

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

INDICE DELLE DISCIPLINE SPORTIVE E DELLE RELATIVE FEDERAZIONI SPORTIVE NAZIONALI/DISCIPLINE SPORTIVE ASSOCIATE

DISCIPLINA	Federazioni Sportive Nazionali/Discipline Sportive Associate	Pagina
AEROMODELLISMO	Aero Club d'Italia (AeCI)	3
ARRAMPICATA SPORTIVA	DSA - Federazione Arrampicata Sportiva Italiana (FASI)	4
ATLETICA LEGGERA CAMPESTRE	Federazione Italiana Atletica Leggera (FIDAL)	5
ATLETICA LEGGERA PISTA	Federazione Italiana Atletica Leggera (FIDAL)	7
BADMINTON	Federazione Italiana Badminton (FIBa)	9
BOCCE	Federazione Italiana Bocce (FIB)	11
BOWLING	DSA - Federazione Italiana Sport Bowling (FISB)	12
CALCIO	Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC)	13
CALCIO A 5	Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC)	14
CANOA	Federazione Italiana Canoa Kayak (FICK)	15
CANOTTAGGIO	Federazione Italiana Canottaggio (FIC)	16
CANOTTAGGIO SEDILE FISSO	DSA - Federazione Italiana Canottaggio Sedile Fisso (FICSF)	17
CICLISMO	Federazione Ciclistica Italiana (FCI)	18
CRICKET	DSA - Federazione Cricket Italiana (FCrI)	19
DANZA SPORTIVA	Federazione Italiana Danza Sportiva (FIDS)	20
FLAG FOOTBALL	DSA - Federazione Italiana Di American Football (FIDAF)	22
GINNASTICA	Federazione Ginnastica d'Italia (FGdI)	23
GINNASTICA AEROBICA	Federazione Ginnastica d'Italia (FGdI)	36
GOLF	Federazione Italiana Golf (FIG)	44
HOCKEY GHIACCIO	Federazione Italiana Sport del Ghiaccio (FISG)	46
HOCKEY PISTA	Federazione Italiana Hockey e Pattinaggio (FIHP)	47
HOCKEY PRATO	Federazione Italiana Hockey (FIH)	48
JUDO	Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti Marziali (FIJLKAM)	49
KARATE	Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti Marziali (FIJLKAM)	51
LOTTA	Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti Marziali (FIJLKAM)	52
NUOTO	Federazione Italiana Nuoto (FIN)	54
NUOTO PINNATO	Federazione Italiana Pesca Sportiva e Attività Subacquee (FIPSAS)	56
NUOTO SALVAMENTO	Federazione Italiana Nuoto (FIN)	58
ORIENTAMENTO	DSA - Federazione Italiana Sport Orientamento (FISO)	59
PALLACANESTRO	Federazione Italiana Pallacanestro (FIP)	62
PALLAMANO	Federazione Italiana Giuoco Handball (FIGH)	65
PALLAPUGNO	DSA - Federazione Italiana Pallapugno (FIPAP)	66
PALLATAMBURELLO	DSA - Federazione Italiana Palla Tamburello (FIPT)	68
PALLAVOLO	Federazione Italiana Pallavolo (FIPAV)	72
PATTINAGGIO CORSA	Federazione Italiana Hockey e Pattinaggio (FIHP)	74
PATTINAGGIO GHIACCIO	Federazione Italiana Sport del Ghiaccio (FISG)	75
PESCA SPORTIVA	Federazione Italiana Pesca Sportiva e Attività Subacquee (FIPSAS)	76
PESISTICA	Federazione Italiana Pesistica (FIPE)	77
PUGILATO EDUCATIVO	Federazione Pugilistica Italiana (FPI)	79

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

RAFTING	DSA - Federazione Italiana Rafting (FIRaft)	80
RUGBY	Federazione Italiana Rugby (FIR)	81
SCHERMA	Federazione Italiana Scherma (FIS)	84
SCI	Federazione Italiana Sport Invernali (FISI)	85
SOFTBALL misto	Federazione Italiana Baseball Softball (FIBS)	88
SQUASH	Federazione Italiana Giuoco Squash (FIGS)	89
TENNIS	Federazione Italiana Tennis (FIT)	90
TENNISTAVOLO	Federazione Italiana Tennistavolo (FITET)	91
TIRO A SEGNO	Unione Italiana Tiro a Segno (UIITS)	92
TIRO A VOLO	Federazione Italiana Tiro a Volo (FITAV)	93
TIRO CON L'ARCO	Federazione Italiana Tiro con L'Arco (FITARCO)	94
TRIATHLON	Federazione Italiana Triathlon (FITRI)	95
TWIRLING	DSA - Federazione Italiana Twirling (FITw)	96
VELA	Federazione Italiana Vela (FIV)	98
WUSHU – KUNG FU	DSA - Federazione Italiana Wushu-Kung Fu (FIWuK)	99

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

AEROMODELLISMO



Programma tecnico

Lanci di un aeromodello (non inferiori a 3).

Ogni lancio consiste in 2 prove ed è considerato ufficiale:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Disciplina sul campo

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

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

ARRAMPICATA SPORTIVA



Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



Corsa campestre

Partecipanti

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

Impianti ed attrezzature

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

Distanze gara:

Categoria	Anni di nascita	Distanze
Ragazzi/e	2000/2001	Max 1000m
Cadetti	1998/1999	Min. 1500m max 2000m
Cadette	1998/1999	Min. 1000m max 1500m

Il numero degli istituti e degli atleti individualisti qualificati alle eventuali fasi regionali sarà stabilito dalle rispettive C.O.R. locali.

Classifica di squadra

In tutte le fasi verrà attribuito ai partecipanti il punteggio corrispondente alla classifica individuale così come segue: 1 punto al primo, 2 punti al secondo, 3 punti al terzo e così via fino all'ultimo regolarmente classificato.

Un componente della Squadra che si ritira o viene squalificato acquisisce il punteggio dell'ultimo classificato + 1.

Risulterà vincitrice la Squadra che avrà totalizzato il minor punteggio sui **3 migliori** atleti classificati.

In caso di parità tra 2 o più Squadre la classifica verrà determinata dal migliore piazzamento individuale.

Note Tecniche

Sia per la campestre che per la pista, in qualsiasi fase, non è consentito l'uso di scarpe chiodate per la categoria Ragazzi/e e Cadetti/e, anche se modificate o munite di altri appigli di qualsiasi materiale.

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

ATLETICA LEGGERA

ALUNNI CON DISABILITÀ



Corsa campestre

Categoria	Anni di nascita	Distanze Fasi Prov. e Regionali
Scuole I Grado		
Ragazzi/e DIR - HFD - NU - NV	2000/2001	Max 1000m
Cadetti DIR- HFD - NU - NV	1996/97/98/99	Min. 1500m max 2000m
Cadette DIR- HFD - NU - NV	1996/97/98/99	Min. 1000m max 1500m
Over M DIR- HFD - NU - NV	1995 e precedenti	Min. 1500m max 2000m
Over F DIR- HFD - NU - NV	1995 e precedenti	Min. 1000m max 1500m

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

ATLETICA LEGGERA



Pista

CATEGORIA ANNI DI NASCITA

Ragazzi/e 2000-2001

Cadetti/e 1998-1999

Programma tecnico

Ragazzi/e	Corse Salti Lanci Marcia (solo a titolo individuale)	60 - 600 - 4x100 (cambio libero) Alto - Lungo Peso gomma 2 kg - Vortex km 1,5 Ragazze - km 2 Ragazzi
Cadetti/e	Corse Salti Lanci Staffetta Marcia (solo a titolo individuale)	80 - 1000 - 80hs (cat. cadetti/e h. 0,76) 80hs cadetti : n° 8 hs – h. 0,76 – m. 12,00 – 7x8,00 – m 12,00 80hs cadette : n° 8 hs – h. 0,76 – m. 12,00 – 7x7,50 – m 15,50 Alto - Lungo Peso (3kg C/e - 4kg C/i) - Vortex 4x100 Km 2 Cadetti/e

FASE PROVINCIALE

Per la fase provinciale, viene demandato alle Commissioni Organizzatrici Locali il criterio di partecipazione relativo al numero di studenti da iscrivere in ogni singola gara e al numero degli istituti che si qualificano alla fase successiva.

Rappresentativa di Istituto

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

Ogni studente può partecipare ad una sola specialità più la staffetta.

Partecipazione

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

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 fini del calcolo della classifica finale a squadre saranno presi in considerazione i migliori 7 risultati ottenuti in specialità diverse da studenti appartenenti alla stessa scuola (con la possibilità quindi di scartare il punteggio peggiore).

Casi di parità

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

Fase Regionale

Alle eventuali fasi regionali sono ammessi a titolo individuale, anche tutti i vincitori di ogni singola gara qualora non facessero parte degli istituti qualificati alla fase successiva.

Per la Categoria Ragazzi non sono previste le fasi Regionali

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

ALUNNI CON DISABILITÀ



ATLETICA LEGGERA SU PISTA

- PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI (PROVINCIALE E REGIONALE) -

CATEGORIA	ANNI DI NASCITA
Scuole I Grado Fasi Provinciali e Regionali (Ragazzi, Cadetti e Over)	Gareggiano nella Cat. Ragazzi/e gli anni 2000-2001, - nella Cat. Cadetti/e gli anni 1996-1997-1998-1999, - nella Cat. Over gli anni 1995 e precedenti

Programma

Categoria	Gruppi	Gare
Scuole I Grado – Ragazzi/e	Corse Salti Lanci	60 - 4x100 Lungo Vortex
Scuole I Grado – Cadetti/e Over	Corse Salti Lanci	80 - 4x100 Lungo Vortex

Per ciascun alunno è consentita la partecipazione ad una sola gara più la staffetta. Il numero di alunni che ogni scuola potrà iscrivere alle varie gare in programma è libero.

Categorie di Disabilità

Considerata l'eterogeneità delle disabilità degli alunni, le classifiche verranno stilate suddividendoli nelle seguenti categorie:

- Alunni con **disabilità intellettivo relazionale (DIR)**
- Alunni con disabilità **fisica ma deambulanti (HFD)** - amputati, emiparesi, ecc.)
- Alunni con disabilità **fisica in carrozzina (HFC)**
- Alunni **non udenti (NU)**
- Alunni **non vedenti (NV)**

Gli alunni che presentano più disabilità dovranno essere iscritti nella categoria di disabilità prevalente.

Classifiche individuali e premiazioni

Le classifiche individuali devono essere stilate suddivise per evento, sesso e categoria di disabilità.

Devono essere premiati rispettivamente con la medaglia d'oro, d'argento, di bronzo i primi tre classificati, maschi e femmine, per ciascuna gara e categoria di disabilità. L'organizzazione potrà prevedere anche l'attribuzione di medaglie di partecipazione per i classificati dal quarto posto in poi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

BADMINTON



Programma tecnico (categoria unica)

Doppio misto, Singolo maschile, Singolo femminile

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

Rappresentativa di Istituto

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

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

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

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

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

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

Punteggi, classifiche e ordine di svolgimento

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

L'ordine di svolgimento delle partite è il seguente:

I) doppio misto; II) singolo maschile; III) singolo femminile.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

Tabelloni di gara

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

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

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

Casi di parità

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

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

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

BOWLING



Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Tabelloni di gara

La manifestazione si svolgerà in 4 FASI:

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

FASE 2 – LIVELLO PROVINCIALE- 1 partita totale birilli.

FASE 3 – LIVELLO REGIONALE- 2 partite totale birilli.

FASE 4 – EVENTUALE 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 2011/2012

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



CALCIO A 7 Femminile // CALCIO A 11 Maschile

Norme comuni

Regole di base

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

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

Chi esce può rientrare

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

Abbigliamento

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

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

E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Casi di parità

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

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

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

CALCIO A 7 Femminile

Composizione delle squadre

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

Regole

Non esiste il fuorigioco.

Tempi di gioco

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

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

Impianti ed attrezzature

Metà campo di un impianto di calcio omologato.

Si gioca con il pallone n. 4.

CALCIO A 11 Maschile

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

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

Impianti ed attrezzature

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



CALCIO A 5

Maschile e Femminile

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gioco deve avere le seguenti misure:

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

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

Le porte devono essere fissate al terreno.

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

Regole di base

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

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

Chi esce può rientrare

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

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

Abbigliamento

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

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

E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Casi di parità

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

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

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



CALCIO A 5 INTEGRATO MISTO

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

**Programma tecnico**

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono su acque libere.
Nelle regate verranno utilizzate imbarcazioni e pagaie di tipo diverso.
La federazione verificherà l' idoneità del percorso

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



CANOTTAGGIO

Programma tecnico

Maschile e Femminile:

- Remoergometro: metri 100 e/o metri 500.
- Barca: metri 1000 in GIG Quattro di coppia con timoniere

Rappresentativa di Istituto

Per le competizioni al remoergometro la Rappresentativa di Istituto è composta dall'insieme degli Alunni/Studenti partecipanti.

Per le regate in barca la Rappresentativa di Istituto, maschile o femminile, è composta dall'equipaggio e quindi da 4 alunni/e più il timoniere. Alla Fase Nazionale è ammessa l'iscrizione di una "riserva" per equipaggio.

Partecipazione

Gli Istituti potranno liberamente scegliere la specialità cui aderire.

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

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

Impianti ed attrezzature

Nelle regate saranno utilizzate le imbarcazioni GIG Quattro di coppia con timoniere messe a disposizione dal Comitato Organizzatore.

Il remoergometro è un attrezzo ideato ed utilizzato per la pratica del canottaggio "a secco".

E' uno strumento alternativo e/o propedeutico del canottaggio che permette quindi di simulare, in tutta sicurezza, il gesto del vogare.

Punteggi e classifiche

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

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

Per il remoergometro sarà stilata una classifica individuale ed una per Rappresentative di Istituto.

La classifica finale per Rappresentative di Istituto sarà determinata dalla somma dei migliori tempi di ogni categoria (2 maschili e 2 femminili) fatti registrare in ogni singolo Istituto.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



CANOTTAGGIO SEDILE FISSO

Programma Tecnico

Maschile e femminile:

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

Rappresentativa d'istituto

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

Partecipazione

1^a fase: Fase di Istituto

Partecipazione libera.

2^a fase: Fase provinciale

Partecipano i primi tre classificati di ogni istituto.

3^a fase: Fase regionale

Partecipano i primi tre istituti classificati di ogni provincia.

4^a fase: Fase nazionale

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

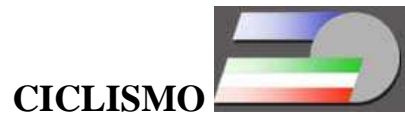
Le gare ad eliminazione diretta con tabellone di tipo tennistico saranno composte da due equipaggi e si svolgeranno ad inseguimento. Il tabellone verrà composto tenendo conto dei seguenti criteri:

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



Programma tecnico

Prova di abilità maschile e femminile.

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

Sono previste distinte classifiche maschile e femminile sia per le prove di abilità che di Mountain bike.

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



CRICKET (MINI)

(KWIK CRICKET)

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

2. Avvicendamento dei giocatori:

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

3. Durata azione di lancio e battuta:

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

4. Arbitraggio coerente con il rispetto del prossimo

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

5. Casi di parità

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

6. Le partite si vincono

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

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

Durata delle partite

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



DANZA SPORTIVA

Programma Tecnico

Danze di coppia: a scelta tra 15 proposti nel testo F.I.D.S. “Balli e danze di società”.

Danze di squadra: un ballo di gruppo stile libero.

Composizione delle squadre - numero ed età dei partecipanti

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

Scuola Secondaria di Primo Grado:

- Cadetti/e 1998, 1999, 2000 (2001 nel caso si studenti in anticipo scolastico)

Tempi di gara

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

1,30'' minuti / 2,00''

Per le danze di squadra si prevede un tempo massimo di 3.00''.

Impianti ed attrezzatura

Le gare dovranno svolgersi su pista in parquet, linoleum o altra pavimentazione adatta alla danza.

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

Regole di Base

Danze di coppia: consistono in una coreografia danzata in coppia maschio-femmina, a scelta tra 15 balli proposti nel testo F.I.D.S. “Balli e danze di società”. La base musicale è proposta dal dj. Ogni istituto può presentare più coppie.

Danze di squadra: possono essere suddivise in piccolo gruppo, cioè composto da 3 a 7 alunni e grande gruppo composto invece da oltre 8 alunni. Consistono in una dimostrazione coreografica anche di fantasia e su base musicale propria.

Per i passi e le figurazioni si considera il testo: “Balli e danze di società” della Federazione Italiana Danza Sportiva.

La consegna delle musiche di gara

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

Metro di giudizio, punteggi e classifiche

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

- Espressività ritmica e coreografica
- Rispetto del tempo

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

Classifica per Disciplina e Categoria

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

Classifica per Rappresentativa di Istituto

Tenendo conto delle posizioni acquisite nelle discipline, verrà stabilita una classifica per Rappresentative di Istituto.

In caso di parità tra due o più rappresentative, prevarrà quella che ha ottenuto il miglior piazzamento considerando anche la partecipazione alla disciplina di danze di coppia.

Modalità di Iscrizione

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

Partecipazione

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

Omologazione dei risultati - Reclami

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

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

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



FLAG FOOTBALL

Categorie

- *Classi prime e seconde(fino alla fase regionale inclusa)*
- *Classi terze.*

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da un massimo di 10 giocatori di cui 5 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 concentrazione o con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti.

Impianti ed attrezzature

Il campo misura di norma 20/30 yard di larghezza e almeno 60/80 yard di lunghezza. Le end zone devono essere 7/10 yard. Il fondo deve essere possibilmente erboso e comunque non duro e pericoloso.
Si utilizza la palla misura Youth.

Abbigliamento

Cintura e Flag (velcro e non pop-up/Sonic)
Scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.

Disposizioni tecniche

Per tutto ciò che concerne la disputa di partite e concentramenti si fa riferimento al regolamento ufficiale FIDAF.

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

**PROGRAMMA GARE**

Il programma prevede gare di squadra.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

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

CLASSIFICHE

Possono essere stilate più classifiche:

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

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

CASI DI PARITÀ

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

ABBIGLIAMENTO

Tenuta sportiva libera, adeguata e decorosa (penalità p. 0.20 ogni volta).

Non sono ammessi collanine, orecchini, orologi, bracciali, etc. (penalità p. 0.20 ogni volta).

IMPIANTI / ATTREZZATURA

Ogni campo di gara è opportuno che sia dotato di impianto di amplificazione completo di diffusori acustici, microfoni, lettore CD e cronometri.

Sono necessari gli attrezzi per la prova del percorso; una striscia di gomma o di moquette o un certo numero di tappeti per l'esercizio a corpo libero.

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

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

Programma di Gara

CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE
CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA

PERCORSO DI GARE SINO ALLA FASE PROVINCIALE/REGIONALE

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

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

Programma di Gara

CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE
CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA

PERCORSO DI GARE SINO ALLA FASE NAZIONALE

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

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

PROGRAMMA TECNICO

CONCORSO MASCHILE E CONCORSO FEMMINILE

PERCORSO GINNASTICO

a staffetta

Abbigliamento: tenuta sportiva libera.

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

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

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

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

Nota: La tipologia dell'attrezzatura è indicativa.

Modalità esecutive:

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

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

PROVE DEL PERCORSO

Prova n° 1

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

Penalizzazioni

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

Prova n° 2

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

Penalizzazioni

- | | |
|----------------------------|---------|
| • ogni giro non effettuato | 15 sec. |
| • ogni giro incompleto | 5 sec. |

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

Prova n° 3

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

Penalizzazioni

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

Prova n° 4

Passa dietro al cono

Penalizzazioni

- non passare dietro al cono 5 sec

Prova n° 5

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

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

Penalizzazioni

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

Prova n° 6

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

Penalizzazioni

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

Prova n° 7

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

Penalizzazioni

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

Prova n° 8

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

Penalizzazioni

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

nota:

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

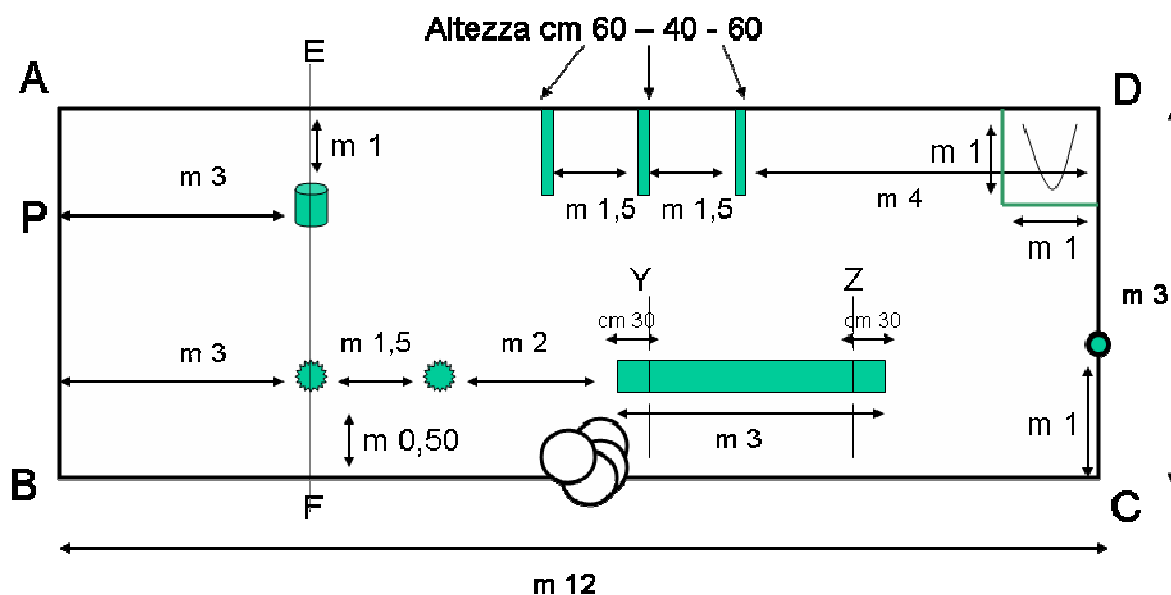
Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Tabella comparativa dei tempi e dei punteggi relativi al percorso ginnastico

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

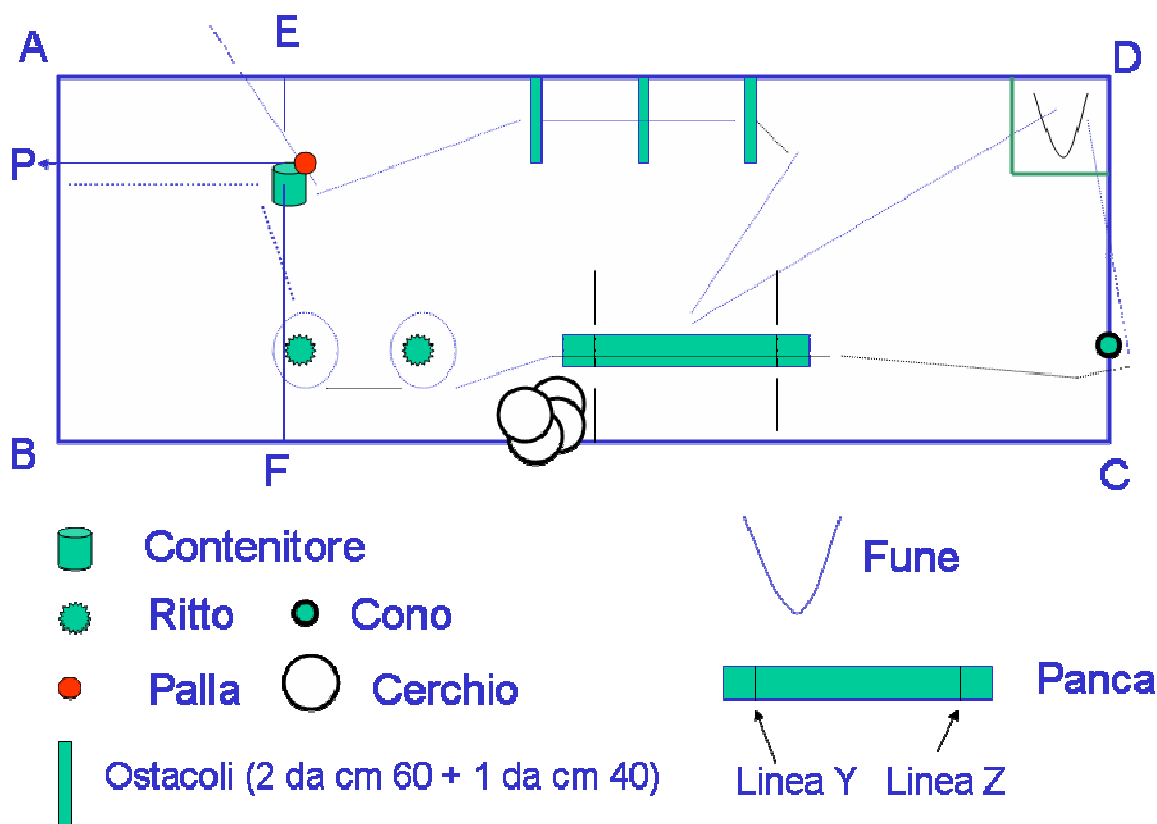


Schema percorso

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

Percorso



Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

CONCORSO MASCHILE

Esercizio di squadra a corpo libero

Abbigliamento : tenuta sportiva libera

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

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

La pedana di lavoro è di m. 8 x 8.

TABELLA ELEMENTI PRE-ACROBATICI

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

TABELLA ELEMENTI GINNICI

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

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

Punteggio

Il punteggio è ripartito tra composizione ed esecuzione per un totale di punti 40.
Ogni elemento vale punti 1.00.

Composizione (punti 26)

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

Esecuzione (punti 14)

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

<u>Totale</u>	=====
	punti 40

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

Falli generali

Esercizio più corto di 50" o più lungo di 1'10"	p. 0.50
Uscire dalla pedana durante l'esercizio	p. 0.10 ogni volta
Esercizio senza accompagnamento musicale	p. 2.00
Conclusione dell'esercizio non a tempo con la musica	p. 0.50
Intervenire manualmente sulla musica	p. 0.30
Mancanza di fluidità nella costruzione dell'esercizio (pause)	p. 0.10 ogni volta
Mancanza di precisione	p. 0.10 ogni volta
Mancanza di accordo tra musica e movimento	p. 0.10 ogni volta
Elemento omesso	p. 1.00 ogni volta
Errori tecnici	sino a p. 0.30 ogni volta
Errori di esecuzione (atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo)	sino a p. 0.30 ogni volta
Perdita di equilibrio	sino a p. 0.30 ogni volta
Caduta	p. 0.50 ogni volta

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

CONCORSO FEMMINILE

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

Abbigliamento : tenuta sportiva libera.

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

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

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

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

La pedana di lavoro è di m. 8 x 8.

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

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

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

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

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

TABELLA ELEMENTI CON L'USO DEL PICCOLO ATTREZZO

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

Punteggio

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

Ogni elemento vale punti 1.

Composizione (punti 26)

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

Esecuzione (punti 14)

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

=====

Totale

punti 40

Falli generali

Esercizio più corto di 50" o più lungo di 1'10"	p. 0.50
Uscire dalla pedana durante l'esercizio (corpo e/o attrezzo)	p. 0.10 ogni volta
Esercizio senza accompagnamento musicale	p. 2.00
Conclusione dell'esercizio non a tempo con la musica	p. 0.50
Intervenire manualmente sulla musica	p. 0.30
Mancanza di fluidità nella costruzione dell'esercizio (pause)	p. 0.10 ogni volta
Mancanza di precisione	p. 0.10 ogni volta
Mancanza di accordo tra musica e movimento	p. 0.10 ogni volta
Elemento omissso	p. 1.00 ogni volta
Errori tecnici	sino a p. 0.30 ogni volta
Errori di esecuzione (atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo)	sino a p. 0.30 ogni volta
Perdita di equilibrio	sino a p. 0.30 ogni volta
Caduta	p. 0.50 ogni volta

Falli con il piccolo attrezzo

Perdita dell'attrezzo	p. 0.10 ogni volta
Attrezzo riconsegnato da altra persona durante l'esercizio	p. 0.30 ogni volta

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

GINNASTICA AEROBICA

ABBIGLIAMENTO

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

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

SQUADRA

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

PEDANA DI LAVORO

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

DURATA DELL'ESERCIZIO

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

MUSICA

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

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

PROGRAMMA TECNICO

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

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

LINEA BASE

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

COMPOSIZIONE

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

COORDINAZIONE

La coordinazione si basa sui seguenti criteri:

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

L'asimmetria può essere creata con:

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

COREOGRAFIA E CONTENUTO SPECIFICO

- Transazione e collegamenti: abilità di combinare insieme in modo fluido, vario ed originale i passi base dell'aerobica, gli elementi imposti, gli schemi di movimenti aerobici, il passaggio da un livello di lavoro all'altro, da una situazione all'altra, da uno stile all'altro (quando c'è il cambio di stile).
- Combinazioni: movimenti e passi tipici dell'aerobica variati e con frequenti cambi di impatto (almeno un cambio ogni 1x8).
- Uso dell'area di gara: varietà di spostamenti, direzioni ed utilizzo completo dell'area di gara (evitare lo stazionamento per più di 1x8).

MUSICALITÀ

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

PRESENTAZIONE

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

VARIAZIONE DI STILE

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

INIZIO

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

FINE

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

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

SINCRONIA

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

ELEMENTI IMPOSTI

I seguenti elementi obbligatori dovranno essere inseriti nella routine:

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

ESECUZIONE TECNICA

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

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

MOVIMENTI PROIBITI

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

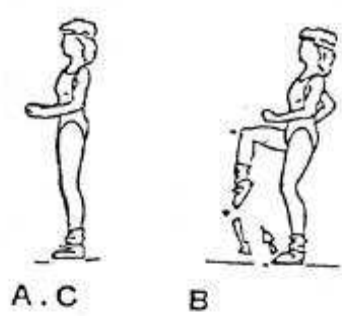
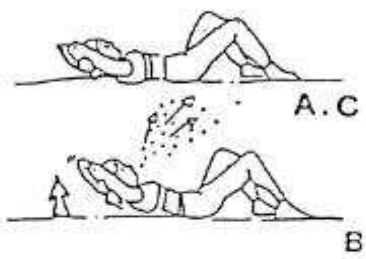
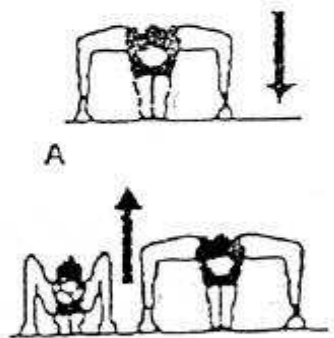
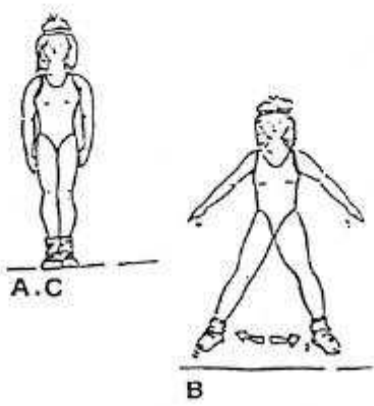
Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)

Ginnastica Aerobica - Appendice Descrizione tecnica degli elementi

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

ESERCIZIO CORSIA PRE-ACROBATICA

PROGRAMMA SPERIMENTALE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Punteggio

- ogni elemento vale 1 punto	punti 21
- organizzazione del lavoro	punti 1
- tecnica d'esecuzione	punti 18
	=====
Totale	punti 40
Falli generali	
Elemento omesso	p. 1.00 ogni volta
Mancanza di continuità e di ordine negli spostamenti	p. 0.10 ogni volta
Errori tecnici	sino a p. 0.30 ogni volta
Errori di esecuzione (atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo)	sino a p. 0.30 ogni volta
Perdita di equilibrio	sino a p. 0.30 ogni volta
Caduta	p. 0.50 ogni volta
Mancanza di incremento di difficoltà	p. 0.50

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

Esercizio con lo “step”

PROGRAMMA SPERIMENTALE

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

1. ABBIGLIAMENTO

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

2. SQUADRA

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

3. PEDANA DI LAVORO

L'area di lavoro è di 10x10.

4. DURATA DELL'ESERCIZIO

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

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

5. MUSICA

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

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

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

4. PROGRAMMA TECNICO

Ogni gruppo dovrà proporre una dimostrazione coreografica di step.

La COMPOSIZIONE COREOGRAFICA dovrà prevedere:

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

5. INDICAZIONI PER L'ELABORAZIONE DELL'ESERCIZIO

- ✓ Tutti i componenti della squadra devono eseguire il medesimo esercizio, come un'unica entità, il lavoro deve essere sincronizzato o a canone e mantenere il più possibile il contatto con l'attrezzo (lo step non deve restare più di 2x8 senza essere utilizzato).
- ✓ E' consentito eseguire transizioni o spostamenti per consentire cambi di formazioni, posizioni, figure.
- ✓ Gli atleti possono lavorare individualmente sul loro step o su più step fatto salvo per la “sequence” imposta dove lo step dovrà essere utilizzato individualmente.
- ✓ La “Sequence” obbligatoria di 4x8 è una combinazione di passi base dello step e combinazioni di arti superiori. **Deve essere suddivisa in 2x8 ed eseguita in maniera identica e consecutivamente, fronte (2x8) e spalle (2x8) alla giuria.** La “Sequence” è obbligatoria e può essere posta in qualsiasi parte della coreografia.
- ✓ Il sollevamento deve essere eseguito solo alla fine della routine sulle ultime note musicali. L'atleta o gli atleti sollevati non possono toccare la pedana con nessuna parte del corpo finché la routine non è ultimata. Gli step possono essere utilizzati come supporto per il sollevamento finale, ma non devono superare l'altezza delle spalle.
- ✓ Un sollevamento è così definito: quando 1 o più atleti vengono sollevati, supportati, portati via dal suolo; può coinvolgere qualsiasi combinazione di atleti, mostrare diverse forme, ma deve essere eseguito allo stesso tempo.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

- ✓ L'interazione fisica è così definita: relazione tra 1 o più atleti durante un movimento eseguito sul pavimento o sullo step.

6. MOVIMENTI PROIBITI

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

7. PUNTEGGIO (punti 20)

Il punteggio è ripartito in

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

PENALITA'

- | | | |
|---|--|--------------------------------|
| • | <u>Falli di esecuzione</u>
uscita di pedana | ogni volta 0,10 |
| • | <u>Falli tecnici</u>
fallo lieve | ogni volta 0,10 |
| | fallo medio | ogni volta 0,20 |
| | fallo grave | ogni volta 0,30 |
| | caduta | ogni volta 0,50 |
| • | <u>Falli relativi alla musica</u>
fuori tempo | ogni volta 0,10 (massimo 0,50) |
| | fuori sincro | ogni volta 0,10 (massimo 1pt.) |
| | esercizio più corto o più lungo del tempo richiesto | 0,50 |
| • | <u>Falli generali</u>
mancanza del sollevamento o sollevamento addiz. | 0,50 |
| | mancanza della sequenze obbligatoria | 0,50 |
| | mancanza di formazione | 0,50 ogni volta |
| | mancanza interazione | 0,50 |
| | inserimento di movimenti proibiti | 0,50 ogni volta |

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



GOLF

PROGRAMMA TECNICO

- GIOCATORI NON TESSERATI FIG

Gara di Putting Green 18 buche, medal.

- GIOCATORI TESSERATI FIG CON HCP O NC

Gara su 9 buche, stableford hcp

PARTECIPAZIONE

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

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

IMPIANTI E ATTREZZATURE

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

Gara di Putting Green 18 buche, medal:

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

Gara su 9 buche Stableford:

nessuna limitazione numerica per Istituto salvo eventuali restrizioni decise dal Comitato di Gara in caso di esubero degli iscritti. Sono ammesse tutte le categorie (Cadetti – Allievi - Juniores)

CATEGORIE DI GIOCO

FIG: Classificati - NC – Non Golfisti

Scuola: Cadetti: 1998 – 1999 – 2000 – 2001 (2001 nei casi di studenti in anticipo scolastico)

CLASSIFICHE

INDIVIDUALE – Gara su 9 buche Stableford

- Miglior risultato lordo assoluto (Vincitore dei GSS)
- Miglior risultato netto assoluto
- Miglior risultato netto Giocatori NC
- Miglior Putting Green
- 1° CADETTI
- 1° CADETTE

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

SQUADRE – Gara di Putting Green 18 buche Medal + Tesserati FIG

Saranno presi in considerazione e sommati i due migliori risultati conseguiti dagli atleti della scuola partecipanti alla gara per non tesserati (Putting Green) e il miglior risultato lordo della gara per tesserati (9 buche stableford).

In caso di ritiro o non partecipazione per cui non si raggiunsero i 3 risultati utili (2 dalla gara di Putting Green e 1 dalla gara 9 buche) si assegnerà per ogni risultato mancante il punteggio dell'ultimo classificato delle 2 gare.

Ai fini dei risultati individuali si farà riferimento alla classifica dei risultati lordi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

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

PREMIAZIONI

Verranno premiati i primi 3 risultati delle categorie FIG – Scuola e le prime 3 Squadre.

AMMISSIONI EVENTUALE FINALE NAZIONALE

INDIVIDUALI

- 1° Lordo Assoluto
- 1° Netto Assoluto
- 1° NC
- 1° Putting Green
- 1° CADETTI
- 1° CADETTE

SQUADRA

1^a SCUOLA CLASSIFICATA

SOSTITUZIONI

Possibili in caso di assenza del 1° classificato in base alle classifiche delle Finali Regionali.

CADDIES E CARRELLI ELETTRICI

I giocatori della gara su 9 buche potranno avere come caddie esclusivamente uno studente regolarmente iscritto alle gare per la stessa rappresentativa. Sono vietati i carrelli elettrici.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I 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 minuti effettivi di gioco ciascuno con 15 minuti di intervallo.

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Abbigliamento

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

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

Norme particolari

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



HOCKEY SU PISTA

Composizione delle squadre

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

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



HOCKEY SU PRATO

Composizione delle Squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti e Attrezzature

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

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

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

Regole di base

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

Norme Particolari

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

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

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

Casi di parità

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



JUDO

Programma tecnico

Categorie di peso e durata dei combattimenti

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

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

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

SHIAI

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

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

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

TACHI WAZA (tecniche in piedi)

DE ASHI BARAI (spazzata del piede avanzato)

HIZA GURUMA (ruota al ginocchio)

SASAE TSURI KOMI ASHI (bloccaggio del piede sollevando)

O SOTO GARI (grande falciata esterna)

O UCHI GARI (grande falciata interna)

KO SOTO GARI (piccola falciata esterna)

KO UCHI GARI (piccola falciata interna)

IPPON SEOI NAGE (proiezione da un punto caricando sul dorso)

UKI GOSHI (anca fluttuante)

O GOSHI (grande anca)

TSURI KOMI GOSHI (caricamento sull'anca pescando)

HARAI GOSHI (spazzata d'anca)

TAI OTOSHI (grande spinta del corpo verso il basso)

UCHI MATA (falciata interno coscia)

KATAME WAZA (tecniche di immobilizzazione)

HON KESA GATAME (controllo fondamentale a fascia)

YOKO SHIO GATAME (controllo laterale a 4 punti d'appoggio)

KAMI SHIO GATAME (controllo a 4 punti dall'alto)

TATE SHIO GATAME (controllo a 4 punti in diagonale)

USHIRO KESA GATAME (controllo a fascia rovesciato)

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

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

Precisazione:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Classifiche

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



KARATE

Programma tecnico

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

REGOLE DI BASE

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

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

A: PROVA DESTRUTTURATA – PERCORSO.

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

B: PROVA SEMISTRUTTURATA – Gioco tecnico con palloncino.

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

C: PROVA STRUTTURATA – Tecnica.

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

Prova KUMITE.

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

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

Prova KATA-

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

Classifiche

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

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