

ÁREA 4 – Educação e formação

Ação 1: capacitar o/a Responsável pela Proteção do seu clube

Quando decide, enquanto clube desportivo, nomear um/a Responsável pela Proteção (RP), o passo seguinte importante é oferecer ao/à RP uma formação de qualidade. No entanto, em muitos países não existe ainda formação disponível para proteção contra violência e abuso no desporto.

Este documento apresenta uma boa prática da Flandres (Bélgica). Na Flandres, futuros Responsáveis pela Proteção podem frequentar uma formação que consiste em duas partes. Não é possível frequentar a segunda parte sem ter completado a primeira parte.

Formação do/a Responsável pela Proteção

Parte 1 (1 sessão noturna): introdução à proteção contra violência e abuso no desporto + sistema de bandeiras

O que é abordado nesta formação?

- Noções básicas sobre violência interpessoal no desporto
- Ser capaz de avaliar a gravidade de um incidente. Na Flandres, fazem isto utilizando o sistema de bandeiras. Uma ferramenta que pode ser utilizada por clubes desportivos para indicar a gravidade de um caso através de uma bandeira verde (sem violência interpessoal), amarela (violência interpessoal ligeira), vermelha (violência interpessoal grave) ou preta (violência interpessoal muito grave).

Parte 2 (1 sessão noturna): formação do/a Responsável pela Proteção

O que é abordado nesta formação?

1) Função do/a Responsável pela Proteção

Descrição das tarefas

- O que faz o/a RP?
- O que o/a RP NÃO faz?

2) Perfil do/a Responsável pela Proteção

Comunicação sobre o seu papel enquanto RP.

3) Protocolo de atuação: plano passo-a-passo para lidar com incidentes

Que passos devem ser dados quando lida com um incidente?

4) Dicas para um bom registo e comunicação/reporte

5) Técnicas de entrevista

- Orientações para entrevista de avaliação
- Representação de papéis (“role-play) e prática

Dica: Questione o Instituto Português do Desporto e Juventude, IPDJ, IP, a sua federação desportiva ou o Comité Olímpico de Portugal sobre esta oferta formativa em Portugal.