

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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:

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

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

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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012
Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



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.

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 EVENTUALE 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

ATTIVITÀ 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



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 (2,2-2,4 Kmsf)

Cat. Ragazze tempo percorrenza 15-20 minuti (2,0-2,2 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 antidrucciolo 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 concorrenti partiti 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

TRAIL – O /ORIENTAMENTO DI PRECISIONE



Programma Tecnico

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con il CIP (Comitato Italiano Paralimpico) promuove la disciplina del TrailO aperta a tutti gli alunni.

Categorie

- Paralimpici 1° Ciclo: riservata agli alunni con disabilità certificata
- Open 1° Ciclo: aperta a tutti gli alunni.

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

La partecipazione alla categoria Paralimpici è riservata agli alunni che abbiano una disabilità permanente che dia uno svantaggio significativo nella corsa orientamento. La categoria Paralimpici sarà inclusa nella categoria Open e pertanto tutti i concorrenti iscritti in detta categoria saranno automaticamente iscritti anche nella categoria Open.

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 carrozzina.

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 in salita.

Rappresentativa d'Istituto

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

Partecipazione

Accederanno alle fasi successive quella d'Istituto le Rappresentative scolastiche e gli alunni primi classificati individuali nella categoria Open e nella categoria Paralimpici (se non facenti già parte della squadra ammessa) nel numero stabilito dalle Commissioni Organizzatrici competenti.

Alla Fase Nazionale parteciperanno dopo la disputa delle rispettive Fasi Regionali: la prima Rappresentativa scolastica classificata ed il primo classificato nella categoria Open e nella categoria Paralimpici (se non facenti già parte della squadra ammessa).

Impianti ed attrezzature

L'impianto ideale per le gare di TrailO 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. Durante tutta la prova debbono rimanere il più possibile in silenzio per non arrecare disturbo e favorire la concentrazione dei concorrenti. Non possono interferire sulle risposte fornite dal concorrente.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Classifiche

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

Verrà stilata una classifica per Rappresentativa di istituto che, dopo aver escluso i concorrenti partecipanti a titolo individuale, terrà conto dei risultati ottenuti dagli studenti appartenenti allo stesso istituto (due nella categoria Open e due nella categoria Paralimpici).

Le Classifiche terranno conto del maggior numero di risposte esatte fornite e del minor rilievo cronometrico ottenuto nelle piazzole a tempo.

Unicamente ai fini delle premiazioni a titolo individuale, dalla classifica verranno estrapolati e premiati separatamente i migliori piazzamenti ottenuti nelle due categorie.

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.

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 indicati nella carta, ma resi ben evidenti lungo il percorso.

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 tecnici:

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 due, oppure tre 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.

Fair play: tutte le persone che prendono parte ad una gara di Trail Orientamento devono comportarsi con onestà e lealtà. Devono mantenere un atteggiamento sportivo e uno spirito di amicizia. Le carrozzine devono avere la precedenza sul lato della strada più vicino ai controlli e accesso ai punti di decisione davanti ai concorrenti autosufficienti. Sul terreno di gara i concorrenti non devono comunicare e devono rimanere in silenzio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



PALLACANESTRO – EASYBASKET SENIOR

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 20-0 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 è previsto un intervallo di 10 minuti.

Impianti ed attrezzature

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

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 Tecniche

Valore dei punti

- la realizzazione del canestro su azione di gioco vale sempre **2 punti**; ovvero anche quando viene effettuato al di fuori dell'area dei 6,75,
- per ogni fallo subito da un giocatore con o senza palla durante le varie fasi di gioco, **1 punto**, e **possesso di palla (con rimessa laterale nel punto più vicino)** viene assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo

Norme di gioco

Non è previsto un limite di falli individuali.

Non sono previsti tiri liberi.

E' previsto 1 minuto di sospensione per ciascuna squadra per ciascun tempo di gioco.

In caso di palla a 2, il gioco verrà ripreso con una rimessa laterale (nel punto più vicino) della squadra in difesa.

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. Vigè la regola dell'infrazione di campo. Rimangono vigenti tutte le altre regole a tempo (3'', 5'', 24'').

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

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

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

É 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

Non è previsto alcun bonus per i falli di squadra commessi in un periodo di gioco.

Casi di parità

In caso di parità di punteggio al termine dei tempi regolamentari, si svolgerà un tempo supplementare di 3 minuti, con quintetti schierati in campo a scelta del docente ed in caso di ulteriore parità si procederà all'effettuazione di ulteriori tempi supplementari ad oltranza (con quintetti diversi schierati in campo), 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 numeri di canestri realizzati dalla squadra; 5) dalla minore età.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro 2011" .

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012
Istituzioni scolastiche del I 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

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.

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 dei 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

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.

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).

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

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:

- 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

PALLATAMBURELLO



Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da dieci giocatori/trici, tutti da iscrivere a referto e presenti in campo, 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. 6, larghezza mt. 11, altezza mt. 7.

Le righe perimetrali fanno parte del terreno di gioco.

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 ne con il tamborello, 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 e' 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 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 e' consentito il rimbalzo della palla a terra.

Se nell'effettuare il servizio il battitore dovesse lasciare male la palla, occorrerà che ai fini della ripetizione del gesto questa cada a terra senza aver toccato ne il tamborello ne alcuna parte del corpo del battitore: in caso contrario si perde il quindici; e' 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 che non si fosse ripreso/a, 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 stare all'esterno del campo, lateralmente, in prossimità della propria panchina.

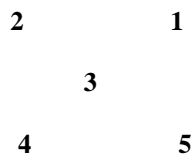
I giocatori/trici di ogni squadra devono recare sulle magliette i numeri da 1 a 10, progressivi (altezza minima dei numeri cm 20, base minima di ogni numero cm 2). I numeri vanno posti sulla parte anteriore delle maglie dei giocatori/trici.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

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):

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.

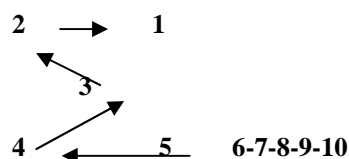
Rotazione dei giocatori

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



Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

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
- 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.

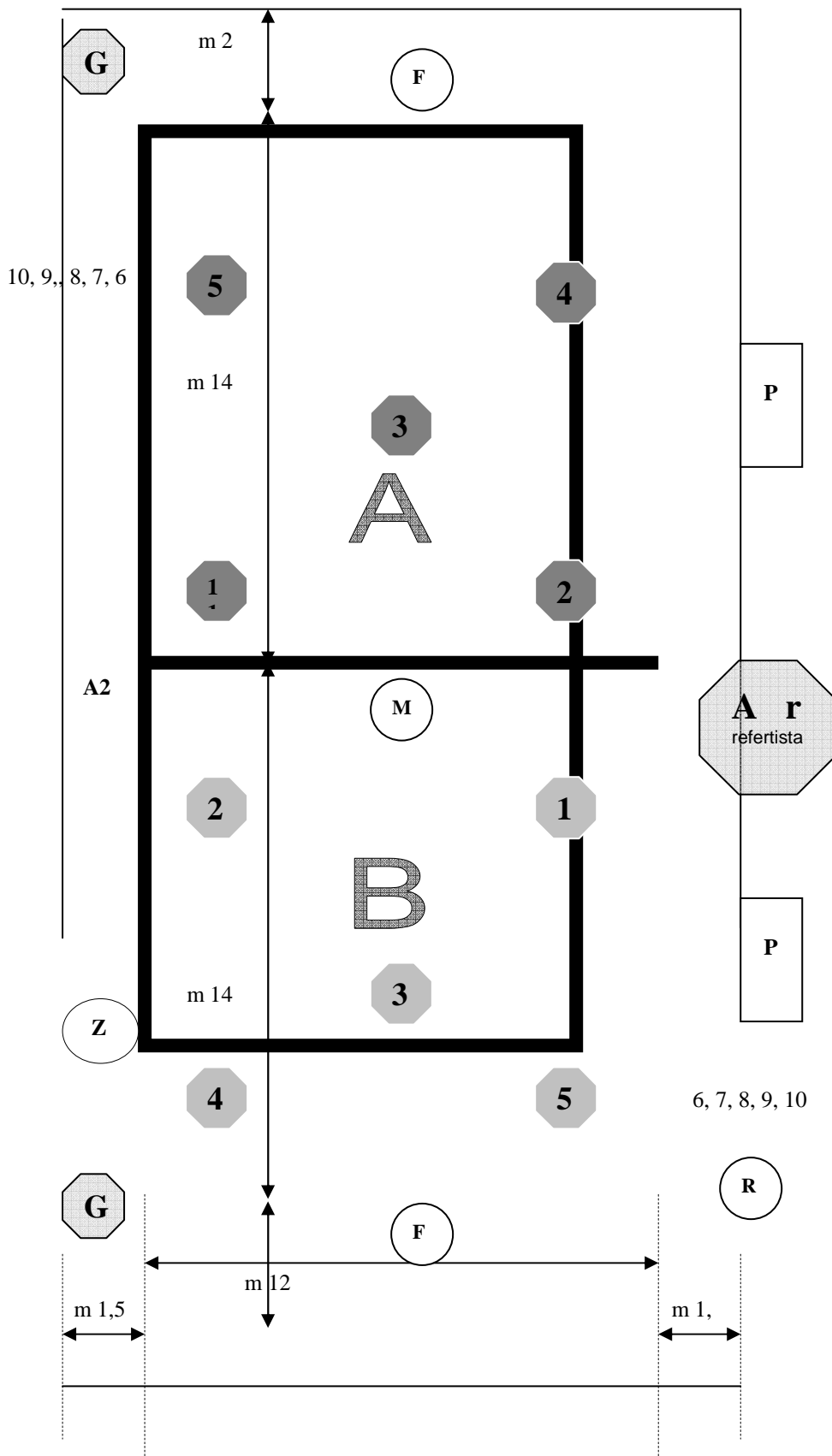
Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità sul 12-12, l'arbitro farà disputare tre giochi di spareggio dopo aver proceduto ad un nuovo sorteggio. E' data facoltà all'insegnante di presentare all'arbitro, prima dell'inizio dei giochi di spareggio e rispettando la successione numerica (1, 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 concentrazione¹, 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'allenatore può dare istruzioni di gioco agli 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**.

Su proposta della Federazione Nazionale Pallavolo, ogni Commissione Organizzatrice potrà attivare, fino alla fase provinciale inclusa ed in collaborazione con i locali comitati FIPAV, tornei sperimentali di "Beach Volley" con formule di svolgimento adattabili alla fascia di età (4x4 – 3x3 – 2x2).

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012
Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Partecipazione

Ai Giochi Sportivi Studenteschi di Pesistica possono partecipare gli Alunni di 13 e 14 anni di età compiuta o da compiere nell'anno solare (*nati/e negli anni 1998 e 1999*) delle Istituzioni Scolastiche secondarie di I° grado.

Regolamento Tecnico di Gara

La gara si svolge a squadre maschili e femminili composte ciascuna da un massimo di 5 Alunni, uno per ciascuna delle seguenti categorie di peso: 43 kg - 50 kg - 57 kg - 66 kg - +66 kg.

In caso di mancanza di Atleti in una determinata categoria di peso, sia maschile che femminile, le squadre possono essere completate con una sola sostituzione; in questo caso il punteggio dell'Atleta, M o F, che sostituisce, viene dimezzato del 50%.

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

- Attrezzature e allestimento sedi di gara

I. Predisposizione di una corsia larga metri 1x14 con annessa cordella metrica, per l'effettuazione dell'esercizio di salto;

II. Predisposizione di un settore per il lancio largo metri 4x15 e suddiviso in 21 zone punteggio: la prima di metri 5 e le altre di centimetri 50 l'una, come da schema illustrato al punto 2 "Lancio della palla zavorrata";

III. Palla zavorrata da Kg 3;

IV. Bilanciere giocattolo a carico fisso di Kg 10.

- Regole tecniche per tutte le Fasi

La gara si svolge sulle seguenti tre prove:

1: 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.

2: 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 14 14,5 15 oltre 15

Punti 5 5,5 6 6,5 14 14,5 15 15,5

Il punteggio da aggiudicare all'Atleta risulterà dalla fascia in cui cadrà la palla zavorrata; se la palla cade sulla linea tra due fasce di punteggio, è da considerarsi valida la fascia più vicina alla linea di lancio. Nel caso la palla vada oltre la linea dei 15 metri, il punteggio assegnato sarà sempre di 15,5 punti.

Il LANCIO è nullo se:

- 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;

- 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;

- La palla zavorrata tocca a terra lateralmente, fuori delle linee del settore lanci.

3: 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:

- Nella fase di girata ed appoggio del bilanciere sulle spalle, ci sia contatto tra arti superiori ed arti inferiori;

- Nella fase di spinta non venga effettuata una simultanea e completa distensione degli arti superiori;

- Nella fase conclusiva l'alunno non si fermi per un attimo con i piedi allineati e gli arti inferiori e superiori completamente distesi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Calendario Gara

Fase Regionale

Gli Istituti Scolastici possono partecipare alla Fase Regionale presentando al Comitato Regionale FIPE di competenza, almeno 10 giorni prima della gara, una lista nominativa sottoscritta dal Dirigente Scolastico degli alunni/e componenti la squadra.

Ciascun Istituto può presentare un massimo di 3 squadre maschili e 3 squadre femminili.

Idoneità Sportiva Agonistica della eventuale Finale Nazionale

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

Copertura assicurativa

Il CONI garantisce la copertura assicurativa per tutti i partecipanti (*alunni, insegnanti e accompagnatori*) in tutte le Fasi.

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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012
Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



RAFTING

Programma tecnico

- a) Discesa Sprint (distanza massima mt 600)
 b) Discesa Classica (Distanza minima mt 2.000)
 I percorsi non debbono prevedere passaggi di difficoltà superiore al III grado.

Le prove si svolgono a squadre di 4/6 partecipanti; il numero dei partecipanti per imbarcazione è stabilito dal bando di gara, anche in relazione alle caratteristiche del campo di gara e delle imbarcazioni, che non devono avere a bordo un numero di persone superiore a quello indicato e previsto dal costruttore e che verranno messe a disposizione dagli organizzatori o, in alternativa, dalla Federazione.

Il bando di gara dovrà specificare se sono previste categorie distinte, maschili e femminili, oppure se la competizione si svolgerà con categoria unica ed equipaggi misti.

Gli equipaggi debbono essere condotti da una guida federale brevettata F.I.Raft. La guida funge unicamente da timoniere e non partecipa alla propulsione del gommone, pena la squalifica.

Rappresentativa di Istituto

La caratteristica di sport di squadra del rafting consente una partecipazione sufficientemente ampia di alunni/atleti.

Il numero di equipaggi per scuola è definito dal bando di gara redatto dagli organizzatori, in relazione al materiale nautico ad alle guide disponibili.

Qualora sul territorio ne esistano le possibilità, potranno essere previste manifestazioni per gruppi di scuole.

Partecipazione

Per gare di livello superiore a quello provinciale il bando dovrà prevedere il numero massimo di equipaggi ammessi per ogni istituto e categoria. Per le stesse gare debbono essere previste categorie distinte maschili e femminili.

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono su acque libere (fiumi) in alveo naturale.

Nelle discese verranno utilizzate imbarcazioni e pagaie le cui caratteristiche siano conformi ai regolamenti federali e che pertanto rispondano ai requisiti tecnici e di sicurezza.

Le dotazioni di sicurezza sono le stesse previste dal regolamento tecnico della Federazione.

La Federazione verificherà l' idoneità del percorso.

Punteggi e classifiche

La classifica individuale si ottiene in base ai tempi registrati, a partire dal migliore. Il punteggio sarà attribuito in base a quanto previsto nel regolamento sportivo federale.

Casi di parità

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

Disabili

È prevista la partecipazione alle competizioni di alunni diversamente abili, la cui disabilità non sia incompatibile con l'attività, in numero massimo di un alunno per imbarcazione.

L'alunno può essere accompagnato, se necessario, da un assistente che non partecipa alla propulsione.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Categorie

- Cat **B** (mista M + F): 1^a e 2^a media (nati '99, '00) fino alla fase regionale inclusa.
- Cat. **A** : 2^a e 3^a media M o F (nati '98 e '99).

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 1999/2000)

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.

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

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

- **NON è concesso il frontino**

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Disposizioni tecniche CATEGORIA “ A “ (nati nel 1998/1999)

Regolamento U14 FIR con le seguenti modifiche:

- **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 “ Maschile (nati nel 1998/1999)

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 1998/1999)

- **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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 di 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 m.250/300, il numero delle porte (cambi di direzione) deve essere compreso fra il 13% e il 15% del dislivello del percorso (distanza massima 26 metri). Si ricorda l'obbligatorietà dell'uso del casco omologato da certificazione rilasciato da Ente autorizzato, mentre è consigliato l'uso del paraschiena.

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 ammessi di squadra più uno.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali dei 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 di 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 3,3 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 2,5 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 3,3 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. 2,5 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 ammessi di squadra più uno.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali dei 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 e femminile.

Partecipazione

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

Rappresentativa di 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 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 ammessi di squadra 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 2011/2012
Istituzioni scolastiche del I 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 EVENTUALE 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 1998, 1999, 2000, 2001.

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.

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.

È obbligatorio l'uso della scarpa con suola chiara.

Per quanto non contemplato nel presente bando si rimanda alle normative federali in vigore.

TENNIS



Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

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 e per i tornei individuali 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 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, nelle fasi finali, 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. Nelle fasi di qualificazione le Comm. Org.ci potranno riservarsi di far disputare gli incontri sulla misura di un set unico a 6 games con eventuale tie-break normale sul 5 pari.

Nell'ambito delle manifestazioni dei G.S.S. laddove saranno rispettate le norme F.I.T. (tessera agonistica, giudice arbitro F.I.T., comunicazione ufficiale dei risultati al com. reg. F.I.T. 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 palle 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 2011/2012
Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012
Istituzioni scolastiche del I 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/Al), non è consentita agli alunni alcuna prova pratica con le armi.

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 omissso (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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)



Programma tecnico

Sono previste regate veliche con barche collettive da 3 o 4 membri di equipaggio, categoria unica, 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 eventuale 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 2011/2012
Istituzioni scolastiche del I 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.