

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
Schede Tecniche Scuole di 2° Grado

INDICE

DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina	DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina
INDICE		1	HOCKEY PRATO		30
ATLETICA CAMPESTRE		2	JUDO		31
ATLETICA PISTA		2	KARATE		31
GINNASTICA		4	LOTTA		32
GINNASTICA AEROBICA		4	MOTONAUTICA R.C.		33
NUOTO		4	ORIENTAMENTO e TRIAL - O		34
NUOTO PINNATO		5	PALLAPUGNO		36
NUOTO SALVAMENTO		5	PALLAMANO		38
SCI ALPINO		7	PALLATAMBURELLO		39
SCI NORDICO		7	PATTINAGGIO CORSA		43
SNOW BOARD		9	PATTINAGGIO GHIACCIO F.		43
CALCIO		10	PATTINAGGIO GHIACCIO V.		44
CALCIO A 5		11	PESCA SPORTIVA – LANCIO		45
PALLACANESTRO		12	PENTATHLON MODERNO		46
PALLAVOLO		13	PESI		47
AEROMODELLISMO		14	PUGILATO EDUCATIVO		48
ARRAMPICATA SPORT.		15	RUGBY		49
BADMINTON		16	SCACCHI		50
BASEBALL // SOFTBALL		17	SCHERMA		51
BOCCE		18	SQUASH		52
BOWLING		19	TENNIS		53
BRIDGE		20	TENNISTAVOLO		54
CANOA		21	TIRO A SEGNO		56
CANOTTAGGIO		21	TIRO A VOLO		56
CANOTTAGGIO SEDILE FISSO		22	TIRO CON L'ARCO		56
CICLISMO		23	TRIATHLON		58
CRICKET		24	TWIRLING		59
DAMA		25	VELA		61
DANZA SPORTIVA		26	WUSHU - KUNGFU		62
GOLF		28	SPORT DISABILI		63
HOCKEY GHIACCIO		29			
HOCKEY PISTA		29			

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
ATLETICA LEGGERA

Corsa campestre

Partecipanti

Il numero dei partecipanti per ogni squadra è stabilito da ogni singola commissione organizzatrice.

Impianti ed attrezzature

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

Distanze gara:

Categoria	Maschile	Femminile
Allievi	da 3200 a 4000 Mt	da 2000 a 3000 Mt
Juniores	Mt. 4200 circa	Mt 3000 circa

Punteggi

In tutte le fasi sarà attribuito ai partecipanti di squadra il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza, come segue: 1 punto al primo, 2 al secondo, 3 al terzo, fino all'ultimo regolarmente punteggiato.

Un componente la squadra classificata nella fase precedente, che si ritira o che viene squalificato prende tanti punti quanti sono il numero dei partecipanti di squadra ammessi alla manifestazione più uno.

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio dei suoi **quattro concorrenti** meglio classificati.

Casi di parità

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

ATLETICA LEGGERA

Attività su pista

Programma Tecnico categorie Allievi e Juniores

- Pista Maschile: m. 100 – m. 110 hs (10 hs – h. 91 – m. 13,72 – 9x9,14 – 14,02) – m. 300 - m. 1000 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 5 (juniores kg 6) – lancio del disco da kg. 1,5 – staffetta 4x100 m.

- Pista Femminile: m. 100 – m. 100 hs (10 hs – h. 76 – m. 13,00 – 9x8,00 – 15,00) - m. 300 – m. 1000 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 3 – lancio del disco da kg. 1 – staffetta 4x100 m.

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

Fino alla fase regionale inclusa potranno essere inoltre previste le seguenti gare:

- Marcia maschile km 4 - femminile km 3
- Biathlon (corsa + salto // corsa + lancio // salto + lancio)

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

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

Rappresentativa di Istituto

Fino alla finale regionale compresa il numero di atleti che ogni scuola potrà iscrivere alle varie gare in programma viene stabilita dalla competente commissione;

La Rappresentativa deve partecipare a tutte le gare previste dal programma tecnico con i propri alunni.

Ogni alunno potrà prendere ad una sola gara più la staffetta 4x100.

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

Punteggi e classifiche

Verrà redatta una classifica individuale per ogni specialità. A tutti i partecipanti di squadra 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 e agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno; ai non partiti si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più 2.

Nel caso in cui un atleta acquisisce il diritto a partecipare ad una finale (distrettuale, comunale, provinciale, regionale o nazionale) e durante lo svolgimento della stessa commette nei concorsi tre nulli **IN APERTURA**, gli viene attribuito l'ultimo posto in classifica senza l'aggravio di un punto supplementare.

Calcolo delle Classifiche

Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre saranno presi in considerazione **i migliori 8 risultati** ottenuti in specialità diverse da studenti appartenenti alla stessa scuola **(con la possibilità cioè di poter scartare il punteggio peggiore)**.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

GINNASTICA e GINNASTICA AEROBICA

I regolamenti della Ginnastica, data la loro voluminosità, sono allegati alla fine della presente nota.

NUOTO

Rappresentativa d'istituto

La composizione della Rappresentativa di Istituto è stabilita dalla competente commissione organizzatrice. Successivamente alla fase provinciale ogni rappresentativa sarà composta da **6 alunni**.

Programma tecnico

Maschile e Femminile

50 metri Dorso , 50 metri Rana, 50 metri Farfalla, 50 metri Stile Libero

Staffetta 4x50 Mista (quattro Stili),

Staffetta 6x50 stile libero.

Partecipazione

La partecipazione delle rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella di istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Tutti gli alunni componenti la rappresentativa d'istituto potranno essere iscritti ad una sola gara individuale e alle due staffette.

Ogni istituto potrà iscrivere non più di due allievi alle gare individuali.

Impianti e attrezzature

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Punteggi e classifiche

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di specialità come segue: un punto al primo, due punti al secondo, tre punti al terzo fino all'ultimo regolarmente arrivato.

Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre (nella gara dove risulteranno iscritti due atleti dello stesso istituto) sarà preso in considerazione il miglior risultato conseguito da uno dei due componenti la rappresentativa. Al secondo partecipante dell'istituto alla medesima gara non verrà attribuito alcun punteggio e si procederà senza considerare la sua presenza .

Gli atleti non partiti, i ritirati e agli eventuali squalificati si vedranno assegnare tanti punti quanti sono gli iscritti di squadra più uno.

Entrambe le staffette porteranno punteggio come già spiegato per le gare individuali.

Risulterà vincente la rappresentativa che avrà totalizzato il minor punteggio.

In caso di parità tra rappresentative prevarrà quella che avrà ottenuto i miglior piazzamenti. Nel caso che perduri la situazione di parità si procederà prendendo in considerazione i risultati cronometrici ottenuti in primo luogo nella staffetta 4x50 mista e successivamente (qualora perduri la situazione di parità) nella staffetta 6x50 stile libero.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

NUOTO PINNATO

Programma Tecnico e distanze

Nuoto Pinnato – Velocità

Maschile e femminile.

Stile pinne: 50 metri e staffetta 4 x 50

Stile Nuoto Pinnato: 50 metri e staffetta 4 x 50

Rappresentativa di Istituto

A partire dalla fase provinciale la rappresentativa sarà composta da 16 alunni, 8 maschi e 8 femmine, con obbligo di iscrizione di 4 atleti per ogni distanza.

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 aventi misura fuori tutto di cm. 65.

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

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 il miglior risultato ottenuto dalle due staffette e i 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.

In 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.

NUOTO SALVAMENTO

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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

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 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
SCI ALPINO

Programma tecnico

Gara di slalom gigante maschile e femminile.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche e il numero degli studenti che ogni singola istituzione scolastica potrà iscrivere alle singole gare in programma viene stabilita dalla Commissione competente.

Rappresentativa d'istituto

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

Impianti e attrezzature

Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali per le specifiche categorie. Per la gara di gigante è previsto un dislivello di **mt.250/350, il numero delle porte (cambi di direzione) deve essere compreso fra il 11% e il 15% del dislivello del percorso**. Si ricorda l'obbligatorietà dell'uso del **casco omologato da certificazione europea EN1077 rilasciato da Ente autorizzato**, mentre è consigliato l'uso del parashiena.

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 migliori tre piazzamenti dei 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 libera.

Partecipazioni

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche e il numero degli studenti che ogni singola istituzione scolastica potrà iscrivere alle singole gare in programma viene stabilita dalla Commissione competente.

Rappresentativa d'istituto

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

Impianti e 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. 7,5 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 150/250 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.60**.
- Per la gara **individuale** di fondo femminile la **lunghezza** del percorso è di Km. 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. 7,5 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 150/250 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.60**.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

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

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, nell'ordine, i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
SNOWBOARD

Programma tecnico

Gara di slalom gigante maschile
Gara di slalom gigante femminile.

Partecipazione

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

Rappresentativa d'istituto

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

Impianti e attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

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

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
CALCIO a 11

Programma tecnico

Tornei a squadre di calcio a 11 maschili e femminili.

Composizione delle squadre

Calcio a 11: squadre composte da 14 giocatori/trici, di cui 10 scendono in campo ed uno in porta.

Tempi di gioco

Calcio a 11 maschile: 4 tempi di 20 minuti senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°.

Nel 1° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio. All'inizio del 2° tempo il Direttore di gara dovrà verificare che tutte le atlete di riserva siano immesse per disputare il 2° tempo di gioco **per intero** (senza possibilità cioè di essere sostituite, fatti salvi i casi di infortunio).

Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.

Tra il 2° e 3° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 5 minuti con inversione di campo.

Calcio a 11 femminile: 4 tempi di 15 minuti senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°.

Nel 1° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio. All'inizio del 2° tempo il Direttore di gara dovrà verificare che tutte le atlete di riserva siano immesse per disputare il 2° tempo di gioco **per intero** (senza possibilità cioè di essere sostituite, fatti salvi i casi di infortunio).

Tra il 2° e 3° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 5 minuti con inversione di campo.

Impianti ed attrezzature

Calcio a 11: Si gioca su campi di calcio o in spazi adattabili.

Maschile: si gioca con il pallone n. 5. Femminile: si gioca con il pallone n. 4.

Regole di base

I giocatori di riserva possono essere immessi quali sostituti nel 3° e 4° tempo di gioco e in qualsiasi ruolo. Nel 1° e 2° tempo di gioco sono ammessi cambi solo in caso di infortunio.

Chi esce può rientrare. Sono ammessi cambi liberi. Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti i giocatori devono aver giocato, in caso contrario la partita verrà data persa.

Abbigliamento

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

Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, ecc.). E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Casi di parità

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

- risultati conseguiti negli incontri diretti;
- differenza reti;
- maggior numero di reti realizzate;
- dalla minore età media dei giocatori;
- dal sorteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
CALCIO A 5 Maschile e Femminile

Norme comuni**Abbigliamento**

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

Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, ecc.). Sono consentite soltanto calzature tipo scarpe da ginnastica, scarpe di tela con suole in gomma o altro materiale simile. E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Casi di parità

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

- risultati conseguiti negli incontri diretti;
- differenza reti;
- maggior numero di reti realizzate;
- dalla minore età media dei giocatori;
- dal sorteggio.

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

Composizione delle squadre

Squadre composte da 8 giocatori/trici, di cui 4 scendono in campo ed uno in porta.

Tempi di gioco

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

Nel 1° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio. All'inizio del 2° tempo il Direttore di gara dovrà verificare che tutte le atlete di riserva siano immesse per disputare il 2° tempo di gioco **per intero** (senza possibilità cioè di essere sostituite, fatti salvi i casi di infortunio).

Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.

Tra il 2° e 3° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 5 minuti con inversione di campo.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gioco ha le seguenti misure lunghezza max mt. 42 min 25; larghezza max mt. 25 min 15. E' ammessa la disputa degli incontri in palestre o altri spazi adattabili.

Misure della porta altezza mt. 2, larghezza mt. 3. Le porte devono essere fissate al terreno.

Regole di base

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

I giocatori di riserva possono essere immessi quali sostituti nel 3° e 4° tempo di gioco e in qualsiasi ruolo. Nel 1° e 2° tempo di gioco sono ammessi cambi solo in caso di infortunio.

Sono ammessi cambi liberi. Chi esce può rientrare.

Non esiste fuorigioco.

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

Fatti salvi i casi di infortunio, al termine della gara tutti devono aver giocato almeno un tempo, in caso contrario la partita verrà data persa.

Per quanto non specificato nel presente regolamento si fa riferimento al regolamento tecnico federale.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
PALLACANESTRO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, potrà iscrivere a referto in ogni gara 12 giocatori/trici di cui scendono 5 in campo. Non sono ammesse squadre con un numero di 8 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 8 giocatori, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa 30-0 ed un punto in meno in classifica. Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete (12 giocatori).

Tempi di gioco

Incontri di 4 tempi da 10 minuti effettivi ciascuno, con intervalli di 2' tra il primo ed il secondo tempo e tra il terzo e il quarto tempo, mentre tra il secondo ed il terzo tempo si osserva un intervallo di 10'.

Impianti ed attrezzature

I campi i canestri ed i palloni sono di tipo regolamentare.

Regole di base

Può essere chiesta una sospensione di 1 minuto per ogni squadra e per ogni tempo di gioco e 2 minuti nell'ultimo tempo di gioco. Le sospensioni non sono cumulabili.

Il bonus dei falli è fissato a 4 per ogni tempo.

Si applica la regola dei 24'' con azzeramento del tempo ad ogni azione.

Rimangono vigenti tutte le altre regole a tempo (3'', 5'', 8'') e l'infrazione di metà campo.

Si può attuare qualsiasi tipo di difesa (individuale, zona, zona-press, ecc.)

Norme particolari – Sanzioni

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 8 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 8 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 30-0 ed un punto in meno in classifica, qualora si tratti di un torneo con formula di girone all'italiana.

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II 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: **cat. Allievi:** mt. 2,35 - **cat. Allieve:** mt. 2,24

Cat. Jun/Maschile: mt. 2,43 - **Cat. Jun/Femminile:** mt. 2,24

E' consentito l'uso di vari tipi di pallone, in pelle o in materiale sintetico, purché 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 terzo set prevede sia la ripetizione del sorteggio che il cambio del campo al 13° punto. Ogni set vinto vale un punto.

Gli incontri ad eliminazione diretta e/o con formule a concentramento 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 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.

L'uso del giocatore "**libero**" è consentito esclusivamente per le categorie Juniores Maschile e Juniores femminile.

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 "**Beach Volley**" (**Beach'nd school**) riservati a agli studenti degli istituti di istruzione secondaria di secondo grado.*

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
AEROMODELLISMO

Programma tecnico

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

Ogni lancio consiste in 2 prove ed è considerato ufficiale:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Disciplina sul campo

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

ARRAMPICATA SPORTIVA

Programma tecnico

Prove di boulder, velocità e/o difficoltà

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto, maschile o femminile, è composta da 3 atleti/e per ogni categoria.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
BADMINTON

Programma tecnico (uguale per le due categorie, Allievi e Juniores)

Torneo maschile

Fase Provinciale:

Sono previste le seguenti gare: 2 gare di singolo e 1 di doppio.

La rappresentativa d' Istituto è composta da 2 alunni con possibilità di iscrivere un terzo alunno . A rotazione uno degli atleti svolgerà anche funzioni di arbitro.

Fase Regionale:

Sono previste le seguenti gare : 3 gare di singolo e 1 di doppio.

La rappresentativa d'Istituto è composta da 3 alunni con possibilità di iscrivere un quarto alunno. A rotazione uno degli atleti svolgerà anche funzioni di arbitro.

Fase Nazionale : (quando prevista) le regole sono quelle della fase regionale .

Torneo Femminile

Vale integralmente quanto previsto per il Torneo Maschile.

Ogni scuola può prendere parte al solo torneo maschile, al solo torneo femminile o a entrambi. Deve precisare se partecipa a una o più delle quattro categorie: Allievi, Allieve, Juniores Femminile, Juniores Maschile. La categoria Allievi/e è caratterizzata dal limite d'età . La Juniores è libera.

La formula di svolgimento è decisa dal Direttore di gara.

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 è quello regolamentare (per il singolo m. 13,40x5,18; per il doppio m. 13,40x6,10), vincolante per tutti.

La rete è posta a m. 1,55 al centro del campo.

Il volano ufficiale per le gare è quello in materiale sintetico; previo accordo tra le parti è consentito l'uso del volano in piuma naturale. Durante la partita non è consentito cambiare tipo di volano.

Regole di base

Vince il set il giocatore, o la coppia, che arriva per primo ai 7 punti. In caso di parità (6 - 6), l'incontro si conclude comunque agli 8 punti .

Ogni incontro si disputa al meglio dei 2 set su 3.

Punteggi e classifiche

Nella fase provinciale le due squadre devono giocare le tre partite previste dal programma tecnico e alla fine ogni incontro dà diritto ad un punto, per cui la vittoria può avvenire per 3-0 o 2-1.

Nella fase regionale gli incontri sono quattro, per cui i risultati possibili sono 4-0, 3-1 o 2-2. (In quest'ultimo caso se fosse necessario stabilire la squadra vincente, si assegna la vittoria a quella che ha fatto più punti nei set giocati).

Tutti i punti ottenuti da ogni squadra concorrono a formare la classifica finale

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

BASEBALL E SOFTBALL

Composizione delle squadre

La squadra maschile (Baseball) è composta da 15 alunni (9 giocatori e 6 riserve).

La squadra femminile (Softball) è composta da 15 alunne (9 giocatrici e 6 riserve).

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 10

Tempi di gioco

Le partite si disputano sulla distanza delle 6 riprese o di 1h e 30' di gioco.

Disposizioni tecniche

Vigono le regole del "Regolamento tecnico softball" sia per le squadre maschili che per quelle femminili..

Eccezioni al Regolamento:

- Limiti di punteggio: indipendentemente dal numero di 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 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.
- I suggeritori possono essere 2 adulti

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 12").

E' obbligatorio l'uso di mazze regolamentari approvate "Softball".

Per i ricevitori è obbligatorio l'uso della maschera con caschetto e paragola protettivo

Abbigliamento

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, caldamente raccomandate sono, (specialmente su campi erbosi) le scarpe con tacchetti di gomma.

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 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
BOCCE

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

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

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
BOWLING

Programma tecnico

Le squadre saranno composte da 3 elementi anche miste.

Le giocatrici usufruiranno di un bonus di 10 birilli di vantaggio per ciascuna partita giocata.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Tabelloni di gara

La manifestazione si svolgerà in 3 FASI più l'eventuale fase nazionale:

FASE 1 – LIVELLO LOCALE – RAPPRESENTATIVE DI ISTITUTO- 2 partite totale birilli.

FASE 2 – LIVELLO PROVINCIALE- 2 partite totale birilli.

FASE 3 – LIVELLO REGIONALE- 3 partite totale birilli.

FINALE NAZIONALE - Il Regolamento della Finale Nazionale sarà comunicato dalla

Segreteria FISB prima della fase Regionale.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

BRIDGE

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è composta da 2 alunni/e se si tratta di gara a coppia oppure da 4\6 alunni/e se trattasi di gara a squadra; uno di essi dovrà assumere il ruolo di “capitano”.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Non è prevista la possibilità di organizzare manifestazioni che prevedano classifiche stilate tenendo in considerazione la differenza di sesso.

Le manifestazioni d’Istituto dovranno sempre prevedere lo svolgimento di un torneo a coppie senza licita (fase dichiarativa) e l’adesione alle fasi successive (simultanei nazionali equiparati alle fasi a coppie dei GSS).

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

Le fasi d’Istituto e comunale possono essere dirette da un “precettore”, da un “monitore” o da un “direttore FIGB” designato dal Comitato Provinciale. Le fasi successive dovranno essere dirette da un “arbitro FIGB” designato dal Comitato Regionale.

La manifestazione nazionale è prevista solo per i “tornei a squadra”.

Punteggi e classifiche

Secondo le disposizioni tecniche della FIGB

NORME PARTICOLARI

Tutte le manifestazioni si svolgono secondo le regole di gioco attualmente previste per l’attività agonistica del settore Giovanile e Scolastico della FIGB; laddove non vi fossero delle specifiche normative o indicazioni o **Casi di parità** si farà riferimento al “Codice Internazionale di Gara” emanato dal W.B.F. e riconosciuto e approvato dalla F.I.G.B.

Per tutti gli aspetti normativi non specificatamente riportati, si rimanda al progetto tecnico FIGB dei Giochi Sportivi Studenteschi annualmente inviato a tutte le scuole che vi aderiscono ufficialmente; mentre per gli aspetti organizzativi (calendario delle fasi) ci si deve attenere al Progetto Tecnico e norme tecniche emanate dal MIUR in collaborazione con il CONI.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
CANOA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si possono svolgere sia su acque libere che in piscina.

Punteggi e classifiche

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

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

Alle fasi successive sono ammesse le Rappresentative di istituto che, avendo obbligatoriamente partecipato a tutte e 2 le prove, abbiano ottenuto il minor punteggio contando il risultato della prova di squadra e di tutti e 4 i componenti la stessa nella prova individuale in linea secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Casi di parità

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

CANOTTAGGIO

Programma tecnico

Maschile e Femminile:

- > Remoergometro: mt. 100 e/o mt. 2000.
- > Barca: Jole a 4 vogatori e timoniere.

Rappresentativa di istituto

La Rappresentativa di Istituto, maschile o femminile, è composta da 4 alunni/e.

Partecipazione

Gli istituti potranno liberamente scegliere l'attività cui aderire.

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

Impianti ed attrezzature

Nelle regate verranno utilizzate le imbarcazioni del tipo "Jole" a 4 vogatori e timoniere.

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

Punteggi e classifiche

Sono previste distinte classifiche maschile e femminile sia per le prove al remoergometro che di regata.

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

Per il Remoergometro verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto sulla base dei 2 migliori atleti/e per le 2 categorie (2x100 e 2x2000).

Le Rappresentative di istituto che avranno sommato il minor punteggio con i loro migliori concorrenti. andranno a rappresentare la Provincia alle fasi successive secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
CANOTTAGGIO SEDILE FISSO

Programma Tecnico

Maschile e femminile:

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

Rappresentativa d'istituto

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

Partecipazione

Equipaggi maschili ed equipaggi femminili per scuole secondarie di II° grado.

1^a fase: Fase di Istituto

Partecipazione libera.

2^a fase: Fase provinciale

Partecipano i primi tre classificati di ogni plesso o Circolo didattico.

3^a fase: Fase regionale

Partecipano i primi tre classificati di ogni provincia.

4^a fase: Fase nazionale

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

Impianti ed attrezzature

Nelle regate vengono utilizzate le nuove barche per la famiglia a due vogatori con remata di coppia con il timoniere.

Tale imbarcazione è stata espressamente progettata per facilitare la pratica del canottaggio a chi non l'ha mai provato ed anche alle persone diversamente abili.

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

Regole di base

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
CICLISMO

Programma Tecnico

Prova di Mountain Bike

- 14 anni mas./fem. max 20 min.
- 15 - 16 anni mas max 30 min.
- 15 - 16 anni fem. max 20 min.
- 17 - 18 anni mas. max 40 min.
- 17 - 18 anni fem. max 30 min

Rappresentativa d'istituto

Le rappresentative d'istituto mas./fem. sono composte ciascuna da minimo 3 elementi.

Partecipazione

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

Impianti e attrezzature

Bicicletta MTB; è obbligatorio usare casco e guanti.

Le prove devono essere svolte su un circuito erboso e/o sterrato da ripetere anche più volte.

Punteggi e classifiche

Sono previste classifiche distinte per maschi e femmine

In tutte le fasi verrà attribuito ai partecipanti di squadra il punteggio corrispondente alla classifica finale di appartenenza, come segue: 1 punto al primo, 2 al secondo, 3 al terzo, fino all'ultimo regolarmente punteggiato.

Un componente la squadra classificata nella fase precedente, che si ritira o che venga squalificato prende tanti punti quanti sono il numero dei partecipanti di squadra ammessi alla manifestazione più uno.

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio dei suoi tre concorrenti.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

CRICKET
(eight-a-side)

Composizione delle squadre maschili o femminili -

Ogni squadra (tutta maschile o femminile), potrà iscrivere a referto in ogni gara 10 giocatori (masc. o femm.), di cui 8 scendono in campo.

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 8 giocatori. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 8 giocatori, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 60-0 ed un punto in meno in classifica.

Tempi di gioco

Le gare si svolgeranno in 2 innings di 7 overs l'uno (42 palle valide), con intervalli di 5 minuti tra il primo ed il secondo innings

Impianti ed attrezzature

Sono sufficienti i campi da calcio, parchi pubblici o strutture sportive aperte o chiuse ma ben livellati in una fascia di 2 metri per 20,50 nella parte centrale.

Non sono tollerate misure diverse se non per situazioni straordinarie.

Gli stumps sono quelli a molla da palestra o campi sintetici e con palla morbida in gomma o da tennis nuova.

Regole di base

1. EIGHT-a-SIDE (8 contro 8)

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

2. Avvicendamento dei giocatori:

Nell'innings di lancio l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire (in caso di 10 giocatori iscritti) 2 degli 8 giocatori. Questi 2 giocatori possono essere sostituiti nel corso dell'innings di lancio solo con giocatori che non hanno battuto o non batteranno. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo almeno per 2 overs.

3. Durata azione di lancio e battuta:

Ogni qualvolta un giocatore è al lancio o battuta non può rallentare volutamente il gioco. Gli arbitri veglieranno che non si perda inutile tempo per cercare d'infastidire gli avversari. A secondo richiamo il giocatore verrà espulso dal campo e non potrà essere sostituito.

4. Arbitraggio coerente con il rispetto del prossimo

Ogni volta che l'arbitro rileva una mancanza di rispetto per gli avversari dovrà interrompere il gioco. Alla prima infrazione ammonirà ufficialmente il giocatore, alla seconda infrazione l'arbitro potrà richiedere al docente il ritiro dal campo del giocatore (l'eliminato per provvedimento disciplinare non può essere sostituito – in caso di battitore sarà eliminato per **D. A.** – decisione arbitrale).

5. Casi di parità

Nel caso di parità al termine dei 2 innings, si svolgerà un "bowl out" su 7 lanci (tutti lanciano ad esclusione del W.K.), perdurando la parità si continuerà fino a un errore di un lanciatore.

6. Le partite si vincono

Per scontro diretto, per abbandono o non presentazione della squadra in campo, al bowl out al superamento del punteggio avversario anche solo di un punto entro il numero dei lanci previsti come massimo nella partita (7 overs).

Gli arbitri per l'anno 2004/05 saranno forniti dalla F.Cr.I. con persone abilitate con documentazione fornita direttamente alle scuole interessate dopo la richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima delle partite.

Durata delle partite

Il primo innings di lancio non potrà durare più di 45 minuti. In caso di rallentamento la fase di battuta sarà ridotta del tempo perso calcolato con un overs per ogni 5' persi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

DAMA

Programma Tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è composta da 3 alunni/e, cui verrà assegnato il numero di damiera (1, 2 o 3).

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

La damiera è un piano quadrato diviso in 64 caselle per la Dama Italiana e 100 per la Dama Internazionale, uguali, alternativamente chiare e scure.

Le pedine sono rispettivamente 12 bianche, o di colore chiaro, e 12 pedine nere, o di colore scuro, per la prima specialità, 20 bianche e 20 nere per la seconda.

Punteggi e classifiche

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

DANZA SPORTIVA

Programma Tecnico

Ogni istituto può partecipare con due o più discipline, garantendo la presenza nelle danze olimpiche e in quelle artistiche che saranno così articolate:

Danze Olimpiche	Danze Artistiche
Discipline: Cha Cha (coppia/gruppo) Jive (coppia) Tango (coppia)	Discipline. Synchro Dance (gruppo) Modern Jazz (gruppo) Hip Hop (gruppo)

Composizione delle squadre - numero ed età dei partecipanti

La competizione verrà suddivisa in 2 differenti categorie (fasce d'età):

Scuola Secondaria di Secondo Grado	Allievi - Classi: 1°, 2°
	Juniors - Classi: 3°, 4°, 5°

Tempi di gara

Ogni performance presentata, dovrà rispettare i seguenti tempi di gara:

- ⇒ 1 minuto per discipline di coppia
- ⇒ 2 minuti / 2,30'' per discipline di gruppo

Rappresentativa di Istituto

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa, per le discipline di coppia, è composta da un maschio ed una femmina (cavaliere + dama) e/o un da minimo 6 alunni per le discipline di gruppo. Il gruppo è a composizione libera (maschile, femminile, mista).

Impianti ed attrezzatura

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

Regole di Base

La prova a squadre consiste in una dimostrazione coreografica, anche di fantasia, di Cha Cha, Synchro Dance, Modern Jazz o Hip Hop, su base musicale propria. Ogni gruppo deve consegnare due C.D. (non riscrivibili), con la medesima traccia e recanti sul dorso una targhetta con le generalità del gruppo e dell'Istituto di appartenenza. L'accompagnatore ufficiale dovrà essere in grado di presentare, qualora richiesto, il CD originale dal quale è stata estrapolata la traccia musicale.

La prova in coppia di Cha Cha, Jive o Tango, prevede batterie di massimo tre unità competitive della medesima categoria.

Metro di giudizio, punteggi e classifiche

I componenti il pannello giudicante, obbligatoriamente in numero dispari, esprimeranno il loro giudizio per ciascuna performance in gara, assegnando un punteggio in decimali da 5.1 a 6.00 e tenendo conto dei seguenti parametri:

- ⇒ Espressività ritmica e coreografica
- ⇒ Rispetto del tempo

Ogni squadra mista (alunni + alunne) avrà un vantaggio sul punteggio di 0,1.

Si provvederà ad una classificazione separata per ciascuna disciplina e categoria con premiazione fino al 3° posto. In caso di parità si procederà ad uno spareggio;

Tenendo conto dei migliori due punteggi acquisiti nelle prove singole, verrà stilata una classifica per Rappresentative di Istituto.

In caso di parità tra due Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

II grado

Modalità di Iscrizione

Le rappresentative di Istituto, dopo aver espresso tra le preferenze, anche quella per la Danza Sportiva, riceveranno moduli predisposti dalla FIDS per l'adesione alle differenti discipline di danza sportiva, e saranno invitati a segnalare eventuale disponibilità della palestra per lo svolgimento della fase comunale dei Giochi Sportivi Studenteschi.

Partecipazione

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

Omologazione dei risultati - Reclami

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

- ⇒ alla classifica finale (solo per errori di trascrizione o calcolo)
- ⇒ alla collocazione degli atleti nella categoria

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

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

Per quanto contemplato nel presente regolamento si fa riferimento alle norme federali.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

GOLF

Programma tecnico

Il programma gare prevede le seguenti prove:

- > una prova di “putting green”, 18 buche medal.
- > una prova in campo 9 buche “Louisiana”.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 2 alunni/e per ogni prova.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari.

Punteggi e classifiche

Verranno stilate distinte classifiche sia per la prova di “putting green” che per la prova in campo “9 buche”.

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

La classifica per Rappresentative di istituto si ottiene sommando i punteggi ottenuti dai propri 4 alunni/e nelle gare di “putting green” e nella classifica nella di squadra per la gara di tipo “Louisiana”

Casi di parità

In caso di parità vincerà la Rappresentativa di istituto che avrà realizzato il miglior risultato singolo, in caso di ulteriore parità il secondo risultato, etc..

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
HOCKEY SU GHIACCIO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nelle finalità dei Giochi Sportivi Studenteschi.

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

Abbigliamento

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

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

Norme particolari

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

Casi di parità

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

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che 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) dalla minore età; 6) sorteggio.

HOCKEY PISTA

Composizione delle squadre

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

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

Tempi di gioco

4 tempi di 8' ciascuno con 2' di intervallo.

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

La gara già iniziata non può essere portata a termine se una squadra, per qualsiasi motivo rimane in pista con meno di 3 giocatori. Nel caso in cui questa eventualità si verifichi, la squadra che ha determinato la sospensione verrà dichiarata perdente per 2-0 o con il punteggio più favorevole alla squadra avversaria al momento della sospensione.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007

Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

Casi di parità

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

HOCKEY PRATO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 10 giocatori/trici (8 per le semifinali e finali nazionali) di cui 5 prendono parte al gioco. Si gioca senza il ruolo del portiere e non sono ammesse squadre con un numero di giocatori/trici inferiore a 6.

Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete – 8 giocatori - (vedi C.M. 3118/A4 del 28.07.03 punti 13 e 14).

Tempi di gioco

2 tempi di 20' ciascuno con 5' di intervallo.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gioco misura di norma m.20 di larghezza e m.40 di lunghezza. Sono ammessi anche campi di misure diverse. La superficie del campo deve essere liscia di qualunque natura e materiale.

Le porte, potranno essere quelle regolamentari di m.3,66 per 2,14 o di m.3 per m.2 e m.1 di altezza.

L'area di tiro è una linea semicircolare tracciata dai pali o una parallela alla linea di fondo posta da un minimo di m. 6 ad un max di m. 9.

Il bastone da gioco è in plastica di gr. 400/600 circa e la pallina in plastica di gr. 90/100 circa.

Regole di base

I giocatori possono utilizzare il bastone con la sola parte piatta.

Sono ammessi tutti i colpi tecnici eccettuato il drive.

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

Non esiste il fuorigioco.

Nessun giocatore può trovarsi a meno di 3 metri durante i tiri di punizione effettuati entro i tre metri dell'area di tiro.

Il tiro d'angolo si effettua a mt. 3 dall'angolo sulla linea laterale.

Nelle rimesse dal fondo e laterali i giocatori avversari devono essere ad una distanza minima di m. 3

La vittoria vale in classifica punti 3, il pareggio punti 1, la sconfitta 0.

Ai fini della convalida di una rete la pallina dovrà aver superato completamente la linea di porta.

Norme particolari

Corner corto facilitato: la squadra in attacco colloca un giocatore con la pallina sulla linea di fondo a m.6 dal palo ed un giocatore fuori l'area. Il giocatore della squadra in difesa che ha causato il fallo funge da portiere. Tutti gli altri sono oltre la metà campo. Quando il giocatore con la pallina effettua il passaggio al compagno, questi deve prima fermarla fuori area e poi giocarla con un tiro basso in porta o con un passaggio per un 2 contro 1 o con un'azione di 1 contro 1 per cercare il goal, mentre tutti gli altri sono scattati per aiutare o contrastare.

Tiro rigore: L'esecuzione del rigore è un flick eseguito a mt. 6 dalla porta. Viene concesso quando un giocatore commette fallo volontario dentro la propria area di tiro impedendo gol certo. Il tiro d'angolo si effettua a m.3 dall'angolo sulla linea laterale.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
JUDO

Programma tecnico

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Categoria maschile: fino a kg. 46 - kg. 50 - kg. 55 - kg. 60 - kg. 66 - kg. 73 - kg. 81 - oltre kg. 81.

Categoria femminile: fino a kg. 45 - kg. 52 - kg. 57 - kg. 63 - oltre kg. 63.

Ogni combattimento , maschile e femminile, dura 3 minuti effettivi.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera formazione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Valgono le regole arbitrali FIJLKAM per la classe Juniores.

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 Atleti risulteranno più giovani.

KARATE

Programma Tecnico**Categorie di peso e durata dei combattimenti**

Maschile: da kg. 40 fino a kg. 45 - kg. 50 - kg. 55 - kg. 60 - kg. 65 - kg. 70 - kg. 75 e kg. 85.

Femminile: da kg. 40 fino a kg. 45 - kg. 50 - kg. 55 - kg. 60 e kg. 70.

Ogni combattimento, maschile e femminile, dura 80 secondi, a 60 secondi viene dato il segnale che il combattimento sta per terminare.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

L'Arbitro Centrale dà il segnale di inizio (shobu hajime) e di fine (yame) del combattimento. Interviene per interrompere e per infliggere sanzioni in caso di infrazioni al regolamento e per prevenire situazioni potenzialmente pericolose.

E' consentito portare alla testa, viso, collo (Jodan) senza contatto il pugno rovescio sul piano trasverso (Uraken); il calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri) e il calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso (Uramawashigeri). E' consentito portare al torace (Chudan, zona protetta dal corpetto) con controllo il pugno diretto controlaterale (Gyakutsuki) e il calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri).

Le tecniche tra parentesi sono le uniche consentite.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007

Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

E' vietato assumere atteggiamenti aggressivi, emettere grida intimidatorie, portare tecniche non consentite o tecniche consentite in zone del corpo non consentite, eseguire tecniche di braccio o di gamba non controllate, eseguire tecniche di proiezione.

Sono previste penalità e sanzioni.

Punteggi e classifiche

L'assegnazione del punteggio e l'annotazione delle sanzioni avviene su appositi verbali che devono indicare la valutazione finale (AO o AKA vincitore). Non è ammesso il pareggio.

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 Atleti risulteranno più giovani.

Lotta

Programma tecnico

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Categoria maschile: fino a Kg 50 - Kg 55 - kg 60 - kg 66 - kg 74 - kg 84 - kg 96 .

Categoria femminile: fino a Kg 44 - Kg 48 - Kg 51 - Kg 55 - Kg 59 - kg 63 - kg 67.

Ogni combattimento maschile o femminile dura 2 minuti effettivi continui. Ogni prolungamento dura 1 minuto effettivo continuo

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Valgono le regole arbitrali FIJLKAM per la classe Juniores ad esclusione dell' accrochage.

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 Atleti risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA

Programma tecnico

Il programma gare prevede più lanci ,della durata di 5 minuti, intorno ad un triangolo equilatero di 30 mt per lato. Allo scadere dei 5 min. i concorrenti devono completare (entro 59 secondi) il giro in corso che sarà conteggiato aggiungendo ai 5 min. il tempo impiegato per completarlo. Qualora entro i 59 secondi il concorrente non completi il giro saranno conteggiati i giri compiuti allo scadere dei 5 min.
La partenza è fermi ed è data da un segnale acustico o vocale. La presenza di un orologio galleggiante è facoltativo.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

L'impianto del circuito prevede boe di percorso, boe di traguardo, pedana, ed area per giudici e cronometristi ed, eventualmente, orologio galleggiante.

Le imbarcazioni ammesse sono quelle con carena tradizionale equipaggiate con motore elettrico, alimentato con accumulatori ricaricabili , con elica immersa di serie, il tutto come dalle fiche di omologazione F.I.M..

Norme particolari

In ogni momento della prova, dalla posa in acqua al rientro agli alaggi dello scafo, ogni boa elusa comporta un giro di penalità.

E' permesso durante la gara tornare indietro e recuperare all'esterno una boa appena elusa, senza creare ostacolo agli scafi che sopraggiungono.

Non è consentito recuperare una boa se si è già superata la successiva.

Punteggi e classifiche

Le gare saranno svolte con qualifiche eliminatorie (3 o 4 lanci da stabilire) più la finale.

Ogni batteria sarà formata da un massimo di 6 concorrenti

Sarà possibile scartare dal conteggio, in entrambi i casi (3 o 4 lanci stabiliti ad inizio gara), il lancio peggiore.

La finale sarà effettuata da n. 6 piloti che avranno acquisito il miglior risultato per somma di giri.

Nel caso i concorrenti superino le 12 unità sarà disputata una seconda finale di cui il vincitore sarà classificato al 7° posto della classifica generale.

Gli esclusi dalle finali, conteggiando i giri percorsi durante le qualifiche, occuperanno i posti dal 13° in poi.

Una volta stilata la classifica individuale, saranno assegnati i punteggi FIM già in uso e cioè: 1° = 400 punti, 2° = 300 p., 3° = 225 p., 4° = 169 p., 5° = 127 p., 6° = 95 p., 7° = 72 p., e 8° = 53 p. e così via. Dal 20° classificato in poi sarà assegnato 1 punto.

La classifica per rappresentative si otterrà sommando i punti ottenuti dai 3 migliori 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 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
ORIENTAMENTO

Programma tecnico

Maschile e femminile.
- Corsa di orientamento.

Categorie

Allievi/e.

Distanze di gara:

per i maschi tempo di percorrenza 20/25 minuti (**3 Km Sf circa**);
per le femmine tempo di percorrenza 15/20 minuti (**2,6 Km Sf circa**).

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è composta da 5 alunni/e (5M / 5F)

Impianti ed attrezzature

L'impianto ideale per le gare di corsa di orientamento è rappresentato da un territorio cartografato (in genere un bosco).

Abbigliamento

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

Punteggi e classifiche

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

Verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto: saranno presi in considerazione i **3** migliori piazzamenti ottenuti da studenti appartenenti alla stessa scuola..

Casi di parità

Ai fini della classifica, in caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto, nell'ordine, i migliori piazzamenti.

TRAIL – O

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con la FISD (Federazione Italiana Sport Disabili) organizza la specialità del TRAIL - O, riservata agli alunni disabili.

Le due federazioni (FISO e FISD) si impegnano ad organizzare percorsi adatti alle persone disabili in concomitanza con le varie fasi dei G.S.S.

Il TRAIL - O prevede per la scuola media di secondo grado un'unica categoria.

Indicazioni Tecnico organizzative

Si svolge lungo comode stradine, con lievi pendenze e possibilmente panoramiche.

Ogni concorrente avrà a disposizione un punzone personale per effettuare la punzonatura del cartellino

- Al via i concorrenti riceveranno la cartina con il percorso da effettuare e partiranno distanziati tra loro di alcuni minuti
- Il percorso deve essere segnalato in cartina (es. con puntini rossi) e nella realtà (es. con fettucce bianco/rosse)
- Lungo il percorso saranno posizionate alcune postazioni contraddistinte da un paletto e da un numero.
- Posizionandosi frontalmente alla postazione, il concorrente individuerà nel terreno tre lanterne, di cui due saranno false e una sola correttamente posizionata esattamente sull'oggetto o sul particolare contraddistinto in cartina dal un cerchio rosso.
- Per convenzione la prima lanterna partendo da sinistra è la lanterna "A" la seconda al centro la lanterna "B" e la terza, a destra, la "C". Queste lanterne vanno posizionate ad una distanza dalla postazione tra 0 e 20 mt.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007**Istituzioni scolastiche secondarie di****II grado**

- Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne posizionate nella realtà corrisponde a quella segnata in cartina e quindi punzonare il cartellino nella casella "A", "B" o "C".
- La postazione non sarà segnata sulla cartina, ma spetta al concorrente individuarne l'esatta posizione.
- La lunghezza del percorso non potrà superare i 2,5 km e il tempo massimo dovrà essere compreso tra 1,5 e 2 ore; il numero di postazioni lungo il percorso non potrà superare le 12/15 unità.
- La cartina di gara dovrà avere una scala, in linea di massima, da 1:2500
- Piazzole a tempo: in due o massimo tre piazzole sarà rilevato il tempo impiegato a rispondere; il rilievo cronometrico ha unicamente lo scopo di classificare 2 e più concorrenti che abbiano fornito, al termine del percorso, uno stesso numero di risposte esatte.
- Il tempo a disposizione è 1 minuto ed ha inizio con la sistemazione davanti alla postazione e termina alla punzonatura del cartellino
- In questa postazione ogni risposta errata è penalizzata con l'aggiunta al tempo impiegato, di 60 secondi. La risposta non data viene penalizzata con 2 minuti.
- Le postazioni non devono essere segnate in cartina e non devono essere visibili al concorrente. Il giudice addetto consegnerà una cartina di gara apposita, orientata, solo dopo essersi sincerato che l'atleta abbia individuato sul terreno le 3 lanterne.
- Dove possibile l'arrivo sarà comune alle altre categorie. Va tagliato il traguardo, consegnato il pettorale ed il cartellino ai giudici d'arrivo.
- Il livello di difficoltà previsto per la scuola è il livello "B"
- La classifica finale verrà stilata sulla base delle punzonature corrette senza tenere conto del tempo impiegato.
- Gli accompagnatori hanno unicamente la funzione di sorvegliare e di aiutare fisicamente i concorrenti a superare le difficoltà legate agli spostamenti.
- Il presente regolamento non è vincolante e rigido, ma dovrà essere adattato alle situazioni contingenti e ambientali in cui si svolge la prova, al numero e alle caratteristiche dei partecipanti, al fine di favorire la più ampia partecipazione.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
PALLAPUGNO LEGGERA (ex pallone elastico leggero)

Programma tecnico

L'incontro si svolge sulla distanza minima di 5 giochi e termina quando una delle due squadre arriva per prima a quota 5, con almeno due giochi di scarto. Il punteggio dei singoli giochi è 15 - 30 - 40 gioco, senza vantaggi. 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 (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 giocare 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. 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. 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.

È consentito un minuto di sospensione (time out) per ogni squadra ad ogni incontro.

Possono essere effettuate due sostituzioni, ad ogni incontro, per ciascuna squadra. Un giocatore sostituito può rientrare solo al posto del compagno con il quale con il quale ha effettuato la prima sostituzione, questa è da considerarsi come seconda sostituzione.

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 questa avviene a gioco morto, cioè dopo il fischio dell'arbitro; nel caso in cui la palla acquisti un forte effetto, tale da battere sul terreno di una squadra e tornare nell'altro campo senza essere colpita, l'azione è da considerarsi a vantaggio della formazione che per ultima l'ha giocata);
- la palla, dopo essere stata colpita da un giocatore, viene toccata da un altro della stessa formazione;
- un giocatore commette l'azione cosiddetta di "velo" (i giocatori della prima linea della squadra in battuta, prima che la palla venga colpita, creano azioni di disturbo, con ondeggiamenti o movimenti ostruzionistici, nei confronti della squadra al ricaccio).

Casi di parità

Nei casi di 4 - 4 il programma tecnico del Torneo può prevedere la prosecuzione ad oltranza (la battuta cambia dopo ogni gioco e la vittoria si realizza con i due giochi di vantaggio: 6 - 4; 7 - 5, ecc.) oppure il tie-break (le squadre

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

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.

Punteggi e classifiche

Vengono assegnati 2 punti per la vittoria e 0 per la sconfitta. In caso di rinuncia di una squadra a disputare l'incontro, viene assegnato il punteggio di 0 - 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 alla classificazione in base 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 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
PALLAMANO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 14 giocatori. Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori, di cui uno è 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 migliore risultato in favore della squadra avversaria.

Alle **semifinali** ed alle **finali nazionali** non saranno ammesse squadre incomplete – 14 giocatori –

Tempi di gioco

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 25' ciascuno con intervallo di 10'.

Impianti ed attrezzature

Il campo misura di norma m. 20 di larghezza e m. 40 di lunghezza. Sono consentite misure inferiori. Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di mt. 2 d'altezza e mt. 3 di larghezza e con una sezione quadrata di cm 8 per lato e devono essere ancorate al terreno.

Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con almeno un pallone n° 3 per il settore maschile e n° 2 per il settore femminile.

Abbigliamento

La numerazione della squadra è libera. Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello dei compagni di squadra e dai componenti della squadra avversaria. Al momento che 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 è 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 deve trovarsi con almeno un piede sulla linea mediana fino a che il pallone non ha lasciato al suo mano. Gli attaccanti possono superare la linea mediana subito dopo il fischio dell'arbitro.

E' ammesso 1 time-out di 1 minuto per tempo per 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 condizioni:

■ 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 esclusione.
- espulsione definitiva (cartellino rosso - comportamento gravemente antisportivo): il giocatore non può essere sostituito e la squadra continua a giocare fino al termine della gara con un giocatore in meno.

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 dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli incontri diretti; 2) differenza reti negli incontri diretti; 3) differenza reti complessiva (reti realizzate e reti subite); 4) maggior numero di reti realizzate; 5) dalla minore età; 6) dal sorteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

PALLATAMBURELLO

Regolamento

Composizione delle squadre

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

La squadra in difetto non può partecipare al torneo.

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Le righe perimetrali fanno parte del terreno di gioco.

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 tamburello, in caso contrario si commette fallo di invasione e si perde il quindici.

Sono impiegati:

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

Regole di base

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

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

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

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

Ogni gioco si articola **nella progressione di: 15, 30, 40, gioco; nel caso di 40 pari, il punto successivo e' decisivo per l'assegnazione del gioco. L'arbitro e' 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 tamburello 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.

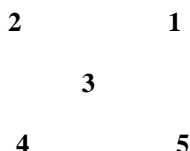
I giocatori/trici di ogni squadra devono recare sulle magliette i numeri da 1 a 10, progressivi (altezza minima dei numeri cm 20, base minima di ogni numero cm 2). I numeri vanno posti sulla parte anteriore delle maglie dei giocatori/trici.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007

Istituzioni scolastiche secondarie di II 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, colpisce 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.

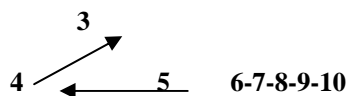
Al momento della rotazione viene sostituito/a il giocatore/trice (come da figura 2, esce il giocatore che è in posizione n.1) con un altro/a della stessa squadra (come da figura , che prenderà il posto n.5) seguendo l'ordine progressivo da 1 a 10.

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

Figura n.2



Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II 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:

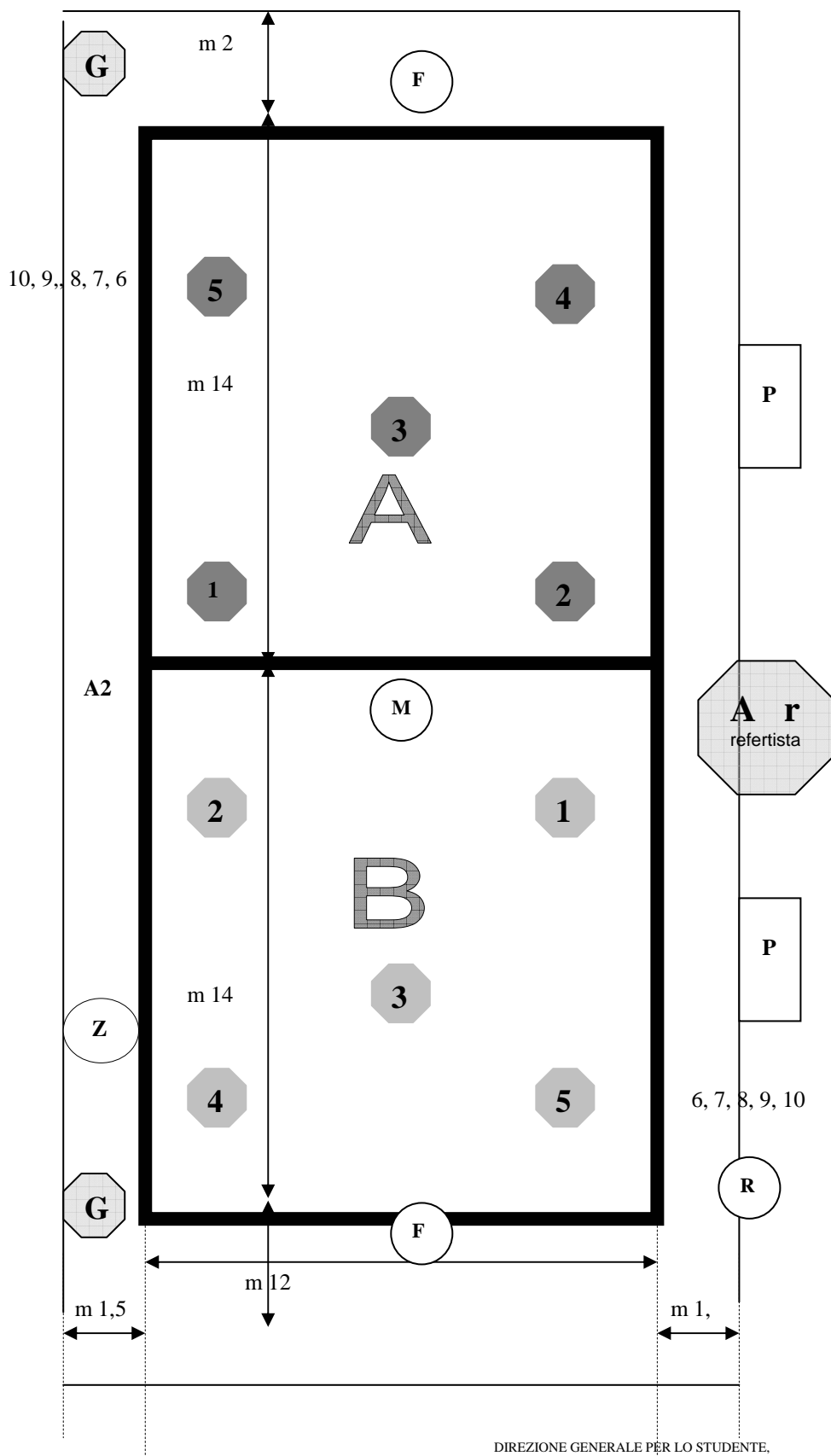
- a) risultati conseguiti negli incontri diretti
- b) conteggio della migliore differenza tra i giochi fatti e quelli subiti complessivamente da ciascuna squadra
- c) conteggio dei 15 fatti e subiti complessivamente
- d) dalla minore età
- e) dal sorteggio.

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 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II 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 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
PATTINAGGIO CORSA

Programma tecnico

- > Prova individuale di minimaratona di km. 3..
- > Prova a squadre di regolarità.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si potranno svolgere su spazi aventi qualsiasi fondo e pavimentazione, anche superfici stradali.
E' libera la scelta dei pattini.

Punteggi e classifiche

Per quanto riguarda la minimaratona ai primi 10 classificati sarà assegnati il seguente punteggio:

1° classificato	20 punti
2° classificato	18 punti
3° classificato	16 punti
4° classificato	14 punti
5° classificato	12 punti
6° classificato	10 punti
7° classificato	8 punti
8° classificato	6 punti
9° classificato	4 punti
10° classificato	2 punti
dal 11° classificato	½ punto.

La somma di tutti i punteggi acquisiti dagli alunni componenti la stessa squadra determina la classifica della prima prova.

Per quanto riguarda la prova di regolarità il punteggio massimo è determinato dal numero delle squadre partecipanti moltiplicato per 3 (es.: 12 squadre = punteggio massimo 36 punti). Alla prima squadra verrà assegnato il punteggio massimo poi via via a scalare di 3 punti per ogni posizione successiva.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali delle due prove di ogni concorrente componente la stessa.

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

Casi di parità

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

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.

La squadra può essere formata da alunni maschi, alunne femmine o miste.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nella finalità dei Giochi Sportivi Studenteschi.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

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".

Punteggi e classifiche

Accedono alle fasi successive le Rappresentative prime classificate secondo quanto previsto dalle competenti Commissioni Organizzatrici.

Casi di parità

Solo ai fini della qualificazione alla fase successiva, in caso di parità, deve essere data la preferenza alla squadra che, nella composizione con cui ha effettuato la gara, risulti con la minore età media dei partecipanti.

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO
Velocità (Short Track)

Programma tecnico

> Maschile e femminile m.1000 (9 giri).

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 e degli studenti 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 potersi svolgere su piste artificiali e con tracciati regolamentari.

Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nella finalità dei Giochi Sportivi Studenteschi.

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 dello stesso istituto).

Accedono alle fasi successive le Rappresentative di istituto prime classificate più i vincitori della classifica individuale se non già facenti parte delle squadre ammesse secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice

Casi di parità

Ai fini della qualificazione alla fase successiva, in caso di parità fra 2 o più Rappresentative prevarrà quella che avrà ottenuto, , i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

PESCA SPORTIVA E ATTIVITA' SUBACQUEE
Lancio tecnico di precisione

Programma tecnico

Lancio tecnico di precisione

Rappresentativa d'istituto

Le rappresentative d'istituto sono di libera composizione.

Impianti

Il campo di gara è un rettangolo di mt. 22 di lunghezza e 3 di larghezza. Comprende una pedana di lancio di mt 1 ad uno dei limiti estremi del campo di gara.

Attrezzature

Canna da lancio lunghezza massima di cm 160; filo diametro di 0,18, mulinello, piombo finale gr. 8

Regole di base

Tutti i concorrenti devono effettuare i lanci dalla pedana senza calpestare la linea di demarcazione del campo gara, pena la nullità del lancio.

Ogni concorrente effettuerà tre serie di lanci verso ciascun bersaglio: a mt 10, a mt 13, a mt 18.

Il bersaglio 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

Linea 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.

La classifica sarà ottenuta sommando il punteggio di ciascun lancio. In caso di parità tra due o più atleti, per determinare il diritto ad accedere ad un turno successivo, si procederà ai lanci di spareggio: tanti lanci al bersaglio più lontano dalla pedana fino a quando, a parità di lanci, ci sarà un vincitore.

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.

PER ALUNNI PORTATORI DI HANDICAP MOTORI

Ogni concorrente effettuerà tre serie di lanci verso ciascun bersaglio: a mt 6, a mt 7, a mt 9.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

PENTATHLON MODERNO

Programma Tecnico

Gara individuale di:

- Nuoto (m. 100).
- Corsa (m. 1000).

Rappresentativa di Istituto

Le Rappresentative di Istituto, maschili e femminili, sono composte da un numero illimitato di atleti/e.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

- Corsa: non è richiesto nessun campo particolare, i percorsi devono essere pianeggianti, ricavati possibilmente su fondo naturale o pista.
- Nuoto: impianto idoneo, presente nella zona, purché la piscina abbia le seguenti dimensioni: mt. 50 o mt. 25.

Punteggi e classifiche

Nuoto maschile: 100 metri stile libero, 1' 14" = 1000 punti, +/- 4 punti x 3,3 decimi.

Nuoto femminile: 100 metri stile libero, 1' 20" = 1000 punti, +/- 4 punti x 3,3 decimi.

Corsa maschile: 1000 metri, 3' 10" = 1000 punti, +/- 8 punti per 1 secondo.

Corsa femminile: 1000 metri, 3' 40" = 1000 punti, +/- 8 punti per 1 secondo.

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale delle due prove.

Saranno premiati i primi 6 atleti delle classifiche individuali e le prime tre Rappresentative scolastiche composte dalla somma del punteggio dei migliori 3 atleti per ogni Rappresentativa di Istituto.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

PESI

Programma tecnico

- A) SALTO TRIPLO DA FERMO
- B) LANCIO DELLA PALLA MEDICA
- C) ESERCIZIO TECNICO DELLO STRAPPO

Categorie:

maschile e femminile: fino a kg. 43 - fino a kg. 50 - fino a kg. 57 - fino a kg 66 - oltre kg. 66.

Rappresentativa di istituto

La rappresentativa di istituto maschile è composta da 5 atleti, uno per ogni categoria di peso.

La Rappresentativa di istituto femminile è composta da 5 atlete, una per categoria di peso.

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 approvate dalla Federazione.

Regole di base

- a) **esecuzione salto triplo da fermo:** i tre salti vanno eseguiti senza soluzione di continuità (non ci deve essere alcun arresto o molleggio).
Si effettuano due prove consecutive delle quali si considera la migliore, la cui misura viene trasformata in punteggio (esempio: mt. 5.05 - punti 5.05). La prova è considerata nulla se l'alunno si ferma tra balzo e balzo, se appoggia le mani a terra durante l'esercizio, se cade all'indietro, se si siede o appoggia le mani terra all'indietro alla fine dei tre balzi. Per la misurazione si considera il tallone più vicino alla linea di partenza..
- b) **esecuzione lancio della palla medica:** il lancio della palla medica (Kg. 3) da avanti basso a alto dietro, va effettuato in un settore appositamente predisposto di mt. 4 di larghezza. La palla deve partire dall'appoggio a terra e deve essere lanciata all'indietro, senza alcun arresto, molleggio od oscillazione intermedia. Si effettuano due prove consecutive della quali si considera la migliore. La misura viene trasformata in punteggio come nel caso del salto. Il lancio è nullo se la palla cade fuori dal settore o se l'alunno entra nel settore durante o subito dopo il lancio.
- c) **esecuzione esercizio dello strappo:** si effettuano su 4 prove consecutive con il minibilanciere a carico fisso di kg. 10 cm le regole tecniche della pesistica e con l'obbligo dell'accosciata, con l'articolazione dell'anca più bassa di quella del ginocchio e talloni in appoggio.

Ogni prova viene valutata con un punteggio parziale, tre punti per ogni prova valida.

Punteggi classifiche

A conclusione della fase verrà stilata una classifica per istituto in base ai piazzamenti nelle varie gare in programma.

Per ogni gara verrà presa in considerazione il miglior piazzamento tra i partecipanti la stessa scuola.

Alle fasi successive è ammessa la Rappresentativa di istituto che, partecipando a tutte le gare in programma abbia ottenuto il miglior punteggio.

La classifica individuale si ottiene sommando i punteggi acquisiti in ognuna delle tre prove in programma.

Casi di parità

In caso di parità verrà data la precedenza all'atleta più leggero e in seconda istanza a quello più giovane.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO

Programma tecnico

Categorie maschile e femminili.

> 15'' di saltelli alla funicella

> 30'' prova tecnico - tattica al sacco oscillante (fase unica).

> 30'' secondi di figure tra allievi

Rappresentativa di istituto

La Rappresentativa di istituto mista è composta da 4 atleti, 2 maschi e 2 femmine.

Partecipazione

La partecipazione delle rappresentative scolastiche nelle fasi seguenti a quella di istituto viene stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature

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

La Federazione mette a disposizione un kit di materiale tecnico specifico.

Regole di base

Salto alla funicella: numero di giri dalla funicella.

La prova tecnico - tattica al sacco è dalla durata di 30"

Figure tra allievi: lo spazio di gara è rappresentato da un quadrato di metri 3 per lato, dove gli allievi si esibiscono in simulazioni di attacco e/o difesa, con movimenti autocontrollati su bersagli extra figura.

Punteggi e classifiche

Salto alla funicella: si conta il numero di giri e si converte in punteggio tramite tabella di parametrizzazione il punteggio della gara al sacco e delle figure tra allievi sono espressi dal giudice/i in ventesimi.

La classifica generale viene determinata mediante un'apposita tabella di parametrizzazione per cui è possibile sommare i giri della funicella (convertiti in un punteggio) ai punteggi ottenuti al sacco ed alle figure.

Poiché le figure tra allievi sono una prova a coppie nella classifica individuale ad ognuno dei due componenti viene attribuito il punteggio ottenuto dalla coppia. La somma delle tre prove rappresenta il punteggio finale degli allievi

Alle fasi successive è ammessa la Rappresentativa di istituto che abbia ottenuto il miglior punteggio. Per ogni gara verrà preso in considerazione il miglior piazzamento tra i partecipanti della stessa scuola.

Casi di parità:

In caso di parità tra due rappresentative verrà considerata vincente quella in cui gli allievi risulteranno più giovani.

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/AI) non è consentito la realizzazione di gesti tecnici che prevedano contatti fisici diretti tra allievi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
RUGBY

Categorie

- 1° e 2° anno (nati '90, '91, '92)
- 3°, 4°, 5° anno (nati '87, '88, '89) fino alla fase regionale inclusa.

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 12 giocatori di cui 7 in campo.

Non sono ammesse squadre con meno di 10 giocatori/trici.

Tutti i giocatori devono essere utilizzati nel torneo.

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'.

Impianti ed attrezzature

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

Si utilizza la palla ovale n° 5.

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche

Ogni meta vale 5 punti. Alla fine dell'incontro verranno realizzati, mediante calcio di rimbalzo (drop), tanti tentativi di porta quante sono le mete realizzate da ciascuna squadra. Per ogni tiro trasformato 2 punti.

Il pallone può essere giocato con i piedi solamente dentro i "22", segnati a m.10 circa dalla linea di meta.. La conquista del pallone può avvenire solo attraverso il tallonaggio. E' vietata la spinta.

Alla rimessa laterale nell'allineamento partecipano 2 giocatori per squadra e non si può alzare il saltatore.

Sono previste tutte le riprese del gioco e le sostituzioni "volanti".

La mischia è composta da 3 giocatori

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

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 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
SCACCHI

Programma tecnico
Torneo per squadra.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente, che fisserà i termini di partecipazione in relazione alle norme federali vigenti.

Impianti e attrezzature

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

Norme tecniche

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

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
SCHERMA

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 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
SQUASH

Programma tecnico

Sono previste le seguenti gare: Singolo maschile, Singolo femminile.

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

Il campo di gara è quello regolamentare.

Le racchette e le palline sono quelle regolamentari.

Regole di base

1) Il giocatore che arriva per primo ai 9 punti vince il gioco (game) a meno o che i giocatori non abbiano raggiunto lo stesso punteggio di 8 punti pari. In questo caso il giocatore in "hand out" ricevente può scegliere di protrarre il gioco ai 9 (no set) o ai 10 punti (set due).

2) Ogni incontro si disputa al meglio dei 3 giochi.

Il giocatore al servizio realizza un punto quando vince lo scambio; il giocatore in ricezione invece quando vince lo scambio ottiene il diritto a servire.

Punteggi e classifiche

Viene utilizzata la formula del tabellone ad eliminazione diretta secondo il R.T.F.

Casi di parità

In caso di parità fra due Rappresentative verrà considerata prevalente quella in cui gli allievi risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

TENNIS

Programma tecnico

La manifestazione si esplica attraverso un campionato a squadre. Le gare previste sono 2 incontri di singolare e il doppio.

Rappresentativa d'istituto

La rappresentativa di istituto maschile e femminile si compone:

- per il Biennio: 3 elementi anni di nascita 91 -92- 93
- per il Triennio: 3 elementi anni di nascita 90 e precedenti

Partecipazione

Il numero di squadre ammesse a partecipare alle fasi Provinciale e Regionale è stabilito dalla commissione competente..

Impianti e attrezzature

Biennio e Triennio: I campi di gara sono regolamentari e misureranno rispettivamente m 23,77 x m 8,23 nel singolare e m 23,77 x m 10,97 nel doppio. La racchetta da tennis è regolamentare.

Le palle sono del tipo NORMALE . L'altezza della rete da terra è regolamentare.

Regole di base

Valgono le regole del tennis sia per le gare relative al Biennio che per quelle riferite al Triennio.

Punteggi e classifiche

Biennio e Triennio: Le squadre, a seconda del numero delle scuole iscritte, potranno essere inserite in uno o più gironi all'italiana semplici.

Vince l'incontro di singolare o di doppio chi si aggiudica per primo 6 giochi contando i punti: 15, 30, 40, gioco.

Vale la regola del "No Advantage" sul 40 pari e del "Tie Brake" sul 5 pari.

Risulterà vincitrice la Rappresentativa di istituto che si affermi in almeno 2 dei 3 incontri previsti (stante l'obbligo di disputare tutte e 3 gli incontri).

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

TENNISTAVOLO

Programma Tecnico

Sono previste competizioni individuali (singolare e doppio) per rappresentative del settore maschile e del settore femminile.

Vengono quindi disputate due competizioni individuali per ogni settore:

Settore femminile

- *Singolare*
- *Doppio*

Settore maschile

- *Singolare*
- *Doppio*

La graduatoria per rappresentative viene stilata sulla base delle risultanze delle competizioni di settore (maschile e femminile).

Rappresentativa di Istituto

Ogni rappresentativa è formata da 4 atleti maschi per le competizioni del settore maschile e da 4 atlete femmine per le competizioni del settore femminile.

Ogni istituto potrà presentare:

- *una rappresentativa del settore maschile, oppure*
- *una rappresentativa del settore femminile oppure*
- *una rappresentativa del settore maschile e una rappresentativa del settore femminile.*

Ogni atleta è impegnato in una competizione (torneo) di singolare ed una di doppio.

Ogni rappresentativa viene classificata (a conclusione dei tornei di singolare e doppio), in base alle risultanze dei propri atleti.

Le gare si svolgeranno con il sistema misto, gironi iniziali all'italiana con incontri di sola andata, e prosecuzione con tabellone ad eliminatoria diretta; salvo altra formula che gli organizzatori potranno proporre.

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.

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.

Punteggi

Singolare (maschile e femminile)

In tutte le fasi verrà attribuito ai partecipanti di squadra il punteggio corrispondente alla classifica conseguita a conclusione del torneo di appartenenza, come segue: 1 punto al primo classificato, 2 punti al secondo classificato, 3 punti ai perdenti delle semifinali, 5 punti ai perdenti dei quarti di finale, 9 punti ai perdenti degli ottavi di finale, 17 punti ai perdenti dei sedicesimi di finale ed infine 20 punti agli atleti che non si qualificano per il tabellone ad eliminazione diretta. Un componente della squadra che si ritira o che viene squalificato, prende 30 punti.

Punteggi - Doppio (maschile e femminile)

In tutte le fasi verrà attribuito alla coppia di doppio il punteggio corrispondente alla classifica conseguita al termine del torneo di appartenenza, come segue: 1 punto alla coppia prima classificata, 2 punti alla coppia seconda classificata, 3

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007

Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

punti alla coppia perdente in semifinali, 5 punti alla coppia perdente dei quarti di finale, 9 punti alla coppia perdente agli ottavi di finale, 17 punti alla coppia perdente ai sedicesimi di finale ed infine 20 alle coppie che non si qualificano per il tabellone ad eliminazione diretta. Un componente della squadra che si ritira o che viene squalificato, prende 30 punti.

Esempio

Competizione maschile

<i>ITIS Volta Roma</i>		
	<i>Singolare maschile</i>	<i>Doppio maschile</i>
Componente 1	3° classificato - punti 3	4° coppia classificata - Punti 3
Componente 2	5° classificato - punti 5	
Componente 3	9° classificato - punti 9	8° coppia classificata - Punti 5
Componente 4	12° classificato - punti 9	
TOTALE	26	8
TOTALE GENERALE	34	

Classifica

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà ottenuto il minor punteggio sommando i punti dei quattro alunni della classifica del torneo di singolare e i punti delle due coppie nelle classifiche del doppio.

Casi di Parità

In caso di parità fra due o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto, nell'ordine, i migliori piazzamenti.

In caso di ulteriore parità, verrà applicata la norma 9 delle Indicazioni Tecnico Organizzative, che prevedono il passaggio alla fase successiva della squadra che totalizza la minore media delle età dei componenti (gg/mm/aa).

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II 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 scolastica

Il numero dei componenti i gruppi scolastici interessati, 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 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.

TIRO A VOLO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati

Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.

Descrizione della composizione del piattello.

Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo

Visita all'impianto da tiro (macchina lanciapiattelli, armeria)

Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità "Fossa olimpica" e "Skeet".

Partecipazione scolastica

Il numero dei componenti i gruppi scolastici interessati, 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 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.

TIRO CON L'ARCO

Programma tecnico

➤ Gara di tiro a bersagli di cm 80 a m. 20 maschile e femminile.

12 serie di tiri (tre frecce per serie) con per un totale di 36 frecce

Rappresentativa di istituto

La Rappresentativa di istituto, maschile e femminile, è composta da 3 alunni/e.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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); i bersagli sono del tipo indoor da cm. 80.

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 di squadra più uno.

Parteciperanno alle fasi successive le Rappresentative di istituto prime classificate nella fase più i vincitori delle gare maschili e femminili se non facenti parte della squadra, secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

Casi di parità

Ai fini della qualificazione alla fase successiva, in caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto, , i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
TRIATHLON

Programma Tecnico

- | | |
|--------------|---|
| 1. Triathlon | (200 m Nuoto, 6 km ciclismo, 1,5 km corsa a piedi) |
| 2. Duathlon | (1000 m corsa a piedi, 4 km ciclismo, 1000 m corsa a piedi) |
| 3. Aquathlon | (200 m nuoto + 1000 m di corsa) |

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di istituto è composta da i primi 3 M della classifica individuale. Analogo criterio per le F.

Partecipazione

Gli istituti possono liberamente scegliere 1, 2 o tutte e 3 le prove a cui 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' fatto 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, mancando, però, 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 1° 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 + 1.

La classifica per rappresentative scolastiche maschile si ottiene sommando i punteggi dei primi 3 M. Altrettanto viene fatto per la classifica femminile. 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 2006/ 2007

Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

TWIRLING

Programma Tecnico II grado

- Un percorso ginnastico a tempo realizzato sotto forma di staffetta (esecuzione individuale) per squadre composte da 4 alunni/e (anche misti).
- 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 misti).

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 diffusore acustici, con lettore audiocassette, lettore CD e cronometro. Inoltre, sono necessari gli attrezzi per il percorso ginnastico, come specificato nell'allegato A.

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 (per la descrizione vedi allegato n. A). 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 secondo la tabella allegata (valore max PUNTI 20).

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 essere 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 stilate due classifiche:

- una per il percorso ginnastico a staffetta;

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

- 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 giudicato 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. 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 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
VELA

Programma tecnico

Sono previste:

- regate veliche individuali per le classi Laser e Tavole a vela, con classifiche differenziate tra maschi e femmine
- regate veliche a coppie anche miste per la classe 420.
- regate in barche collettive anche miste (laser 16, J24 etc.) con minimo 3 persone di equipaggio.

Ogni commissione stabilirà autonomamente quali saranno le prove da effettuare (min. 1 max 4).

Tutti i concorrenti sono invitati ad effettuare le prove in due giornate.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche e degli studenti alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.. . Potranno essere organizzate anche regate a squadre.

Impianti ed attrezzature

Le barche previste per le regate veliche sono: laser, 420, barche collettive e Tavole a vela.

Il campo gare delle classi Laser, 420 e barche collettive è di forma quadrangolare delimitato da 4 boe. Il campo gare della classe Tavola a vela è invece di forma triangolare delimitato da 3 boe.

La lunghezza e il percorso di volta in volta viene stabilito dal comitato di gara.

Punteggi e classifiche

La somma dei punteggi delle 3 migliori prove sulle 4 disputate determina la classifica finale tenendo presente che in caso di meno di 4 prove tutte sono considerate valide.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi ottenuti da ogni componente la stessa.

Parteciperanno alle fasi successive le Rappresentative di istituto vincenti delle gare secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Casi di parità

Ai fini della qualificazione alla fase successiva, in caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

Wushu/Kungfu
(arti marziali cinesi)

Programma tecnico Taolu (Forme)

Categoria Mani nude (Changquan o Nanquan) arma corta (Sciabola o Spada) arma lunga (Bastone o Lancia) 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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado
SPORT DISABILI

Regolamento Tecnico Alunni Diversamente Abili
Istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado

Età e categorie:

IN TUTTE LE DISCIPLINE SPORTIVE LA CATEGORIA E' UNICA.

Atletica Leggera

100 metri piani M\F
 per alunni in carrozzina, deambulanti fisici, deboli mentali e sensoriali.

Getto del peso M 4Kg
 Getto del peso F 3Kg
 per alunni in carrozzina, deambulanti fisici e sensoriali e deboli mentali.
 Ogni atleta ha a disposizione 4 lanci se non si disputa la finale;
 3 lanci + 3 qualora sia prevista di finale.

Lancio del Vortex
 per atleti deboli mentali nella pedana del lancio del giavellotto(con o senza rincorsa).
 Ogni atleta ha a disposizione 4 lanci se non si disputa la finale;
 3 lanci + 3 qualora la gara sia prevista di finale.

400 metri piani M\F
 per alunni in carrozzina, deambulanti fisici, deboli mentali sensoriali.

Salto in lungo con rincorsa
 per alunni deambulanti fisici e sensoriali e deboli mentali.
 Battuta libera di 1 m. x 1 m.(distante dalla buca da m. 0,50)
 Ogni atleta ha a disposizione 4 salti se non si disputa la finale;
 3 salti + 3 qualora la gara sia prevista di finale.

Salto in lungo da fermo
 per deboli mentali deboli mentali
 Lo stacco avviene al bordo della buca.
 E' prevista l'assistenza in buca e l' uscita libera anche da dietro.
 Tutti i salti devono essere misurati dalla prima impronta lasciata dai piedi più vicina alla linea di stacco.
 Ogni atleta ha a disposizione 4 salti se non si disputa la finale;
 3 salti + 3 qualora la gara sia prevista di finale.

Staffetta 4 x 100 metri
 per alunni in carrozzina, deambulanti fisici e deboli mentali.
 Per gli alunni deambulanti fisici e deboli mentali la staffetta può essere integrata fino a 2+2 (2 atleti normo + 2 atleti disabili).

Nuoto

50 metri	Stile Libero	M\F
50 metri	Stile Dorso	M\F
50 metri	Stile Rana	M\F

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/ 2007
Istituzioni scolastiche secondarie di
II grado

Staffetta 4 x 50 metri Stile Libero M\F

Pallacanestro

Adattamenti al gioco tipo 3 contro 3 e 5 contro 5 per le disabilità fisiche, in carrozzina e mentali.

Calcio

A 5 con portiere vedente per le disabilità sensoriali.

A 5 e a 11 per le disabilità mentali

Sport invernali

Tracciati con pendenze adeguate e con porte direzionali tipo “gigante” per l’alpino e su medie distanze per il “nordico” (per le disabilità fisiche, mentali e sensoriali)

Ginnastica artistica

Corpo libero con elementi facilitati (disabilità fisiche sia deambulanti che in carrozzina, mentali e sensoriali).

Corpo libero con medie difficoltà, trave a terra, volteggio senza cavallo, volteggio con cavallo (disabilità fisiche deambulanti, mentali e sensoriali)

Ginnastica ritmica

Esercizio con il cerchio, esercizio con la palla (disabilità fisiche sia deambulanti che in carrozzina, mentali e sensoriali).

Orientamento

TRAIL - O

Pesca Sportiva

Lancio di precisione

Altre discipline sportive:

Come per gli anni precedenti resta aperta la possibilità della partecipazione di alunni disabili, in base alle tipologie di disabilità, nelle seguenti discipline sportive: canoa, tennis tavolo, tiro con l’arco, tiro a segno, equitazione, bocce, tennis e scherma in base ai protocolli di intesa del Comitato Italiano Paralimpico con le rispettive Federazioni, oltre al Torball gestito direttamente dal CIP.