

##### **ADDESTRAMENTO FORMALE**

L'addestramento formale mira a sviluppare e a far emergere quelle **capacità di coordinazione e di movimento in gruppo, comprensive del riferimento alle principali norme del "Regolamento di disciplina militare"** (ad es.: riconoscimento dei ruoli, gradi, rispetto delle regole, saluto ai superiori, ecc.). Gli istruttori osserveranno e giudicheranno quotidianamente l'andamento individuale dei partecipanti.

I partecipanti gareggeranno e saranno giudicati individualmente in ognuna di queste prove.

##### **ESERCITAZIONI BASICHE DI ORIENTEERING**

Uso della bussola e della carta topografica (designazione di un punto, ecc.). I partecipanti saranno messi in condizione di effettuare le operazioni basiche per l'utilizzo/impiego della bussola e della carta topografica.

##### **ESERCITAZIONI DI SOFTAIR**

È un'attività sportiva, ludico-ricreativa, basata sulla simulazione di vere azioni militari, senza tuttavia essere violenta, infatti ogni atto di violenza fisica o verbale è bandita. Per la pratica di questa attività vengono utilizzate delle riproduzioni di vere armi da fuoco che sparano piccoli pallini di plastica biodegradabili, totalmente innocui. Durante le giocate bisogna rispettare severe norme di sicurezza e indossare i dispositivi di protezione individuale necessari. Vincerà la squadra che per prima porterà a compimento l'obiettivo che verrà assegnato.

##### **ESERCITAZIONI DI OCR**

È un'attività sportiva che interessa sostanzialmente due componenti: la corsa e il superamento degli ostacoli. L'abilità tecnica nella corsa dev'essere espressa in sentieri sterrati, fango, torrenti, montagne con salite e discese mentre il superamento di ostacoli consiste nel riuscire a superare la barriera nel modo più veloce possibile con meno dispendio di energia. Vincerà la squadra che effettuerà il percorso stabilito nel minor tempo possibile.

##### **ALTRE ATTIVITÀ**

Oltre alle attività principali su esposte, i partecipanti si cimenteranno in altre piccole attività quotidiane che saranno valutate costantemente dagli istruttori.

#### **5. PROVE PSICOATTITUDINALI**

Verranno somministrati una serie di test (test della personalità e test motivazionali) allo scopo di verificare i profili compatibili ad una futura carriera nelle Forze Armate e Forze di Polizia. In particolare, saranno prese in considerazione e valutate le seguenti aree:

##### **DELL'ANALISI DEL PENSIERO**

ovvero, il livello intellettuale, le capacità di modificare gli schemi ideativi in funzione del contesto, la capacità di analizzare in modo critico le informazioni e la capacità di apprendimento.

## **AREA DELLE EMOZIONI DELLE RELAZIONI**

ovvero, le capacità di stabilire relazioni interpersonali, autostima, leadership, team working e capacità di gestire ostacoli ed insuccessi (coping, resilienza).

## **AREA DELLE COMPETENZE GESTIONALI**

ovvero, livelli di energia disposizionali, capacità organizzativa e prospettive ed infine il multitasking.

## **AREA MOTIVAZIONALI**

ovvero, il livello di strutturazione della motivazione, autoefficacia, livelli di ambizione e la spinta al miglioramento. I partecipanti svolgeranno queste prove e saranno giudicati individualmente in ognuna di esse.

## **6. COMMISSIONE DI VALUTAZIONE**

Sarà nominata una Commissione esaminatrice che si occuperà di valutare e assegnare i punteggi in ogni singola prova. La Commissione sarà così costituita:

- ▶ Direttore Nissolino Academy (presidente)
- ▶ Direttrice Didattica Nissolino Academy (membro)
- ▶ Coordinatore Psicologico Nazionale Nissolino Corsi (membro e segretario)

Le decisioni della Commissione non sono appellabili una volta concluso il Military Experience. Il punteggio acquisito nelle differenti prove sarà considerato definitivo. Ove si dovessero verificare casi di violazioni di norme disciplinari i responsabili verranno squalificati, ovvero sospesi dalla frequenza delle attività del Nissolino Bootcamp e verranno informate le rispettive famiglie.

## **7. GRADUATORIE DI MERITO**

Le graduatorie saranno stilate dalla Commissione esaminatrice e saranno di due tipi:

### **▶ Graduatoria a squadre (provvisoria)**

Sarà composta dalla sommatoria dei singoli punteggi ottenuti da ogni partecipante nelle prove a squadre. Sarà aggiornata e resa pubblica al termine di ogni singola attività di gruppo.

### **▶ Graduatoria finale (definitiva)**

Sarà composta dalla sommatoria dei singoli punteggi ottenuti da ogni partecipante sia nelle prove a squadre sia nelle prove individuali e sarà resa pubblica l'ultimo giorno del Military Experience.

## **8. ATTESTATI E PREMI**

L'azienda organizzatrice rilascerà a tutti i frequentatori un attestato di partecipazione. Inoltre, al termine del corso valuterà se assegnare ai più meritevoli una o più borse di studio parziali e/o incentivi economici per accedere alla **Nissolino Academy** o alla **Nissolino Corsi**.