

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011
Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

INDICE SCHEDE TECNICHE

ARGOMENTO/DISCIPLINA	pagina
AEROMODELLISMO	2
ARRAMPICATA SPORTIVA	3
ATLETICA LEGGERA CORSA CAMPESTRE	4
ATLETICA PISTA	5
BADMINTON	7
BOCCE	8
BOWLING	9
BRIDGE	10
CALCIO A 5	11
CALCIO	12
CANOA	13
CANOTTAGGIO	14
CANOTTAGGIO SEDILE FISSO	15
CICLISMO	16
CRICKET (MINI)	17
DAMA	18
DANZA SPORTIVA	19
GINNASTICA	21
GINNASTICA AEROBICA	34
GOLF	43
HOCKEY SU GHIACCIO	44
HOCKEY SU PISTA	45
HOCKEY SU PRATO	46
JUDO	47
KARATE	49
LOTTA	50
NUOTO	52
NUOTO PINNATO	54
NUOTO-ATTIVITA' SUBACQUEE	55
NUOTO SALVAMENTO	56
ORIENTAMENTO	57
PALLACANESTRO	60
PALLAMANO	62
PALLAPUGNO LEGGERA	63
PALLATAMBURELLO	65
PALLAVOLO	69
PATTINAGGIO CORSA	70
PATTINAGGIO SUL GHIACCIO	71
PESCA SPORTIVA	72
PESISTICA	73
PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO	75
RUGBY	76
SCACCHI	79
SCHERMA	80
SPORT INVERNALI	81
SOFTBALL MISTO	84
SQUASH	85
TENNIS	86
TENNISTAVOLO	87
TIRO A SEGNO	88
TIRO A VOLO	89
TIRO CON L'ARCO	90
TRIATHLON	91
TWIRLING	92
VELA	94
WUSHU – KUNG FU	95

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



AEROMODELLISMO

AERO CLUB D'ITALIA

Programma tecnico

> Lanci di un aeromodello (non inferiori a 3).

Ogni lancio consiste in 2 prove ed è considerato ufficiale:

- a) alla prima prova con tempo di volo pari o superiore a 20”;
- b) alla seconda prova con qualunque tempo di volo.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto, di libera composizione, è composta da n. 3 alunni/e.

Partecipazione

La modalità di partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d’Istituto viene stabilita dalla competente commissione.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara è quello riconosciuto idoneo dalla F.A.I.

Sono ammessi aeromodelli aventi le seguenti caratteristiche ed assemblati a scuola:

- superficie portante max cm 18;
- apertura alare max cm 120;
- peso minimo in ordine di volo gr 220.

I modelli possono essere realizzati con materiali acquistabili a basso prezzo presso ogni negozio di aeromodellismo o forniti a titolo gratuito alle scuole dagli Aero Club.

Disciplina sul campo

La gara è riservata esclusivamente ai giovani concorrenti senza interferenze da parte di insegnanti, genitori o aiutanti.

Punteggi e classifiche

Il tempo di volo verrà misurato in secondi interi in difetto con scarto dei decimi e dei secondi.

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale come segue: 1 punto al primo, 2 punti al secondo, ecc. fino all’ultimo regolarmente classificato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete si assegnano tanti punti quanti sono i partecipanti ammessi più uno.

La classifica per Rappresentative scolastiche si ottiene sommando i punteggi conseguiti dai 3 elementi componenti la stessa.

Casi di parità

Ai fini della classifica individuale in caso di parità fra 2 o più concorrenti, verrà disputato un lancio di spareggio per il quale verrà accreditata l’intera durata di volo in minuti e secondi interi arrotondati per difetto.

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



ARRAMPICATA SPORTIVA

Programma tecnico

Prove di boulder, velocità e/o difficoltà, – **prevedendo di adottare, laddove le condizioni lo consentono, la formula del raduno** –

Rappresentativa di Istituto

Le Rappresentative di istituto, maschili o femminili, sono composte da 3 o 4 atleti/e per ogni categoria. In caso di 4 atleti, solo i 3 migliori punteggi concorrono al punteggio di squadra.

Partecipazione

Per incentivare la partecipazione e il confronto al maggior numero di studenti possibile, sono ammesse alla fase Provinciale fino ad un max di 3 rappresentative per Istituto per ciascuna categoria.

Impianti ed attrezzature

Palestra scolastica dotata di grandi attrezzi o pareti attrezzate per l'arrampicata, o impianti sportivi federali, materassi e materiali per l'arrampicata a norma UIAA/FASI.

Punteggi e classifiche

La classifica individuale si ottiene dal prodotto dei piazzamenti ottenuti nelle singole prove previste. La classifica per squadra si ottiene con la somma dei migliori 3 piazzamenti individuali per ciascuna Rappresentativa.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

ATLETICA LEGGERA



Sia per la campestre che per la pista non è consentito l'uso di scarpe chiodate, anche se modificate o munite di altri appigli di qualsiasi materiale.

Corsa campestre

Partecipanti

Il numero dei partecipanti per ogni squadra è stabilito da ogni singola Commissione;

Impianti ed attrezzature

I percorsi devono essere pianeggianti, ricavati su fondo naturale con piccoli ostacoli facilmente prevedibili. E' necessario che il terreno presenti un ampio spazio per la partenza in linea. Anche in prossimità del traguardo il terreno deve essere sufficientemente ampio in modo da consentire l'eventuale arrivo contemporaneo di più concorrenti.

Distanze gara:

Categoria	Anni di nascita	Distanze
Ragazzi/e	1999/2000	Max 1000m
Cadetti	1997/1998	Min. 1500m max 2000m
Cadette	1997/1998	Min. 1000m max 1500m

Ammissione Fase Nazionale

- 1) Partecipano alla fase Nazionale gli Istituti scolastici primi classificati delle fasi Regionali nelle categorie maschili e femminili di 1° grado con squadre composte da 4 atleti + 1 accompagnatore.
- 2) Partecipano inoltre, a titolo individuale, tutti i vincitori delle prove maschili e femminili delle fasi Regionali, qualora non facessero parte delle squadre vincitrici.
- 3) Non è prevista la sostituzione dell'atleta individualista se lo stesso dovesse rinunciare alla Fase Nazionale.

Classifica di squadra

La somma dei 3 migliori piazzamenti individuali determinerà la classifica finale maschile e femminile.

Note Tecniche

Nella fase Nazionale la distanza delle varie categorie sarà quella massima prevista dalla scheda tecnica.

Sia per la campestre che per la pista non è consentito l'uso di scarpe chiodate, anche se modificate o munite di altri appigli di qualsiasi materiale.

ALUNNI CON DISABILITÀ



CORSA CAMPESTRE

- PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI E FINALE NAZIONALE -

Categorie di disabilità	Maschile	Femminile
DIR – HFD - NU – NV	da 1200 a 2000 Mt	da 1000 a 1500 Mt

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

ATLETICA LEGGERA



Pista

Programma tecnico

Cadetti e Cadette (Anni di nascita 1997/98)

Corse

80 – 300 – 1000 – 4 x 100.

Salto

Alto – Lungo – Triplo

Lanci

Peso (3 Kg C/e – 4 Kg C/i) – Vortex

Ostacoli (solo a titolo individuale)

80 hs (0,76) C/e – 100 hs (0,76) C/i

Marcia (solo a titolo individuale)

Km 2,00 Cadetti/e

Qualora sul territorio ne esistano le possibilità, e su delibera delle competenti commissioni, potranno essere previste manifestazioni per gruppi di scuole o per classi. A titolo esemplificativo si ricorda che possono essere svolte gare per classi per le sole corse (anche su strada), per i lanci, per i salti o per le staffette.

Si ricorda inoltre che, sia per le scuole di istruzione secondaria di primo grado che per le scuole di istruzione secondaria di secondo grado, le competenti commissioni organizzatrici stabiliscono le modalità di accesso alle fasi successive degli atleti individualisti.

Rappresentativa di Istituto

Fino alla finale provinciale compresa il numero di atleti che ogni scuola potrà iscrivere alle varie gare in programma verrà stabilito dalla competente Commissione.

Alla finale regionale la squadra finalista dovrà essere composta da 7 atleti.

La staffetta 4x100 è composta da 4 alunni della squadra ad eccezione del concorrente dei m. 1.000.

Punteggi e classifiche

Verrà redatta una classifica individuale per ogni specialità in base alla tabella di punteggio prevista dalla Fidal per le categorie interessate.

Ai ritirati e agli eventuali squalificati si assegnano punti 0.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più rappresentative prevarrà quella che avrà ottenuto in assoluto il miglior punteggio individuale.

Norme di Partecipazione

- 1) Ogni atleta gareggia in 2 gare di due gruppi diversi (1 corsa + 1 salto o 1 corsa + 1 lancio o 1 lancio + 1 salto) + all'eventuale staffetta.
- 2) Ogni squadra non può iscrivere più di 3 atleti in ogni singola gara.

Norme di classifica valide per tutte le Fasi (cadetti/e)

- 1) La somma dei 10 migliori punteggi dei singoli atleti determinerà la classifica finale.
- 2) Per ogni singolo gruppo di specialità bisogna prendere almeno 2 punteggi utili.
- 3) E' obbligatorio partecipare alla staffetta 4 x 100.
- 4) Partecipano a titolo individuale i vincitori delle fasi Regionali delle gare di marcia e ostacoli.

Ammissione Fase Nazionale

- 1) Partecipano alla fase nazionale gli Istituti scolastici primi classificati delle fasi Regionali nelle categorie maschili e femminili con squadre composte da 7 atleti + 1 accompagnatore.
- 2) Non è prevista la partecipazione di atleti a livello individuale.
- 3) A titolo individuale partecipano solo gli atleti vincitori Regionali delle gare di marcia ed ostacoli.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011
Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

ALUNNI CON DISABILITÀ



ATLETICA LEGGERA SU PISTA

- PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI (PROVINCIALE E REGIONALE) -

80 metri piani M /F;

Per tutte le categorie di disabilità.

1000 metri piani M /F;

Per tutte le categorie di disabilità

Staffetta 4x 100 metri

Sono ammesse esclusivamente staffette integrate ossia composte da un minimo di 2 alunni disabili appartenenti indifferentemente ad una o più delle categorie di disabilità, e da un massimo di 2 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni disabili.

Le staffette possono essere miste (maschi e femmine).

Getto del Peso Maschile - 3 kg (nella pedana del Getto del Peso)

Per tutte le categorie di disabilità.

Sono previsti 3 lanci + 3 se la gara è finale diretta.

Getto del Peso Femminile - 2 kg (nella pedana del Getto del Peso)

Per tutte le categorie di disabilità.

Sono previsti 3 lanci + 3 se la gara è finale diretta.

Lancio del Vortex Maschile e Femminile -(nella pedana del lancio del Giavellotto)

Per tutte le categorie di disabilità.

Sono previsti 3 lanci + 3 se la gara è finale diretta.

Salto in Lungo con rincorsa Maschile e Femminile (battuta 1mt.)

Per tutte le categorie di disabilità con esclusione degli alunni HFC.

Sono previsti 3 salti + 3 se la gara è finale diretta.

Salto in Alto con rincorsa Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità con esclusione degli alunni HFC.

Sono previsti 3 salti + 3 se la gara è finale diretta.

- PROGRAMMA GARE FINALE NAZIONALE -

80 metri piani M /F;

Per tutte le categorie di disabilità

Salto in Lungo con rincorsa Maschile e Femminile (battuta 1mt.)

Per tutte le categorie di disabilità con esclusione degli alunni HFC.

Sono previsti 3 salti + 3 se la gara è finale diretta.

Lancio del Vortex Maschile e Femminile -(nella pedana del lancio del Giavellotto)

Per tutte le categorie di disabilità.

Sono previsti 3 lanci + 3 se la gara è finale diretta.

Staffetta 4x 100 metri

Ogni regione potrà iscrivere una sola staffetta. Le staffette sono composte esclusivamente dagli alunni disabili che fanno parte della rappresentativa regionale indipendentemente dalla categoria di disabilità. Le staffette possono essere miste (maschi e femmine).

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



BADMINTON

Programma tecnico (categoria unica)

Doppio misto, singolo Maschile, singolo Femminile.

Riguardo alle modalità di partecipazione degli alunni/e in ritardo scolastico o in anticipo, la FIBa si rimette alle indicazioni emanate dal MIUR.

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di Istituto è composta da 4 alunni (2M + 2F) .

A rotazione uno degli atleti/e svolgerà la funzione di arbitro.

Tutti i componenti la rappresentativa devono prendere parte alle gare in programma, **lo stesso alunno non può partecipare a più di una specialità.**

Riguardo alle modalità di partecipazione degli alunni/e in ritardo scolastico o in anticipo, la FIBa si rimette alle indicazioni emanate dal MIUR.

In caso di assenza di un atleta, la squadra perde la corrispondente partita di singolo (maschile o femminile), essendo in ogni caso obbligatorio disputare la gara di doppio misto.

In caso di assenza di due o più atleti la squadra perde l'incontro per forfait (0-3).

Partecipazione

La partecipazione delle rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla componente commissione organizzatrice.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara è quello regolamentare (per il singolo 13,40m. x 5,18m.; per il doppio 13,40m. x 6,10m.), vincolante per tutti. La rete è posta a 1,55 m. Il volano ufficiale per le gare è quello in materiale sintetico; previo accordo tra le parti è consentito l'uso del volano in piuma naturale.

Durante la partita non è consentito cambiare tipo di volano.

Regole di base

Vince il set il giocatore, o la coppia, che arriva per primo/a a 11 punti. In caso di parità (10-10), la partita si conclude con due punti di distacco e comunque ai 15 punti. Ogni partita si disputa al meglio dei 2 set su 3.

NOTA BENE: *il punteggio segue la regola del Rally Point System, ovvero chi serve e vince lo scambio ottiene un punto e serve di nuovo, ma se perde lo scambio il servizio passa all'avversario che conquista a sua volta anche un punto.*

Punteggi e classifiche e ordine di svolgimento degli incontri

Le due squadre devono giocare le 3 partite (1 doppio, due singoli) previste del programma tecnico e, alla fine, ogni singola partita vinta darà diritto a un punto per cui la vittoria può avvenire per 3-0 o 2-1. Tutti i punti ottenuti da ogni squadra per ciascuna partita concorrono a formare la classifica finale di ciascun girone.

L'ordine di svolgimento degli incontri è il seguente: I) doppio misto; II) singolo maschile; III) singolo femminile.

Tabelloni di gara

I tabelloni di gara consigliati prevedono gironi all'italiana di qualificazione e classificazione:

- fino a 5 rappresentative: girone unico;
- da 6 a 8: due gironi di qualificazione ed incontro di classificazione tra le 2 vincenti i gironi;
- da 9 a 15: tre gironi di qualificazione e girone di classificazione tra le 3 vincenti i gironi;
- da 16 a 20: quattro gironi di qualificazione e girone di classificazione tra le 4 vincenti i gironi.

Le formule di svolgimento possono essere modificate dal Direttore di Gara in relazione al numero delle squadre partecipanti, in base ai campi e al tempo a disposizione.

Casi di parità

In caso di parità fra due o più rappresentative si utilizzeranno i seguenti criteri:

1) scontro diretto; 2) partite vinte; 3) giochi vinti; 4) punti fatti nei set giocati; 5) in caso di ulteriore parità prevarrà la squadra con l'età media inferiore (anni, mesi, giorni).

Il conteggio di cui ai punti 2, 3 e 4 si intende come differenza tra partite, giochi o punti vinti e quelli persi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

BOCCE



Programma tecnico

La gara è una Prova Combinata di tiro, con il seguente sviluppo:

- > Tiro di precisione da fermo.
- > Tiro rapido di raffa a staffetta.
- > Tiro rapido di volo a staffetta.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 3 alunni/e.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara, di norma, è quello regolamentare (lunghezza m. 22 e larghezza m. 5). La tracciatura è quella prevista dal Regolamento federale scolastico. Le bocce sono di mm. 90-100 di diametro e di gr. 600-700 di peso.

Regole di base

- Tiro di precisione da fermo: La prova consiste nel colpire 4 bocce-bersagli posizionate sul terreno di gioco da una zona di lancio distante m. 7 e dal diametro massimo di cm. 50. Ogni giocatore ha 4 bocce a disposizione. Si può uscire dal cerchio solo dopo che la boccia lanciata ha toccato il terreno. Ogni boccia può colpire una sola boccia bersaglio.

- Tiro rapido di raffa a staffetta: La prova consiste nel colpire il maggior numero di obiettivi costituiti da una boccia bianca in materiale sintetico del diametro di mm. 100 utilizzando le bocce disponibili nel tempo massimo di 4'. Ogni giocatore di una squadra avrà a disposizione n. 8 bocce, pertanto ogni squadra tirerà complessivamente n. 24 bocce.

Il tiro di raffa è regolare se la boccia lanciata supera in volo la linea dei 3 metri dalla linea di lancio.

Dinamica della staffetta: il giocatore, con la boccia in mano e al di là della linea di partenza, parte al segnale sonoro ed effettua un tiro sull'obiettivo n. 1, senza oltrepassare la prima linea di lancio. Prosegue poi la corsa fino all'altra estremità del campo, raccoglie la boccia nel portabocce e dopo la virata tira sull'obiettivo n. 2 senza oltrepassare la seconda linea di lancio. Corre quindi nella zona di cambio per toccare il braccio del compagno che inizierà il suo gioco e così di seguito.

- Tiro rapido di volo a staffetta: La prova consiste nel colpire il maggior numero di obiettivi costituiti da una boccia bianca in materiale sintetico del diametro di mm. 100 utilizzando le bocce disponibili nel tempo massimo di 4'. Ogni giocatore di una squadra avrà a disposizione n. 8 bocce, pertanto ogni squadra tirerà complessivamente n° 24 bocce.

Il tiro di volo è regolare quando la boccia cade a non più di cm. 50 dall'obiettivo colpito o quando lo colpisce direttamente.

Dinamica della staffetta: il giocatore, con la boccia in mano e al di là della linea di partenza, parte al segnale sonoro ed effettua un tiro sull'obiettivo n. 1 senza oltrepassare la prima linea di lancio. Prosegue poi la corsa fino all'altra estremità del campo, raccoglie la boccia nel portabocce e dopo la virata tira sull'obiettivo n. 2 senza oltrepassare la seconda linea di lancio. Corre quindi nella zona di cambio per toccare il braccio del compagno che inizierà il suo gioco e così di seguito.

Punteggi e classifiche

Tiro di precisione da fermo: Bersaglio n° 1 = 2 punti, n° 2 = 3 punti, n° 3 = 4 punti, n° 4 = 6 punti.

Tiro rapido di raffa a staffetta: il punteggio finale della squadra è dato dalla somma dei punteggi ottenuti dai 3 giocatori. Ogni obiettivo colpito vale 2 punti.

Tiro rapido di volo a staffetta: il punteggio finale della squadra è dato dalla somma dei punteggi ottenuti dai 3 giocatori. Ogni obiettivo colpito vale 2 punti.:

La classifica individuale è data dalla somma dei punti ottenuti nelle singole prove.

La classifica per Rappresentative scolastiche si ottiene sommando i punti dei 3 alunni componenti la stessa.

Casi di parità

In caso di parità fra le Rappresentative prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

BOWLING



Programma tecnico

Le squadre saranno composte da 3 elementi. Dovranno essere formate da elementi maschili o femminili che giocheranno in 2 Gironi separati con classifiche divise.

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di istituto è composta da squadre comprendenti TRE alunni (formazioni maschili o femminili).

Partecipazione

La partecipazione delle rappresentative scolastiche alle fasi successive quella d'Istituto viene stabilita dalla competente Commissione Organizzatrice.

Impianti ed attrezzature

L'impianto di gara è quello regolamentare vincolante per tutti.

Le bocce, in dotazione in tutti i centri bowling, potranno variare tra sei libbre (kg 2.700) e 16 libbre (kg 7.250).

Regole di base

Una partita di bowling a 10 birilli è composta da 10 frazioni. Un giocatore effettua due lanci in ognuna delle prime 9 frazioni, a meno che non realizzi uno *strike* (abbattimento di 10 birilli col primo lancio).

Nella decima frazione, se realizza uno *strike* o uno *spare* (abbattimento di 10 birilli con 2 lanci) il giocatore effettua 3 lanci.

Le frazioni devono essere completate da tutti i giocatori, secondo un ordine prestabilito.

Punteggi e classifiche

La classifica verrà stilata sommando i risultati dei tre giocatori della formazione.. Tutti e tre i componenti della squadra giocheranno per intero le partite previste.

Tabelloni di gara

La manifestazione si svolgerà in 4 FASI:

FASE 1 – LIVELLO LOCALE – RAPPRESENTATIVE DI ISTITUTO- 1 partita totale birilli.

FASE 2 – LIVELLO PROVINCIALE- 1 partita totale birilli.

FASE 3 – LIVELLO REGIONALE- 2 partite totale birilli.

FASE 4 – FINALE NAZIONALE- Il Regolamento della Finale Nazionale sarà comunicato dalla Segreteria FISB prima della fase Regionale.

Casi di parità

In caso di parità in classifica fra le squadre, prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma tecnico

Tornei a coppie: con e/o senza licita; la coppia può essere composta da giocatori di diverso sesso.

Tornei a squadre: in tutte le fasi devono essere effettuati con la licita (fase dichiarativa).

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di istituto è composta da 2 alunni; se si tratta di gara a squadra la rappresentativa d'istituto è composta da 4 alunni con un 5°, eventuale riserva. Capitano è il Docente accompagnatore che può delegare uno dei componenti.

Partecipazione

Il numero di Rappresentative scolastiche (anche della stessa scuola) partecipanti alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilito dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le attrezzature, tavoli (possibilmente di cm.90x90 posti ad una distanza di almeno mt.2,5 uno dall'altro), sedie, settore riservato all'arbitro, microfono e postazione per PC, e tutto il materiale tecnico- carte, boards, scores e, laddove vengano effettuate gare con la licita, bidding-box devono essere predisposte a cura degli organi periferici federali.

Nella sola fase di finale nazionale a squadre possono essere utilizzati i "sipari". Le norme di sicurezza devono essere rispettate in toto.

Regole di base

Non è prevista (ma possibile, nel caso) organizzazione di manifestazioni che prevedano classifiche stilate tenendo in considerazione la differenza di sesso, mentre sarà possibile disputare manifestazioni specifiche per gli studenti delle Medie Inferiori e delle Medie Superiori, pur se, per opportunità, in molti casi potranno giocare insieme.

Le manifestazioni d'Istituto dovranno prevedere lo svolgimento di un torneo a coppie senza fase dichiarativa (licita: quindi di solo gioco) e, ove possibile e/o per gli studenti più esperti, di una gara con fase dichiarativa nonchè l'adesione alle fasi successive (simultanei nazionali equiparati alle fasi a coppie dei GSS).

Le manifestazioni e le fasi successive saranno organizzate dalla FIGB o dai suoi organi periferici con modalità definite e reperibili nel progetto tecnico FIGB ed in sintonia con le normative dei Giochi Sportivi Studenteschi.

Le fasi d'Istituto e Comunale possono essere dirette da un "precettore", da un "monitore" o da un "direttore FIGB" designato dal Comitato Provinciale. Le fasi successive dovranno essere dirette da un "arbitro FIGB" designato dal Comitato Regionale.

La manifestazione nazionale è prevista solo per i "tornei a squadre".

Punteggi e classifiche

Secondo le disposizioni tecniche della FIGB.

NORME PARTICOLARI

Tutte le manifestazioni si svolgono secondo le regole di gioco attualmente previste per l'attività agonistica del settore Giovanile e Scolastico della FIGB; laddove non vi fossero delle specifiche normative, o indicazioni, o casi di parità, si farà riferimento al "Codice Internazionale di Gara" emanato dal W.B.F. e riconosciuto e approvato dalla F.I.G.B. Per tutti gli aspetti normativi non specificatamente riportati, si rimanda al progetto tecnico FIGB dei Giochi Sportivi Studenteschi annualmente inviato a tutte le scuole che vi aderiscono ufficialmente; mentre per gli aspetti organizzativi (calendario delle fasi) ci si deve attenere al Progetto Tecnico e norme tecniche emanate dal MIUR in collaborazione con il CONI.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



CALCIO A 5

Maschile e Femminile

Composizione delle squadre

Squadre composte da 10 giocatori/trici, di cui 4 scendono in campo ed uno in porta. Tutti i componenti la squadra devono obbligatoriamente essere iscritti a referto (**lista**).

Tempi di gioco

4 tempi da 10 minuti senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°

Tra il 2° e 3° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 10 minuti con inversione di campo.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gioco deve avere le seguenti misure:

lunghezza max mt. 42 min 25; larghezza max mt. 25 min 15.

Misure delle porte: altezza mt. 2, larghezza mt. 3.

Le porte devono essere fissate al terreno.

Si gioca con un pallone di circonferenza massima di 64 cm minima 62 cm e del peso che varia da 390 a 430 grammi

Regole di base

Sia nel 1° che nel 2° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio.

All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutte gli atleti/atlete di riserva siano immesse per disputare il 2° tempo di gioco per intero. Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.

Chi esce può rientrare

Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti i giocatori devono aver giocato almeno un tempo, in caso contrario la partita verrà data persa.

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gioco.

Abbigliamento

Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello dei compagni di squadra.

Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, ecc.). Sono consentite soltanto calzature tipo scarpe da ginnastica, scarpe di tela con soles in gomma o altro materiale similare.

E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- risultati conseguiti negli incontri diretti;
- differenza reti;
- maggior numero di reti realizzate;
- classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati in ogni gara;
- dalla minore età media dei giocatori;
- dal sorteggio.

Ogni vittoria vale in classifica punti 3, ogni pareggio punti 1, ogni sconfitta punti 0

CALCIO A 5 INTEGRATO MISTO



I Giochi Sportivi Studenteschi di Calcio a 5, sia nelle fasi iniziali (Provinciali e/o Regionali), che nella fase Nazionale (quando prevista), si svolgeranno previa iscrizione di un minimo di 3 squadre. Le squadre (composte da 5 giocatori in campo) devono essere formate da un minimo di 3 alunni disabili (qualsiasi tipo di disabilità) e da un massimo di 2 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni con disabilità.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



CALCIO A 7 Femminile // CALCIO A 11 Maschile

Norme comuni

Regole di base

Sia nel 1° che nel 2° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio.

All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutte gli atleti/e di riserva siano immesse per disputare il 2° tempo di gioco per intero. Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.

Chi esce può rientrare

Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti gli atleti/e devono aver giocato almeno un tempo, in caso contrario la partita verrà data persa.

Abbigliamento

Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello dei compagni di squadra.

Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, ecc.). Sono ammesse calzature tipo scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.

E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- risultati conseguiti negli incontri diretti;
- differenza reti;
- maggior numero di reti realizzate;
- classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati in ogni gara;
- dalla minore età media dei giocatori;
- dal sorteggio.

Ogni vittoria vale in classifica punti 3, ogni pareggio punti 1, ogni sconfitta punti 0.

CALCIO A 7 Femminile

Composizione delle squadre

Squadre composte da 10 giocatrici, di cui 6 scendono in campo ed una in porta. Tutte le componenti la squadra devono obbligatoriamente essere iscritte a referto. Tutti i componenti la squadra devono obbligatoriamente essere iscritti a referto (**lista**).

Regole

Non esiste il fuorigioco.

Tempi di gioco

4 tempi di 10 minuti senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°.

Tra il 2° e 3° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 10 minuti con inversione di campo.

Impianti ed attrezzature

Metà campo di un impianto di calcio omologato.

Si gioca con il pallone n. 4.

CALCIO A 11 Maschile

Composizione delle squadre

Squadre composte da 14 giocatori, di cui 10 scendono in campo ed uno in porta. Tutti i componenti la squadra devono obbligatoriamente essere iscritti a referto (**lista**).

Tempi di gioco

4 tempi di 15 minuti senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°.

Tra il 2° e 3° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 15 minuti con inversione di campo.

Impianti ed attrezzature

Campi di calcio omologati. Si gioca con il pallone n. 5.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma tecnico

- > Staffetta 4x200.
- > Prova individuale in linea di m. 200.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 4 alunni/e.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono su acque libere.

Nelle regate verranno utilizzate imbarcazioni e pagaie di tipo diverso.

La federazione verificherà l' idoneità del percorso

Punteggi e classifiche

Al termine delle varie fasi verrà stilata una classifica finale per ciascuna delle 2 prove.

A tutti i partecipanti e alle squadre verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo o all'ultima squadra regolarmente classificata; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti ammessi più uno.

Casi di parità

In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



CANOTTAGGIO

Programma tecnico

Maschile e Femminile:

> Remoergometro: mt. 100 e/o mt. 2000.

> Barca: m. 1000 in GIG Quattro di coppia con timoniere.

Rappresentativa di Istituto

Per le competizioni al Remoergometro la rappresentativa d'Istituto è composta dall'insieme degli Alunni/Studenti partecipanti.

Per le regate la rappresentativa d'Istituto, maschile o femminile, è composta dall'equipaggio e quindi da 4 alunni/e più il timoniere.

Partecipazione

Gli istituti potranno liberamente scegliere l'attività cui aderire.

Sono previste, limitatamente alle competizioni in barca, regate riservate agli Alunni/Studenti che non hanno mai partecipato ad alcuna regata ufficiale indetta dalla F.I.C. (categoria Esordienti).

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle eventuali fasi seguenti quella d'Istituto, se previste, viene stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Nelle regate verranno utilizzate le imbarcazioni GIG quattro di coppia con timoniere messe a disposizione del Comitato Organizzatore..

Il remoergometro è un attrezzo ideato ed utilizzato per la pratica del canottaggio "a secco". E' uno strumento alternativo e/o propedeutico del canottaggio che permette quindi di simulare, in tutta sicurezza, il gesto del vogare.

Punteggi e classifiche

Sono previste distinte classifiche maschile e femminile, per categoria, sia per le prove al remoergometro che per le regate in barca.

Le finali delle regate in barca si svolgono con un massimo di otto equipaggi, salvo diversa disposizione del Bando di Regata, che verranno classificati dal 1° all'8° posto secondo l'ordine di arrivo; alla finale si accede con le modalità previste dal Codice delle regate della FIC federazione Italiana Canottaggio.

Per il Remoergometro verrà stilata una classifica individuale ed una per Rappresentative di Istituto. La classifica finale per Rappresentative di Istituto verrà determinata dalla somma dei migliori tempi di ogni categoria (2 maschili e 2 femminili) fatti registrare in ogni singolo Istituto.

Casi di parità

Limitatamente alla determinazione della classifica individuale dei primi 3 posti, in caso di parità nella prova singola prevarrà il più giovane. In caso di ulteriore parità si procederà ad un sorteggio. In caso di parità fra 2 o più Rappresentative prevarrà la squadra più giovane. In caso di ulteriore parità si procederà ad un sorteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



CANOTTAGGIO SEDILE FISSO

Programma Tecnico

Maschile e femminile:

regate sulla "Barca per la Famiglia" con 2 vogatori + 1 timoniere su una distanza massima di 300 m ad inseguimento con due giri di boa.

Rappresentativa d'istituto

Ogni istituto potrà iscrivere alla fase successiva tre equipaggi per un totale di 9 alunni/e.

Partecipazione

1^a fase: Fase di Istituto

Partecipazione libera.

2^a fase: Fase provinciale

Partecipano i primi tre classificati di ogni istituto.

3^a fase: Fase regionale

Partecipano i primi tre istituti classificati di ogni provincia.

4^a fase: Fase nazionale

All'eventuale fase nazionale partecipano i primi tre istituti classificati di ogni regione.

Impianti ed attrezzature

Nelle regate vengono utilizzate le nuove barche per la famiglia a due vogatori con remata di coppia con il timoniere. Tale imbarcazione è stata espressamente progettata per facilitare la pratica del canottaggio ai neofiti ed anche alle persone diversamente abili.

Gli organizzatori delle manifestazioni delle varie fasi dei Giochi Sportivi Studenteschi forniranno le imbarcazioni e tutte le attrezzature necessarie.

Regole di base

Le gare ad eliminazione diretta con tabellone di tipo tennistico saranno composte da due equipaggi e si svolgeranno ad inseguimento. Il tabellone verrà composto tenendo conto dei seguenti criteri:

- nella fase provinciale, equipaggi dello stesso istituto non potranno affrontarsi nel primo turno eliminatorio;
- nella fase regionale, equipaggi della stessa provincia non potranno affrontarsi nel primo turno eliminatorio;
- nella fase nazionale, equipaggi della stessa regione non potranno affrontarsi nel primo turno eliminatorio.

Il campo di gara sarà composto da tre boe allineate con le due esterne distanti 150 metri circa e con la centrale equidistante da esse. Le due imbarcazioni partecipanti alla gara verranno poste ognuna diretta verso una delle due boe esterne, con la prua sulla boa centrale ed in modo che questa rimanga sempre alla destra dei timonieri; la gara verrà portata a termine effettuando un giro completo in senso orario (300 m circa) attorno alla linea ideale formata dalle tre boe, che per tutto lo svolgimento della stessa dovranno sempre trovarsi alla destra dei timonieri. Il primo equipaggio che raggiungerà la boa di partenza vincerà la gara.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma tecnico

Prova di abilità maschile e femminile.

Prova di Mountain bike maschile (m. 1800-2000), femminile (m. 1500-1700).

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto, mista, è composta da 4 alunni (1M+1F Prova di abilità e 1M+1F Prova di Mountain bike).

Partecipazione

Gli alunni possono partecipare ad una sola o ad entrambe le prove.

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Si possono utilizzare biciclette di qualsiasi tipo ed è obbligatorio indossare il casco.

Prova di abilità: Si svolge su di un'area delle dimensioni simili a quelle di una palestra scolastica (circa m. 15x25).

Per attrezzare il percorso occorrono coni, ceppi, ostacoli e ostacolini bassi, un cronometro.

Prova di Mountain bike: Si svolge su un percorso di m. 400-500 di lunghezza, con terreno erboso e/o sterrato prevalentemente pianeggiante.

Punteggi e classifiche

Sono previste distinte classifiche maschili e femminili sia per le prove di abilità che di Mountain bike.

Per la prova di abilità ciascun concorrente potrà scegliere il migliore risultato tra i due tentativi che ha a disposizione. A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo classificato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete, si assegneranno tanti punti quanti sono i concorrenti di squadra ammessi più uno.

La classifica per Rappresentative scolastiche si ottiene sommando i punteggi acquisiti dai 4 alunni/e.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



CRICKET (MINI)

(KWIK CRICKET)

Composizione delle squadre

Ogni squadra, anche mista, può iscrivere a referto in ogni gara 8 giocatori/trici, di cui 6 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 6 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 6 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 30-0 ed un punto di penalizzazione in classifica.

Tempi di gioco

Le gare si svolgeranno in 2 innings di 5 overs l'uno (30 palle valide), con intervalli di 5' tra il primo ed il secondo innings.

Impianti ed attrezzature

Sono sufficienti le palestre con misure minime 20x10x8 di altezza, non sono tollerate misure diverse se non per situazioni straordinarie. Gli stumps sono quelli del KwikCricket di plastica con palla morbida in gomma o da tennis nuova.

Regole di base

1. SIX-a-SIDE (6 contro 6)

Solo 2 innings, uno in battuta e l'altro al lancio.

2. Avvicendamento dei giocatori:

Nell'innings di lancio l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire (in caso di 8 giocatori iscritti) 2 dei 6 giocatori/trici. Questi 2 giocatori/trici possono essere sostituiti nel corso dell'innings di lancio tempo solo con giocatori/trici che non hanno battuto o non batteranno. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo almeno per 2 overs.

3. Durata azione di lancio e battuta:

Ogni qualvolta un giocatore è al lancio o battuta non può rallentare volutamente il gioco e il/i docente/i vigilerà/anno che non si perda inutile tempo per infastidire gli avversari.

4. Arbitraggio coerente con il rispetto del prossimo

Ogni volta che l'arbitro rileva una mancanza di rispetto per gli avversari dovrà interrompere il gioco. Alla prima infrazione ammonirà ufficialmente l'allievo/a, alla seconda infrazione l'arbitro potrà richiedere al docente il ritiro dal campo del giocatore.

5. Casi di parità

Nel caso di parità al termine dei 2 innings, si svolgerà un "bowl out" su 5 lanci (tutti lanciano ad esclusione del W.K.), perdurando la parità si continuerà fino a un errore di un lanciatore.

6. Le partite si vincono

Per scontro diretto, per abbandono o non presentazione della squadra in campo, al bowl out al superamento del punteggio avversario anche solo di un punto entro il numero dei lanci previsti come massimo nella partita (5 overs).

Gli arbitri per l'anno 2010/11 saranno forniti dalla F.Cr.I., persone abilitate con documentazione fornita direttamente alle scuole interessate, dopo richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima degli incontri.

Durata delle partite

Ogni innings di lancio non può durare più di 25 minuti. In caso di rallentamento la fase di battuta sarà ridotta del tempo perso calcolato con 5 minuti a overs.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma tecnico

Il torneo è individuale e misto (maschi e femmine insieme).

Rappresentativa di istituto

La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 3 alunni/e.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche e degli studenti alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Dama italiana: La damiera è un piano quadrato diviso in 64 caselle uguali, alternativamente chiare e scure. Le pedine sono 12 bianche, o di colore chiaro, e 12 pedine nere, o di colore scuro.

Dama internazionale: La damiera è un piano quadrato diviso in 100 caselle uguali, alternativamente chiare e scure. Le pedine sono 20 bianche, o di colore chiaro, e 20 pedine nere, o di colore scuro.

Punteggi e classifiche

Tutti le squadre partecipanti saranno inserite in un tabellone con formula "all'italiana" o "a sistema italo - svizzero". Per ogni incontro i risultati individuali, ottenuti dai componenti della squadra, determineranno il risultato del turno e si assegneranno alla rappresentativa due punti per la vittoria, un punto per il pareggio e zero punti per la sconfitta (6 a 0, 5 a 1, 4 a 2 daranno 2 punti di squadra; 3 a 3 un punto, 2 a 4, 1 a 5, 0 a 6 zero punti).

Al termine della fase verrà redatta una classifica determinata dal punteggio complessivo raggiunto dalla squadra, dai punti totalizzati dai singoli componenti e dal quoziente del girone di appartenenza.

Parteciperanno alle fasi successive a quella provinciale le Rappresentative di istituto in base all'ordine di classifica ed ai posti disponibili nella fase successiva.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più rappresentative ed anche ai fini della qualificazione alla fase successiva, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



DANZA SPORTIVA

Programma Tecnico

Danze di coppia: a scelta tra 15 proposti nel testo F.I.D.S. “Balli e danze di società”.
 Danze di squadra: un ballo di gruppo stile libero.

Composizione delle squadre - numero ed età dei partecipanti

La competizione verrà suddivisa in differenti categorie (fasce d'età):
 Scuola Secondaria di Primo Grado: categoria unica

Tempi di gara

Ogni performance presentata, dovrà rispettare i seguenti tempi di gara:
 1,30'' minuti / 2,00''
 Per le danze di squadra si prevede un tempo massimo di 3.00''.

Impianti ed attrezzatura

Le gare dovranno svolgersi su pista in parquet, linoleum o altra pavimentazione adatta alla danza.
 Soluzioni di ripiego possono essere adottate, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nelle finalità dei Giochi Sportivi Studenteschi.

Regole di Base

Danze di coppia: consistono in una coreografia danzata in coppia maschio-femmina, a scelta tra 15 balli proposti nel testo F.I.D.S. “Balli e danze di società”. La base musicale è proposta dal dj. Ogni istituto può presentare più coppie.
 Danze di squadra: possono essere suddivise in piccolo gruppo, cioè composto da 3 a 7 alunni e grande gruppo composto invece da oltre 8 alunni. Consistono in una dimostrazione coreografica anche di fantasia e su base musicale propria.
 Per i passi e le figurazioni si considera il testo: “Balli e danze di società” della Federazione Italiana Danza Sportiva.

La consegna delle musiche di gara

NB: ogni gruppo che danzerà su musica propria, deve consegnare due C.D. (non riscrivibili), con la medesima traccia e recanti sul dorso una targhetta con le generalità del gruppo e dell'Istituto Scolastico di appartenenza. L'accompagnatore ufficiale dovrà essere in grado di presentare, qualora richiesto dalla SIAE, il CD originale dal quale è stata estrapolata la traccia musicale.

Metro di giudizio, punteggi e classifiche

Danze di squadra: i componenti il pannello giudicante, obbligatoriamente in numero minimo pari a 3, esprimeranno il loro giudizio per ciascuna performance in gara, assegnando un punteggio in decimali da 5.1 a 6.00 e tenendo conto dei seguenti parametri:

- ⇒ Espressività ritmica e coreografica
- ⇒ Rispetto del tempo

Danze di coppia: i componenti del pannello giudicante, obbligatoriamente in numero minimo pari a 3, esprimeranno la propria preferenza per l'accesso alla finale, mentre in fase di finale esprimeranno il loro giudizio con valori da 1 a 6, dove 1 indica la posizione migliore e 6 indica l'ultima.

Classifica per Disciplina e Categoria

Si provvederà ad una classificazione separata per ciascuna disciplina e categoria con premiazione dei primi classificati in base al sistema skating federale. In caso di parità si procederà ad uno spareggio e in caso di ulteriore parità, si darà il privilegio all'unità competitiva di età anagrafica minore.

Classifica per Rappresentativa di Istituto

Tenendo conto delle posizioni acquisite nelle discipline, verrà stabilita una classifica per Rappresentative di Istituto.
 In caso di parità tra due o più rappresentative, prevarrà quella che ha ottenuto il miglior piazzamento dando privilegio all'istituto che ha partecipato in entrambe le discipline.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Modalità di Iscrizione

Ciascun Istituto Scolastico, dopo aver regolarmente completato la circolare ministeriale, esprimendo tra le preferenze anche quella per la Danza Sportiva, riceverà i moduli predisposti dalla FIDS per l'adesione ai Giochi Sportivi Studenteschi, e sarà invitato a segnalare eventuale disponibilità della propria palestra per lo svolgimento della fase comunale di detti Giochi.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Omologazione dei risultati - Reclami

Una volta terminata la competizione e le premiazioni, potrà essere proclamata la Rappresentanza d'Istituto vincitrice dei Giochi.

Eventuali richieste immediate di chiarimento al Direttore di Gara, potranno riferirsi esclusivamente:

⇒ alla classifica finale (solo per errori di trascrizione o calcolo)

⇒ alla collocazione degli atleti nella categoria

e potranno essere poste in forma scritta, solo dai docenti nominati per preparare gli alunni di ciascun Istituto, e accreditati attraverso il modulo di adesione ai Giochi Sportivi Studenteschi.

Non è consentito alcun reclamo avverso i punteggi attribuiti dalla giuria, avverso decisioni di natura tecnico disciplinare adottati dal Direttore di Gara anche per quanto si riferisce alla praticabilità ed alla regolarità della pista di gara o alla composizione del Collegio Giudicante.

Per quanto non previsto nel presente regolamento si fa riferimento alle norme federali vigenti

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



PROGRAMMA GARE

Il programma prevede gare di squadra.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Ciascuna squadra, sia per il concorso maschile che per il concorso femminile, dovrà essere formata da 4 alunni/e, mentre per la ginnastica aerobica può essere anche mista ed è composta da 5/8 alunni/e.

CLASSIFICHE

Possono essere stilate più classifiche:

- a) classifica per il Percorso
- b) classifica per l'esercizio a Corpo Libero (concorso maschile), a Corpo Libero con l'uso del piccolo attrezzo (concorso femminile)
- c) classifica per l'esercizio di ginn. aerobica
classifica per il Percorso + l'esercizio a Corpo Libero
o a Corpo Libero con l'uso del piccolo attrezzo
(concorso maschile e femminile)

NOTA: per il Percorso è possibile stilare una classifica individuale.

CASI DI PARITÀ

Solo ai fini della qualificazione alla fase successiva deve essere data la precedenza alla squadra che nella composizione risulti con la maggiore età media dei partecipanti.

ABBIGLIAMENTO

Tenuta sportiva libera, adeguata e decorosa (penalità p. 0.20 ogni volta).
Non sono ammessi collanine, orecchini, orologi, bracciali, etc. (penalità p. 0.20 ogni volta).

IMPIANTI / ATTREZZATURA

Ogni campo di gara è opportuno che sia dotato di impianto di amplificazione completo di diffusori acustici, microfoni, lettore CD e cronometri.
Sono necessari gli attrezzi per la prova del percorso; una striscia di gomma o di moquette o un certo numero di tappeti per l'esercizio a corpo libero.

Nota: si consiglia nastro biadesivo per bloccare i tappeti e di prestare attenzione al fissaggio degli attrezzi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011
Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Programma di Gara

CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE
CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA

PERCORSO DI GARE SINO ALLA FASE PROVINCIALE/REGIONALE

MANIFESTAZIONI	PROGRAMMA TECNICO	PERIODO
ATTIVITA' D'ISTITUTO	PERCORSO	ENTRO GENNAIO
ATTIVITA' DISTRETTUALE	<p>1^a giornata PERCORSO</p> <p>2^a giornata ESERCIZIO A CORPO LIBERO (concorso maschile) ESERCIZIO A CORPO LIBERO, con l'uso del piccolo attrezzo (concorso femminile)</p> <p>3^a giornata ESERCIZIO DI GINNASTICA AEROBICA</p>	GENNAIO FEBBRAIO
ATTIVITÀ' COMUNALE PROVINCIALE E REGIONALE	COME PER L'ATTIVITÀ DISTRETTUALE	MARZO APRILE MAGGIO

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011
Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Programma di Gara

CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE
CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA

PERCORSO DI GARE SINO ALLA FASE NAZIONALE

MANIFESTAZIONI	PROGRAMMA TECNICO
ATTIVITA' D'ISTITUTO	<p align="center">CONCORSO MASCHILE E FEMMINILE</p> <p align="center">Percorso (individuale e) a squadre (4 alunni/e)</p> <p align="center">CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA Esercizio (squadra 5/8 alunni/e)</p>
ATTIVITA' DISTRETTUALE O COMUNALE	<p align="center">CONCORSO MASCHILE E FEMMINILE</p> <p align="center">Percorso individuale e a squadre (4 alunni/e)</p> <p align="center">CONCORSO DI AEROBICA Esercizio (squadra 5/8 alunni/e)</p>
DALLA/E FASE/I PROVINCIALE/I in poi	<p>CONCORSO MASCHILE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percorso ginnastico (4 alunni) - esercizio di squadra a corpo libero (4 alunni) <p>CONCORSO FEMMINILE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percorso ginnastico (4 alunne) - esercizio di squadra a corpo libero con l'uso del piccolo attrezzo (4 alunne) <p>CONCORSO DI AEROBICA Esercizio (squadra 5/8 alunni/e)</p>

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

PROGRAMMA TECNICO

CONCORSO MASCHILE E CONCORSO FEMMINILE

PERCORSO GINNASTICO

a staffetta

Abbigliamento: tenuta sportiva libera.

Il percorso ginnastico con piccoli e grandi attrezzi, da effettuarsi in forma di staffetta (comune ai concorsi maschili e femminili), viene cronometrato in secondi e trasformato in punteggio attraverso le tabelle allegate.

Non sono previste penalizzazioni per l'esecuzione tecnica, ma solo penalizzazioni (in secondi) relative alla effettuazione o meno dei movimenti richiesti.

Il percorso si svolge su un tracciato rettangolare (A-B-C-D) delle dimensioni di m. 3x12 da percorrere secondo il susseguirsi delle prove.

- Il lato AB costituisce la linea di partenza e di arrivo.
- A m. 1 dal lato AD e a m. 3 dalla linea di partenza è posto un contenitore per la palla.
- A m. 3 e m. 4,5 dal lato AB e a m. 0,50 dal lato BC sono posti due ritti (la misura dei ritti è presa dal centro degli stessi).
- Sulla stessa linea, ad una distanza di m. 2 dal secondo ritto, è posta una panca lunga minimo m. 3. A 30 cm da ogni estremità sono tracciate sulla panca due linee (Y e Z) che si prolungano a terra sia a sinistra che a destra.
- A destra della panca sono posizionati quattro cerchi (i cerchi possono avere un diametro di cm.80/90), nella zona anteriore alla linea Y.
- Sul lato CD è posto un cono a distanza di m. 1 dall'angolo C.
- All'interno dell'angolo D è segnato a terra un quadrato con il lato lungo m. 1 dove posare la funicella.
- Sul lato DA, posizionati perpendicolarmente allo stesso e all'interno del rettangolo, sono posti 3 ostacoli alti cm 60, cm 40, cm 60 rispettivamente a m. 4, a m. 5,5 e a m. 7 dal lato CD.
- A m. 3 dalla linea AB e parallela a quest'ultima, è tracciata la linea EF sulla quale si trovano il contenitore per la palla e il primo ritto.

Nota: La tipologia dell'attrezzatura è indicativa.

Modalità esecutive:

la squadra è composta da 4 alunni/e. Ogni concorrente parte dal punto "P" (posto dietro la linea di partenza AB).

Il tempo totale del percorso si rileva dalla partenza del primo dei componenti la squadra alla ricezione in modo stabile, da parte di un compagno posto fuori dal campo dietro al lato AB, della palla lanciata dal quarto alunno.

PROVE DEL PERCORSO

Prova n° 1

Il primo allievo parte al "via" con la palla in mano; effettua liberamente 2 palleggi della palla a terra (sul posto e in movimento); si dirige verso il contenitore dove la posa.

Penalizzazioni

- | | |
|--|--------|
| • partire prima del via per anticipare la partenza | 5 sec. |
| • superare la linea di partenza con i piedi | 5 sec. |
| • ogni palleggio in meno | 5 sec. |
| • non lasciare la palla nel contenitore | 5 sec. |

Prova n° 2

Si dirige verso il primo ritto per effettuare liberamente un giro completo (minimo 360°) intorno ad esso, e di seguito effettua un altro giro completo (minimo 360°) intorno al secondo ritto.

Penalizzazioni

- | | |
|----------------------------|---------|
| • ogni giro non effettuato | 15 sec. |
|----------------------------|---------|

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

- ogni giro incompleto 5 sec.

Prova n° 3

Prende un cerchio e sale sopra la panca prima della linea “Y”, per dirigersi all'estremità opposta, effettuando liberamente 2 attraversamenti completi, nella stessa direzione, del corpo nel cerchio, senza fase di volo. Scende dalla panca dopo aver superato la linea “Z” e posa il cerchio intorno al cono.

Penalizzazioni

- salire dopo la linea “Y” (con tutta la pianta del piede) 5 sec.
- ogni attraversamento nel cerchio in meno 15 sec.
- ogni attraversamento con fase di volo 5 sec.
- scendere prima della linea “Z” (con tutta la pianta del piede) 5 sec.
- non posare il cerchio intorno al cono 5 sec.

Prova n° 4

Passa dietro al cono

Penalizzazioni

- non passare dietro al cono 5 sec.

Prova n° 5

Si porta successivamente verso l'angolo D prende la funicella posta nel quadrato segnato a terra ed esegue 4 saltelli con 4 giri normali della fune e 4 saltelli con 4 giri inversi della fune; quindi la ripone nel quadrato.

nota: giro normale: superamento della fune da dietro il corpo ad avanti
giro inverso: superamento della fune da avanti il corpo a dietro

Penalizzazioni

- ogni saltello in meno 5 sec.
- non posare tutta la funicella nel quadrato 5 sec.

Prova n° 6

Si dirige verso la panca e, con posa delle mani sulla stessa tra le linee “Z” e “Y”, senza cambiare fronte, esegue 4 volteggi della panca con stacco e arrivo al suolo di entrambi i piedi (l'arrivo del quarto volteggio può avvenire con uno o entrambi i piedi a terra).

Penalizzazioni

- ogni volteggio in meno 5 sec.
- non toccare con entrambi i piedi il suolo terra del quarto volteggio 5 sec. (ogni volta) (eccetto per l'arrivo a
- non posare le mani tra le linee “Z” e “Y” 5 sec.

Prova n° 7

Si dirige agli ostacoli passando al di sotto il primo (cm 60), sopra al secondo (cm 40) e sotto il terzo (cm 60).

Penalizzazioni

- ogni passaggio non effettuato 15 sec.
- ogni passaggio non effettuato come descritto 5 sec.

Prova n° 8

Si dirige al contenitore, prende la palla, e, senza superare la linea EF, la passa liberamente al compagno successivo. L'allievo successivo parte quando riceve la palla e l'alunno che ha completato il percorso esce dal campo.

Penalizzazioni

- non effettuare il passaggio della palla 15 sec.
- effettuare il passaggio della palla superando la linea EF 5 sec.
- ricezione della palla superando la linea di partenza 5 sec.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

- ricezione della palla da parte di altra persona 5 sec.

nota:

- ogni ostacolo abbattuto ed attrezzo spostato durante il percorso deve essere ricollocato nella giusta posizione dallo stesso concorrente, prima che concluda il percorso o inizi la sua prova il compagno successivo, altrimenti **5 sec** di penalità, ogni volta
- è consentito l'uso di una propria funicella e di una propria palla – di pallavolo – ma comune a tutti gli alunni della squadra (funicella e/o palla non conformi, ovvero con modifiche facilitanti, **5 sec. di penalità** ogni volta).

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

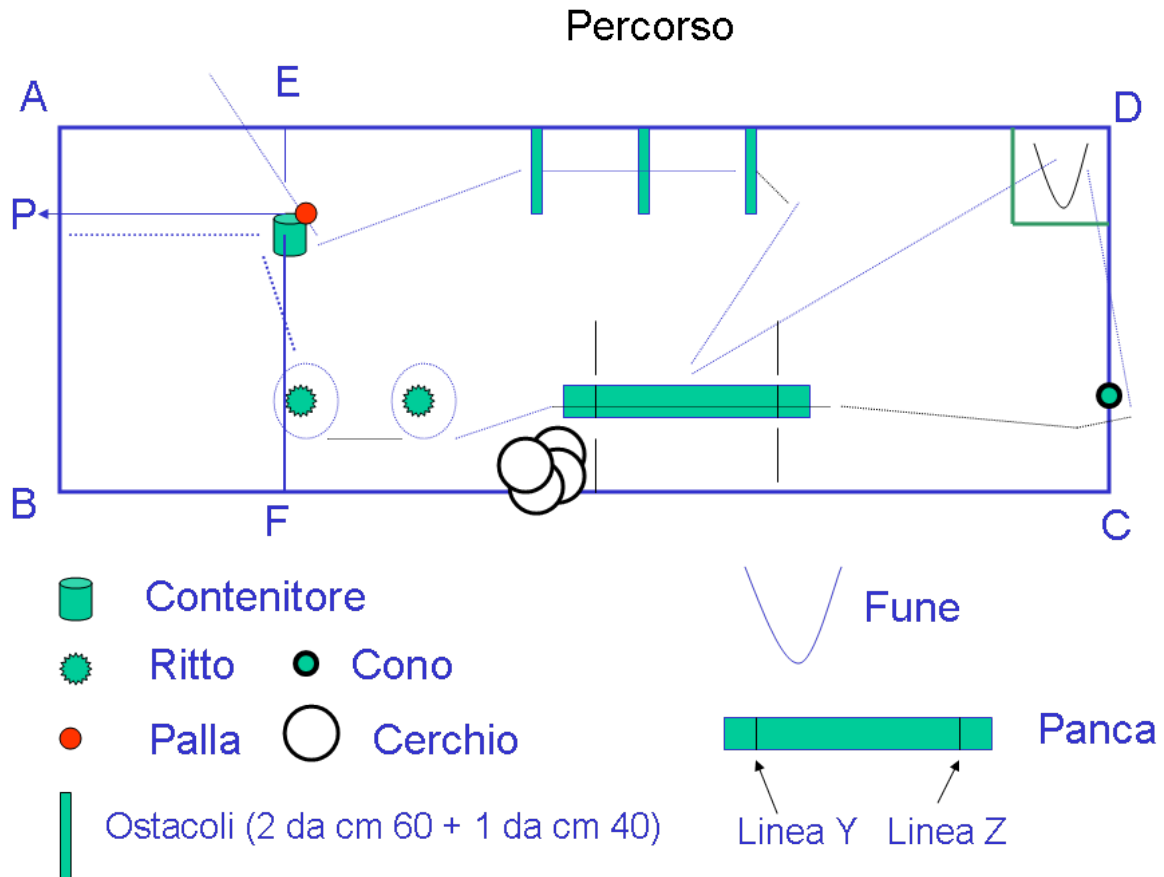
Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Tabella comparativa dei tempi e dei punteggi relativi al percorso ginnastico

SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI
80	40,00	127	37,65	174	35,30	221	32,95	268	29,20	315	24,50
81	39,95	128	37,60	175	35,25	222	32,90	269	29,10	316	24,40
82	39,90	129	37,55	176	35,20	223	32,85	270	29,00	317	24,30
83	39,85	130	37,50	177	35,15	224	32,80	271	28,90	318	24,20
84	39,80	131	37,45	178	35,10	225	32,75	272	28,80	319	24,10
85	39,75	132	37,40	179	35,05	226	32,70	273	28,70	320	24,00
86	39,70	133	37,35	180	35,00	227	32,65	274	28,60		
87	39,65	134	37,30	181	34,95	228	32,60	275	28,50		
88	39,60	135	37,25	182	34,90	229	32,55	276	28,40	Tutti i tempi	
89	39,55	136	37,20	183	34,85	230	32,50	277	28,30	oltre 320	p.20,00
90	39,50	137	37,15	184	34,80	231	32,45	278	28,20		
91	39,45	138	37,10	185	34,75	232	32,40	279	28,10		
92	39,40	139	37,05	186	34,70	233	32,35	280	28,00		
93	39,35	140	37,00	187	34,65	234	32,30	281	27,90		
94	39,30	141	36,95	188	34,60	235	32,25	282	27,80		
95	39,25	142	36,90	189	34,55	236	32,20	283	27,70		
96	39,20	143	36,85	190	34,50	237	32,15	284	27,60		
97	39,15	144	36,80	191	34,45	238	32,10	285	27,50		
98	39,10	145	36,75	192	34,40	239	32,05	286	27,40		
99	39,05	146	36,70	193	34,35	240	32,00	287	27,30		
100	39,00	147	36,65	194	34,30	241	31,90	288	27,20		
101	38,95	148	36,60	195	34,25	242	31,80	289	27,10		
102	38,90	149	36,55	196	34,20	243	31,70	290	27,00		
103	38,85	150	36,50	197	34,15	244	31,60	291	26,90		
104	38,80	151	36,45	198	34,10	245	31,50	292	26,80		
105	38,75	152	36,40	199	34,05	246	31,40	293	26,70		
106	38,70	153	36,35	200	34,00	247	31,30	294	26,60		
107	38,65	154	36,30	201	33,95	248	31,20	295	26,50		
108	38,60	155	36,25	202	33,90	249	31,10	296	26,40		
109	38,55	156	36,20	203	33,85	250	31,00	297	26,30		
110	38,50	157	36,15	204	33,80	251	30,90	298	26,20		
111	38,45	158	36,10	205	33,75	252	30,80	299	26,10		
112	38,40	159	36,05	206	33,70	253	30,70	300	26,00		
113	38,35	160	36,00	207	33,65	254	30,60	301	25,90		
114	38,30	161	35,95	208	33,60	255	30,50	302	25,80		
115	38,25	162	35,90	209	33,55	256	30,40	303	25,70		
116	38,20	163	35,85	210	33,50	257	30,30	304	25,60		
117	38,15	164	35,80	211	33,45	258	30,20	305	25,50		
118	38,10	165	35,75	212	33,40	259	30,10	306	25,40		
119	38,05	166	35,70	213	33,35	260	30,00	307	25,30		
120	38,00	167	35,65	214	33,30	261	29,90	308	25,20		
121	37,95	168	35,60	215	33,25	262	29,80	309	25,10		
122	37,90	169	35,55	216	33,20	263	29,70	310	25,00		
123	37,85	170	35,50	217	33,15	264	29,60	311	24,90		
124	37,80	171	35,45	218	33,10	265	29,50	312	24,80		
125	37,75	172	35,40	219	33,05	266	29,40	313	24,70		
126	37,70	173	35,35	220	33,00	267	29,30	314	24,60		

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

CONCORSO MASCHILE

Esercizio di squadra a corpo libero

Abbigliamento : tenuta sportiva libera

L'esercizio a corpo libero viene eseguito dai 4 componenti della squadra con accompagnamento musicale di libera scelta (con qualsiasi tipo di strumento, orchestrato e/o cantato). La musica deve avere una durata compresa tra i 50" e 1'10" (La durata dell'esercizio viene calcolata dal primo movimento all'ultima azione ginnastica eseguita). L'esercizio deve essere costruito, secondo una coreografia di libera ideazione, che comprenda, a scelta, tre elementi pre-acrobatici e tre ginnici tra quelli riportati nelle rispettive tabelle.

Ogni elemento scelto, uguale per tutti i ragazzi, deve essere eseguito contemporaneamente dai 4 alunni, in successione libera.

La pedana di lavoro è di m. 8 x 8.

TABELLA ELEMENTI PRE-ACROBATICI

1) Capovolta avanti rotolata, partenza e arrivo liberi
2) Capovolta indietro, partenza e arrivo liberi
3) Ruota, partenza ed arrivo liberi
4) Candela tenuta 2" (arti in atteggiamento libero)

TABELLA ELEMENTI GINNICI

1) ½ giro perno (180°), eseguito su un avampiede
2) Un salto artistico di libera scelta
3) Un equilibrio tenuto 2" in appoggio su un arto inferiore, anche su tutta la pianta del piede (arto libero in atteggiamento libero)
4) Una semplice formazione di acro-gym, eseguita dai quattro alunni contemporaneamente

- **nota:** per formazione Acro-gym si intende una figura "statica" risultante dall'organizzazione di posizioni assunte contemporaneamente dai quattro alunni (ci deve essere un contatto di ogni alunno con uno o più compagni), in cui uno o più hanno funzione di supporto e/o di sostegno, anche parziali, per gli altri (non è ammessa una figura con il contatto a due a due, ma solo quella con una continuità di contatto tra i quattro alunni).

Punteggio

Il punteggio è ripartito tra composizione ed esecuzione per un totale di punti 40.

Ogni elemento vale punti 1.00.

Composizione (punti 26)

Valore elementi (punti 6 per 4 alunni)	punti 24
Utilizzo dello spazio	punti 2

Esecuzione (punti 14)

Tecnica corporea, tecnica degli elementi	punti 10
Lavoro in accordo con la musica	punti 2
Sincronia nel lavoro	punti 2

Totale

=====

punti 40

Falli generali

Esercizio più corto di 50" o più lungo di 1'10"	p. 0.50
Uscire dalla pedana durante l'esercizio	p. 0.10 ogni volta
Esercizio senza accompagnamento musicale	p. 2.00
Conclusione dell'esercizio non a tempo con la musica	p. 0.50

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011
Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Intervenire manualmente sulla musica	p. 0.30
Mancanza di fluidità nella costruzione dell'esercizio (pause)	p. 0.10 ogni volta
Mancanza di precisione	p. 0.10 ogni volta
Mancanza di accordo tra musica e movimento	p. 0.10 ogni volta
Elemento omissso	p. 1.00 ogni volta
Errori tecnici	sino a p. 0.30 ogni volta
Errori di esecuzione (atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo)	sino a p. 0.30 ogni volta
Perdita di equilibrio	sino a p. 0.30 ogni volta
Caduta	p. 0.50 ogni volta

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

CONCORSO FEMMINILE

Esercizio di squadra a corpo libero con l'uso di un piccolo attrezzo (palla o cerchio)

Abbigliamento : tenuta sportiva libera.

L'esercizio a corpo libero viene eseguito dalle 4 componenti la squadra con accompagnamento musicale di libera scelta (con un qualsiasi strumento musicale,orchestrato e/o cantato).

La musica deve avere una durata compresa tra 50" e 1'10" (La durata dell'esercizio viene calcolata dal primo movimento all'ultima azione ginnastica eseguita).

L'esercizio deve essere costruito secondo una coreografia di libera ideazione che comprenda, a scelta, due elementi pre-acrobatici e due elementi ginnici tra quelli riportati nelle rispettive tabelle e due elementi, sempre a scelta, tra quelli riportati nella tabella "con l'uso del piccolo attrezzo" (importante è lavorare sempre con fluidità). Sono previsti quattro piccoli attrezzi uguali (a scelta tra palla o cerchio), uno per ogni alunna. Gli attrezzi possono essere posizionati prima o durante l'esercizio in forma libera dentro o fuori il quadrato del corpo libero; durante l'esercizio tuttavia i piedi delle alunne non potranno oltrepassare la linea di demarcazione del campo.

Ogni elemento scelto, uguale per tutti le ragazze, deve essere eseguito contemporaneamente dalle 4 alunne, in successione libera.

La pedana di lavoro è di m. 8 x 8.

TABELLA ELEMENTI PRE – ACROBATICI (senza l'uso del piccolo attrezzo)

1) Capovolta avanti rotolata con partenza ed arrivo liberi
2) Capovolta indietro con partenza ed arrivo liberi
3) Ruota con partenza ed arrivo liberi
4) Candela tenuta 2" (arti in atteggiamento libero)

TABELLA ELEMENTI GINNICI (con o senza l'uso del piccolo attrezzo)

1) ½ giro perno (180°), eseguito su un avampiede
2) Un salto artistico di libera scelta
3) Un equilibrio tenuto 2" ed eseguito su un arto inferiore, anche su tutta la pianta del piede (arto libero in atteggiamento libero)
4) Una semplice formazione di acro-gym, eseguita dai quattro alunni contemporaneamente

- **nota:** per formazione Acro-gym si intende una figura "statica" risultante dall'organizzazione di posizioni assunte contemporaneamente dai quattro alunni (ci deve essere un contatto di ogni alunno con uno o più compagni), in cui uno o più hanno funzione di supporto e/o di sostegno, anche parziali, per gli altri (non è ammessa una figura con il contatto a due a due, ma solo quella con una continuità di contatto tra i quattro alunni).

TABELLA ELEMENTI CON L'USO DEL PICCOLO ATTREZZO

(palla di ritmica / cerchio diametro cm. 80/90)

1) Uno scambio
2) Un rotolamento
3) Una collaborazione
4) Una circonduzione con l'attrezzo tenuto ad una o due mani

- **nota:** per "collaborazione" si intende un passaggio in cui una o più compagne risultano indispensabili per la realizzazione del movimento ginnastico.

Punteggio

Il punteggio è ripartito tra composizione ed esecuzione per un totale di punti 40.

Ogni elemento vale punti 1.

Composizione (punti 26)

Valore elementi (punti 6 per 4 alunni)

punti 24

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Utilizzo dello spazio	punti 2
<u>Esecuzione (punti 14)</u>	
Tecnica corporea, tecnica degli elementi, tecnica del piccolo attrezzo	punti 10
Lavoro in accordo con la musica	punti 2
Sincronia nel lavoro	punti 2
	=====
<u>Totale</u>	punti 40
Falli generali	
Esercizio più corto di 50" o più lungo di 1'10"	p. 0.50
Uscire dalla pedana durante l'esercizio (corpo e/o attrezzo)	p. 0.10 ogni volta
Esercizio senza accompagnamento musicale	p. 2.00
Conclusione dell'esercizio non a tempo con la musica	p. 0.50
Intervenire manualmente sulla musica	p. 0.30
Mancanza di fluidità nella costruzione dell'esercizio (pause)	p. 0.10 ogni volta
Mancanza di precisione accordo tra musica e movimento	p. 0.10 ogni volta Mancanza di
Elemento omesso	p. 1.00 ogni volta
Errori tecnici	sino a p. 0.30 ogni volta
Errori di esecuzione (atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo)	sino a p. 0.30 ogni volta
Perdita di equilibrio	sino a p. 0.30 ogni volta
Caduta	p. 0.50 ogni volta
Falli con il piccolo attrezzo	
Perdita dell'attrezzo	p. 0.10 ogni volta
Attrezzo riconsegnato da altra persona durante l'esercizio	p. 0.30 ogni volta

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



GINNASTICA AEROBICA

ABBIGLIAMENTO

Gli alunni devono indossare una tenuta ginnica libera possibilmente aderente in modo da consentire alla Giuria di valutare la giusta postura e l'esecuzione dei movimenti.

I capelli sono corti o legati sul capo; non sono ammessi collanine, orecchini, orologi, bracciali.

SQUADRA

La squadra di 5 - 8 componenti può essere formata sia da alunni che alunne o mista.

PEDANA DI LAVORO

L'area di lavoro è m. 12 x12; **NON** ci sono penalità per l'uscita di pedana.

DURATA DELL'ESERCIZIO

La durata dell'esercizio è di 1 minuto e 15 secondi, con una tolleranza di più o meno 10 secondi. Il tempo viene calcolato dal momento in cui è udibile il primo suono della musica (il segnale di avvertimento o *beep* è escluso).

MUSICA

La routine deve essere eseguita con accompagnamento musicale per tutta la sua durata. I concorrenti possono scegliere il brano musicale liberamente. La musica deve essere allegra, motivante e di genere proponibile in una lezione di ginnastica aerobica. Tutta la squadra deve rendere evidente che i movimenti prescelti seguono lo stile ed il carattere del brano musicale interpretato. E' consentito l'uso di più brani musicali uniti insieme .

Sono permesse musiche originali ed effetti sonori. Questi ultimi, devono essere adeguati alla musica scelta ed ai movimenti eseguiti sottolineando momenti originali o di particolare enfasi. Il brano deve necessariamente terminare con la fine dell'esercizio.

PROGRAMMA TECNICO

Ogni gruppo dovrà proporre una dimostrazione coreografica di ginnastica aerobica. L'esercizio di gara è libero con alcuni elementi imposti. Le coreografie devono prevedere fasi di alto e basso impatto; queste fasi dovranno essere ben ripartite senza porre maggior enfasi su una delle due.

Tutti i componenti della squadra devono eseguire all'unisono il medesimo esercizio come un'unica entità. È consentito tuttavia, nelle 16 battute (2x8) iniziali e nelle 16 battute (2x8) finali, eseguire transizioni, spostamenti o elementi coreografici liberi dove i componenti della squadra possono cambiare formazione, posizioni, passi e figure. Non sono ammessi elementi tecnici provenienti da altre discipline.

LINEA BASE

Negli spostamenti e combinazioni di movimenti in stazione eretta, è obbligatorio eseguire i passi fondamentali dell'aerobica che costituiscono così la linea base del programma tecnico. I passi tipici dell'aerobica devono rappresentare elementi proponibili in una lezione di ginnastica aerobica tradizionale cercando di sviluppare le combinazioni in modo equilibrato con l'emicorpo destro e sinistro. Cura particolare deve essere dedicata all'esecuzione dei passi base: allineamento dei segmenti corporei, contrazione addominale, appoggi ed arrivi dei piedi al suolo controllati ed ammortizzati. Tutta la squadra deve dimostrare il dinamismo che caratterizza il gesto aerobico e dovrà cercare di mantenere la stessa energia di esecuzione per tutta la durata della gara. Tutta la squadra dovrà dimostrare *spirito di gruppo*, carisma ed entusiasmo tale da trascinare il pubblico.

COMPOSIZIONE

La composizione dell'esercizio deve rispettare alcune regole di costruzione coreografica:

COORDINAZIONE

La coordinazione si basa sui seguenti criteri:

- Asimmetria: gli arti superiori ed inferiori eseguono simultaneamente movimenti che differiscono gli uni dagli altri o eseguono movimenti completamente differenti (almeno un'asimmetria ogni 1x8).

L'asimmetria può essere creata con:

- Piani: arti superiori e/o inferiori si muovono su diversi piani.

- Movimenti contrapposti: movimenti eseguiti in direzioni opposte dagli arti inferiori, dagli arti superiori o dagli superiori ed inferiori (adduzione/abduzione, flessione/estensione, pronazione/supinazione).

- Cambi di orientamento: girare la fronte in un'altra direzione dello spazio mentre si eseguono simultaneamente degli spostamenti e delle complesse combinazioni e sequenze di aerobica (almeno un cambio di orientamento ogni 1x8).

COREOGRAFIA E CONTENUTO SPECIFICO

- Transazione e collegamenti: abilità di combinare insieme in modo fluido, vario ed originale i passi base dell'aerobica, gli elementi imposti, gli schemi di movimenti aerobici, il passaggio da un livello di lavoro all'altro, da una situazione all'altra, da uno stile all'altro (quando c'è il cambio di stile).

- Combinazioni: movimenti e passi tipici dell'aerobica variati e con frequenti cambi di impatto (almeno un cambio ogni 1x8).

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

- Uso dell'area di gara: varietà di spostamenti, direzioni ed utilizzo completo dell'area di gara (evitare lo stazionamento per più di 1x8).

MUSICALITÀ

- Interpretazione musicale: lo stile ed il tipo di movimenti e la presentazione della squadra devono essere perfettamente integrati con le caratteristiche del brano musicale scelto.
- Interpretazione stilistica: qualora la squadra presenti la variazione stilistica, lo stile ed il tipo di movimenti e la presentazione devono essere perfettamente integrati con le caratteristiche della variazione musica/stilistica proposta.
- Tempo: tutti gli atleti devono muoversi a tempo con il beat musicale e l'esercizio deve terminare con il terminare della musica.
- Effetti sonori: devono essere adeguati alla musica ed ai movimenti seguiti.

PRESENTAZIONE

Presentazione dell'esercizio da parte degli atleti (entusiasmo, spirito di gruppo, carisma) particolarmente coinvolgente e originalità delle misure iniziali, finali e dell'intero esercizio.

VARIAZIONE DI STILE

La squadra può, ma non è obbligata, inserire una variazione di stile all'interno della routine. Nel caso in cui tale variazione venga inserita (funk, latino-americano, afro, orientale, folk, etc.) non deve superare 2x8 (16 tempi).

INIZIO

Per inizio dell'esercizio si intende le prime 16 beat musicali (2x8=16 tempi) in cui gli atleti possono presentare una composizione coreografica dove ogni atleta può eseguire singolarmente dei movimenti, spostamenti e combinazioni aerobiche (es. cambi di posizione e formazione, sollevamenti, supporti, posizioni di partenza nei vari livelli di lavoro, a coppie, ad incastro), per poi continuare all'unisono con il resto della composizione coreografica.

FINE

Per fine dell'esercizio, si intende le ultime 16 beat musicali (2x8=16 tempi) che concludono l'esercizio.

Anche qui, come per l'inizio, la squadra può presentare una composizione coreografica in cui ogni atleta può eseguire singolarmente dei movimenti, spostamenti e combinazioni aerobiche. (es. cambi di posizione e formazione, sollevamenti, supporti, posizioni di partenza nei vari livelli di lavoro, a coppie, ad incastro), per concludere l'esercizio in una posizione statica finale "posa".

SINCRONIA

Tutti i componenti della squadra devono eseguire all'unisono il medesimo esercizio come un'unica entità, con gli stessi piani, direzioni, formazioni e posizioni, con la stessa fronte e la stessa ampiezza di movimento.

ELEMENTI IMPOSTI

I seguenti elementi obbligatori dovranno essere inseriti nella routine:

- 3 ripetizioni di Jumping Jacks (saltelli pari-uniti e pari-divaricati)
- 3 ripetizioni alternate di Lunges (contropiegate)
- 3 ripetizioni alternate di High kicks o kicks (slanci degli arti inferiori)
- 3 ripetizioni alternate di Knee Lift (elevazione degli arti flessi)
- 3 ripetizioni di (Sit-up) crunch (esercizi addominali)
- 3 ripetizioni di Push-up (piegamenti sulle braccia)
- 1 salto air jack (salto divaricato)

Le tre ripetizioni di ogni elemento obbligatorio devono essere eseguite consecutivamente all'unisono da tutti i componenti della squadra. Ogni ripetizione dell'elemento deve essere eseguita in modo completo: la posizione iniziale e finale degli elementi obbligatori eseguiti in stazione eretta dovrà essere necessariamente a piedi uniti. Le ripetizioni devono essere identiche senza interruzioni, transizioni o variazioni anche per ciò che concerne gli arti superiori. Per ripetizioni identiche si intende che ciascun componente della squadra dovrà eseguire il medesimo elemento imposto con le stesse parti del corpo (arti inferiori e superiori), nella medesima direzione, con la stessa fronte e lo stesso piano e senza spostamento. Le ripetizioni di tipo asimmetrico (ad es. gli affondi) dovranno essere eseguiti alternando l'emicorpo destro a quello sinistro.

ESECUZIONE TECNICA

Aspetto tecnico-esecutivo degli Elementi Imposti e dell'intero esercizio:

- **Allineamento:** abilità di mantenere la postura corretta e l'allineamento dei segmenti corporei (al suolo, in piedi, in volo e negli arrivi) sia durante l'esecuzione degli elementi imposti che in tutti gli altri passi, combinazioni di movimenti e transizioni di aerobica dell'esercizio intero.
- **Precisione:** armonia tra l'ampiezza ed il grado di completamento del movimento nel rispetto dei piani e delle direzioni.
- **Equilibrio:** controllo appropriato e stabilità negli elementi imposti, transizioni, stacchi, arrivi e combinazioni di movimenti di aerobica. Gli atleti devono dimostrare di possedere un buon controllo neuromuscolare nell'accelerazione e nella decelerazione dei movimenti.

MOVIMENTI PROIBITI

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Non sono ammessi elementi di difficoltà provenienti dalla Ginnastica Artistica o Ritmica (es. squadre, capovolte, staccate, salti enjambée o con rotazione, etc.), dalla Danza classica, dalle Arti marziali, dall'Acrobatica, dall'Aerobica Sportiva e dalle altre discipline. Inoltre sono considerati controindicati tutti quelli che sollecitano eccessivamente l'apparato osteo-articolare e muscolo legamentoso esponendo i partecipanti al rischio di traumi (compresi alcuni sollevamenti/supporti). Sono vietate le iperflessioni ed iperestensioni della colonna vertebrale e delle grandi articolazioni e comunque tutti i movimenti non proponibili in una lezione di Ginnastica Aerobica.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

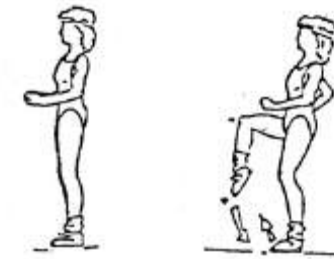
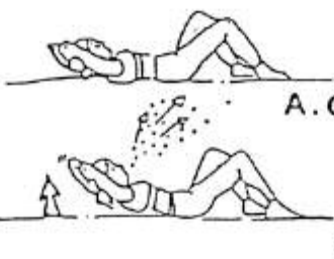
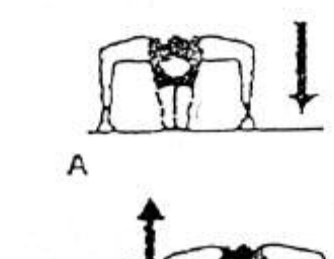
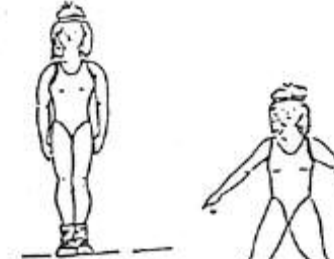
Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Ginnastica Aerobica - Appendice Descrizione tecnica degli elementi

elementi	descrizione	figura
JUMPING JACK (Saltelli uniti divaricati)	Dalla stazione eretta gambe unite, eseguire un saltello pari divaricato in fuori e successivamente un saltello pari unito. Eseguito solo sul piano frontale.	
LUNGE (Affondi)	Dalla stazione eretta gambe unite eseguire una contropiegata: sollevare un arto semipiegando il controlaterale, posare il piede sollevato al suolo e portare il busto in linea con la gamba in atteggiamento lungo; riunire eseguendo il movimento inverso. Può essere eseguito sia sul piano frontale che sagittale, sia a basso che ad alto impatto.	
KICK (Slanci arti inferiori)	Dalla stazione eretta gambe unite, elevare successivamente l'arto disteso; riunire eseguendo il movimento inverso. Può essere eseguito sia sul piano frontale che su quello sagittale, sia a basso che alto impatto.	

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

elementi	descrizione	figura
<p>KNEE (Elevazioni arti flessi)</p>	<p>Dalla stazione eretta gambe unite, elevare l'arto libero semiflettendo la gamba sulla coscia e riunire. Può essere eseguito sia sul piano frontale che su quello sagittale, sia a basso che ad alto impatto.</p>	 <p style="text-align: center;">A . C B</p>
<p>CRUNCH (Esercizi addominali)</p>	<p>Dalla posizione di decubito supino, gambe piegate e divaricate in fuori, sollevando il busto dal suolo e ritorno.</p>	 <p style="text-align: center;">A . C B</p>
<p>PUSH-UP (Piegamenti sulle braccia)</p>	<p>Dalla stazione di corpo proteso dietro gambe unite o divaricate, avvicinare il petto al suolo piegando le braccia ed eseguire il movimento inverso rizzandole. Le gambe possono essere distese o semipiegate con le ginocchia in appoggio al suolo.</p>	 <p style="text-align: center;">A B</p>
<p>AIR JACK (Salto divaricato)</p>	<p>Con stacco a piedi uniti eseguire un salto divaricando in fuori le gambe in volo e arrivo a piedi uniti.</p>	 <p style="text-align: center;">A . C B</p>

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

PROGRAMMA SPERIMENTALE

(da proporre, in forma facoltativa, in ambito regionale per squadre maschili, femminili o miste)

ESERCIZIO CORSIA PRE-ACROBATICA

La prova consiste in tre ondate di lavoro, due realizzate su una corsia costituita da tre/quattro tappeti per una lunghezza di circa m. 6/8 e la terza utilizzando una pedana da volteggio. La squadra è formata da un minimo di 3 a un massimo di 6 alunni, che possono essere impegnati in forma libera nelle diverse ondate. Ogni ondata sarà costituita dalla successione delle esecuzioni di tre alunni che dovranno lavorare in continuità.

PRIMA ONDATA: ogni alunno deve eseguire la stessa progressione (uguale per i tre allievi) costituita da tre elementi scelti dalla tabella e collegati tra loro in forma libera.

PRIMA ONDATA: Elementi tecnici (partenza e arrivo liberi)
1) ½ rotolamento intorno all'asse longitudinale
2) Salto verticale (salto pennello con corpo in atteggiamento lungo)
3) Capovolta rotolata avanti
4) Salto sforbiciato avanti a gambe flesse (salto del gatto)
5) Capovolta rotolata indietro

SECONDA ONDATA: ogni alunno deve eseguire una progressione costituita da tre elementi scelti dalla tabella e collegati tra loro in forma libera, ma con un incremento (anche di un solo elemento) progressivo (dal primo al terzo allievo) di difficoltà (dal più semplice al più complesso).

SECONDA ONDATA: Elementi tecnici (partenza e arrivo liberi)
1) 1 rotolamento intorno all'asse longitudinale
2) Salto sforbiciato avanti a gambe tese
3) Salto verticale con gambe flesse in volo
4) Ruota
5) Sforbiciata degli arti inferiori in appoggio sugli arti superiori
6) Capovolta avanti saltata
7) Rondata

TERZA ONDATA: questa ondata prevede l'uso di una pedana da volteggio. Gli alunni che non partecipano, o l'insegnante, devono sistemare la pedana all'inizio della striscia dei tappeti per l'arrivo (è eventualmente consentito utilizzare un ulteriore tappetino morbido per la fase di arrivo). Il tutto deve avvenire con la massima velocità e fluidità. Al termine della prima e della seconda ondata uno o più alunni possono tornare indietro di corsa e predisporre ad eseguire la terza ondata o rimanere al lato della corsia.

Ogni alunno eseguirà un salto scelto liberamente tra quelli della seguente tabella:

TERZA ONDATA: Elementi tecnici
1) Salto pennello
2) Salto pennello raggruppato (gambe flesse avanti)
3) Salto pennello con mezzo giro
4) Salto pennello con una divaricata frontale
5) Salto carpiato

Punteggio

- ogni elemento vale 1 punto	punti 21
- organizzazione del lavoro	punti 1
- tecnica d'esecuzione	punti 18
	=====
Totale	punti 40
Falli generali	
Elemento omesso	p. 1.00 ogni volta
Mancanza di continuità e di ordine negli spostamenti	p. 0.10 ogni volta
Errori tecnici	sino a p. 0.30 ogni volta
Errori di esecuzione (atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo)	sino a p. 0.30 ogni volta
Perdita di equilibrio	sino a p. 0.30 ogni volta

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Caduta
Mancanza di incremento di difficoltà

p. 0.50 ogni volta
p. 0.50

Esercizio con lo “step”

PROGRAMMA SPERIMENTALE

(da proporre, in forma facoltativa, in ambito regionale per squadre maschili, femminili o miste)

1. ABBIGLIAMENTO

Tenuta sportiva libera aderente. I capelli corti o legati; non sono ammessi collane, orecchini, bracciali, ecc.

2. SQUADRA

La squadra da 5 a 8 componenti. Può essere formata da alunni, alunne o mista.

3. PEDANA DI LAVORO

L'area di lavoro è di 10x10.

4. DURATA DELL'ESERCIZIO

La durata dell'esercizio è di 1 minuto e 15 secondi, con una tolleranza in più o in meno di 5 secondi.

Il tempo viene calcolato dal momento in cui è udibile il primo suono della musica (il segnale di avvertimento o *beep* è escluso).

5. MUSICA

La scelta musicale è libera, e deve accompagnare l'esercizio per tutta la sua durata. La musica deve essere allegra, motivante. Tutta la squadra deve mettere in evidenza con i movimenti prescelti lo stile ed il carattere del brano musicale scelto. La velocità della musica è consigliata compresa tra i 128 e i 135 B.p.M. (Battiti per minuto). E' consentito l'uso di più brani musicali uniti insieme. Sono permesse musiche originali ed effetti sonori, purché adeguati alla musica.

Il brano deve necessariamente terminare con la fine dell'esercizio.

Il CD o le cassette devono contenere una sola musica. Sopra di esse deve essere indicato il nome della scuola.

4. PROGRAMMA TECNICO

Ogni gruppo dovrà proporre una dimostrazione coreografica di step.

La COMPOSIZIONE COREOGRAFICA dovrà prevedere:

- ✓ almeno n°1 interazione fisica
- ✓ minimo n°2 formazioni differenti con lo step
- ✓ massimo n° 1 sollevamento.
- ✓ n° 1 sequence.

5. INDICAZIONI PER L'ELABORAZIONE DELL'ESERCIZIO

- ✓ Tutti i componenti della squadra devono eseguire il medesimo esercizio, come un'unica entità, il lavoro deve essere sincronizzato o a canone e mantenere il più possibile il contatto con l'attrezzo (lo step non deve restare più di 2x8 senza essere utilizzato).
- ✓ E' consentito eseguire transizioni o spostamenti per consentire cambi di formazioni, posizioni, figure.
- ✓ Gli atleti possono lavorare individualmente sul loro step o su più step fatto salvo per la “sequence” imposta dove lo step dovrà essere utilizzato individualmente.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

- ✓ La “Sequence” obbligatoria di 4x8 è una combinazione di passi base dello step e combinazioni di arti superiori. **Deve essere suddivisa in 2x8 ed eseguita in maniera identica e consecutivamente, fronte (2x8) e spalle (2x8) alla giuria.** La “Sequence” è obbligatoria e può essere posta in qualsiasi parte della coreografia.
- ✓ Il sollevamento deve essere eseguito solo alla fine della routine sulle ultime note musicali. L’atleta o gli atleti sollevati non possono toccare la pedana con nessuna parte del corpo finchè la routine non è ultimata. Gli step possono essere utilizzati come supporto per il sollevamento finale, ma non devono superare l’altezza delle spalle.
- ✓ Un sollevamento è così definito: quando 1 o più atleti vengono sollevati, supportati, portati via dal suolo; può coinvolgere qualsiasi combinazione di atleti, mostrare diverse forme, ma deve essere eseguito allo stesso tempo.
- ✓ L’interazione fisica è così definita: relazione tra 1 o più atleti durante un movimento eseguito sul pavimento o sullo step.

6. MOVIMENTI PROIBITI

1. Salti acrobatici, capovolte, rovesciate e verticali.
2. Tutti gli appoggi sulle mani con il corpo in posizione verticale.
3. Uso di qualsiasi movimento in direzione completamente opposta alla naturale postura, ad esempio è proibito qualsiasi arco dorsale o compressione dorsale, piroetta sul ginocchio, sollevarsi da terra o scendere a terra in appoggio sul dorso del piede e posizione “dell’aratro”.
4. Uso di accelerazioni o decelerazioni balistiche, ad esempio il calcio a frusta.
5. Qualsiasi movimento circense o acrobatico, ad esempio break dancing.
6. La propulsione o lancio sono proibiti. E’ definito lancio quando un atleta viene spinto da un compagno o il compagno viene usato per darsi lo slancio necessario per effettuare una fase di volo. Si considera fase di volo quando una persona non ha contatto con la superficie o con il compagno.
7. I salti dallo step al suolo.
8. I lanci dello step.
9. I salti da step a step.
10. Salire spalle allo step.

7. PUNTEGGIO (punti 20)

Il punteggio è ripartito in

- | | | |
|---|-----------------------------|--------|
| ✓ | Qualità artistica | pt. 10 |
| | ○ Composizione coreografica | pt. 2 |
| | ○ Utilizzo dello spazio | pt. 2 |
| | ○ Interpretazione musicale | pt. 2 |
| | ○ Comunicazione | pt. 2 |
| | ○ Coordinazione | pt. 2 |
| ✓ | Esecuzione | pt. 10 |
| | ○ Tecnica con l’attrezzo | |
| | ○ Allineamento posturale | |
| | ○ Sincronia | |

PENALITA’

- Falli di esecuzione
uscita di pedana ogni volta 0,10
- Falli tecnici
fallo lieve ogni volta 0,10
fallo medio ogni volta 0,20
fallo grave ogni volta 0,30

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

caduta	ogni volta 0,50
• <u>Falli relativi alla musica</u>	
fuori tempo	ogni volta 0,10 (massimo 0,50)
fuori sincro	ogni volta 0,10 (massimo 1pt.)
esercizio più corto o più lungo del tempo richiesto	0,50
• <u>Falli generali</u>	
mancanza del sollevamento o sollevamento addiz.	0,50
mancanza della sequenze obbligatoria	0,50
mancanza di formazione	0,50 ogni volta
mancanza interazione	0,50
inserimento di movimenti proibiti	0,50 ogni volta

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



GOLF

Programma Tecnico

Giocatori non tesserati FIG

Gara di Putting Green 18 buche, medal.

Giocatori tesserati FIG CON HCP O NC

Gara su 9 buche, stableford hcp

Partecipazione

Sono ammesse tutte le scuole, anche se prive di tesserati F.I.G.

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto verrà stabilita dalla Commissione competente.

Impianti e attrezzature

Le gare saranno svolte su impianti regolamentari e saranno seguite da Arbitri designati dalla FIG tramite i suoi Organismi Regionali che provvederanno anche a nominare un Comitato di Gara.

Rappresentativa d'Istituto

- **Gara di Putting Green** 18 buche, medal:

una squadra per Istituto formata da minimo 6, massimo 8 studenti (di cui almeno 3 alunne).

- **Gara su 9 buche Stableford:**

nessuna limitazione numerica per Istituto (salvo eventuali restrizioni decise dal Comitato di Gara in caso di esubero degli iscritti)

Categorie di gioco

Valide quelle previste dalla Circolare Ministeriale sull'Attività Sportiva Scolastica 2010/2011.

Classifiche

A squadre

Saranno presi in considerazione e sommati il migliore risultato conseguito dagli atleti della scuola partecipanti alla gara per non tesserati (Putting Green) e il miglior risultato netto della gara per tesserati (9 buche stableford).

In caso di parità sarà considerata vincitrice la Squadra con il miglior punteggio netto nella gara su 9 buche stableford. In caso di ulteriore parità verrà disputato uno spareggio play-off sul Putting Green che sarà disputato dal componente della squadra che avrà segnato il miglior punteggio nella gara di Putting Green.

Individuale

- Miglior risultato lordo assoluto (Vincitore dei GSS)
- Miglior risultato netto di tutte le categorie previste dalla Circolare Ministeriale sull'Attività Sportiva Scolastica 2010/2011
- Miglior risultato netto Giocatori NC

Casi di parità

In caso di parità per il miglior risultato lordo assoluto, verrà disputato un immediato spareggio buca per buca; per tutti gli altri premi valgono le norme FIG per i casi di parità.

Caddies e carrelli elettrici

I giocatori della gara su 9 buche potranno avere come caddie esclusivamente uno studente regolarmente iscritto allo stesso Istituto. Sono vietati i carrelli elettrici.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



HOCKEY GHIACCIO

Composizione delle squadre

Ogni rappresentativa scolastica maschile è composta da un massimo di 14 ragazzi, compresi 2 portieri. Sono presenti sul campo 6 giocatori di cui uno è portiere.

Tempi di gioco

2 tempi di 20 minuti effettivi di gioco ciascuno con 15 minuti di intervallo.

Impianti ed attrezzature

Gli incontri devono svolgersi su piste artificiali coperte di m. 30 di larghezza e m. 60 di lunghezza.

Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali.

Le porte e la segnatura del campo di gioco devono essere quelle previste dal Regolamento Tecnico dell'Hockey su ghiaccio della F.I.S.G..

Abbigliamento

La divisa di gioco deve essere quella regolamentare. Il portiere indossa una maglia di colore diverso da quello dei compagni di squadra.

E' obbligatorio l'uso del casco con la maschera e di tutte le protezioni previste dal Regolamento tecnico.

Norme particolari

Ogni squadra deve essere presente in campo con almeno 12 giocatori: il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il miglior risultato in favore della squadra avversaria.

Casi di parità

Nessun incontro potrà terminare in parità. Qualora dovesse verificarsi un tale caso, si procederà ad effettuare dei tiri di rigore secondo i dettami del Regolamento F.I.S.G..

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passerà al turno successivo sarà determinata nell'ordine dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli incontri diretti; 2) differenza reti negli incontri diretti; 3) differenza reti complessiva (reti realizzate e reti subite); 4) maggior numero di reti realizzate; 5) dalla minore età; 6) sorteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



HOCKEY PISTA

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 8 giocatori/trici di cui 3 prendono parte al gioco senza portiere.

Sono ammesse sostituzioni in qualunque momento della partita e il giocatore sostituito può rientrare.

Tempi di gioco

4 tempi di 5 minuti ciascuno con 2 minuti di intervallo.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gioco misura di norma m. 15 di larghezza e m. 30 di lunghezza. La superficie del campo deve essere levigata, di qualunque natura e materiale. Il campo può essere situato all'aperto o in locali chiusi.

Le porte sono costituite in tubo metallico o in materiale plastico a sezione tonda di cm. 105 di larghezza, 85 di altezza.

Il bastone da gioco può essere sia del tipo da Hockey che da Street-hockey.

La pallina è di plastica vuota del diametro di cm 5 - 7.

A tutti i giocatori è consentito l'uso di attrezzature protettive e del casco, anche con visiera, purché la stessa sia di materiale plastico infrangibile e non arrechi danno all'altrui incolumità.

Norme particolari

Tutti gli alunni che compongono la squadra devono, obbligatoriamente, giocare almeno un tempo della partita.

Ogni giocatore può essere sostituito in qualsiasi momento. Un giocatore deve essere sostituito in caso di espulsione definitiva.

La gara già iniziata non può essere portata a termine se una squadra, per qualsiasi motivo rimane in pista con meno di 2 giocatori. Nel caso in cui questa eventualità si verifichi, la squadra che ha determinato la sospensione verrà dichiarata perdente per 2-0 o con il punteggio più favorevole alla squadra avversaria al momento della sospensione.

In caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari si procede nel seguente modo: ogni squadra batte alternativamente 5 tiri diretti. In caso di ulteriore parità si procede ad oltranza con i tiri diretti, fino a determinare la squadra vincente.

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri: 1) risultato incontro diretto; 2) differenza reti negli incontri diretti; 3) maggior numero di reti segnate; 4) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane; 5) sorteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



HOCKEY SU PRATO

Composizione delle Squadre

Ogni squadra, maschile o femminile, è composta da un massimo di 10 giocatori/trici di cui 5 prendono parte al gioco. Non è previsto il ruolo del portiere.

Tempi di gioco

Di norma 2 tempi di 20' ciascuno con 5' di intervallo ma possono essere adottati tempi diversi in base alle necessità della manifestazione, di norma 15'.

Impianti e Attrezzature

Il campo di gioco misura di norma 40 metri di lunghezza e 20 di larghezza. Sono ammessi anche campi di misure diverse. La superficie del campo deve essere liscia, di qualunque natura o materiale. Le porte, oltre le regolamentari di m. 3,66 x m. 2,14 o di m. 3 x m. 2, possono essere di m. 2 di larghezza e m. 1 di altezza.

L'area di tiro è una linea semicircolare tracciata dai pali della porta o una parallela alla linea di fondo posta ad almeno 6 m. e fino ad un massimo di m. 9 da detta linea.

Il bastone da gioco è in resina o in plastica e pesa circa 400-460 grammi; la pallina, 90-100 grammi circa.

Regole di base

1. I giocatori possono utilizzare il bastone con la sola parte piatta.
2. Sono ammessi tutti i colpi della tecnica di gioco eccetto il Drive (tiro pendolare con impugnatura a due mani a contatto) il Reverse-Hit (tiro di rovescio, alto e basso). Non è ammesso il Self-Pass (auto passaggio).
3. Sono ammesse sostituzioni in ogni momento della partita (tranne che in occasione di un corner corto o di un rigore). Il giocatore sostituito può rientrare.
4. Non esiste il fuorigioco.
5. Non è ammesso sollevare la pallina se crea gioco pericoloso.
6. Nessun giocatore può trovarsi a meno di 3 metri durante i tiri di punizione effettuati entro i 3 metri dall'area di tiro.
7. Il tiro di angolo si effettua a m. 3 dall'angolo sulla linea laterale. Viene concesso quando un giocatore della squadra in difesa, involontariamente invia o devia la pallina oltre la propria linea di fondo.
8. Nelle rimesse dal fondo e laterali, nei tiri di angolo lungo e nei tiri di punizione (a parte quelli entro i tre metri dall'area di tiro, vedi il punto 6) tutti gli avversari devono stare ad almeno 3 metri di distanza.
9. La pallina deve superare completamente la linea di porta per segnare una rete.

Norme Particolari

- Corner corto facilitato: la squadra in attacco colloca un giocatore con la pallina sulla linea di fondo a m. 6 dal palo ed un giocatore fuori dall'area di tiro (uno dei due giocatori deve essere quello che ha subito il fallo). Il giocatore della squadra in difesa (che ha causato il fallo) difende posizionandosi con entrambi i piedi dietro la linea della porta. Tutti gli altri giocatori sono nell'area della porta opposta. Quando il giocatore con la pallina effettua il passaggio al compagno, questi deve prima fermarla o comunque controllarla fuori area e poi giocarla con un tiro (che non sia pericoloso) in porta o con un passaggio per un 2 contro 1 o con un'azione di 1 contro 1 per cercare il goal, mentre tutti gli altri scattano per aiutare o contrastare.

- Tiro di rigore: l'esecuzione del rigore è un flick eseguito a m. 6 dalla porta dal giocatore che ha subito il fallo. Viene concesso quando un giocatore commette un fallo, dentro la propria area di tiro, che impedisca un goal certo.

- Sono consentite protezioni ed accessori personali al solo scopo di sicurezza (paradenti, parastinchi, guantini)

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- 1°- Risultato incontro diretto; 2°- Differenza reti negli incontri diretti; 3°- Differenza reti totale (di tutte le partite);
- 4°- Maggior numero di reti segnate; 5°- Media dell'età delle squadre (passa la più giovane); 6°- Sorteggio.

Nelle partite uniche, se al termine dell'incontro le squadre sono in parità, verranno tirati 5 tiri di rigore.

In caso di ulteriore parità tiri di rigore ad oltranza distanziando il punto del rigore di 1 metro (distanza di 7 metri).

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



JUDO

Programma tecnico

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Maschili: fino a kg. 40 - kg. 45 - kg. 50 - kg. 55 - kg. 60 - kg. 66 - kg. 73 - oltre kg. 73.

Femminili: fino a kg. 40 - kg. 44 - kg. 48 - kg. 52 - kg. 57 - kg. 63 - oltre kg. 63.

Ogni combattimento, maschile e femminile, dura 2 minuti effettivi.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative Scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari o approvati dalla Federazione.

Regole di base

Valgono le regole arbitrali FIJLKAM per la classe Ragazzi. Il suddetto Regolamento ha come scopo quello di consentire una più larga partecipazione alla manifestazione da parte degli Istituti Scolastici che aderiranno ai Giochi, in quanto, limitando le tecniche ed escludendo quelle dell'agonismo esasperato, si garantisce anche al principiante di poter partecipare all'attività agonistica senza che ci sia un divario eccessivo tra i due contendenti.

SHIAI

Il criterium di SHIAI (combattimento) ha il seguente scopo:

Promuovere, nelle classi minori, un Judo positivo al fine di favorire la formazione tecnica di base, prevenire taluni effetti negativi riscontrati nel tempo, favorire una formazione multilaterale del giovane judoka.

Nello SHIAI si possono utilizzare solo le seguenti tecniche di base con relativi RENRAKU (combinazioni) e GAESHI (contraccolpi controtecniche) tra queste:

TACHI WAZA (tecniche in piedi)

DE ASHI BARAI (spazzata del piede avanzato)
 HIZA GURUMA (ruota al ginocchio)
 SASAE TSURI KOMI ASHI (bloccaggio del piede sollevando)
 O SOTO GARI (grande falciata esterna)
 O UCHI GARI (grande falciata interna)
 KO SOTO GARI (piccola falciata esterna)
 KO UCHI GARI (piccola falciata interna)
 IPPON SEOI NAGE (proiezione da un punto caricando sul dorso)
 UKI GOSHI (anca fluttuante)
 O GOSHI (grande anca)
 TSURI KOMI GOSHI (caricamento sull'anca pescando)
 HARAI GOSHI (spazzata d'anca)
 TAI OTOSHI (grande spinta del corpo verso il basso)
 UCHI MATA (falciata interno coscia)

KATAME WAZA (tecniche di immobilizzazione)

HON KESA GATAME (controllo fondamentale a fascia)
 YOKO SHIO GATAME (controllo laterale a 4 punti d'appoggio)
 KAMI SHIO GATAME (controllo a 4 punti dall'alto)
 TATE SHIO GATAME (controllo a 4 punti in diagonale)
 USHIRO KESA GATAME (controllo a fascia rovesciato)

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

- a) INIZIO DEL COMBATTIMENTO: L'Arbitro dà inizio al combattimento dopo che i combattenti avranno effettuato la presa fondamentale (BAVERO MANICA), ognuno sul lato preferito.
- b) Quando entrambi i combattenti hanno rotto oppure lasciato **entrambe** le prese l'Arbitro annuncerà MATTE.
- c) Alla ripresa del combattimento e prima che l'Arbitro riannunci HAJIME i combattenti ripeteranno la presa fondamentale dopo essersi portati alle posizioni iniziali di combattimento.

Precisazione:

Dopo l'Hajime i combattenti potranno adattare nel modo preferito il proprio Kumi Kata (presa), ad eccezione di avvolgere e bloccare il collo dell'avversario.

E' consentita la presa dietro al collo **se non supera l'asse del tratto cervicale**, ovvero la prima metà del collo.

Per i combattenti che "non stabilizzano la presa che precede l'Hajime":

Accade quando i due contendenti sono di guardia opposta ed entrambi ricercano la presa favorita ai baveri dello stesso lato riflesso, eseguendo reciproci passaggi sottostanti, continui e rapidi, per conquistarsi il vantaggio.

In tal caso, se l'Arbitro è impossibilitato ad annunciare l'Hajime, potrà fargli mantenere solamente la presa alla manica, mentre all'hajime dovranno fare immediatamente la presa al bavero.

- d) AZIONI PROIBITE: oltre alle azioni proibite dal Regolamento Internazionale verranno punite **immediatamente** le seguenti azioni:

- AZIONI DI ANCA O DI OSOTO GARI PORTATE A SINISTRA CON LE PRESE A DESTRA E VICEVERSA.
- AZIONI CON LE GINOCCHIA AL SUOLO.
- AZIONI IN TACHI WAZA CON PRESE AL DI SOTTO DELLA CINTURA.
- AZIONI CHE AVVOLGONO O BLOCCANO IL COLLO DELL'AVVERSAIO.
- AZIONI DI MAKI-KOMI E SUTEMI WAZA.

Sono, inoltre, vietate le tecniche di SHIME-WAZA (TECNICHE DI SOFFOCAMENTO) e KANSETSU-WAZA (TECNICHE DI LEVA ARTICOLARE).

Se si dovesse rifare spontaneamente una presa, nel tempo di circa 3 secondi, l'Arbitro potrà desistere dall'annunciare il Matte per favorire lo svolgimento di un Judo dinamico.

Se un Atleta nel rifare la presa per eseguire un'azione tecnica prende il bavero contrario (ERI SEOI), il braccio dallo stesso lato della presa alla manica (tai o toshi) ,o dietro alla scapola,o cintura (Harai Goshi, O Goshi), l'azione sarà valutata **allorché Tori rimanga, nell'eseguire la tecnica, in piedi.**

Il ko uchi gake è permesso allorché sia un renraku di un attacco;

è proibito bloccare prima la gamba dell'avversario con la mano e poi agganciarla con la gamba.

I Giudici di Gara, qualora riscontrino nel comportamento scorretto di uno dei contendenti la possibilità di ledere l'incolumità dell'avversario, alla seconda sanzione inflitta per lo stesso motivo possono decretarne la squalifica.

Classifiche

A conclusione della fase verrà redatta una classifica per Istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli Atleti.

In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



KARATE

Programma tecnico

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative Scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte all' interno di impianti sportivi e su superfici (materassini) regolamentari approvati dalla Federazione.

REGOLE DI BASE

Viene proposta una "COMBINATA" costituita da tre prove aventi lo scopo di consentire una valutazione articolata:

- A : PERCORSO - livello di sviluppo degli schemi motori di base;
- B: GIOCOSPORT- coordinazione oculo-manuale, coordinazione oculo-podale;
- C: PROVE TECNICHE KUMITE O KATA.

A: PROVA DESTRUTTURATA – PERCORSO.

Consiste nell'effettuazione di una serie di azioni(schemi) motorie in successione diversificate in ogni segmento del percorso.

B: PROVA SEMISTRUTTURATA – Gioco tecnico con palloncino.

Viene usato un palloncino di spugna, dimensione calcio, sospeso all'altezza del viso. La prova consiste in 20" di libera combinazione di tecniche di gambe + 15" di libera combinazione di tecniche di gambe e di braccia come da regolamento FIJKAM.

C: PROVA STRUTTURATA – Tecnica.

Per motivi di accessibilità e sicurezza viene applicato il regolamento esordienti nella specialità Kumite(combattimento) e Kata(Composizione di forme).

Prova KUMITE.

La prova consiste in un combattimento simbolico (simulato e senza alcuna forma di contatto) che consente una espressione articolata di fondamentali degli arti inferiori e superiori come da regolamento FIJKAM.

Categorie di peso e durata dei combattimenti come da regolamento adattato FIJKAM.

Prova KATA-

La prova consiste nella combinazione in successione di posture ed azioni fondamentali del Karate come da regolamento FIJKAM.

Classifiche

A conclusione della fase verrà redatta una classifica per Istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli Atleti.

In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



LOTTA

Programma tecnico

Gioco del Cerchio

Il “Gioco del Cerchio” è il gioco che la FIJLKAM settore Lotta propone al mondo della “Scuola”. E’ un gioco di contatto che mostra alcuni aspetti della Lotta Olimpica, adatto ai ragazzi/e della scuola secondaria di primo e secondo grado.

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Ragazzi/e **11° anno**

Le categorie di peso: (pesi indicativi, nessuno deve essere escluso)

Ragazzi: da Kg. 27 a Kg. 30 - fino a 34 – 38 – 43 – 48 – 54 – 61 – da Kg. 61 a Kg. 69

Ragazze: da Kg. 25 a Kg. 28 - fino a 32 – 36 – 41 – 46 – 51 – 57 – da Kg. 57 a Kg. 64

Esordienti A **12°-13°-14° anno**

Le categorie di peso: (pesi indicativi: nessuno deve essere escluso)

Maschi: da Kg. 30 a Kg. 35 - fino a 41 – 47 – 54 – 61 – 68 – 75 – da Kg. 75 a Kg. 85

Femmine: da Kg. 28 a Kg. 33 - fino a 38 – 43 – 48 – 54 – 60 – 66 – da Kg. 66 a Kg. 74

Ogni combattimento, maschile e femminile, dura 2 minuti effettivi continui.

Rappresentativa d’ Istituto

La Rappresentativa d’Istituto è stabilita dopo la *fase di selezione d’Istituto*. Per garantire la partecipazione di tutti gli alunni, si procede pesando i ragazzi/e preventivamente allo scopo di formare gruppi di peso omogenei.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative Scolastiche alle fasi seguenti quella d’Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari o approvati dalla Federazione.

Area di gioco: tappeto sul quale è disegnato un cerchio di mt. 5 di diametro.

Abbigliamento: i concorrenti devono indossare una maglietta a maniche corte, un pantaloncino corto, un paio di scarpe da ginnastica, possibilmente alte, ben allacciate.

Regole di base

Il “Gioco” consiste nell’indurre il compagno ad uscire dal cerchio, anche con un piede, attraverso azioni e combinazioni tecniche semplici di spinte e trazioni, sbilanciamenti: tecniche di base della lotta.

I due concorrenti, dopo la “stretta di mano” in segno di rispetto e lealtà, si pongono al centro del tappeto con la medesima ***presa obbligata di braccio e tronco, petto contro petto, che deve essere mantenuta sempre in ogni fase del gioco.***

Punteggi:

E’ attribuito 1 punto:

- al concorrente che porta il compagno fuori dal cerchio anche con un piede
- al concorrente che induce il compagno a poggiare almeno una mano sul tappeto, o un ginocchio;
- al concorrente che induce il compagno a cadere a terra senza andare in posizione di pericolo;
- al concorrente che induce il compagno a lasciare la presa per evitare l’uscita dal cerchio.

Sono attribuiti 2 punti:

- al concorrente che porta il compagno a terra direttamente in posizione di pericolo (specchio).

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Dopo ogni assegnazione di punteggio l'arbitro fa riprendere il gioco dal centro del tappeto con presa obbligata.

Il concorrente che gradisce la guardia sinistra, deve informare l'arbitro prima dell'inizio dell'incontro; solo in questo caso, l'arbitro, assegna prese alternate dopo ogni punto attribuito.

Alla fine del periodo l'arbitro decreta il vincitore sulla base dei punti acquisiti alzandogli il braccio.

In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si assegna la vittoria al concorrente che ha conquistato l'ultimo punto.

Formula di gara: eliminazione del concorrente dopo due sconfitte.

E' fatto divieto assoluto:

- **di effettuare torsioni del busto con proiezione attraverso la schiena;**
- **effettuare prese sugli indumenti.**

Classifiche

A conclusione della fase verrà stilata una classifica per Istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli Atleti.

In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma tecnico

Maschile e femminile.

- m. 50 dorso, m. 50 rana, m. 50 farfalla, m. 50 stile libero, staffetta 4x50 stile libero.
- staffetta 4x50 **mista** stile libero (2M + 2F).

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Le gare individuali e la staffetta 4x50 stile libero sono effettuate dagli stessi ragazzi.

La staffetta 4x50 **mista** (2M + 2F) dovrà essere disputata da quattro atleti diversi da quelli iscritti alle gare individuali. Questa staffetta viene proposta per estendere la partecipazione ad altri alunni dello stesso istituto. Questa gara non porterà punteggio ai fini delle classifiche d'istituto e lo svolgimento si esaurirà a livello provinciale o regionale.

Dovranno comunque essere previste le premiazioni delle prime tre classificate sia a livello provinciale che regionale.

Rappresentativa di Istituto

La composizione della rappresentativa di Istituto è stabilita dalla competente commissione organizzatrice. Successivamente alla fase provinciale la rappresentativa sarà composta da 4 alunni (4M o 4F).

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Punteggi e classifiche

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, ai non partiti, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.

Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre (maschile e femminile separate) saranno presi in considerazione il risultato della staffetta 4 x 50 stile libero ed i 4 migliori risultati ottenuti in specialità diverse da studenti appartenenti alla stessa scuola. Risulterà vincente la rappresentativa d'istituto che avrà totalizzato il minor punteggio.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti. Nel caso la parità dovesse persistere prevarrà la rappresentativa che avrà ottenuto il miglior piazzamento nella staffetta 4 x 50 stile libero; in caso di ulteriore parità passerà il turno la squadra più giovane.

ALUNNI CON DISABILITÀ



NUOTO

- PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI (PROVINCIALE E REGIONALE) -

25 metri Stile Libero - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

50 metri Stile Libero - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

25 metri Dorso - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

50 metri Dorso - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

25 metri Rana - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

50 metri Rana - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

Staffetta 4 x 25 Stile Libero/ Staffetta 4 x 50 Stile Libero

Sono ammesse esclusivamente staffette integrate ossia composte da un minimo di 2 alunni disabili appartenenti indifferentemente ad una o più delle categorie di disabilità, e da un massimo di 2 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni disabili.

Le staffette possono essere miste (maschi e femmine).

- PROGRAMMA GARE FINALE NAZIONALE -

50 metri Dorso - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

50 metri Stile Libero - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

50 metri Rana - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

Staffetta 4 x 50 Stile Libero

Ogni regione potrà iscrivere una sola staffetta. Le staffette sono composte esclusivamente dagli alunni disabili che fanno parte della rappresentativa regionale indipendentemente dalla categoria di disabilità. Le staffette possono essere miste (maschi e femmine).

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



NUOTO PINNATO

Programma Tecnico e distanze

Maschile e femminile.

Nuoto Pinnato – Velocità:

- Stile pinne: 50 metri e staffetta 4 x 50;
- Stile Nuoto Pinnato: 50 metri e staffetta 4 x 50.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputeranno in piscina (25 o 50 metri).

Le attrezzature previste per lo stile pinne sono: pinne in gomma o derivati di essa di produzione industriale, non modificate nella sostanza, aventi misura fuori tutto di cm. 65.

Le attrezzature previste per lo stile nuoto pinnato sono libere: pinne o monopinne di qualsiasi materiale, secondo le dimensioni regolamentate.

Punteggi e classifiche

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1° classificato, 2 punti al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, ai non partiti, agli eventuali squalificati si assegnerà un punto in più dell'ultimo classificato.

Ai fini della classifica finale a squadre si terrà conto del risultato ottenuto dalle due staffette e dei migliori 2 risultati ottenuti in ciascuna delle gare individuali.

Risulterà vincente la rappresentativa d'Istituto che avrà totalizzato il minor punteggio.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più rappresentative prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Nel caso la parità dovesse persistere prevarrà la rappresentativa che avrà ottenuto il miglior piazzamento nella staffetta 4 x 50 stile nuoto pinnato.

Abbigliamento

Costume, ciabatte, cuffia ed occhialini.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



ATTIVITA' SUBACQUEE

Programma Tecnico e distanze

Maschile e femminile.

Nuoto Subacqueo in Apnea di Regolarità,

con dichiarazione della distanza e del tempo in cui si intende effettuare la prova.

I partecipanti si classificheranno con qualsiasi distanza effettuata, farà fede il testimone rilasciato sul fondo.

- Range di distanze a stile pinne, a scelta:
- Da 0 a 12,5 mt.
- Da 0 a 25 mt.
- Range di distanze a corpo libero (rana subacquea), a scelta:
- Da 0 a 12,5 mt.
- Da 0 a 25 mt.

Rappresentativa di Istituto

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputeranno in piscina (25 o 50 metri), partenza in acqua.

Le attrezzature previste per lo stile pinne sono: pinne in gomma o derivati di essa di produzione industriale, non modificate nella sostanza, aventi misura fuori tutto di cm. 65.

Punteggi e classifiche

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1° classificato, 2 punti al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, ai non partiti, agli eventuali squalificati si assegnerà un punto in più dell'ultimo classificato.

Ai fini della classifica finale a squadre si terrà conto del risultato ottenuti in ciascuna delle gare individuali.

Risulterà vincente la rappresentativa d'Istituto che avrà totalizzato il minor punteggio.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più rappresentative prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Abbigliamento e testimone

Costume, ciabatte, cuffia, occhialini o maschera, eventualmente stringinaso.

Testimone.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma Tecnico

- 50 mt stile libero e sottopassaggi;
- 50 mt stile libero con pinne e sottopassaggi;
- 50 mt trasporto del sacchetto (5 kg);
- staffetta 4x50 stile libero con sottopassaggi.

Rappresentativa d'istituto

La composizione della rappresentativa di Istituto è stabilita dalla competente commissione organizzatrice. Successivamente alla fase provinciale la rappresentativa sarà composta da 4 alunni (4M o 4F).

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Regole di base

Trasporto del sacchetto

Dopo la partenza, il concorrente si tuffa in acqua, nuota mt. 25 a stile libero e recupera il sacchetto affondato, alla profondità di cm. 50. Il sacchetto, durante il trasporto, rimane sommerso. La presa è libera, nuotata a dorso o sul fianco. L'attrezzo è costituita da un sacchetto di tela, riempito di ghiaia, del peso di Kg. 5, collegato, attraverso una sagola di cm. 50, ad una boetta.

Non sono previste penalità per la gara di trasporto del sacchetto.

Nuoto con sottopassaggi:

gli ostacoli saranno realizzati con la classica struttura (pannelli verticali dell'altezza di cm. 70 della lunghezza della corsia). In alternativa si potranno realizzare dei sottopassaggi orizzontali di larghezza non superiore ai 2 mt. utilizzando ad esempio: teli, fasce, nastri corsie disposte trasversalmente.

Dopo un segnale acustico, il concorrente si tuffa in acqua e nuota a stile libero. Il concorrente deve riemergere dopo il tuffo di partenza e dopo essere passato sotto ciascun ostacolo. Il concorrente può darsi la spinta sul fondo della piscina, quando riemerge da ciascun sottopassaggio. Non sono previste penalità.

Punteggi e classifiche

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza per ciascuna prova come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, ai non partiti, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quante sono gli ammessi di squadra più uno.

Ai fini del calcolo della classifica finale individuale si sommeranno i punteggi acquisiti nelle singole prove. Risulterà vincente la rappresentativa d'istituto che avrà totalizzato il minor punteggio.

Per la classifica a squadra verranno sommati i punteggi dei quattro componenti la medesima rappresentativa e i punteggi della staffetta, vincerà la rappresentativa che avrà totalizzato il minor punteggio.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti. Nel caso la parità dovesse persistere passerà il turno la rappresentativa più giovane.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

CORSA ORIENTAMENTO

Programma Tecnico

Categorie

Ragazzi/e

Cadetti/e

Distanze di gara:(indicazioni di massima espresse in tempo del vincitore e in chilometri sforzo).

Cat. Ragazzi tempo percorrenza 15-20 minuti (2,0-2,2 Kmsf)

Cat. Ragazze tempo percorrenza 15-20 minuti (2,2-2,4 Kmsf)

Cat. Cadetti tempo percorrenza 15-25 minuti (2,6-2,8 Kmsf)

Cat. Cadette tempo percorrenza 15-25 minuti (2,4-2,6 Kmsf)

Rappresentativa di istituto

La Rappresentativa di Istituto è composta da 3 alunni/e (3M / 3F).

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche e degli studenti alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalle Commissioni competenti.

Impianti ed attrezzature

L'impianto ideale per le gare di corsa di orientamento è l'ambiente naturale (in genere un bosco, un parco urbano od extra urbano). La porzione di territorio utilizzato per le manifestazioni va cartografato in scala idonea (indicativamente 1:4000, 1:5000, 1:7.500, 1:10.000) al fine di permettere una semplice e chiara lettura. La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dalla International Orienteering Federation.(IOF)

Abbigliamento

Non si prescrivono particolari norme per l'abbigliamento di gara ma si raccomanda l'uso di scarpe antisdrucciolo con suola scolpita per fare buona presa sul terreno e tuta con pantaloni lunghi.

Punteggi e classifiche

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente classificato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati e alle rappresentative incomplete, si assegnano tanti punti quanti sono i classificati più uno.

Verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto che terrà conto dei 3 migliori risultati ottenuti da studenti appartenenti allo stesso istituto.

La squadra vincente sarà quella che avrà sommato il minor punteggio.

Accederanno inoltre alle fasi successive gli alunni primi classificati in assoluto non facenti parte della squadra ammessa.

Casi di parità

Ai fini della classifica, in caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto fra i suoi componenti, il miglior piazzamento.

TRAIL – O /ORIENTAMENTO DI PRECISIONE



Programma Tecnico

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con il CIP (Comitato Italiano Paralimpico) promuove

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

la disciplina del TRAIL - O aperta a tutti gli alunni.

Categorie:

- Paralimpici: riservata agli alunni con disabilità certificata
- Open: aperta a tutti gli alunni (compresi i paralimpici)

L'iscrizione degli alunni nella categoria Paralimpici e Open non prevede vincoli anagrafici né distinzione per sesso.

Percorso di gara

Unico per le due categorie

Distanze di gara e caratteristiche del percorso

La competizione si svolge lungo comode stradine, con pendenze lievi e percorribili con sedia a rotelle.

Il tempo massimo concesso per completare il percorso, non deve superare i 90 minuti. Per il calcolo si utilizzano i seguenti parametri: $T_{max} = 3'$ per ogni 100 metri di percorso + $3'$ per ogni punto di vista + $3'$ per ogni 10 metri di dislivello percorsi.

Rappresentativa d'Istituto

La rappresentativa di Istituto è composta da tre alunni nella categoria Open e da tre alunni nella categoria Paralimpici. E' ammessa la partecipazione degli istituti in una sola categoria (Open o Paralimpici), nel qual caso la partecipazione degli alunni è a titolo individuale e non concorrono alla classifica per Rappresentativa di Istituto

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche e degli studenti alle fasi seguenti quella d'Istituto, viene stabilita dalle Commissioni competenti.

Impianti ed attrezzature

L'impianto ideale per le gare di Trail-O è l'ambiente naturale (in genere un bosco o un parco cittadino ecc), molto ricco di dettagli e cartografato in scala da 1:1000 a 1:5000. La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dalla International Orienteering Federation.(IOF)

Abbigliamento

Non si prescrivono particolari norme per l'abbigliamento di gara.

Accompagnatori

Gli Insegnanti o il personale preposto all'accompagnamento degli alunni, ha unicamente la funzione di sorveglianza e/o di aiuto ai concorrenti per superare le difficoltà legate agli spostamenti che si dovessero manifestare lungo il percorso di gara. Non possono interferire sulle risposte fornite dal concorrente.

Classifiche

Verrà stilata una unica classifica individuale finale, avendo cura di evidenziare accanto al nominativo del concorrente la categoria di appartenenza.

La Classifica terrà conto del numero di risposte esatte fornite e del rilievo cronometrico ottenuto nelle piazzole a tempo. Unicamente ai fini delle premiazioni la classifica individuale delle due categorie verranno scorporate e premiate separatamente.

Verrà stilata una classifica per Rappresentativa di istituto che terrà conto dei 2 migliori risultati ottenuti da studenti appartenenti allo stesso istituto nella categoria Open e nella categoria Paralimpici.

La squadra vincente sarà quella che avrà totalizzato il maggior numero di risposte esatte e a parità di risposte esatte abbia ottenuto il minor rilievo cronometrico nelle risposte a tempo.

Accederanno inoltre alle fasi successive gli alunni primi classificati in assoluto non facenti parte della squadra ammessa.

Alla fase nazionale parteciperà la prima rappresentativa scolastica classificata nella fase regionale.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto, fra i suoi componenti, il miglior piazzamento.

Prescrizioni tecniche di gara

Cartellino di gara: va consegnato all'alunno ad inizio gara in duplice copia.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Punzone: per la punzonatura del cartellino di gara l'organizzazione consegna ad ogni concorrente un punzone personale oppure ne rende disponibile uno per ogni piazzola.

Percorso: l'itinerario da seguire va segnalato sulla carta e se necessario nella realtà con mezzi idonei. Non è permesso uscire dall'itinerario.

Piazzole di sosta/punti di vista: non vengono indicate nella carta, ma rese ben evidenti sul terreno.

Grappolo di lanterne: da ogni punto di vista al concorrente devono essere visibili sempre tre lanterne (A,B,C) individuate seguendo l'ordine da sinistra verso destra. Una sola delle tre lanterne è indicata in carta e posizionata correttamente.

La risposta di tipo Zero (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) non è permessa.

Le lanterne possono essere posizionate sul terreno secondo i seguenti due principi:

1. posa su oggetti diversi e ben distinti, con una sola delle tre lanterne contenuta in carta all'interno del cerchio. In questo caso non è prevista la descrizione del punto.

2. posa su un unico o più oggetti simili, con tutte e tre le lanterne contenute in carta all'interno del cerchio. In questo caso è obbligatorio introdurre la descrizione del punto in forma letterale.

In caso di discrepanza fra descrizione punto e centro del cerchio prevale il centro del cerchio.

Postazioni a tempo: vanno predisposte da un minimo di due ad un massimo di quattro piazzole per la rilevazione del tempo impiegato a fornire la risposta da parte dei concorrenti. Queste postazioni possono essere allestite sia all'interno del percorso, sia al di fuori dello stesso, con l'utilizzo di una carta parziale appositamente predisposta e in possesso solo dei giudici di gara. Il tempo massimo per fornire la risposta è di 1 minuto. Penalità: 60" per ogni risposta errata in aggiunta al tempo impiegato a rispondere, 120" per risposta non fornita o fornita oltre il tempo stabilito.

Tempo massimo di gara: deve essere indicato in carta e comunicato al concorrente. Il superamento del tempo massimo di 5 minuti, o sue frazioni, comporta la sottrazione di 1 punto. Le postazioni a tempo non vengono computate nel tempo di gara.

PALLACANESTRO



Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara max 12 giocatori/trici, di cui 5 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 8 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 8 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 30-0 ed un punto di penalizzazione in classifica.

Tempi di gioco

In tutte le fasi le gare si svolgeranno in 4 tempi di 10 minuti effettivi ciascuno, con intervalli di 2' tra il primo ed il secondo tempo e tra il terzo e il quarto tempo, mentre tra il secondo ed il terzo tempo si osserva un intervallo di 10 minuti.

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari; sono tollerate misure diverse.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

I canestri sono di tipo regolamentare (altezza m. 3.05), i palloni regolamentari (n. 7 per la categoria Maschile - n.6 per quella Femminile).

Regole di base

Tiro da tre punti

Nelle gare maschili la realizzazione del canestro vale sempre due punti; ovvero anche quando viene effettuato al di fuori dell'area dei 6,75, tranne, ovviamente, nel caso del tiro libero che vale 1 punto. Nelle gare femminili rimane la regola che il canestro effettuato fuori dall'area dei 6,75 vale tre punti.

Sospensioni :

Può essere chiesta una sospensione di un minuto nel 1°, 2° e 3° periodo di gioco e nel tempo supplementare, due sospensioni di un minuto ciascuna nel 4° periodo di gioco per ogni squadra. Le sospensioni non sono cumulabili.

Avvicendamento dei giocatori:

Nel secondo tempo di gioco l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire almeno 3 dei 5 giocatori/trici che hanno disputato il primo tempo. Questi 3 giocatori/trici possono essere sostituiti nel corso del secondo tempo solo con giocatori/trici che non hanno preso parte alla gara, mentre i 2 giocatori/trici che hanno disputato il primo tempo possono essere sostituiti con chiunque. Si possono effettuare sostituzioni in ogni momento della gara. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo per la durata di un qualsiasi tempo di gioco.

Superamento della metà campo:

Il tempo per portare o far pervenire la palla in attacco è di 8 secondi. Vigee la regola dell'infrazione di campo. Rimangono vigenti tutte le altre regole a tempo (3'', 5'', 24'').

Durata azione di attacco:

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve effettuare un tiro entro 24 secondi. Si applica la regola dei 24'' con azzeramento del tempo ad ogni azione.

Difesa:

E' obbligatoria la difesa individuale e non è consentito alcun altro tipo di difesa.

E' permesso il raddoppio di marcatura sulla palla.

Ogni volta che l'arbitro rileva una "infrazione per la difesa illegale" dovrà interrompere il gioco. Alla prima infrazione ammonirà ufficialmente l'insegnante, alla seconda infrazione l'arbitro comminerà un fallo tecnico all'insegnante che non influisce nel computo dei falli per il bonus di squadra.

- Fallo tecnico del giocatore in campo:

Il fallo tecnico di un giocatore in campo è sanzionato con due tiri liberi più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria. Viene conteggiato nel bonus dei falli di squadra.

- Fallo tecnico alla panchina

Il fallo tecnico della panchina è sanzionato con due tiri liberi più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria. Non viene conteggiato nel bonus dei falli di squadra.

- Fallo di squadra

Una squadra esaurisce il bonus se ha commesso 5 falli di squadra in un periodo di gioco. Nei tempi supplementari vanno conteggiati i falli del quarto periodo per il raggiungimento del bonus.

Casi di parità

Nel caso di parità di punteggio al termine dei tempi regolamentari, si svolgerà un tempo supplementare di 5 minuti, ed in caso di ulteriore parità si procederà all'effettuazione dei tempi supplementari ad oltranza, fino a quando non si sblocchi la parità.

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli incontri diretti; 2) quoziente canestri risultante da detti incontri; 3) quoziente canestri risultante da tutti gli incontri sostenuti; 4) dal maggior numero di canestri realizzati dalla squadra; 5) dalla minore età.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro 2009".

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



PALLACANESTRO INTEGRATA MISTA

I Giochi Sportivi Studenteschi di Pallacanestro sia nelle fasi iniziali (Provinciali e/o Regionali) che nella fase Nazionale (quando prevista) si svolgeranno previa iscrizione di un minimo di 3 squadre. Le squadre in campo devono essere composte da un minimo di 3 alunni disabili (qualsiasi tipo di disabilità) e da un massimo di 2 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni disabili.

Regolamento:

La partita si svolge in quattro tempi di 10 minuti. Ogni squadra nella realizzazione dei canestri deve tenere conto del criterio dell'alternanza fra studenti normodotati e disabili (gli studenti normodotati possono realizzare un canestro solo se uno degli studenti disabili della propria squadra ne ha già realizzato uno); il primo canestro deve essere realizzato necessariamente da un alunno disabile. Gli eventuali tiri liberi non seguono questo criterio.

Dopo il tiro, quando non vi è realizzazione, tutti i giocatori possono entrare in possesso della palla nello spazio esterno all'area dei "tre secondi". Diversamente, nello spazio tecnico dei "tre secondi", durante il rimbalzo, la palla può essere contesa e posseduta solo da giocatori disabili.

E' vietato il gioco a zona. I giocatori normodotati non possono mai contrastare i giocatori diversamente disabili. La palla che sta per entrare nella sfera di competenza del giocatore disabile e, a seguito di un passaggio o di altra azione di gioco, non può essere intercettata dal giocatore normodotato.

Le infrazioni alle regole suddette sono sanzionate con una rimessa laterale in favore della squadra che è stata danneggiata.

Tutti i giocatori normodotati, ai fini del facile riconoscimento da parte dell'arbitro, devono indossare un polsino di colore bianco.

Per quanto non contemplato con il presente regolamento valgono le norme emanate dalla F.I.P..

FASE NAZIONALE

Qualora prevista, accederà alla fase nazionale una sola squadra per regione ovvero i campioni regionali o, in caso di rinuncia, i vice campioni o la squadra classificata immediatamente dopo. Ogni squadra, che accede alla fase finale, dovrà essere composta da un massimo di otto alunni.

PALLAMANO



Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile é composta da un massimo di 14 giocatori senza distinzione fra giocatori di campo e portieri.

Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori di cui uno é il portiere.

Non sono ammesse squadre con numero inferiore a 8 giocatori/trici: il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il miglior risultato in favore della squadra avversaria.

Tempi di gioco

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 20' ciascuno con intervallo di 10minuti.

Impianti ed attrezzature

Il campo misura di norma m. 20 di larghezza e m. 40 di lunghezza, Sono consentite anche misure inferiori.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di m. 2 d'altezza e mt. 3 di lunghezza e devono essere ancorate al terreno e con una sezione quadrata di cm 8 per lato. Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con almeno un pallone n° 2 (sia per il settore maschile che per il settore femminile).

Abbigliamento

La numerazione dei giocatori é libera. Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello del compagni di squadra e dai componenti della squadra avversaria.

Al momento in cui il portiere viene utilizzato come giocatore in campo la maglia che andrà ad indossare dovrà avere lo stesso numero della maglia utilizzata come portiere.

Disposizioni tecniche

Dopo la segnatura di una rete il gioco deve riprendere prontamente dal centrocampo. Il tiro d'inizio é eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione (passaggio al compagno di squadra) entro 3 secondi dal fischio dell'arbitro. Il giocatore che esegue il tiro d'inizio deve trovarsi con almeno un piede sulla linea mediana fino a che il pallone non ha lasciato la sua mano. Gli attaccanti possono superare la linea mediana dopo il fischio dell'arbitro. E' ammesso l time-out di 1 minuto per tempo per ogni squadra. Il time out deve essere richiesto al tavolo che provvederà a darne comunicazione all'arbitro. Il time-out può essere concesso alla squadra che lo ha richiesto solo al verificarsi della seguente condizione:
possesso di palla da parte della squadra richiedente.

Ogni vittoria vale in classifica punti 3, ogni pareggio punti 1, ogni sconfitta punti 0.

Sanzioni e penalizzazioni

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

- ammonizione (cartellino giallo): è consentita una sola ammonizione al giocatore e 3 ammonizioni alla squadra.
- esclusione (di 2 minuti): massimo tre volte per ogni giocatore dopo di che viene squalificato (cartellino rosso), e può essere sostituito da un compagno di gioco scontati i due minuti di squalifica.

La posizione non regolare di un giocatore determina la perdita dell'incontro 0-5 e la penalizzazione di un punto in classifica.

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'Italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli incontri diretti; 2) differenza reti negli incontri diretti; 3) differenza reti complessiva (reti realizzate e reti subite); 4) maggior numero di reti realizzate; 5) dal sorteggio.

PALLAPUGNO LEGGERA



Programma Tecnico

L'incontro si svolge sulla distanza minima di 7 giochi e termina quando una delle due squadre arriva per prima a quota 7 con almeno 2 giochi di scarto. Il punteggio dei singoli giochi è 15 - 30 - 40 gioco, senza vantaggi. Alternativamente, per le fasi Finali (provinciali, regionali e interregionali) gli incontri possono essere articolati sulla distanza di 2 set su 3, ciascun set sulla distanza minima di 5 giochi. Il gioco inizia, dopo il classico sorteggio, con l'azione di battuta, eseguita nella zona prestabilita di m. 2. Batte un giocatore per un intero gioco, poi un altro della stessa squadra; successivamente il turno di battuta passa alla formazione avversaria per due giochi. Dopo quattro giochi si invertono i campi. In campi all'aperto, in particolari situazioni meteorologiche, sarà l'organizzazione del Torneo a stabilire l'inversione del campo.

Rappresentative d'Istituto

Dovranno essere composte da un massimo di 6 giocatori/trici (quattro titolari e due riserve). Ogni squadra dovrà essere presente in campo, all'inizio di ogni partita, con almeno tre giocatori, in caso contrario non potrà disputare l'incontro ed avrà partita persa.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Impianti ed attrezzature

Le dimensioni regolari del campo di gioco sono 18 x 9 mt. Le gare si svolgono di norma su campi indoor. Sono impiegati preferibilmente palloni omologati; è in generale consentito l'uso di vari tipi di pallone, purché vengano rispettate le seguenti norme: peso da 60 a 80 grammi; diametro: 110 mm. (tolleranza 5 mm.). È consentito l'uso di leggeri guanti protettivi o di un sottile bendaggio alle mani ed ai polsi.

Regole di base

Il battitore deve avviare il pallone colpendolo con il palmo della mano o con il pugno. La battuta deve essere effettuata con un movimento dell'arto superiore dal basso verso l'alto, con il vincolo di staccare la palla dalla mano prima del colpo (la mano nell'impatto non deve superare l'altezza della spalla e del gomito); non è consentito farla rimbalzare a terra prima di colpirla. Qualora il battitore, dopo aver lanciato la palla, decidesse di non effettuare la battuta, la palla deve ricadere a terra senza essere toccata. Nelle fasi di gioco si può colpire il pallone al volo o dopo un rimbalzo. per il contatto è valido tutto l'avambraccio. Si può uscire dal campo per ricacciare il pallone, ma fino a quando il battitore non colpisce la palla (inizio gioco), tutti i giocatori devono essere in campo. Le posizioni dei giocatori (sia in battuta che al ricaccio) sono libere, senza nessun obbligo di rotazione. Permane l'obbligo dell'alternanza in battuta, secondo una sequenza prestabilita: 1-2-3-4. Negli incontri a set unico, dopo il primo turno di battute, ciascun giocatore potrà tornare a battere secondo la sequenza dei giochi precedenti.

È consentito un minuto di sospensione (time out) per ogni squadra ad ogni incontro (o ad ogni set per incontri articolati sulla distanza dei 2 set su 3).

Possono essere effettuate due sostituzioni, ad ogni incontro, per ciascuna squadra (o ad ogni set per incontri articolati sulla distanza dei 2 set su 3). Un giocatore sostituito può rientrare solo al posto del compagno con il quale ha effettuato la prima sostituzione, questa è da considerarsi come seconda sostituzione. Per gli incontri articolati sulla distanza di 2 set su 3, all'inizio di ciascun set può essere schierato un quartetto diverso, scegliendo tra gli atleti iscritti a referto.

Si commette un fallo, che comporta l'assegnazione di un "15" alla squadra avversaria quando:

- la palla non supera al volo la linea mediana del campo, sia in battuta che in fase di ricaccio;
- il battitore esce dalla zona delimitata o calpesta la linea di fondo campo;
- la palla esce al volo sia lateralmente che sul fondo;
- la palla tocca il soffitto o un elemento fisso della palestra;
- la palla tocca una parte del corpo che non sia la mano o l'avambraccio;
- la palla viene colpita con entrambe le mani o anche da una sola se le mani sono unite o ravvicinate;
- la palla tocca la linea mediana del campo o quelle di delimitazione;
- il giocatore invade il campo avversario con il piede o altra parte del corpo (è consentita l'invasione aerea, a patto che non venga disturbata l'azione dell'avversario e la palla venga colpita successivamente al colpo dell'altra squadra; non è considerata invasione se l'azione avviene a gioco morto, cioè dopo il fischio dell'arbitro; nel caso in cui la palla acquisti un forte effetto, tale da battere sul terreno di una squadra e tornare nell'altro campo senza essere colpita, l'azione è da considerarsi a vantaggio della formazione che per ultima l'ha giocata);
- la palla, dopo essere stata colpita da un giocatore, viene toccata da un altro della stessa formazione;
- un giocatore commette l'azione cosiddetta di "velo" (i giocatori della prima linea della squadra in battuta, prima che la palla venga colpita, creano azioni di disturbo, con ondeggiamenti o movimenti ostruzionistici, nei confronti della squadra al ricaccio).

Casi di parità

Nei casi di 6 – 6 il programma tecnico del Torneo può prevedere la prosecuzione ad oltranza (da preferire in turni di Finale: la vittoria si realizza con i due giochi di vantaggio: 8 – 6, 9 – 7, ecc.; in tal caso l'alternanza alla battuta varia comportando il cambio dopo ogni gioco, rispettando però la sequenza dei battitori prestabilita per ciascuna squadra) oppure il tie-break (le squadre battono una volta ciascuna con l'obbligo dell'alternanza in battuta dei giocatori secondo lo stesso ordine seguito nei precedenti giochi) che si conclude alla conquista del settimo punto, con due di vantaggio: 7-5; 8-6, ecc..

Per gli incontri sulla distanza di 2 set su 3, nei casi di 4 – 4 al primo e al secondo set sarà disputato un nono ed ultimo gioco, nel quale batterà il giocatore che aveva già battuto nel primo gioco; nel terzo set invece si prosegue ad oltranza (la vittoria si realizza con due giochi di vantaggio: 6 – 4, 7 – 5, ecc. e l'alternanza in battuta diventa un gioco per squadra, ripetendo però per i giocatori l'ordine dei giochi precedenti).

Punteggi e classifiche

Vengono assegnati 1 punto per la vittoria e 0 punti per la sconfitta. In caso di rinuncia di una squadra a disputare l'incontro, viene assegnato il punteggio di 0 – 5 (0 – 3 per 2 set per gli incontri 2 set su 3).

In caso di parità di classifica, nei gironi all'italiana, per designare la vincente di una qualificazione o una graduatoria di merito si ricorrerà ai seguenti criteri:

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

- 1) risultati conseguiti negli incontri diretti;
- 2) conteggio della migliore differenza tra i giochi fatti e quelli subiti complessivamente da ciascuna squadra;
- 3) conteggio della migliore differenza tra i 15 fatti e subiti complessivamente;
- 4) minore età media della squadra;
- 5) sorteggio.



Regolamento

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da dieci giocatori/trici, tutti da iscrivere a referto, dei quali minimo otto sono tenuti a prendere parte al gioco: la composizione della squadra con minimo otto giocatori è condizione essenziale per poter prendere parte al gioco.

La squadra in difetto non può partecipare al torneo.

La squadra che in campo resti, per qualsiasi motivo (*disciplinare, infortunio, malattia, etc.*), con un numero di giocatori inferiore a otto, ha partita persa 13-0.

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono su campi indoor aventi le seguenti dimensioni: lunghezza mt.28, larghezza mt.12, altezza mt.8. E' inoltre prevista una "zona di rispetto", profonda 2 m dalla linea di fondo campo ed 1,5 m dalla linea laterale.

Sono tollerate, fino alle fasi regionali *comprese*, le seguenti misure: lunghezza mt.26, larghezza mt.11, altezza mt.7.

Le righe perimetrali fanno parte del terreno di gioco.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

La linea mediana è in comune: quest'ultima, che fa parte del terreno di gioco, non può essere superata da un giocatore con nessuna parte del corpo nè con il tamburello, in caso contrario si commette fallo di invasione e si perde il quindici.

Sono impiegati:

1. **palle omologate** del diametro di mm.61/63, del peso di gr.38/40
2. **tamburelli sonori**, di forma circolare, del diametro di cm 28, con membrana industriale o animale. Non è in alcun caso consentito l'uso di tamburelli afoni.

Regole di base

Ciascuna squadra inizia l'incontro schierando in campo i primi 5 giocatori.

Ad ogni chiusura di gioco la squadra che ha effettuato la battuta ruota come di seguito indicato nella figura n. 2.

La scelta del campo avviene per sorteggio; la squadra che vince il sorteggio sceglie anche se effettuare o meno per prima il servizio.

Le squadre cambiano campo ogni tre giochi; la battuta (o servizio) si alterna da una squadra all'altra ad ogni gioco.

Ogni gioco si articola nella progressione di: 15, 30, 40, gioco; nel caso di 40 pari, il punto successivo è decisivo per l'assegnazione del gioco. L'arbitro è tenuto a segnalarlo prima che venga effettuato il relativo servizio.

Vince l'incontro la squadra che per prima realizza 13 giochi; se le squadre realizzano entrambe il punteggio di 12-12, la partita ha termine con il pareggio, salvo quanto espressamente previsto nel paragrafo " *classifiche e casi di parità* ".

La battuta (o servizio) viene eseguita all'esterno del rettangolo di gioco, per tutta la sua larghezza e senza limiti di profondità per la rincorsa.

Nell'effettuare la battuta la palla dovrà essere colpita al volo dopo aver lasciato la mano del battitore; non è consentito il rimbalzo della palla a terra.

Se nell'effettuare il servizio il battitore dovesse lanciare male la palla, occorrerà che ai fini della ripetizione del gesto questa cada a terra senza aver toccato nè il tamburello nè alcuna parte del corpo del battitore: in caso contrario si perde il quindici; è consentito riprovare il servizio solamente una seconda volta.

Le azioni di gioco si svolgono ordinariamente all'interno del campo: è consentito uscire da questo solo per il recupero della palla, avvenuto il quale il giocatore deve tempestivamente rientrare. In caso contrario la squadra perde il quindici.

Ogni squadra ha diritto a 2 sospensioni di gioco da 1 minuto ciascuna, non cumulabili.

In caso di infortunio ad un/a giocatore/trice, l'arbitro concederà una sospensione del gioco di due minuti, trascorsi i quali farà riprendere la gara dopo aver fatto uscire l'infortunato/a (nel caso non sia in grado di riprendere il gioco) dal terreno di gioco.

Il giocatore infortunato viene sostituito dal primo compagno in ordine di ingresso, che entra nella stessa posizione dell'infortunato.

Ogni squadra deve avere un proprio Capitano, il cui nominativo deve essere indicato nel momento della presentazione della lista dei giocatori all'arbitro.

L'insegnante è tenuto a restare all'esterno del campo, lateralmente, in prossimità della propria panchina.

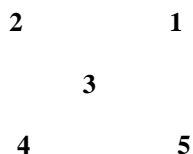
I giocatori/trici di ogni squadra devono recare sulle magliette i numeri da 1 a 10, progressivi (altezza minima dei numeri cm 20, base minima di ogni numero cm 2). I numeri vanno posti sulla parte anteriore delle maglie dei giocatori/trici.

Le posizioni dei 5 giocatori/trici in campo devono rispettare lo schema riportato nella figura 1 (5 battitore, 4 rimettitore, 3 centrocampista/mezzovolo/cavalletto, 2 terzino sinistro, 1 terzino destro):

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

figura 1



Casi di espulsione

Ad insindacabile giudizio dell'arbitro un giocatore sarà allontanato dal terreno di gioco:

1. in caso di doppia ammonizione;
2. in caso di intemperanze verbali o gestuali;
3. in caso di comportamento scorretto, reiterato, nei confronti dei compagni, degli avversari, dei Giudici di gara.

In caso di espulsione di un giocatore, la squadra continua il gioco con quattro elementi fino al momento in cui dovrà effettuare la rotazione.

Fallo di posizione

Al momento della battuta e durante il gioco i giocatori debbono rispettare le posizioni illustrate nella figura 1: in caso contrario incorrono in fallo di posizione.

Durante il gioco i giocatori non possono scambiarsi di posto se non a seguito di situazioni di emergenza che richiedano l'intervento di altro giocatore: quest'ultimo però, colpita la palla, deve immediatamente riprendere la posizione iniziale: in caso contrario incorre in fallo di posizione.

(Esempio: qualora il giocatore numero 3 si trovi ad intervenire al posto del numero 2, deve -immediatamente dopo aver colpito la palla - riprendere il proprio posto, che prevede: avanti a sinistra il numero 2, avanti a destra il numero 1, dietro a sinistra il numero 4 e dietro a destra il numero 5; lo stesso criterio va applicato anche alla posizione degli altri giocatori che dovessero intervenire a sostegno di un proprio compagno di squadra).

Incorre egualmente nel fallo di posizione quel giocatore che, prevaricando in modo evidente la posizione di un compagno in grado di intervenire sulla palla a lui diretta, interferendo sulla traiettoria, colpisca in sua vece la palla.

Quando si verifica un fallo di posizione, commesso dallo stesso giocatore:

- la prima volta l'arbitro fischia e richiama il giocatore;
- la seconda volta la squadra perde il quindici;
- la terza volta il giocatore che ha commesso il fallo viene ammonito e la squadra perde il quindici;
- la quarta volta il giocatore che ha commesso il fallo viene espulso e la squadra perde il quindici.

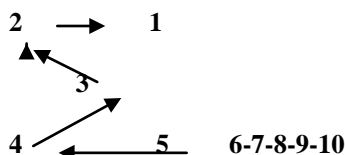
Rotazione dei giocatori

La rotazione si effettua alla fine di ogni gioco: ruotano solamente i giocatori/trici della squadra che ha effettuato la battuta.

Al momento della rotazione viene sostituito/a il giocatore/trice (come da figura 2, esce il giocatore che è in posizione n.1) con un altro/a della stessa squadra (come da figura , che prenderà il posto n.5) seguendo l'ordine progressivo da 1 a 10.

La squadra che commette fallo di rotazione **perde il quindici**.

Figura n.2



Classifica e casi di parità

Alla squadra che vince l'incontro sono attribuiti due punti; in caso di pareggio a ciascuna squadra è attribuito un punto; la squadra che perde l'incontro non ha diritto alla assegnazione di alcun punto.

In caso di parità di classifica nei gironi all'italiana, per designare la vincente si ricorre alla classificazione in base ai seguenti criteri:

- a) risultati conseguiti negli incontri diretti;

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

- b) conteggio della migliore differenza tra i giochi fatti e quelli subiti complessivamente da ciascuna squadra;
- c) conteggio dei 15 fatti e subiti complessivamente;
- d) dalla minore età;
- e) dal sorteggio.

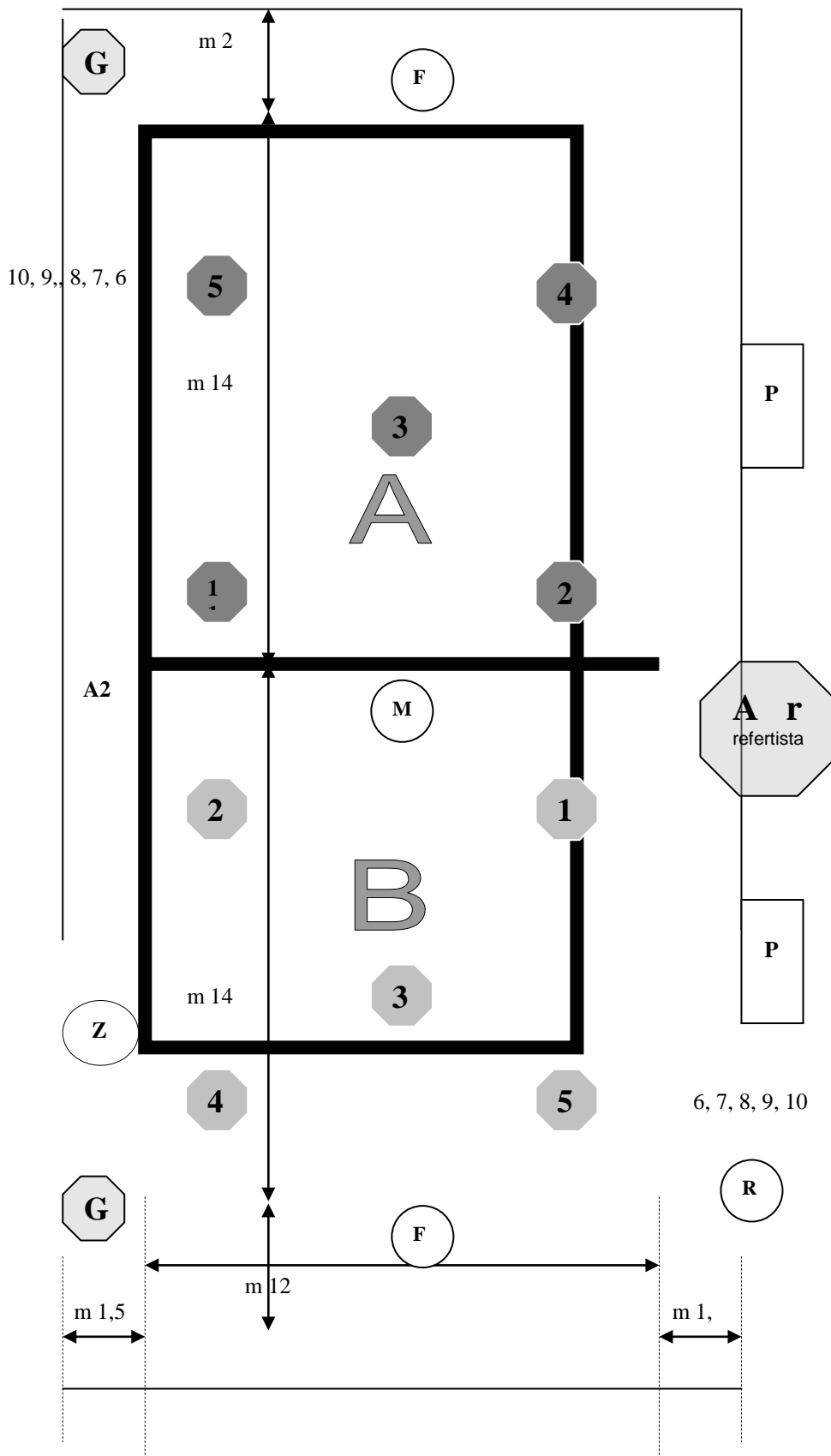
Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità sul 12-12, l'arbitro farà disputare tre giochi di spareggio dopo aver proceduto ad un nuovo sorteggio. E' data facoltà all'insegnante presentare all'arbitro, prima dell'inizio dei giochi di spareggio e rispettando la successione numerica (1, 2, 3 ..etc. *per facilitare il controllo della regolarità della disposizione in campo*), un nuovo assetto della squadra ai fini dell'ordine di ingresso dei giocatori in campo. In caso contrario dovrà essere adottato lo schieramento a referto prima dell'inizio della partita.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento si fa riferimento alle Carte Federali in vigore della Federazione Italiana Palla Tamburello.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

CAMPO DI GIOCO indoor scolastico



SQUADRA A

- 1: terzino destro
- 2: terzino sinistro
- 3: mezzovolo
- 4: rimettitore
- 5: battitore spalla

A : primo Arbitro

A2: secondo Arbitro

F : Linee di fondo campo

G : Guardalinee

M : Linea mediana

P : Panchine

r : Refertista

R : Recinzione

Z : Zona perimetrale

SQUADRA B

- 1: terzino destro
- 2: terzino sinistro
- 3: mezzovolo
- 4: rimettitore
- 5: battitore spalla

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



PALLAVOLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, è composta da un massimo di 12 giocatori con la presenza in campo, in ogni circostanza, di 6 giocatori. Non saranno ammesse alla disputa dell'incontro squadre con meno di 8 giocatori.

Impianti e attrezzature

Il campo misura m. 9 di larghezza e m. 18 di lunghezza e la rete deve essere posta alle seguenti altezze: maschi m. 2,24 - femmine m. 2.15.

E' consentito l'uso di vari tipi di pallone, in pelle o in materiale sintetico, purchè vengano rispettate le seguenti dimensioni: circonferenza da cm. 62 a cm. 67, peso da gr. 220 a gr. 260.

Regole di gioco

Tutti gli incontri si disputano su 3 set obbligatori (giocati con il Rally Point System). Il 3° set prevede sia la ripetizione del sorteggio che il cambio del campo al 13° punto.

Ogni set vinto vale 1 punto.

Gli incontri ad eliminazione diretta e/o con formule a concentramento¹, si disputano al meglio dei 2 set su 3, giocati con il "Rally point system" (il 3° set a 15 con cambio di campo a 8 punti).

Rally point system: per ogni azione viene assegnato un punto, sia che vinca la squadra al servizio che quella in ricezione. In questo secondo caso, oltre a conquistare il punto, la squadra acquisisce anche il diritto a servire, ruotando di una posizione in senso orario.

Ciascun set termina quando la squadra ha raggiunto 25 punti con un minimo di 2 punti di vantaggio sulla squadra avversaria.

La scelta della tecnica di battuta è libera. La zona di servizio è larga mt. 9.

La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.

Quando la palla di servizio tocca la rete, ma passa comunque nel campo avverso, l'azione continua.

Sono ammesse 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.

Non è consentito l'uso del giocatore "libero".

Non costituisce fallo la ricezione del servizio avversario eseguita con tecnica di palleggio.

L'insegnante può dare istruzioni di gioco agli studenti/atleti stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea di attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco.

Nel caso in cui due o più squadre risultino alla pari, la graduatoria viene stabilita, in ordine prioritario:

1. *in base al maggior numero di gare vinte;*
2. *in base al miglior quoziente set;*
3. *in base al miglior quoziente punti;*
4. *risultato degli incontri diretti tra le squadre a pari punti.*

RIFERIMENTO:

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vige il regolamento tecnico della FIPAV.

Su proposta della competente Federazione Nazionale, ogni Commissione Organizzatrice potrà attivare fino alla fase provinciale inclusa, ed in collaborazione con i locali comitati FIPAV, tornei di classe "1,2,3 Volley" con squadre a tre giocatori, riservati agli studenti delle classi prime.



PALLAVOLO INTEGRATA MISTA

I Giochi Sportivi Studenteschi di Pallavolo sia nelle fasi iniziali (Provinciali e/o Regionali) che nella fase Nazionale (quando prevista) si svolgeranno previa iscrizione di un minimo di 3 squadre. Le squadre devono essere composte da un minimo di 3 alunni disabili (qualsiasi tipo di disabilità) e da un massimo di 3 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni disabili.

¹ Per concentramento si intende ogni manifestazione che prevede per una squadra più di una gara in una giornata.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



PATTINAGGIO CORSA

Programma Tecnico

Percorsi con moduli predefiniti.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 3 alunni/e.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare si potranno svolgere su qualunque superficie piana e levigata.

E' libera la scelta dei pattini.

Norme particolari

Sono previste le seguenti penalità:

- 25/100 di secondo per l'abbattimento e lo spostamento di un birillo in genere e per lo spostamento di un'asta del modulo "superamento ritmico".
- 1 sec. per il salto di un birillo nei moduli "slalom a pettine", "slalom angolato", "passo catena", "entra e salta" e per l'abbattimento di un'asta nel modulo "salto e sottopasso".
- Il salto del primo e/o del secondo birillo del modulo "rallentamento finale" comporta l'eliminazione per salto del modulo.

In caso di caduta la prova è sospesa e viene ripetuta.

Punteggi e classifiche

Il punteggio viene determinato sulla base delle prove a cronometro.

Ciascun modulo dei percorsi deve essere eseguito correttamente. Il salto di un intero modulo e la diversa percorrenza delle traiettorie dello stesso porta all'eliminazione del concorrente.

Per compilare la classifica finale si sommano i tempi dei due percorsi e si assegnano 1 punto al primo, 2 punti al secondo, ecc., fino all'ultimo regolarmente classificato.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali dei 3 alunni/e.

La Rappresentativa di istituto vincente sarà quella che avrà sommato il minor punteggio.

Casi di parità

In caso di parità tra 2 Rappresentative prevarrà quella in cui i concorrenti risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

FIGURA

Programma Tecnico

Esercizio collettivo di libera composizione (Precision skating).

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto, di libera composizione, è composta da minimo 4, massimo 8 alunni/e o mista.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare in genere dovranno svolgersi su piste artificiali e con tracciati regolamentari.

Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali.

La manifestazione nazionale dovrà svolgersi obbligatoriamente su pista artificiale coperta, anche se non al chiuso, salvo deroga dell'organo tecnico federale.

Norme tecniche

La prova a squadre (Precision skating) consiste in una dimostrazione coreografica, anche di fantasia, di libera composizione su una base musicale di 2' massimo 2'30".



PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

VELOCITÀ (Short Track)

Programma Tecnico

Maschile e femminile m.500.

Per la Manifestazione Nazionale è prevista inoltre una staffetta maschile e femminile sulla distanza di m. 1500.

Rappresentativa di Istituto

Le Rappresentative di Istituto, maschile e femminile, sono composte da 5 alunni/e.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente

Impianti ed attrezzature

La pista è un anello di ghiaccio di m. 111,12, composto da 2 curve e 2 rettilinei. Ogni curva sarà delimitata da 7 picchetti.

Le gare in genere dovranno svolgersi su piste artificiali e con tracciati regolamentari.

Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali.

E' libera la scelta dei pattini in linea da usare fino alle Manifestazioni Regionali. Alla Manifestazione Nazionale è obbligatorio l'uso del pattino lungo.

Punteggi e classifiche

Le gare saranno disputate in gruppi da 2 a 5 concorrenti.

In base alla classifica finale individuale vengono riconosciuti in ogni gara i seguenti punteggi: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 al 3°, 4 al 4°, 5 al 5° e così via.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali di ogni alunno (si considerano i quattro migliori punteggi dei componenti lo stesso istituto).

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



PESCA SPORTIVA

LANCI TECNICI E CIRCUITI

Programma tecnico

Lancio Tecnico di Precisione
 Biathlon Indoor e Outdoor: Lancio Tecnico di Precisione e Corsa
 Biathlon del Pescatore : Cross-Country Outdoor
 Long Casting

Rappresentativa d'istituto

Le rappresentative d'istituto sono di libera composizione.

Impianti

Il campo di gara a seconda se specialità Indoor o Outdoor prevede delle pedane di lancio di diversa lunghezza e larghezza.

Lancio Tecnico di Precisione: sono previste tre pedane di 25 m. di lunghezza e di 4 m. di larghezza con una zona di lancio di m.2 x m.4; nelle tre pedane andranno effettuati il Lancio 1 “sottomano”, il Lancio 2 “divaricato” ed il Lancio 3 “media distanza”.

Biathlon Indoor e Outdoor - Lancio Tecnico di Precisione e Corsa : è un circuito da eseguirsi senza soluzione di continuità alternando una serie di lanci a dei tratti di corsa; le tre pedane di cui sopra sono intervallate da un breve circuito per la corsa (25 m.); in ogni pedana va effettuato una tecnica di Lancio diversa (1-2-3) ; queste le distanze dei bersagli : pedana lancio 1 (8-10-13 m.), pedana lancio 2 (9-11-14), pedana lancio 3 (19-21-23), nella versione Outdoor le dimensioni delle pedane di lancio sono ridotte a 15 m. ed i bersagli posti a 6 metri.

Biathlon del Pescatore - Cross-Country Outdoor : sono utilizzate le pedane di lancio ed i bersagli come nella prova Outdoor ma su percorsi naturali con tratti di corsa molto più lunghi e con giri di penalità in caso di bersaglio fallito; si cercheranno di valorizzare campi di gara tipici della pesca marina, fluviale o lacustre.

Long Casting : nel caso dei Lanci sulla lunga distanza verranno utilizzati dei campi gara outdoor con pedane di lancio di 80 m. di lunghezza e 4 m. di larghezza; i piombi da utilizzarsi verranno decisi dalla Commissione a seconda dell'età degli alunni se del 1° o 2° grado.

Attrezzature Standard

Canna da lancio lunghezza massima di cm. 180; filo diametro di 0,18, mulinello, piombo finale gr. 8.

Regole di base

Tutti i concorrenti devono effettuare i lanci dalla pedana rispettando i limiti della zona di lancio, pena la nullità del lancio.

Ogni concorrente effettuerà una serie di lanci a seconda della specialità.

Il bersaglio per il Lancio Tecnico di precisione è composto da materiale cartaceo idoneo a dimostrare il punto dove viene colpito, è di forma quadrata riportante tre cerchi concentrici con i colori della bandiera italiana ed un centro di colore azzurro.

Punteggi e classifiche

Zona esterna al bersaglio ma dentro ai limiti della pedana di lancio	punti 10
Zona Bianca esterna al cerchio rosso	punti 25
Cerchio rosso	punti 50
Cerchio bianco	punti 100
Cerchio verde	punti 200
Cerchio azzurro	punti 500

Qualora fosse colpita la linea di demarcazione tra due cerchi il punteggio sarà uguale alla somma del valore dei due cerchi diviso 2. I punteggi acquisiti saranno annotati su apposite schede.

Sono previste classifiche sia individuali che per squadre d'istituto fino alle fasi regionali.

Casi di parità

In caso di parità tra due o più rappresentative, prevarrà quella più giovane.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

PESISTICA



Programma Tecnico

- A) SALTO TRIPLO DA FERMO
- B) LANCIO DELLA PALLA ZAVORRATA
- C) ESERCIZIO TECNICO DELLO SLANCIO

La gara si svolge suddividendo gli alunni in 5 categorie di peso personale.

Rappresentativa di Istituto

Ogni rappresentativa di Istituto sia maschile che femminile è composta da 5 alunni.

In caso di mancanza di Atleti in una determinata Categoria di peso, sia maschile che femminile, le squadre potranno essere completate con una sola sostituzione; in questo caso il punteggio dell'Atleta (m. o f.) che sostituisce, viene dimezzato del 50%.

Partecipazione

Ai Giochi Sportivi Studenteschi di Pesistica possono partecipare gli Alunni/e di 13 e 14 anni di età compiuta o da compiere nell'anno solare (nati/e negli anni 1997 e 1998).

La gara è riservata agli alunni/e delle Istituzioni Scolastiche secondarie di 1° grado e si svolge a squadre maschili e femminili composte ciascuna da un massimo di 5 Alunni/e (UNO/A PER OGNI CATEGORIA DI PESO).

Gli Istituti Scolastici partecipano alle varie fasi (scolastica, provinciale e regionale) presentando il giorno della competizione una lista nominativa - sottoscritta dal Dirigente Scolastico - degli alunni/e componenti la squadra (ciascun Istituto può presentare un massimo di 3 squadre sia maschili che femminili).

Categorie di peso

La gara si svolge suddividendo gli alunni nelle seguenti categorie di peso maschili/femminili:

1. Fino a kg. 43
2. Fino a kg. 50
3. Fino a kg. 57
4. Fino a kg. 66
5. Oltre kg. 66

E' prevista una tolleranza al peso – sia maschile, che femminile – di 500 grammi.

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari approvati dalla Federazione (F.I.P.C.F.).

Per le Fasi Scolastiche, Provinciali, Regionali e Nazionali vengono utilizzate le seguenti attrezzature:

1. Bilanciere giocattolo a carico fisso di Kg 10;
2. Palla zavorrata da Kg 3;
3. Predisposizione di una corsia larga metri 1x14 con annessa cordella metrica, per l'effettuazione dell'esercizio di salto;
4. Predisposizione di un settore per il lancio largo metri 4x15 e suddivisi in 21 zone punteggio, la prima di metri 5 e le altre di centimetri 50 l'una, come da schema di seguito illustrato.

Regole tecniche per tutte le fasi

La gara si svolge sulle seguenti tre prove:

Salto triplo da fermo con partenza ed arrivo a piedi pari, senza soluzione di continuità; possono essere effettuate due prove ed ai fini del punteggio viene presa in considerazione la migliore. La misura ottenuta viene moltiplicata per 2 e trasformata in punteggio (es. metri 5,05x2 = punti 10,10). La misurazione viene effettuata dal punto più arretrato del corpo dell'Atleta che tocca la corsia dopo l'atterraggio (es.: un Atleta che si sbilancia e cade indietro: la misura viene presa dalla linea di partenza fino alla mano più arretrata che si è appoggiata alla corsia).

Il salto è nullo se l'atleta esce dalla corsia durante l'esecuzione dei tre salti o dell'atterraggio, cioè se tocca la linea esterna con qualsiasi parte del corpo.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Lancio della palla zavorrata da Kg. 3 da avanti-basso in alto-dietro, con partenza da palla ferma a terra. Ai fini del punteggio viene considerata la migliore tra le due prove effettuate. Il settore lancio è suddiviso in fasce di punteggio come dal seguente schema:

Metri	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10
Punti	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10
Metri	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5
Punti	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5

Il punteggio da aggiudicare all'Atleta risulterà dalla fascia in cui cadrà la palla zavorrata. Se la palla zavorrata cade sulla linea tra due fasce di punteggio, è da considerarsi valida la fascia più vicina alla linea di lancio.

Il lancio è nullo se:

1. l'Atleta compie il lancio con movimento non continuo. Il movimento della palla deve essere continuo verso l'alto, partendo dalla posizione iniziale di palla ferma, appoggiata a terra. Non sono ammesse interruzioni dopo che la palla è stata afferrata e si è staccata da terra;
2. l'Atleta supera la linea di partenza durante il lancio, cioè se calpesta o supera con i piedi o qualsiasi altra parte del corpo, la linea di inizio del settore lanci;
3. la palla zavorrata tocca a terra lateralmente, fuori delle linee del settore lanci.

Slancio con bilanciere giocattolo a carico fisso da Kg 10 con le regole tecniche della Pesistica. Vengono effettuate tre alzate; per ogni alzata ritenuta valida vengono assegnati 4 punti, per ogni alzata nulla zero punti.

Lo slancio è nullo se:

1. nella fase di girata ed appoggio del bilanciere sulle spalle, ci sia contatto tra arti superiori ed arti inferiori;
2. nella fase di spinta non venga effettuata una simultanea e completa distensione degli arti superiori;
3. nella fase conclusiva l'alunno non si fermi per un attimo con i piedi allineati e gli arti inferiori e superiori completamente distesi.

Classifiche e premiazioni

In ogni fase le classifiche per squadre scolastiche, vengono stilate prendendo in considerazione esclusivamente il punteggio totale dei tre esercizi di ogni alunno. In caso di parità di punteggio prevale in classifica la squadra che ha effettuato il minor numero complessivo di prove nulle.

Alle squadre scolastiche 1^a, 2^a e 3^a classificate sia maschili che femminili sono assegnate le coppe e agli alunni/e componenti le suddette squadre medaglie (oro, argento e bronzo) messe in palio dal Comitato organizzatore.

Finale Nazionale

Accedono alla finale nazionale gli Istituti scolastici con le squadre maschili e femminili risultate vincenti nelle Fasi Regionali o in assenza di quest'ultime, quelle vincenti nelle Fasi Provinciali.

Copertura assicurativa Finale Nazionale

La Federazione garantisce la copertura assicurativa di tutti gli alunni/e partecipanti alla Finale Nazionale. Sarà cura degli Istituti Scolastici inviare ai Comitati Regionali FIPCF competenti gli elenchi completi di dati anagrafici dei partecipanti almeno 30 giorni precedenti la data di svolgimento della Finale Nazionale.

Idoneità Sportiva Agonistica

I partecipanti alla Finale Nazionale, sia maschi che femmine, devono, obbligatoriamente essere in possesso del certificato di idoneità sportiva **agonistica** (come previsto dal D.M. 18.02.1982).

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO

Regolamento:

- 1- Ogni Istituto scolastico potrà iscrivere un numero illimitato di atleti;
- 2- Gli atleti iscritti saranno elencati in ordine crescente di peso, quindi suddivisi in quattro gruppi (categorie di peso);
- 3- Le formule di svolgimento dei tornei dovranno evitare l'eliminazione diretta e garantire ad ogni atleta più incontri;
- 4- La competizione si svolgerà sulle tre riprese della durata di 1' di cui la prima individuale di "vuoto" le altre due di confronto a coppie;
- 5- La ripresa di vuoto sarà oggetto di valutazione e consentirà di stabilire gli incontri tra atleti di livelli equivalenti;
- 6- Gli atleti dovranno indossare un casco con griglia protettiva e guanti da 16 once;
- 7- E' severamente vietato il contatto che sarà sanzionato con un richiamo ufficiale la prima volta e con la squalifica la seconda.

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte in impianti scolastici o spazi attrezzati approvati dalla Federazione.

Si ricorda che, come da delibera Comitato Misto M.P.I. - C.O.N.I. (C.M. n. 63 del 19.02.98, Prot. n. 525/Al) non è consentita la realizzazione di gesti tecnici che prevedano contatti fisici diretti tra allievi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



RUGBY

Categorie

- Cat **B** (mista M + F): 1^a e 2^a media (nati '98, '99) fino alla fase regionale inclusa.
- Cat. **A** : 2^a e 3^a media M o F (nati '97 e '98).

Composizione delle squadre

Cat. A Femminile: 7 giocatrici più 3 riserve.

Regolamento Seven + modifiche GSS

Cat. A Maschile: 13 giocatori più 2 riserve.

Regolamento U. 14 FIR + modifiche.

Cat. B Mista: 12 giocatori più 3 riserve.

Regolamento U. 12 FIR.

Tutti i giocatori devono essere utilizzati nella partita.

Tempi di gioco

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 20' ciascuno con intervallo di 5'.

Nei tornei a concentramento o con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti

Impianti ed attrezzature

Il campo misura di norma m. 40/50 di larghezza e almeno m. 56/59 di lunghezza. Il fondo deve essere possibilmente erboso e comunque non duro e pericoloso.

Si utilizza la palla ovale n° 4.

Abbigliamento

Scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.

Disposizioni tecniche CATEGORIA “ B “ (Nati del 1998/1999)

Regolamento U.12 F.I.R. :

- **Modo di giocare**

Il calcio è permesso da qualsiasi punto del campo ma deve rimanere all'interno del campo stesso, il gioco riprende dal punto da dove si è calciato se la palla esce dal campo.

- **Rimessa laterale**

NON SI GIOCHERANNO RIMESSE LATERALI. Nel caso di uscita del pallone in touche il gioco riprenderà con un Calcio Libero, a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la Rimessa Laterale. Il Calcio Libero verrà assegnato a 5 metri dalla linea di touche e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a 3 metri da tale punto.

- **MISCHIA**

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un Calcio Libero a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. La squadra in difesa dovrà posizionarsi a 3 metri da tale punto.

- **Maul**

Non è consentito far crollare il maul .

Punizione: Calcio di Punizione.

Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice ha 3 secondi per far uscire il pallone dal maul.

Punizione: Calcio Libero.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

INOLTRE, al fine di ulteriormente incrementare la sicurezza dei giocatori:

- **Il placcaggio è concesso solo dalla vita in giù**
- **NON è concesso il frontino**

Disposizioni tecniche CATEGORIA “ A “ (Nati nel 1997/1998)

Regolamento U14 FIR:

- **Modo di giocare**

Il calcio è permesso da qualsiasi punto del campo ma deve rimanere all'interno del campo stesso, il gioco riprende dal punto da dove si è calciato.

- **RIMESSA LATERALE**

NON SI GIOCHERANNO RIMESSE LATERALI. Nel caso di uscita del pallone in touche il gioco riprenderà con un Calcio Libero, a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la Rimessa Laterale. Il Calcio Libero verrà assegnato a 5 metri dalla linea di touche e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a 5 metri da tale punto.

- **MISCHIA**

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un Calcio Libero a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. La squadra in difesa dovrà posizionarsi a 5 metri da tale punto.

- **Maul**

Non è consentito far crollare il maul .

Punizione: Calcio di Punizione.

Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice ha 3 secondi per far uscire il pallone dal maul.

Punizione: Calcio Libero.

INOLTRE, al fine di ulteriormente incrementare la sicurezza dei giocatori:

- **Il placcaggio è concesso solo dalla vita in giù.**
- **NON è concesso il frontino.**

NOTA PER L'ARBITRO

L' arbitro dovrà fare in modo che ogni ripresa del gioco avvenga senza che vi siano, assolutamente, perdite di tempo in modo tale che sia garantita la massima velocizzazione del gioco.

CATEGORIA “ A “ (nati nel 1997/1998)

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- 1) risultati conseguiti negli incontri diretti;
- 2) differenza punti realizzati e punti subiti;
- 3) differenza mete;
- 4) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;
- 5) sorteggio.

DISPOSIZIONI TECNICHE PER CATEGORIA A FEMMINILE (NATE NEGLI ANNI 1997/1998)

- **Modo di giocare**

Il calcio è permesso da qualsiasi punto del campo ma deve rimanere all'interno del campo stesso, il gioco riprende dal punto da dove si è calciato.

- **RIMESSA LATERALE**

NON SI GIOCHERANNO RIMESSE LATERALI. Nel caso di uscita del pallone in touche il gioco riprenderà con un Calcio Libero, a favore della squadra che non ha determinato l'uscita del pallone, all'altezza del punto dove sarebbe stata giocata la Rimessa Laterale. Il Calcio Libero verrà assegnato a 5 metri dalla linea di touche e la squadra in difesa dovrà posizionarsi a 5 metri da tale punto.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

- **MISCHIA**

NON SI GIOCHERANNO MISCHIE. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un Calcio Libero a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. La squadra in difesa dovrà posizionarsi a 5 metri da tale punto.

- **Maul**

Non è consentito far crollare il maul .

Punizione: Calcio di Punizione.

Nel momento in cui il maul arresta il suo avanzamento originario, la squadra portatrice ha 3 secondi per far uscire il pallone dal maul.

- Dopo la segnatura di una meta il calcio di rinvio viene effettuato dalla squadra che l'ha realizzata.

Punizione: Calcio Libero.

INOLTRE, al fine di ulteriormente incrementare la sicurezza dei giocatori:

- **Il placcaggio è concesso solo dalla vita in giù.**

- **NON è concesso il frontino.**

NOTA PER L'ARBITRO

L' arbitro dovrà fare in modo che ogni ripresa del gioco avvenga senza che vi siano, assolutamente, perdite di tempo in modo tale che sia garantita la massima velocizzazione del gioco.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma tecnico

Torneo a squadre.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto, maschile, femminile o mista, è formata ciascuna da 6 alunni/e, di cui 4 giocano in contemporanea.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente, che fisserà i termini di partecipazione in relazione al Regolamento FSI vigente per i Giochi Sportivi Studenteschi.

Impianti e attrezzature

Le scelte delle sedi di gioco saranno definite dalla competente Commissione in collaborazione con il responsabile FSI. Due squadre di 4 giocatori ciascuna si affronteranno davanti a 4 scacchiere, che saranno disposte secondo quanto previsto dal regolamento GSS FSI. Si utilizzerà 1 orologio per ogni scacchiera per definire la durata massima di ogni incontro.

Norme tecniche

Per la fase d'Istituto si consente la libera scelta organizzativa del torneo, nel rispetto del regolamento GSS FSI.

Per le fasi successive, in relazione al numero di rappresentative scolastiche qualificate, può essere prevista una manifestazione con due tornei separati, uno *maschile/misto* ed uno femminile, oppure un unico torneo con classifiche finali separate. La normativa da attuare è definita in dettaglio nel regolamento FSI vigente per i Giochi Sportivi Studenteschi.

Punteggi e classifiche

Le classifiche, femminile e maschile/mista, saranno compilate in base alla normativa fissata nel regolamento FSI vigente per i Giochi Sportivi Studenteschi.

Casi di parità

Come previsto nel regolamento FSI vigente per i Giochi Sportivi Studenteschi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma tecnico

Staffetta in parallelo a 2-3-4 corsie.
Prova di scherma a staffetta.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 4 atleti/e.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Scherma: il campo gare è costituito dalle pedane di cm. 80/100 di larghezza e di m. 12/14 di lunghezza. E' prevista una zona di rispetto di almeno m. 2 per lato.

L'attrezzatura specifica di gara è costituita da fioretto e maschera di plastica. Si consiglia tuta con maniche lunghe, scarpe da ginnastica e guanto leggero per la mano che impugna l'arma.

Ove possibile verranno utilizzati fioretti con sistema di segnalazione delle stoccate.

Percorso: composto da 9 stazioni con zona di partenza-cambio. Va eseguito in forma di staffetta in parallelo a 2-3-4 corsie. Il percorso sarà sorteggiato sul luogo di gara tra quelli contenuti nella comunicazione dell'organizzazione della gara o del circuito di gare.

Regole di base

Percorso: Ogni componente della squadra dovrà compiere il percorso in successione, dandosi il cambio l'un l'altro nell'apposita area. Verrà rilevato il tempo totale di tutti i componenti della squadra.

Scherma: La prova consiste in un assalto a staffetta. La prima frazione termina quando uno degli schermatori arriva a 4 stoccate; la seconda a 8; la terza a 12, e così via fino a far gareggiare tutti i componenti della squadra.

Punteggi e classifiche

Per ogni percorso effettuato verrà assegnato un punteggio a decrescere dalla prima all'ultima squadra (es. 4 squadre in parallelo: 4 punti alla prima, 3 alla seconda, 2 alla terza, 1 alla quarta).

Nella scherma verranno assegnati 3 punti per ogni assalto vinto ed un punto per ogni assalto perso.

La classifica generale è data dalla somma delle 2 prove.

Casi di parità

In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella in cui gli allievi/e risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



SPORT INVERNALI SCI ALPINO

Programma Tecnico

Gara di slalom gigante maschile e femminile.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Rappresentativa d'Istituto

La Rappresentativa d'Istituto, maschile e femminile, è composta da 3 alunni/e.

Impianti ed Attrezzature

Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali per le specifiche categorie. Per la gara di gigante è previsto un dislivello di **mt. 250/300, il numero delle porte (cambi di direzione) deve essere compreso fra il 13% e il 15% del dislivello del percorso.** Si ricorda l'obbligatorietà dell'uso del **casco omologato da certificazione europea EN1077 rilasciato da Ente autorizzato**, mentre è consigliato l'uso del paraschiena.

Punteggi e classifiche

Al termine di ogni gara verrà redatta una classifica individuale.

Ai partecipanti di squadra vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine d'arrivo: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 al 3°, 4 al 4°, 5 al 5° e così via fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli studenti classificati più uno.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali delle tre migliori prestazioni ottenute dai componenti la rappresentativa d'Istituto.

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

SCI NORDICO

Programma Tecnico

Gara di fondo maschile e femminile – tecnica classica.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Rappresentativa d'Istituto

La Rappresentativa d'Istituto, maschile e femminile, è composta da 3 alunni/e.

Impianti ed Attrezzature

Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali.

- Per la gara **individuale** di fondo maschile la lunghezza del percorso è di Km. 5 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 150/250 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.50.**
- Per la gara **individuale** di fondo femminile la **lunghezza** del percorso è di Km.4 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 100/150 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.40.**
- Per la gara di staffetta maschile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di Km. 4 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 150/250 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.50.**
- Per la gara di staffetta femminile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di Km. 3 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 100/150 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.40.**

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Punteggi e Classifiche

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale.

Ai partecipanti di squadra vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine d'arrivo: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 al 3°, 4 al 4°, 5 al 5° e così via fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli studenti classificati più uno.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali delle tre migliori prestazioni ottenute dai componenti la Rappresentativa d'Istituto.

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

SNOWBOARD

Programma Tecnico

Gara di slalom gigante maschile

Gara di slalom gigante femminile.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Rappresentativa d'Istituto

La Rappresentativa d'Istituto maschile è composta da **2 alunni**.

La Rappresentativa d'Istituto femminile è composta da **2 alunne**.

Impianti ed Attrezzature

Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali per le specifiche categorie. **Si ricorda l'obbligatorietà dell'uso del casco (omologato da certificazione europea EN1077 rilasciato da Ente autorizzato) e del paraschiena.**

Punteggi e Classifiche

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica maschile ed una femminile.

Ai partecipanti vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine d'arrivo: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 al 3°, 4 al 4°, 5 al 5° e così via fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli studenti classificati più uno.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi ottenuti dai componenti la Rappresentativa d'Istituto.

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011
Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



SPORT INVERNALI ALUNNI CON DISABILITÀ

- PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI (PROVINCIALE E REGIONALE) -

Sci Alpino – Slalom Gigante

Per tutte le categorie di disabilità

Sci Nordico –

Per tutte le categorie di disabilità.

Le distanze saranno definite in base al grado di preparazione dell'alunno e alle esigenze del Comitato Organizzatore Locale

- **PROGRAMMA GARE FINALE NAZIONALE** -

Sci Alpino – Slalom Gigante

Per tutte le categorie di disabilità.

Sci Nordico

Per tutte le categorie di disabilità

Maschile	Femminile
da 1000 a 4000 Mt	da 800 a 3600 Mt

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

SOFTBALL MISTO



Composizione delle squadre

Le squadre sono miste e composte da 15 alunni; nell'ordine di battuta e per tutta la durata della partita, dovranno essere, obbligatoriamente, presenti 4 femmine e 5 maschi o viceversa, pena la perdita della partita stessa per forfait (5 - 0).

Impianti ed attrezzature

Gli incontri devono svolgersi, ove possibile, su campi con misure regolamentari, in alternativa possono essere adattati campi da gioco di altri sport, rispettando le seguenti misure:

Distanza tra le basi: m. 18,29;

Distanza pedana del lanciatore: m. 12,11;

Devono essere usate palle "incrediball" da softball (possibilmente da 11 pollici);

E' obbligatorio l'uso di mazze regolamentari approvate "little league max 32";

Abbigliamento

Per i ricevitori è obbligatorio l'uso della maschera con paragola e caschetto protettivo.

Per i ragazzi è necessaria, senza distinzione di ruolo, un'adeguata protezione "tipo conchiglia".

E' fatto assoluto divieto di calzare scarpe con spikes o tacchetti metallici, particolarmente raccomandate sono (specialmente su campi erbosi) le scarpe con tacchetti di gomma.

Regole di base

Tempi di gioco

Gli incontri sono disputati sulla distanza di 5 riprese complete o 1h e 30, gli incontri vanno comunque completati anche se la squadra in svantaggio non ha nessuna possibilità di vittoria. La squadra di casa può, se in vantaggio, rinunciare alla seconda metà dell'ultimo inning.

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 10 giocatori. Il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il miglior risultato in favore della squadra avversaria.

Valgono le regole del "Regolamento tecnico baseball ragazzi" con le seguenti eccezioni:

I corridori possono staccarsi dalle basi quando la palla ha raggiunto il piatto di casa base, il ricevitore ha 2 possibilità:

- 1) tira in base per tentare di eliminare i corridori, la palla è viva e in gioco;
- 2) non tira, la palla è morta, i corridori possono avanzare solo di una base. In caso di palla persa dal ricevitore si applicheranno le stesse due possibilità sopra descritte.

Partenza anticipata: i giocatori dovranno rimanere a contatto con le basi fino a quando la palla lanciata non avrà raggiunto il piatto di casa base.

Penalità La palla è morta, il lancio è valido, l'eventuale battuta è equiparata ad un foul ball ed i corridori dovranno ritornare alla casa di partenza.

Limiti di punteggio: indipendentemente dal numero di atleti eliminati, l'arbitro dovrà porre termine alla fase di attacco della squadra che avrà raggiunto i 4 punti nella ripresa (in tutte le fasi della manifestazione).

In caso di pareggio si disputeranno gli innings supplementari mettendo in seconda base l'ultimo battitore che ha completato il suo turno nell'inning precedente, fino a che, a parità di attacchi, una squadra non si porterà in vantaggio.

Utilizzazione del/la lanciatore/trice: non potrà prendere posizione in pedana, nella stessa giornata o in due giorni consecutivi, per più di 3 riprese complete anche se non consecutive, potrà comunque essere schierato in campo in altra posizione difensiva.

Suggeritori: potranno essere due adulti.

Casi di parità

Nei casi di squadre in parità di classifica, al termine della manifestazione essa sarà definita tenendo conto:

- del risultato dell'incontro diretto;
- della classifica avulsa in caso di più squadre in parità;
- della squadra più giovane;
- del sorteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Ammissione

Ai **Giochi Sportivi Studenteschi, Individuali ed a Squadre**, sono ammessi a partecipare gli alunni che frequentano le scuole medie inferiori, nati nel 1997, 1998, 1999, 2000.

Formula di Svolgimento

I Giochi Sportivi Studenteschi, Individuali ed a Squadre, femminili e maschili, saranno articolati in tre fasi:

PROVINCIALE – sarà organizzata, su iniziativa dei responsabili territoriali provinciali, entro il 15 Aprile di ogni anno. Previa certificazione da parte delle C.O.R. dell'avvenuto svolgimento, le prime due giocatrici, i primi due giocatori e le prime due squadre classificate di ogni Fase Provinciale, saranno ammesse alla Fase Regionale.

REGIONALE – sarà organizzata, su iniziativa dei responsabili territoriali regionali, entro il 14 Maggio di ogni anno. Previa certificazione da parte delle C.O.R. dell'avvenuto svolgimento, i vincitori del torneo individuale e di quello a squadre di ogni Fase Regionale, saranno ammessi alla Fase Nazionale.

NAZIONALE – sarà disputata in un unico fine settimana (sabato e Domenica), compreso nella seconda quindicina di Maggio di ogni anno.

TORNEO A SQUADRE - Previa certificazione da parte delle C.O.R. dell'avvenuto svolgimento delle fasi regionali, sono ammesse a partecipare le squadre vincitrici delle finali regionali dei Giochi Sportivi Studenteschi. Ciascuna squadra sarà composta di tre alunni (una femmina e due maschi), più eventuali due riserve.

TORNEO INDIVIDUALE - Previa certificazione da parte delle C.O.R. dell'avvenuto svolgimento delle fasi regionali, sono ammessi a partecipare i vincitori delle finali regionali individuali dei Giochi Sportivi Studenteschi.

Iscrizioni Finale Nazionale

Le iscrizioni alla Finale Nazionale dovranno essere inviate, entro il **18 Maggio 2011**, utilizzando gli appositi moduli ministeriali, sia al Referente organizzativo M.I.U.R. di I° grado che al Referente Organizzativo della F.I.G.S.

Regolamento di gioco

Tornei Individuali – Saranno disputati incontri di singolare, femminile e maschile. Essi si svolgeranno al meglio dei 3 games, ad eliminazione diretta. I tabelloni degli incontri ed i relativi orari di gioco saranno compilati mediante sorteggio.

Tornei a Squadre - Ogni squadra dovrà essere composta da tre atleti (una femmina e due maschi), più eventuali due riserve, iscritti allo stesso Istituto. Gli incontri si svolgeranno al meglio dei 3 games con l'attribuzione del punteggio secondo quanto previsto nei Campionati Italiani a Squadre della Figs. I tabelloni degli incontri ed i relativi orari di gioco saranno compilati mediante sorteggio.

Ai fini della sicurezza e della salute dei giovani agonisti l'uso degli occhiali o della maschera di protezione, è obbligatorio per tutti i partecipanti.

Per quanto non previsto si rimanda ai Regolamenti della Federazione Italiana Giuoco Squash.

Arbitri

GLI INCONTRI SONO ARBITRATI SECONDO LE REGOLE INTERNAZIONALI DELLA WSF.
TUTTI I GIOCATORI ISCRITTI SONO TENUTI AD ARBITRARE INCONTRI.

Premiazioni

LA CERIMONIA DI PREMIAZIONE SI SVOLGERÀ A CONCLUSIONE DELLA MANIFESTAZIONE.
I PREMI POTRANNO ESSERE RITIRATI SOLAMENTE DURANTE LA CERIMONIA DI PREMIAZIONE.

Reclami

Tutti i reclami inerenti l'organizzazione e lo svolgimento dei Giochi Sportivi Studenteschi dovranno essere sottoposti, per iscritto, al Giudice di Gara, che si pronuncerà immediatamente. Contro le decisioni del Giudice di Gara è ammesso ricorso alla Commissione Tecnica Federale, che si pronuncerà immediatamente.

Norme conclusive

TUTTI I GIOCATORI, DURANTE TUTTE LE FASI DI UN TORNEO (INCONTRI E RISCALDAMENTO IN CAMPO), HANNO L'OBBLIGO DI UTILIZZARE GLI OCCHIALI PROTETTIVI OMOLOGATI DALLA FIGS.

E' OBBLIGATORIO L'USO DELLA SCARPA CON SUOLA CHIARA.

PER QUANTO NON CONTEMPLATO NEL PRESENTE BANDO SI RIMANDA ALLE NORMATIVE FEDERALI IN VIGORE.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



TENNIS

Programma Tecnico

La manifestazione si esplica attraverso un Campionato a squadre in rappresentanza dell'Istituzione Scolastica.

Per il Campionato a squadre le gare previste sono 3 incontri di singolare e il doppio.

La manifestazione si esplica inoltre attraverso Tornei individuali suddivisi per categorie (M/F) per l'assegnazione dei Titoli individuali.

Rappresentativa d'Istituto a Squadre

La rappresentativa di istituto a squadre - maschile o femminile - è così composta:

Rappresentativa maschile

Rappresentativa femminile

N°3 maschi di cui almeno uno di 1° media;

N°3 femmine di cui almeno una di 1° media;

E' PREVISTA INOLTRE LA PARTECIPAZIONE A TITOLO INDIVIDUALE.

Norme di Partecipazione

Il numero di squadre e di individualisti ammessi a partecipare alla fase Provinciale è stabilito dalla Commissione competente.

Impianti ed Attrezzature

Per il Campionato a Squadre i campi di gara sono regolamentari e misureranno m 23,77 x m 8,23 per il singolare, più i corridoi per il doppio.

La racchetta da tennis è di misura junior; le palle sono semi –depressurizzate (mid), l'altezza della rete è regolamentare.

Per i tornei individuali i campi di gara sono regolamentari e misureranno m 23,77 x m 8,23 per il singolare. La racchetta da tennis è regolamentare. Le palle sono del tipo NORMALE . L'altezza della rete è regolamentare.

Regole di base

Valgono le regole del tennis. Per quanto non previsto si rimanda ai Regolamenti F.I.T.

Punteggi e classifiche

Per le gare a squadra e per i Tornei individuali si disputeranno 2 set al meglio dei 4 games con tie break sul 4 pari; "no-advantage"; sul punteggio di un set pari, si disputerà un tie break (7 punti). Negli incontri a squadra, in caso di parità si aggiudicherà l'incontro la squadra che avrà una migliore differenza games. In caso di ulteriore parità si procederà ad un doppio di spareggio.

NELL' AMBITO DELLE MANIFESTAZIONI DEI G.S.S. LADDOVE SARANNO RISPETTATE LE NORME F.I.T. (TESSERA AGONISTICA, GIUDICE ARBITRO FIT, COMUNICAZIONE UFFICIALE DEI RISULTATI AL COM. REG. FIT COMPETENTE, ETC.) SARANNO ATTRIBUITI I PUNTEGGI VALIDI PER LE CLASSIFICHE FEDERALI NELLA MISURA DEL 60% , COME PREVISTO PER I TORNEI GIOVANILI RODEO.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



TENNISTAVOLO

Programma tecnico e Formula di Competizione

Sono previste competizioni a squadre per rappresentative del settore maschile e del settore femminile.

Ogni incontro della competizione a squadre si articola su tre match (Formula Davis ridotta), due di singolare ed uno di doppio, sia per le prove del settore maschile che per le prove del corrispondente settore femminile.

Gli incontri vengono disputati secondo il seguente ordine: primo match di singolare, secondo match di singolare, successivo match di doppio.

SQUADRA 1	SQUADRA 2
Atleta X	Atleta A
Atleta Y	Atleta B
Doppio Atleti X-Y	Doppio Atleti A-B

L'incontro si concluderà al termine dei tre matches previsti.

Si aggiudica il confronto la rappresentativa che si affermi in almeno 2 dei 3 incontri previsti (è obbligatorio disputare tutti e 3 gli incontri).

Una squadra dovrà schierare durante l'incontro due atleti nei match di singolare ed in quello di doppio.

Le competizioni si svolgeranno con il sistema misto, **fase iniziale** con gironi iniziali all'italiana (formati da più squadre rappresentative) con incontri di sola andata, e **fase finale** con tabellone ad eliminazione diretta.

A conclusione della fase iniziale a gironi all'italiana, le prime due rappresentative di istituto di ciascun girone passano al tabellone ad eliminazione diretta.

Vince la manifestazione la rappresentativa che giunge prima nel tabellone ad eliminazione diretta.

In caso di particolare necessità, l'Ente organizzatore potrà disporre altra formula di svolgimento della prova.

Rappresentativa di Istituto

E' costituita da un massimo di due atleti.

In occasione della manifestazione territoriale a livello provinciale, ogni Istituzione Scolastica potrà presentare fino a 4 rappresentative.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti e attrezzature

La gare si svolgeranno su tavoli regolamentari. Le racchette e le palline sono quelle regolamentari.

In occasione delle fasi territoriali, fino a quella provinciale, è ammessa una tolleranza all'utilizzo di materiale omologato ITTF.

Regole di base

Ogni incontro si svolge al meglio dei 5 set. L'incontro si conclude quando un atleta vince 3 set su 5. I set vengono giocati al meglio degli 11 punti; in caso di parità 10-10, la partita si conclude quando uno dei due contendenti conquista due punti di vantaggio (12-10, 13-11, 14-12, 15-13 ecc...). Solo nei gironi, ove indispensabile per motivi organizzativi, i singoli incontri potranno essere disputati al meglio dei 3 set.

Le competizioni si svolgono in rispettando il Regolamento Tecnico di Gioco approvato dalla Federazione Italiana Tennistavolo.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



TIRO A SEGNO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati.

Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.

Descrizione del bersaglio.

Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.

Visita all'impianto da tiro.

Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità "carabina e "pistola".

Sono consentite esercitazioni di tiro solo ed esclusivamente al simulatore elettronico.

Partecipazione

Il numero dei componenti le rappresentative scolastiche interessate sarà definito dall'insegnante in accordo con il responsabile federale sul territorio, al fine di valorizzare il significato dell'esperienza e della conoscenza sportiva.

Si rammenta che a seguito delle deliberazioni del Comitato Misto M.P.I. - C.O.N.I. (del 19.02.98, Prot. n° 525/AI), non è consentita agli alunni alcuna prova pratica con le armi.

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



TIRO A VOLO

Programma Tecnico

Illustrazione delle specialità olimpiche attraverso la visione di filmati.
Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.
Descrizione del bersaglio e della sua composizione: piattello.
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.
Visita all'impianto da tiro (macchine lanciapiattelli, armeria).
Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità olimpiche:
Fossa Olimpica, Skeet e Double Trap.

Partecipazione

Il numero dei componenti le rappresentative scolastiche interessate sarà definito dall'insegnante in accordo con il responsabile federale sul territorio, al fine di valorizzare il significato dell'esperienza e della conoscenza sportiva.

Si rammenta che a seguito delle deliberazioni del Comitato Misto M.P.I. - C.O.N.I. (del 19.02.98, Prot. n° 525/AI), non è consentita agli alunni alcuna prova pratica con le armi.

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



TIRO CON L'ARCO

Programma tecnico

Gara di tiro con bersaglio del diametro di cm. 80, posto ad una distanza di 10 metri, sia per i maschi che per le femmine. 12 serie di tiri (tre frecce per serie) per un totale di 36 frecce per ogni concorrente.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto, maschile e femminile, è composta da 3 alunni/e.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte in impianti all'aperto o al coperto secondo le norme previste dal R.T.F..

Vengono utilizzati gli archi-scuola con mirino ma senza accessori (stabilizzatori /clicker) e i bersagli sono del tipo indoor.

Punteggi e classifiche

Verrà redatta una classifica individuale per ogni categoria. A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato; ai ritirati, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti in classifica più uno.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma Tecnico

1. Triathlon (25 m nuoto, 1 km ciclismo, 250 m corsa a piedi).
2. Duathlon (200 m corsa a piedi, 1 km ciclismo, 200 m corsa a piedi).
3. Aquathlon (25 m nuoto + 500 m di corsa).

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di istituto è composta da 3 alunni/e.

Partecipazione

Gli istituti possono liberamente scegliere 1, 2 o tutte e 3 le prove del programma tecnico (Triathlon, Duathlon, Aquathlon) alle quali aderire.

La partecipazione delle rappresentative scolastiche alle fasi seguenti a quella d'istituto viene stabilita dalla C.O.P.

Impianti ed attrezzature

Dove prevista si può usare qualsiasi tipo di bicicletta. E' obbligatorio l'uso del casco.

Prova di Triathlon

La piscina può essere di 25 m. o di 50 m. La zona di transizione deve essere ben delimitata e riservata solo ai partecipanti. Il percorso di ciclismo e di corsa può essere allestito su qualsiasi tipo di terreno (asfalto, terra, pista di atletica, erba). La prova viene svolta tutta di seguito.

Prova di Duathlon

Stesse indicazioni del triathlon, meno ovviamente la fase in piscina.

Aquathlon con partenza ad Handicap

Si effettua per prima la prova di nuoto registrando il tempo impiegato da ogni concorrente.

Alla prova di corsa parte per primo il miglior tempo del nuoto, a seguire con il distacco accumulato (nella prima prova) gli altri concorrenti. Vince chi arriva primo al traguardo della corsa.

Punteggi e Classifiche

Sono previste classifiche distinte (maschile e femminile).

A tutti i partecipanti viene attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale, come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo classificato. Ai ritirati viene dato il punteggio dell'ultimo più 1.

La classifica per rappresentative scolastiche si ottiene sommando i punteggi dei primi tre migliori classificati. Vince la squadra con meno punti.

Alla fase successiva partecipano la prima squadra M e F.

Casi di parità

Ai fini della qualificazione alle fasi successive, in caso di parità fra 2 o più rappresentative prevale quella che ottiene il migliore risultato:

1. classifica individuale

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



TWIRLING

Programma Tecnico

Un percorso ginnastico a tempo realizzato sotto forma di staffetta (esecuzione individuale) per squadre composte da 4 alunni/e (anche miste).

Esercizio collettivo a corpo libero ideato con l'utilizzo del bastone da twirling, di libera composizione da eseguire con accompagnamento musicale (orchestrato e/o cantato) da 4 componenti di ciascuna rappresentativa. Nell'esercizio devono essere inseriti movimenti di bastone e di corpo, coordinati tra loro secondo un logico sviluppo coreografico delle forme.

Nella fase d'istituto viene richiesto solo il percorso ginnastico; alla fase provinciale e successive le squadre ammesse dovranno eseguire, oltre al percorso ginnastico, l'esercizio a squadra.

Rappresentativa d'istituto

La rappresentativa d'istituto è composta da squadre formate da 4 alunni/e (anche miste).

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative Scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto è stabilita dalla competente Commissione Organizzatrice.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara deve essere situato in un impianto sportivo all'interno; misura m 18 di lunghezza e m. 12 di larghezza.

Per l'esercizio collettivo a corpo libero il centro del campo di gara dovrà coincidere con quello del basket, ove esistente.

Ogni impianto di gara deve avere un impianto d'amplificazione completo di diffusori acustici, con lettore audiocassette, lettore CD e cronometro. Inoltre, sono necessari gli attrezzi per il percorso ginnastico.

Per l'esercizio collettivo:

- Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con l'attrezzo previsto dalla Federazione Italiana Twirling (bastone di metallo con due pomelli di gomma di dimensioni diverse alle estremità).

Il pubblico deve essere collocato a distanza di sicurezza dal campo di gara.

Regole di base

Il percorso ginnastico con piccoli e grandi attrezzi è basato sullo sviluppo delle capacità motorie e attività di gioco-sport e si svolge su un tracciato triangolare. Prevede una staffetta per squadre (esecuzione individuale) di 4 ginnasti/e. Ogni allievo parte dall'angolo A percorrendo il lato AC ed esegue le prove richieste lungo il percorso sino a toccare il compagno successivo.

Il tempo complessivo impiegato dalla squadra è dato dalla somma dei quattro tempi parziali. Al tempo complessivo di esecuzione verranno aggiunte eventuali penalità ottenendo così tempo totale definitivo. Tale tempo verrà poi trasformato in punti.

Sono previste penalizzazioni per la realizzazione scorretta dei movimenti ginnastici e tecnici indicati. Se il movimento è omesso (ovvero non presentato o sostituito) il punteggio è 0, il movimento abbozzato non è considerato omissione.

L'esercizio collettivo a corpo libero dovrà presentare varietà di movimenti di corpo e di bastone eseguiti con precisione e sincronismo. Sono richiesti almeno 3 scambi di attrezzo tra i componenti la squadra. Gli scambi possono essere eseguiti simultaneamente, a coppie, in successione, ... secondo la creatività del costruttore.

L'esercizio dovrà avere una durata da un minimo di 1'30" ad un massimo di 2'00. E' prevista una tolleranza di 10 secondi in più o in meno per l'eventuale differenza di velocità fra i riproduttori musicali.

Punteggi e classifiche

Per la fase Provinciale e successive la classifica sarà determinata dalla somma dei punteggi delle due prove (percorso ginnastico punti 20 ed esercizio collettivo punti 80).

Alla fase Provinciale verranno redatte due classifiche:

una per il percorso ginnastico a staffetta;

una che sommerà il punteggio del percorso ginnastico e dell'esercizio a corpo libero; quest'ultima classifica determinerà il passaggio all'eventuale fase regionale.

Nella fase provinciale e successive l'esercizio collettivo viene valutato da una giuria composta da quattro giudici. Il Presidente di Giuria controlla i totali dei punteggi dati da ogni Giudice; vengono eliminati il punteggio totale più alto e il più basso; dei restanti totali si fa la media, si detraggono eventuali penalità e si ottiene il punteggio totale definitivo.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Per esprimere il suo punteggio il giudice oltre a considerare la tecnica di corpo e di bastone, la varietà dei movimenti, l'utilizzo del tempo e dello spazio, la continuità e lo sviluppo delle forme, l'interpretazione musicale, il valore d'intrattenimento, considererà anche gli scambi, le difficoltà create dal lavoro di squadra, la precisione e l'insieme.

Casi di parità

In caso di parità in classifica fra le rappresentative prevarrà quella in cui l'età media degli alunni risulterà più giovane.

Abbigliamento

Gli atleti possono indossare una tenuta sportiva libera tenendo presente che si tratta di un avvenimento sportivo. Devono essere indossate scarpe sportive.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma tecnico

Sono previste regate veliche con barche collettive da 3 o 4 membri di equipaggio, anche misto (maschi e femmine); la Federazione Italiana Vela comunicherà, contestualmente all'intenzione di svolgere la fase nazionale, da quanti membri dovrà essere composto l'equipaggio.

Oltre ad organizzare la selezione per la fase nazionale ogni Commissione Organizzatrice Regionale potrà attivare, fino alla fase regionale inclusa ed in collaborazione con i locali comitati della Federazione Italiana Vela:

- regate veliche individuali con imbarcazioni di una classe avente superficie velica sino a 4 mq.; per le tavole a vela sino a 5.8 mq.; categoria unica (maschi e femmine)
- regate veliche a coppie anche miste con imbarcazioni di una classe avente superficie velica sino a 7 mq.

In tal caso non vi dovrà essere sovrapposizione di date, al fine di consentire anche ai partecipanti a queste regate la partecipazione alla selezione con la barca collettiva.

Rappresentativa di Istituto

Le rappresentative di Istituto dovranno essere composte, conformemente all'equipaggio previsto per la fase nazionale, da tre o quattro alunni/e.

Per la fase regionale, nel caso si utilizzi una barca da 3 e la finale nazionale sia prevista con 4 membri d'equipaggio, occorrerà comunque che l'equipaggio sia composto da 4 membri uno dei quali iscritto come riserva

Il timoniere dovrà aver compiuto il 12° anno.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi successive a quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente che fisserà i termini di partecipazione in relazione alle norme federali vigenti.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara sarà predisposto dal Comitato di Regata conformemente ai Regolamenti della Federazione Italiana Vela.

La barca collettiva ed i mezzi per l'assistenza in acqua saranno messi a disposizione dal Comitato Organizzatore.

Formato

Il formato della manifestazione sarà deciso dal Comitato Organizzatore a seconda del numero delle scuole iscritte, del numero di imbarcazioni disponibili e delle previsioni del tempo. Ogni concorrente potrà disputare un massimo di quattro prove nella stessa giornata e, comunque, i concorrenti non dovranno restare in acqua per più di 4 ore consecutive.

Punteggi e classifiche

Il sistema di punteggio sarà deciso conformemente al formato scelto, sulla base delle normative della Federazione Italiana Vela.

Parteciperanno alle fasi successive le Rappresentative di Istituto vincenti delle gare secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice o dalla stessa individuate attraverso criteri autonomamente applicati.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti. Se persiste una parità prevarrà la Rappresentativa in cui gli alunni risulteranno più giovani.

Riferimento

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vige il regolamento tecnico della Federazione Italiana Vela.

Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011

Primo ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

**Programma tecnico Taolu (Forme)**

Categoria I° Changquan - Juji Duilian.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è libera.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari o approvati dalla Federazione CONI Fiwuk.

Regole di base

Le gare vengono arbitrate con il regolamento CONI FIWUK.

Punteggi e classifiche

A conclusione della fase verrà stilata una classifica per istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli atleti.

Casi di parità

In caso di parità fra due rappresentative, prevarrà quella con minor numero di atleti, ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.