



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

DIPARTIMENTO PER L'ISTRUZIONE

Direzione Generale per lo Studente, L'Integrazione, la Partecipazione e la Comunicazione
Ufficio V

Prot. n. 0000316

Roma, 20 gennaio 2009

Ai Direttori Generali Regionali

LORO SEDI

**Al Sovrintendente Scolastico per la Provincia di
BOLZANO**

**Al Sovrintendente Scolastico per la Provincia di
TRENTO**

**All'Intendente Scolastico per la Scuola in lingua tedesca
BOLZANO**

**All'Intendente Scolastico per la Scuola delle località
ladine**

BOLZANO

**Al Sovrintendente agli Studi per la Regione Autonoma
della Valle d'Aosta**

AOSTA

**Al Coordinatore Dipartimento Istruzione, Università,
Affari Sociali e Istituzioni Culturali**

Contrada Omerelli, 23

47890

CITTA' di SAN MARINO

All'Ufficio Relazioni con il Pubblico - U.R.P.

SEDE

Ai Sigg. Coordinatori Attività Motorie e Sportive

LORO SEDI

Oggetto: Attività Sportiva anno scolastico 2008/2009 - Trasmissione schede tecniche

Si trasmettono le schede tecniche relative alle discipline previste dai Giochi Sportivi Studenteschi 2008 – 2009 con invito a volerne dare opportuna diffusione presso le istituzioni scolastiche interessate.

IL VICE DIRETTORE GENERALE

Dott. Sergio SCALA

(firmato Scala)

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

INDICE

ARGOMENTO/DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina	ARGOMENTO/DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina
INDICE	2		HOCKEY PISTA	34	
NORME GENERALI	3		HOCKEY PRATO	34	
ATL. CAMPESTRE	5		JUDO	35	
ATL. STAFFETTE	5		KARATE	37	
ATL. PISTA	6		LOTTA	38	
GINNASTICA e AEROBICA	6		MOTONAUTICA R.C.	40	
NUOTO	7		ORIENTAMENTO E TRAIL - O	40	
NUOTO PINNATO	7		PALLAPUGNO	42	
NUOTO SALVAMENTO	8		PATTINAGGIO CORSA	43	
SCI ALPINO	9		PATTINAGGIO GHIACCIO FIGURA	44	
SCI NORDICO	9		PATTINAGGIO GHIACCIO VELOCITA'	44	
SNOW BOARD	10		PESCA SPORTIVA - LANCIO	45	
CALCIO	11		PENTATHLON MODERNO	46	
CALCIO A 5	12		PESI	46	
PALLACANESTRO	14		PUGILATO EDUCATIVO	47	
PALLAVOLO	15		RUGBY	47	
PALLAMANO	16		SCACCHI	49	
PALLATAMBURELLO	17		SCHERMA	50	
AEROMODELLISMO	21		SOFTBALL MISTO	50	
ARRAMPICATA SPORTIVA	21		SQUASH	51	
BADMINTON	22		TENNIS	52	
BOCCE	23		TENNISTAVOLO	53	
BOWLING	24		TIRO A SEGNO	56	
BRIDGE	25		TIRO A VOLO	56	
CANOA	26		TIRO CON L'ARCO	56	
CANOTTAGGIO	26		TRIATHLON	57	
CANOTTAGGIO SEDILE FISSO	27		TWIRLING	59	
CICLISMO	28		VELA	59	
CRICKET (MINI)	29		WUSHU - KUNGFU	60	
DAMA	30		DISCIPLINE DISABILI	ALLEGATI	
DANZA SPORTIVA	31		MODULI DI ADESIONE	61	
GOLF	33		MODELLO "B \ I"	62	
HOCKEY GHIACCIO	33		MODELLO CERTIFICAZIONE IDENTITA'	63	

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

NORME TECNICHE

Adesioni delle Istituzioni Scolastiche.

Le scuole che intendano aderire ai Giochi Sportivi Studenteschi riservati alle istituzioni scolastiche di Primo e di Secondo Grado, devono inviare l'allegato modulo di adesione, compilato in ogni sua parte, al competente U.S.P. - Ufficio Educazione fisica.

Per le discipline individuali (atletica leggera: campestre e pista, nuoto, orientamento e sport invernali) fino alla fase regionale, la partecipazione è per Rappresentativa scolastica e per singoli studenti, secondo le disposizioni tecniche indicate per ciascuna attività.

Composizione delle squadre, numero ed età dei partecipanti:

Per permettere il massimo coinvolgimento degli studenti, ogni competente commissione determina liberamente quanti siano gli studenti per scuola che possono gareggiare nella varie fasi fino a quella regionale compresa.

Fino alla fase regionali comprese, inoltre, le C.O.R. potranno, sulla scorta delle esigenze territoriali, deliberare modifiche all'età dei partecipanti ammessi alle manifestazioni dei G.S.S. per le categorie delle Istituzioni scolastiche di primo grado e per la categoria Juniores delle Istituzioni scolastiche di secondo grado.

Ferme restando le categorie degli studenti ammessi a partecipare, con apposita nota saranno comunicate le modalità di accesso e la composizione delle squadre di ogni singola finale nazionale.

CATEGORIE

- **ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI PRIMO GRADO**

Per le sole discipline CAMPESTRE – ATLETICA PISTA – ORIENTAMENTO

<i>Categoria</i>	<i>Anni di nascita</i>
Ragazzi	1997 - 1998
Cadetti	1995 - 1996

Per le altre discipline la categoria è unica salvo quanto diversamente specificato nelle singole schede tecniche.

Discipline di squadra

In tutte le fasi ogni rappresentativa dovrà:

- concordare, il giorno prima dell'incontro il colore delle maglie o in alternativa avere con se due "mute" di maglie di colore diverso;
- avere con se un pallone della misura richiesta;
- dotarsi di kit di primo soccorso.

Il docente accompagnatore dovrà compilare tre copie dell'allegato B/I, uno da consegnare all'arbitro ed uno da consegnare, a richiesta, al docente accompagnatore della squadra avversaria.

Tutela Sanitaria

Per tutti coloro che partecipano ai Giochi Sportivi Studenteschi è previsto il controllo sanitario per la pratica di attività sportive non agonistiche a norma del D.M. 28 Febbraio 1983 e del D.P.R. 28 luglio 2000, n° 272, allegato H e successive modificazioni ed integrazioni tenendo conto anche delle disposizioni normative in materia intervenute a livello regionale.

Detto controllo dovrà essere attestato da un "certificato di stato di buona salute" redatto in conformità al modello di cui all'allegato n.1 del citato decreto. La certificazione è rilasciata dai medici di medicina generale e dai medici specialisti pediatri di libera scelta. A partire dalle fasi comunali e distrettuali le Commissioni Organizzatrici avranno cura di adottare le più opportune misure, d'intesa anche con l'Ente locale, perché nelle manifestazioni relative sia approntata l'assistenza medica, ricorrendo in via prioritaria

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

alle strutture esistenti sul territorio. Per le fasi di istituto i Dirigenti scolastici avranno cura di allertare i Presidi Sanitari Locali.

Modelli di adesione e di iscrizione

Ogni istituzione scolastica invierà al competente U.S.P. – Ufficio Educazione fisica - il modello di adesione relativo agli sport individuali e di squadra ai quali l'istituto intende aderire, anche nel caso in cui sia stata deliberata l'organizzazione della sola fase di istituto.

Premiazioni

I materiali utili alle varie premiazioni (diplomi e medaglie) fino alla fasi regionali comprese saranno fornite dalle Commissioni Organizzatrici.

Rinvio

Per quanto non previsto nelle Norme Tecniche si fa esplicito riferimento al Progetto Tecnico ed ai Regolamenti Federali.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

ATLETICA LEGGERA

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

L'attività della categoria Ragazzi termina a livello provinciale o regionale.

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	Maschile	Femminile
Cadetti	da 1800 a 2000 m	da 1200 a 1500 m
Ragazzi	da 1200 a 1500 m	da 1000 a 1200 m

Punteggi.

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

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

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

Parità:

In tutti i casi di parità si terrà conto dei migliori punteggi

Staffette Programma Tecnico

Percorso classico senza ostacoli naturali - Staffetta mista: 4 x 4.000: m. 1.200 (1° maschio) – m. 1.200 (2° maschio) – m. 800 (1^ femmina) – m. 800 (2^ femmina).

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

L'attività di staffetta termina a livello regionale.

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.

Punteggi e Classifiche

Verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto sulla base degli ordini di arrivo.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.

Per la categoria ragazzi le attività saranno definite dalla Commissione competente.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

ATLETICA LEGGERA

Pista

Programma tecnico

CADETTI E CADETTE

> **Pista Maschile:** m. 80 – m. 80 hs (n° 8 hs – h. 60 – m. 12,00 – 7x8,00 – m 12,00) - m. 1.000 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 4 – staffetta 4x100 m.

> **Pista Femminile:** m. 80 – m. 80 hs (n° 8 hs – h. 60 – m. 12,00 – 7x7,50 – m 15,50) - m. 1.000 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 3 – staffetta 4x100 m.

Inoltre alle finali nazionali prenderanno parte in qualità di **atleti individualisti** i vincitori/trici delle finali regionali di marcia km 3 masch. , km 2 femm. , laddove disputate.

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

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

- Vortex
- Biathlon (corsa + salto // corsa + lancio // salto + lancio)

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

Rappresentativa di Istituto

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

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.

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

Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre saranno presi in considerazione il risultato della staffetta 4 X 100 e i 6 migliori risultati ottenuti in specialità diverse da studenti appartenenti alla stessa scuola.

Casi di parità

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

Categoria “Ragazzi”

Programma gare

m. 60 piani, m. 60 hs (n° 6 hs - h. 60 - m 12 – 5 x 7.50 – m 10,50), mt 1000

Salto in alto, Salto in lungo, Vortex

Staffetta 4 x 100 senza vincolo di zona cambio

GINNASTICA e GINNASTICA AEROBICA

Sono confermati i regolamenti in vigore nei decorsi anni scolastici.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

NUOTO

Programma tecnico

Maschile e femminile.

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

Partecipazione

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

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

E' consentito ad ogni istituto partecipare sia alle prove individuali che alla staffetta 4x50 **mista** stile libero; l'attività relativa allo staffetta **mista** si esaurisce a livello **provinciale o regionale**.

La staffetta 4x50 **mista** dovrà essere disputata da atleti (2m + 2f) differenti da quelli gareggianti nelle gare del programma individuale.

Rappresentativa di Istituto

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

NUOTO PINNATO ED ATTIVITA' SUBACQUEE

NUOTO PINNATO

Programma Tecnico e distanze

Maschile e femminile.

Nuoto Pinnato – Velocità:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

Abbigliamento

Costume, ciabatte, cuffia ed occhialini.

NUOTO SALVAMENTO

Programma Tecnico

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

Rappresentativa d'istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Regole di base

Trasporto del sacchetto

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

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

Nuoto con sottopassaggi:

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Casi di parità

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

SCI ALPINO

PROGRAMMA TECNICO

Gara di slalom gigante maschile e femminile.

PARTECIPAZIONE

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

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

IMPIANTI ED ATTREZZATURE

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

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale.

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

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

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

CASI DI PARITA'

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

SCI NORDICO

PROGRAMMA TECNICO

Gara di fondo maschile e femminile – tecnica classica

PARTECIPAZIONE

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

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

IMPIANTI ED ATTREZZATURE

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

- Per la gara **individuale** di fondo maschile la lunghezza del percorso è di Km. 5 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 150/250 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.50.**

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale.

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

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

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

CASI DI PARITA'

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

SNOWBOARD

PROGRAMMA TECNICO

Gara di slalom gigante maschile

Gara di slalom gigante femminile.

PARTECIPAZIONE

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

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

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

IMPIANTI ED ATTREZZATURE

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

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

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

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

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi ottenute dai componenti la Rappresentativa d'Istituto.

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

CASI DI PARITA'

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CALCIO A 7 Femminile // CALCIO A 11 Maschile

Norme comuni

Abbigliamento

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

Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, ecc.). Sono 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;
- dalla minore età media dei giocatori;
- dal sorteggio.

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

- **FEMMINILE**

Programma tecnico - Tornei a squadre di calcio a 7

Composizione delle squadre

Squadre composte da 10 giocatrici, di cui 6 scendono in campo ed uno in porta. Tutte le componenti la squadra devono obbligatoriamente essere iscritte a referto.

Tempi di gioco

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

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 le 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.

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

Impianti ed attrezzature

Metà campo di calcio o in palestre o spazi adattabili.

Si gioca con il pallone n. 4.

Regole di base

Le giocatrici di riserva possono essere immesse quali sostitute nel 3° e 4° tempo di gioco e in qualsiasi ruolo. Nel 1° e 2° tempo di gioco sono ammessi cambi solo in caso di infortunio.

Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutte le giocatrici devono aver giocato almeno un tempo, in caso contrario la partita verrà data persa. Chi esce può rientrare. Sono ammessi cambi liberi. Non esiste fuorigioco. Il passaggio di piede al portiere non costituisce fallo.

- **MASCHILE**

Programma tecnico - Tornei a squadre di calcio a 11

Composizione delle squadre

Squadre composte da 14 giocatori, di cui 10 scendono in campo ed uno in porta. Tutte le componenti la squadra devono obbligatoriamente essere iscritte a referto.

Tempi di gioco

4 tempi di 15 minuti senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°. 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 tutti gli atleti di riserva siano immessi per disputare il 2° tempo di gioco per intero. Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Impianti ed attrezzature

Campi di calcio o in spazi adattabili.
Si gioca con il pallone n. 5.

Regole di base

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

Chi esce può rientrare. Sono ammessi cambi liberi. Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro

CALCIO A 5 Maschile e Femminile

Norme comuni

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

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

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

Composizione delle squadre

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Si gioca con il pallone n. 4 a rimbalzo controllato.

- **FEMMINILE**

Tempi di gioco

4 tempi di 7 minuti e 30 secondi senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°.

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 le 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.

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

Regole di base

Le giocatrici di riserva possono essere immesse quali sostitute nel 3° e 4° tempo di gioco e in qualsiasi ruolo. Nel 1° e 2° tempo di gioco sono ammessi cambi solo in caso di infortunio.

Chi esce può rientrare. Sono ammessi cambi liberi. Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutte le giocatrici 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.

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

- **MASCHILE**

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Tempi di gioco

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

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 tutti gli atleti di riserva siano immessi per disputare il 2° tempo di gioco per intero. Nel 3° e 4° di gioco sono ammessi i cambi liberi.

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

Regole di base

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

Chi esce può rientrare. Sono ammessi cambi liberi. Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti i giocatori devono aver giocato 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.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado
PALLACANESTRO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari; sono tollerate misure diverse.
I canestri sono di tipo regolamentare e i palloni sono da minibasket.

Regole di base**Sospensioni :**

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

Avvicendamento dei giocatori:

Nel secondo tempo di gioco l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire almeno 3 dei 5 giocatori/trici che hanno disputato il primo tempo. **Questi 3 giocatori/trici possono essere sostituiti nel corso del secondo tempo solo in caso d'infortunio con giocatori/trici che non hanno ancora preso parte alla gara; in assenza di questi giocatori la squadra giocherà i rimanenti minuti del secondo tempo senza sostituire il giocatore infortunato.** Si possono effettuare sostituzioni in ogni momento della gara. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo per la durata di un qualsiasi tempo di gioco.

Superamento della metà campo:

Il tempo per portare o far pervenire la palla in attacco è di 8 secondi. Vigè la regola dell'infrazione di campo.

Durata azione di attacco:

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve effettuare un tiro entro 24 secondo.

Difesa:

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

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

- Fallo tecnico del giocatore in campo:

Il fallo tecnico di un giocatore in campo è sanzionato con un tiro libero più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria.

- Fallo tecnico alla panchina

Il fallo tecnico della panchina è sanzionato con due tiri liberi più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria.

- Fallo di squadra

Una squadra esaurisce il bonus ha commesso 4 falli di squadra in un periodo.

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

PALLAVOLO

Composizione delle squadre

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

Impianti e attrezzature

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

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

Regole di gioco

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

Ogni set vinto vale 1 punto.

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

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

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

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

La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.

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

Sono ammesse 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.

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

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

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

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

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

RIFERIMENTO:

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLAMANO

Composizione delle squadre

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

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

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di m. 2 d'altezza e mt. 3 di lunghezza e devono essere ancorate al terreno e con una sezione quadrata di cm 8 per lato.

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

Abbigliamento

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

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

Disposizioni tecniche

Dopo la segnatura di una rete il gioco deve riprendere prontamente dal centrocampo. Il tiro d'inizio é eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione (passaggio al compagno di squadra) entro 3 secondi dal fischio dell'arbitro. Il giocatore che esegue il tiro deve trovarsi con almeno un piede sulla linea mediana fino a che il pallone non ha lasciato la sua mano. Gli attaccanti possono superare la linea mediana dopo il fischio dell'arbitro.0.

E' ammesso 1 time -out di 1 minuto per tempo per ogni squadra. Il time out deve essere richiesto al tavolo che provvederà a darne comunicazione all'arbitro. Il time out può essere concesso alla squadra che lo ha richiesto solo al verificarsi della seguente condizione:

- possesso di palla da parte della squadra richiedente
-

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

Sanzioni e penalizzazioni

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

- ammonizione (cartellino giallo): è consentita una sola ammonizione al giocatore e 3 ammonizioni alla squadra.
- esclusione (di 2 minuti): massimo tre volte per ogni giocatore dopo di che viene squalificato (cartellino rosso), e può essere sostituito da un compagno di gioco scontati i due minuti di squalifica.
- espulsione definitiva (comportamento gravemente antisportivo): il giocatore non può essere sostituito e la squadra continua a giocare fino al termine della gara con un giocatore in meno.

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

PALLATAMBURELLO

Regolamento

Composizione delle squadre

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

La squadra in difetto non può partecipare al torneo.

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Le righe perimetrali fanno parte del terreno di gioco.

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

Sono impiegati:

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

Regole di base

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In caso di infortunio ad un/a giocatore/trice l'arbitro concederà una sospensione del gioco di due minuti, trascorsi i quali farà riprendere la gara dopo aver fatto uscire l'infortunato/a che non si fosse ripreso/a, dal terreno di gioco.

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

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

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

I giocatori/trici di ogni squadra devono recare sulle magliette i numeri da 1 a 10, progressivi (altezza minima dei

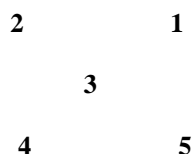
Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

numeri cm 20, base minima di ogni numero cm 2). I numeri vanno posti sulla parte anteriore delle maglie dei giocatori/trici.

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

figura 1



Casi di espulsione

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

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

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

Fallo di posizione

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

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

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

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

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

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

Rotazione dei giocatori

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

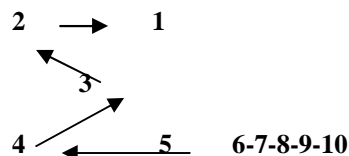
Al momento della rotazione viene sostituito/a il giocatore/trice (come da figura 2, esce il giocatore che è in posizione n.1) con un altro/a della stessa squadra (come da figura , che prenderà il posto n.5) seguendo l'ordine progressivo da 1 a 10.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Figura n.2



Classifica e casi di parità

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

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

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

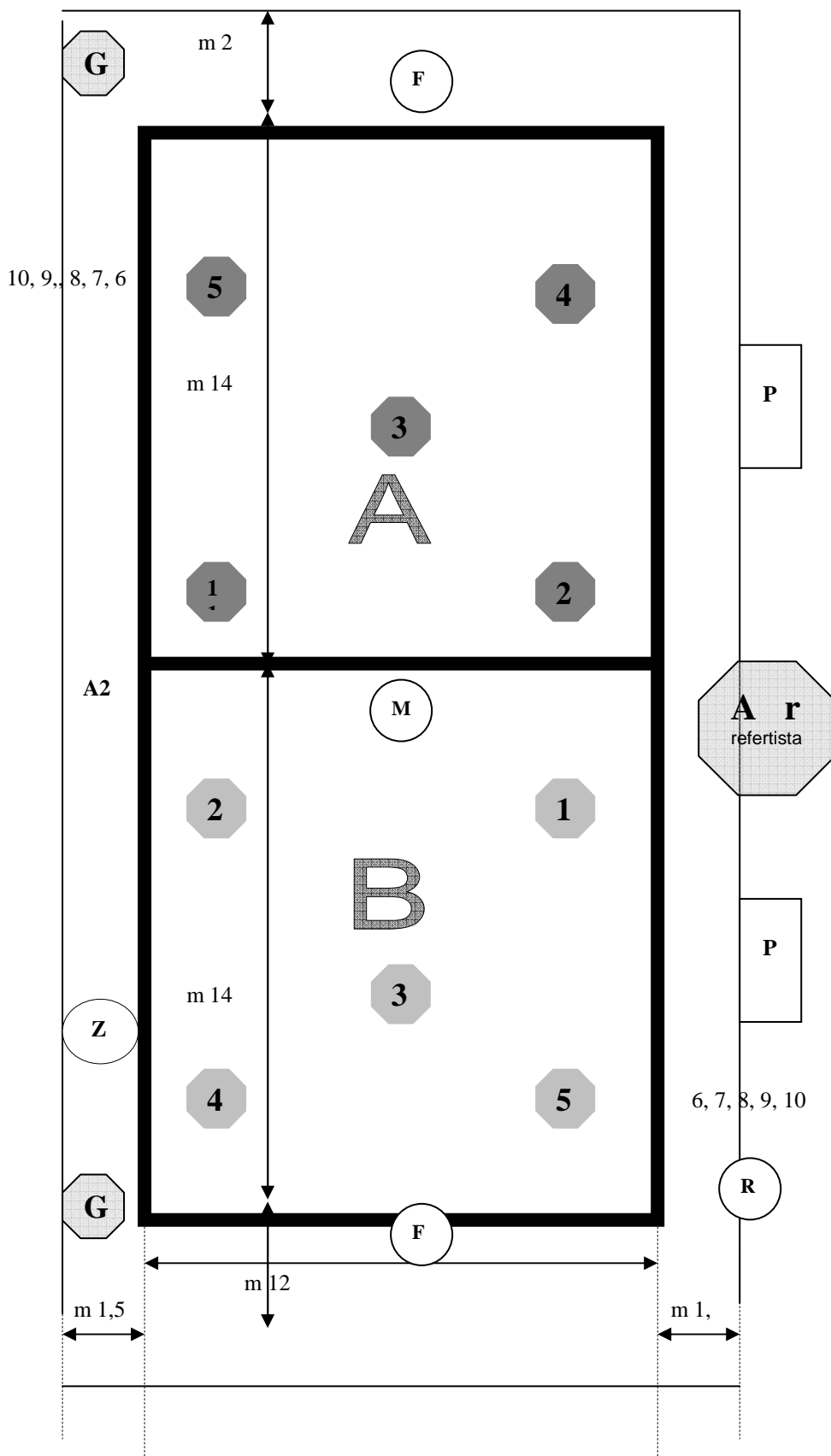
Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità sul 12-12, l'arbitro farà disputare tre giochi di spareggio dopo aver proceduto ad un nuovo sorteggio. E' data facoltà all'insegnante di presentare all'arbitro, prima dell'inizio dei giochi di spareggio e rispettando la successione numerica (1,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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CAMPO DI GIOCO indoor scolastico



SQUADRA A

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

A : primo Arbitro

A2: secondo Arbitro

F : Linee di fondo campo

G : Guardalinee

M : Linea mediana

P : Panchine

r : Refertista

R : Recinzione

Z : Zona perimetrale

SQUADRA B

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

AEROMODELLISMO

Programma tecnico

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

Ogni lancio consiste in 2 prove ed è considerato ufficiale:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Disciplina sul campo

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

ARRAMPICATA SPORTIVA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BADMINTON

Programma tecnico (categoria unica)

Doppio misto, Singolo Maschile, Singolo femminile

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.*

In caso di assenza di un atleta, la squadra perde il corrispondente incontro 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. al centro del campo.

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

Regole di base

Vince il set il giocatore, o la coppia, che arriva per primo ai 11 punti. In caso di parità (10-10), l'incontro si conclude con due punti di distacco e comunque ai 15 punti.

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

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

Punteggi e classifiche e ordine di svolgimento degli incontri

Le due squadre devono giocare le tre partite previste del programma tecnico e, alla fine, ogni incontro vinto da diritto a un punto per cui la vittoria può avvenire per 3-0 o 2-1.

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

L'ordine di svolgimento degli incontri è il seguente:

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

Tabelloni di gara

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

- Fino a 5 rappresentative: girone unico
- Da 6 a 8: due gironi di qualificazione ed incontro di classificazione tra le 2 vincenti i gironi
- Da 9 a 15: tre gironi di qualificazione 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 le due rappresentative prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BOCCE

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

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

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche 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- 2 partite totale birilli.

FASE 3 – LIVELLO REGIONALE- 2 partite totale birilli.

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BRIDGE

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Non è prevista la possibilità di organizzare manifestazioni che prevedano classifiche stilate tenendo in considerazione la differenza di sesso, mentre sarà possibile disputare manifestazioni specifiche per gli studenti delle Medie Inferiori, che, per opportunità, giocano insieme a quelli delle Superiori..

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

Secondo le disposizioni tecniche della FIGB

NORME PARTICOLARI

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CANOA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche 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.

CANOTTAGGIO

Programma tecnico

- Maschile e Femminile:
- > Remoergometro: mt. 100 e/o mt. 2000.
 - > Barca: m. 1000 in 4x.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

Gli istituti potranno liberamente scegliere l'attività cui aderire.
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Nelle regate verranno utilizzate le imbarcazioni del quattro di coppia (4x).
Il remoergometro è un attrezzo ideato ed utilizzato per la pratica del canottaggio "a secco". E' uno strumento alternativo e/o propedeutico del canottaggio che permette quindi di simulare, in tutta sicurezza, il gesto del vogare.

Punteggi e classifiche

Sono previste distinte classifiche maschile e femminile sia per le prove al remoergometro che di regata.
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti di squadra ammessi più uno..
Per il Remoergometro verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto sulla base dei 2 migliori atleti/e per le 2 categorie (2x100 e 2x2000).

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche 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 portare alla fase successiva tre equipaggi per un totale di 9 alunni/e.

Partecipazione

Equipaggi misti maschili - femminili per alunni/e delle scuole secondarie di I° grado.

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 classificati di ogni provincia.

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Regole di base

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CICLISMO

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/e (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 di 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 assegnano 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 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

MINI CRICKET (KWIK CRICKET)

Composizione delle squadre

Ogni squadra, anche mista, potrà iscrivere a referto in ogni gara 8 giocatori/trici, di cui 6 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 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 in meno 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 veglierà/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 2005/06 saranno forniti dalla F.Cr.I. con persone abilitate con documentazione fornita direttamente alle scuole interessate dopo la richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima delle partite.

Durata delle partite

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 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

DAMA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

DANZA SPORTIVA

Le performance di coppia vengono sostituite da quelle in Formazione, dove 8 alunni (4 cavalieri e 4 dame) eseguiranno la loro coreografia su musiche di Jive, Tango o Salsa Cubana.

Tutti gli Istituti scolastici dovranno garantire la presenza di almeno una coreografia nella "performance d'ingresso": il cha cha di gruppo, che verrà eseguito su musica selezionata dal DJ della competizione e verrà giudicato con il criterio dell'eliminazione diretta.

Il numero minimo di alunni impegnati in ciascuna categoria in gara è di 8 unità.

Programma Tecnico

Ogni istituto, oltre alla performance d'ingresso (obbligatoria ai fini della classifica d'istituto), deve garantire la presenza nelle discipline in Formazione e/o in Gruppo:

Discipline in Formazione (4 coppie)	Performance di ingresso	Discipline in Gruppo (minimo 8 alunni)
Discipline: Jive Tango Salsa Cubana	Cha Cha (gruppo di minimo 8 alunni)	Discipline: Synchro Dance Modern Jazz Hip Hop

Composizione delle squadre - numero ed età dei partecipanti

La competizione verrà suddivisa in 4 differenti categorie (fasce d'età):

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

NB: Pur rimanendo nell'ambito della scuola primaria o secondaria, nel caso di gruppo di fascia d'età mista, farà fede l'età dell'alunno più grande.

Tempi di gara

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

⇒ 1,30'' minuti / 2,00''

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa d'Istituto si compone di minimo 8 alunni per ciascuna performance. Le unità competitive in Formazione devono essere composte da 4 maschi e 4 femmine (4 coppie cavaliere + dama), fatta eccezione per i casi di integrazione, dove sarà possibile comporre coppie con alunni dello stesso sesso. Il gruppo è invece a composizione libera (maschile, femminile, mista). Le performance di gruppo, prevedono un minimo di 8 alunni.

Nessun alunno può competere contro sé stesso.

Impianti ed attrezzatura

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

Regole di Base

La performance d'ingresso, obbligatoria per ciascun Istituto Scolastico che intenda rientrare nella classifica della Rappresentativa di Istituto, si articolerà su una coreografia di cha cha di gruppo (minimo 8 alunni), che verrà eseguita su musica selezionata dal DJ della competizione.

La prova in Gruppo (minimo 8 alunni) consiste in una dimostrazione coreografica anche di fantasia e su base musicale propria, di Hip Hop oppure, di Modern Jazz oppure di Synchro Dance. Per la performance di Synchro Dance ci si può ispirare a qualsiasi disciplina, ad es: danze latine, caraibiche, orientali, musical etc), purché tutti gli allievi eseguano simultaneamente la medesima performance.

La prova in Formazione (4 coppie), consiste in una dimostrazione eseguita da 4 coppie che interpretano simultaneamente la loro coreografia su ritmi di Jive, Tango o Salsa Cubana, su base musicale propria.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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

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

- ⇒ Espressività ritmica e coreografica
- ⇒ Rispetto del tempo

Ogni Gruppo in squadra mista (alunni + alunne) avrà un vantaggio sul punteggio di 0,3.

La performance di ingresso, obbligatoria per ciascun Istituto Scolastico in gara, verrà invece giudicata con il criterio dell'eliminazione diretta che prevede una gara tra due delle squadre iscritte e la vincitrice dello scontro diretto passa al turno successivo.

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;

Classifica per Rappresentativa di Istituto

Tenendo conto della posizione acquisita nella performance di ingresso e dei punteggi acquisiti nelle prove di Gruppo o di Formazione, verrà stilata una classifica per Rappresentative di Istituto delle scuole primarie e delle secondarie di primo e secondo grado.

In caso di parità tra due o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto il miglior piazzamento nella performance d'ingresso e in caso di ulteriore parità, si darà il privilegio all'unità competitiva di età anagrafica minore.

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 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

GOLF

Programma tecnico

- 1° giorno: 18 buche a coppie formula 4 palle la migliore stableford (sono ammesse coppie miste)
- 2° giorno: 18 buche individuali formula stableford.

Per le fasi precedenti quella nazionale il programma tecnico può essere limitato alla sola prova a coppie

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di Istituto è composta da 6 alunni di cui almeno 2 alunne

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.

Punteggi e classifica:

Verranno stilate distinte classifiche sia per la prova a coppie sia per la prova individuale.

La classifica per Rappresentativa di Istituto si ottiene sommando i 2 migliori risultati della prova a coppie e i migliori 5 risultati della prova individuale.

Casi di parità

In caso di parità deciderà il risultato scartato nella prova a coppie, in caso di ulteriore parità deciderà il risultato scartato nella prova individuale.

Se la parità sussiste anche dopo aver considerato i 2 risultati scartati, sarà giocato uno spareggio buca per buca tra, ogni istituto sarà rappresentato dal giocatore o giocatrice che ha ottenuto il punteggio migliore nella prova individuale.

HOCKEY GHIACCIO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Abbigliamento

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

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

Norme particolari

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

HOCKEY PISTA

Composizione delle squadre

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

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

HOCKEY PRATO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Regole di base

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

Sono ammessi tutti i colpi tecnici eccettuato il drive.

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

Non esiste il fuorigioco.

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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

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

Norme particolari

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

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

Casi di parità

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

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' effettivi.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

SHIAI

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

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

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

TACHI WAZA (tecniche in piedi)

DE ASHI BARAI (spazzata del piede avanzato)

HIZA GURUMA (ruota al ginocchio)

SASAE TSURI KOMI ASHI (bloccaggio del piede sollevando)

O SOTO GARI (grande falciata esterna)

O UCHI GARI (grande falciata interna)

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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)

- 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 rifaranno 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.

La questione che segue riguarda 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'AVVERSARIO
- 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Classifiche

A conclusione della fase verrà stilata una classifica per Istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli Atleti. In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani.

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 approvate 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 stilata una classifica per Istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli Atleti. In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

LOTTA
Programma Tecnico

Gioco del Cerchio

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

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Ragazzi/e **11° anno**

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

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

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

Esordienti A **12°-13°-14° anno**

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

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

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

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

Rappresentativa d’ Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Regole di base

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

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

Punteggi:

E’ attribuito 1 punto:

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

Sono attribuiti 2 punti:

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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

Alla fine del periodo l'arbitro decreta il vincitore sulla base dei punti acquisiti alzandogli il braccio. In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si assegna la vittoria al concorrente che ha conquistato l'ultimo punto.

Formula di gara: eliminazione del concorrente dopo due sconfitte.

E' fatto divieto assoluto:

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

Classifiche

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Norme particolari

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Ogni batteria sarà formata da un massimo di 6 concorrenti

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

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

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

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

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

La classifica per rappresentative si otterrà sommando i punti ottenuti dai 3 migliori componenti lo stesso Istituto.

Casi di parità

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

ORIENTAMENTO

Programma Tecnico

Maschile e femminile.

> Corsa di orientamento.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Abbigliamento

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Punteggi e classifiche

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

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

La squadra vincente sarà quella che avrà sommato il minor punteggio. Accederanno inoltre alle fasi successive gli alunni primi classificati in assoluto non facenti parte della squadra ammessa.

Casi di parità

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

TRAIL - O

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

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

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

Indicazioni Tecniche organizzative

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

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

- Al via i concorrenti riceveranno la cartina con il percorso da effettuare e partiranno distanziati tra loro di alcuni minuti
- Il percorso deve essere segnalato in cartina (es. con puntini rossi) e nella realtà (es. con fettucce bianco/rosse)
- Lungo il percorso saranno posizionate alcune postazioni contraddistinte da un paletto e da un numero.
- Posizionandosi frontalmente alla postazione, il concorrente individuerà nel terreno tre lanterne, di cui due saranno false e una sola correttamente posizionata esattamente sull'oggetto o sul particolare contraddistinto in cartina dal un cerchio rosso.
- Per convenzione la prima lanterna partendo da sinistra è la lanterna "A" la seconda al centro la lanterna "B" e la terza, a destra, la "C". Queste lanterne vanno posizionate ad una distanza dalla postazione tra 0 e 20 mt.
- Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne posizionate nella realtà corrisponde a quella segnata in cartina e quindi punzonare il cartellino nella casella "A", "B" o "C".
- La postazione non sarà segnata sulla cartina, ma spetta al concorrente individuarne l'esatta posizione.
- La lunghezza del percorso non potrà superare i 2,5 km e il tempo massimo dovrà essere compreso tra 1,5 e 2 ore; il numero di postazioni lungo il percorso non potrà superare le 12/15 unità.
- La cartina di gara dovrà avere una scala, in linea di massima, da 1:2500
- Piazzole a tempo: in due o massimo tre piazzole sarà rilevato il tempo impiegato a rispondere; il rilievo cronometrico ha unicamente lo scopo di classificare 2 e più concorrenti che abbiano fornito, al termine del percorso, uno stesso numero di risposte esatte.
- Il tempo a disposizione è 1 minuto ed ha inizio con la sistemazione davanti alla postazione e termina alla punzonatura del cartellino.
- In questa postazione ogni risposta errata è penalizzata con l'aggiunta al tempo impiegato, di 60 secondi. La risposta non data viene penalizzata con 2 minuti.
- Le postazioni non devono essere segnate in cartina e non devono essere visibili al concorrente. Il giudice addetto consegnerà una cartina di gara apposita, orientata, solo dopo essersi sincerato che l'atleta abbia individuato sul terreno le 3 lanterne.
- Dove possibile l'arrivo sarà comune alle altre categorie. Va tagliato il traguardo, consegnato il pettorale ed il cartellino ai giudici d'arrivo.
- Il livello di difficoltà previsto per la scuola è il livello "B"
- La classifica finale verrà stilata sulla base delle punzonature corrette senza tenere conto del tempo impiegato.
- Gli accompagnatori hanno unicamente la funzione di sorvegliare e di aiutare fisicamente i concorrenti a superare le difficoltà legate agli spostamenti.
- Il presente regolamento non è vincolante e rigido, ma dovrà essere adattato alle situazioni contingenti e ambientali in cui si svolge la prova, al numero e alle caratteristiche dei partecipanti, al fine di favorire la più ampia partecipazione.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLAPUGNO LEGGERA

Programma tecnico

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

Rappresentative d'Istituto

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Casi di parità

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

PATTINAGGIO CORSA

Programma tecnico

> Percorsi con moduli predefiniti.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

E' libera la scelta dei pattini.

Norme particolari

Sono previste le seguenti penalità:

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

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

Punteggi e classifiche

Il punteggio viene determinato sulla base delle prove a cronometro.

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado
PATTINAGGIO SUL GHIACCIO
Figura

Programma tecnico

> Esercizio collettivo di libera composizione (Precision skating).

Rappresentativa di Istituto

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

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Norme tecniche

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

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO
Velocità (Short Track)

Programma tecnico

> Maschile e femminile m.500.

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

PESCA SPORTIVA
Lanci Tecnici e Circuiti

Programma tecnico

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

Rappresentativa d'istituto

Le rappresentative d'istituto sono di libera composizione.

Impianti

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

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

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

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

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

Attrezzature Standard

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

Regole di base

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

PER ALUNNI DISABILI

La Commissione organizzatrice individuerà le migliori soluzioni tecniche da apportare al programma.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PENTATHLON MODERNO

Programma Tecnico

Gara individuale di:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

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

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

PESI

Programma tecnico

A) SALTO TRIPLO DA FERMO

B) LANCIO DELLA PALLA MEDICA

C) ESERCIZIO TECNICO DELLO STRAPPO

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

Rappresentativa di istituto

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

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

- a) **esecuzione salto triplo da fermo:** i tre salti vanno eseguiti senza soluzione di continuità (non ci deve essere alcun arresto o molleggio).

Si effettuano due prove consecutive delle quali si considera la migliore, la cui misura viene trasformata in punteggio (esempio: mt. 5.05 - punti 5.05). La prova è considerata nulla se l'alunno si ferma tra balzo e balzo, se appoggia le mani a terra durante l'esercizio, se cade

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

all'indietro, se si siede o appoggia le mani terra all'indietro alla fine dei tre balzi. Per la misurazione si considera il tallone più vicino alla linea di partenza.

- b) **esecuzione lancio della palla medica:** il lancio della palla medica (Kg. 3) da avanti basso a alto dietro, va effettuato in un settore appositamente predisposto di mt. 4 di larghezza. La palla deve partire dall'appoggio a terra e deve essere lanciata all'indietro, senza alcun arresto, molleggio od oscillazione intermedia. Si effettuano due prove consecutive della quali si considera la migliore. La misura viene trasformata in punteggio come nel caso del salto. Il lancio è nullo se la palla cade fuori dal settore o se l'alunno entra nel settore durante o subito dopo il lancio.
- c) **esecuzione esercizio dello strappo:** si effettuano su 4 prove consecutive con il minibilanciere a carico fisso di kg. 10 cm le regole tecniche della pesistica e con l'obbligo dell'accosciata, con l'articolazione dell'anca più bassa di quella del ginocchio e talloni in appoggio.

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

Punteggi classifiche

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

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

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

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

Casi di parità

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

PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO

Regolamento:

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

Impianti ed attrezzature

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

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

RUGBY

Categorie

- Cat B (mista M. + F.) : 1^a e 2^a media (nati '96, '97, '98) fino alla fase regionale inclusa

- Cat. A : 2^a e 3^a media M. o F. (nati '95 e '96)

Composizione delle squadre

Cat. A Femminile: 7 giocatrici più 3 riserve.

Cat. A Maschile 12 giocatori più 3 riserve.

Cat. B Mista: 12 giocatori più 3 riserve

Tutti i giocatori devono essere utilizzati nella partita.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Tempi di gioco

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

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

Impianti ed attrezzature

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

Si utilizza la palla ovale n° 4.

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche CATEGORIA “ B “ (1^ e 2^ Media)

Regolamento U.11 F.I.R. con le seguenti modifiche :

- **Modo di giocare**

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

- **Rimessa laterale**

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

- **MISCHIA**

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

- **Maul**

Non è consentito far crollare il maul .

Punizione: Calcio di Punizione

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

Punizione: Calcio Libero

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

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

- **NON è concesso il frontino**

Disposizioni tecniche CATEGORIA “ A “ (2^ e 3^ Media)

Regolamento U13 FIR con le seguenti modifiche :

- **Modo di giocare**

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

- **RIMESSA LATERALE**

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

- **MISCHIA**

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

- **Maul**

Non è consentito far crollare il maul .

Punizione: Calcio di Punizione

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

Punizione: Calcio Libero

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

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

NOTA PER L'ARBITRO

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

Giochi Sportivi Studenteschi Categoria A 2[^] e 3[^] Media.

Casi di parità

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

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

SCACCHI

Programma tecnico

Torneo a squadre.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti e attrezzature

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

Norme tecniche

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

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SCHERMA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Regole di base

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

La classifica generale è data dalla somma delle 2 prove.

Casi di parità

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

SOFTBALL MISTO

Composizione delle squadre

Le squadre sono miste e composte da 15 alunni; nell'ordine di battuta per tutta la durata della partita, dovranno essere, obbligatoriamente, presenti 4 femmine e 5 maschi o viceversa, pena la perdita della partita stessa per forfait (5 - 0).

Impianti ed attrezzature

Gli incontri devono svolgersi, ove possibile, su campi con misure regolamentari, in alternativa possono essere adattati campi da gioco di altri sport, rispettando le seguenti misure:

Distanza tra le basi: m. 18,29;

Distanza pedana del lanciatore: m. 12,11;

Devono essere usate palle "incrediball" da softball (possibilmente da 11 pollici);

E' obbligatorio l'uso di mazze regolamentari approvate "little league max 32";

Abbigliamento

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

Per i ragazzi è necessaria, senza distinzione di ruolo, un'adeguata protezione "tipo conchiglia".

E' fatto assoluto divieto di calzare scarpe con spikes o tacchetti metallici, caldamente raccomandate sono, (specialmente su campi erbosi) le scarpe con tacchetti di gomma.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Regole di base

Tempi di gioco

Gli incontri sono disputati sulla distanza di 5 riprese complete o 1h e 30, gli incontri vanno comunque completati anche se la squadra in svantaggio non ha nessuna possibilità di vittoria. La squadra di casa può, se in vantaggio, rinunciare alla seconda metà dell'ultimo inning.

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 10. Il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il miglior risultato in favore della squadra avversaria.

Valgono le regole del "Regolamento tecnico baseball ragazzi" con le seguenti eccezioni:

I corridori possono staccarsi dalle basi quando la palla ha raggiunto il piatto di casa base, il ricevitore ha 2 possibilità:

- 1) tira in base per tentare di eliminare i corridori, la palla è viva e in gioco;
- 2) non tira, la palla è morta, i corridori possono avanzare solo di una base. In caso di palla persa dal ricevitore si applicheranno le stesse due possibilità sopra descritte.

Partenza anticipata: i giocatori dovranno rimanere a contatto con le basi fino a quando la palla lanciata non avrà raggiunto il piatto di casa base.

Penalità La palla è morta, il lancio è valido, l'eventuale battuta è equiparata ad un foul ball ed i corridori dovranno ritornare alla casa di partenza.

Limiti di punteggio: indipendentemente dal numero di eliminati, l'arbitro dovrà porre termine alla fase di attacco della squadra che avrà raggiunto i 4 punti nella ripresa. (in tutte le fasi della manifestazione).

In caso di pareggio si disputeranno gli innings supplementari mettendo in seconda base l'ultimo battitore che ha completato il suo turno nell'inning precedente, fino a che, a parità di attacchi, una squadra non si porterà in vantaggio

Utilizzazione del lanciatore/trice: non potrà prendere posizione in pedana, nella stessa giornata o in due giorni consecutivi, per più di 3 riprese complete anche se non consecutive, potrà comunque essere schierato in campo in altra posizione difensiva.

Suggeritori: potranno essere due adulti.

Casi di parità

Nei casi di squadre in parità di classifica al termine della manifestazione essa sarà definita tenendo conto:

- del risultato dell'incontro diretto;
- della classifica avulsa in caso di più squadre in parità;
- della squadra più giovane
- del sorteggio.

SQUASH

Programma Tecnico

Sono previste le seguenti gare: Individuale Maschile, Individuale Femminile

Rappresentativa di Istituto

Ogni Rappresentativa di Istituto è mista e composta di tre alunni (1F - 2M), più eventuali due riserve.

Partecipazione

AL **TORNEO INDIVIDUALE**, Femminile e Maschile, possono partecipare due alunne e due alunni provenienti dalle rispettive fasi di qualificazione provinciale, disputate entro il termine previsto e regolarmente approvate dal competente Provveditorato agli Studi (C.S.A.).

AL **TORNEO A SQUADRE** possono partecipare due Rappresentative di Istituto provenienti dalle rispettive fasi di qualificazione provinciale, disputate entro il termine previsto e regolarmente approvate dal competente Provveditorato agli Studi (C.S.A.).

Ogni Rappresentativa di Istituto, che parteciperà alla Fase Nazionale, dovrà essere composta per almeno i 3/5 da giocatrici e giocatori che hanno rappresentato lo stesso Istituto nella Fase Provinciale.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

GLI ALUNNI TESSERATI ALLA FIGS possono partecipare sia al torneo di singolo, sia al torneo a squadre, purchè non risultino inclusi nella classifica operativa nazionale, sia come attivi, sia come inattivi, con più di 60 punti.

GLI ALUNNI RIPETENTI, purchè di un solo anno, possono partecipare al torneo di singolo, purché non risultino tesserati alla Figs all'inizio della stagione di riferimento. Nel torneo a squadre sarà ammessa la partecipazione di un solo alunno ripetente, purchè di un solo anno, per ciascuna rappresentativa.

Impianti e Attrezzature

Il campo di gara è quello regolamentare.

Le racchette e le palline sono quelle regolamentari. E'consentito l'uso di racchette da mini-squash ed in caso di particolari situazioni ambientali di palline punto rosso o blu.

Regole di Base

- 1) Il giocatore che arriva per primo agli 11 punti vince il gioco (game), a meno che i giocatori non abbiano raggiunto il punteggio di 10 pari. In questo caso vince il gioco il giocatore che ottiene uno scarto di due punti sull'avversario (es. 12/10, 13/11, 15/13, ecc...)
- 2) Ogni incontro si disputa al meglio dei 3 giochi. Ad ogni scambio viene assegnato un punto (non esiste il cambio palla)

Punteggi e Classifiche

Viene utilizzata la formula del tabellone ad eliminazione diretta secondo il Regolamento Tecnico Federale

Casi di parità

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

TENNIS

PROGRAMMA TECNICO

La manifestazione si esplica attraverso un campionato a squadre in rappresentanza

dell'Istituzione Scolastica: per il Campionato a squadre le gare previste sono 3 incontri di singolare e il doppio.

La manifestazione si esplica inoltre attraverso Tornei individuali suddivisi per categorie (M/F) per l'assegnazione dei Titoli individuali.

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO A SQUADRE

La rappresentativa di istituto a squadre - maschile o femminile - è così composta:

Rappresentativa maschile

1 maschio di prima media

1 maschio di seconda media

1 maschio di terza media

Rappresentativa femminile

1 femmina di prima media

1 femmina di seconda media

1 femmina di terza media

E' PREVISTA INOLTRE LA PARTECIPAZIONE A TITOLO INDIVIDUALE.

NORME DI PARTECIPAZIONE

Il numero di squadre e di individualisti ammessi a partecipare alla fase Provinciale è stabilito dalla Commissione competente.

IMPIANTI E ATTREZZATURE

Per il Campionato a Squadre, il campo di gara del singolare che misura m 12 x m 4 comprende sia la linea di battuta, a m 4 dalla rete, sia la linea mediana. Il campo di gara del doppio, che misura m 12 x m 6 comprende, in aggiunta a quanto previsto nel singolare, due corridoi di m 1 di larghezza .

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

La racchetta da tennis è di misura junior.

Le palle sono depressurizzate.

L'altezza della rete da terra è di cm 90.

Per i tornei individuali i campi di gara sono regolamentari e misureranno m 23,77 x m 8,23 per il singolare. La racchetta da tennis è regolamentare. Le palle sono del tipo NORMALE . L'altezza della rete da terra è regolamentare.

REGOLE DI BASE

Valgono le regole del tennis. Per quanto non previsto si rimanda ai Regolamenti F.I.T.

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Le squadre e gli individualisti, a seconda del numero delle scuole iscritte, potranno essere inseriti in uno o più tabelloni eliminatori. Vince l'incontro di singolare o di doppio chi si aggiudica per primo 6 giochi contando i punti secondo le regole del tennis: 15, 30, 40, gioco.

Vale la regola del .No Advantage. sul 40 pari e del Tie Break.a 7 punti, sul 5 pari.

Per il campionato a squadre, vince l'incontro la rappresentativa che si aggiudica 3 gare sulle 4 previste (stante l'obbligo di disputare il doppio).

In caso di parità si aggiudicherà l'incontro la squadra che avrà una migliore differenza set.

In caso di ulteriore parità si procederà ad un doppio di spareggio.

TENNISTAVOLO

Premessa

I Giochi Sportivi Studenteschi, per le prove di tennistavolo, sono dedicati a rappresentative maschili e femminili degli Istituti della Scuola di primo grado.

Le prove hanno carattere di competizione a squadre.

Programma Tecnico e Formula di Competizione

Sono previste competizioni a squadre per rappresentative del settore maschile e del settore femminile.

Ogni incontro della competizione a squadre si articola su tre match (Formula Davis ridotta), due di singolare ed uno di doppio sia per le prove del settore maschile che per le prove del corrispondente settore femminile.

Gli incontri vengono disputati secondo il seguente ordine: primo match di singolare, secondo match di singolare, successivo match di doppio.

SQUADRA 1	SQUADRA 2
Atleta X	Atleta A
Atleta Y	Atleta B
Doppio Atleti Z-K	Doppio Atleti C-D

L'incontro si concluderà al termine dei tre matches previsti.

Si aggiudica il confronto la rappresentativa che si affermi in almeno 2 dei 3 incontri previsti (stante l'obbligo di disputare tutte e 3 gli incontri).

Una squadra dovrà schierare durante l'incontro quattro atleti: due vengono impegnati nei match di singolare, gli altri due nel match di doppio.

Le competizioni si svolgeranno con il sistema misto, gironi iniziali all'italiana (formati da più squadre rappresentative) con incontri di sola andata, e prosecuzione con tabellone ad eliminazione diretta; in caso di particolare necessità, l'Ente organizzatore potrà disporre altra formula di svolgimento della prova.

Le prime due rappresentative di istituto di ciascun girone passano al tabellone ad eliminazione diretta.

Vince la manifestazione la rappresentativa che giunge prima nel tabellone ad eliminazione diretta.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Rappresentativa di Istituto

E' costituita da un massimo di quattro atleti.

Prima dell'inizio di ogni partita l'insegnante accompagnatore dovrà indicare i due atleti impegnati nei match di singolare ed i due atleti impegnati nel match di doppio.

Partecipazione

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

Impianti e attrezzature

La gare si svolgeranno su tavoli regolamentari. Le racchette e le palline sono quelle regolamentari.

In occasione delle fasi territoriali, fino a quella provinciale, è ammessa una tolleranza all'utilizzo di materiale omologato ITTF.

Regole di base

Ogni incontro si svolge al meglio dei 5 set. L'incontro si conclude quando un atleta vince 3 set su 5. I set vengono giocati al meglio degli 11 punti; in caso di parità 10-10, la partita si conclude quando uno dei due contendenti conquista due punti di vantaggio (12-10, 13-11, 14-12, 15-13 ecc...). Solo nei gironi, ove indispensabile per motivi organizzativi, i singoli incontri potranno essere disputati al meglio dei 3 set.

Le competizioni si svolgono in ossequio al Regolamento Tecnico di Gioco approvato dalla Federazione Italiana Tennistavolo.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

Modello di Referto gara

Data	Sede	Ora inizio	
Campionati Studenteschi - Fase	Provinciale	Regionale	Nazionale
Incontro fra			

Al termine del sorteggio vengono definite

SQUADRA 1	SQUADRA 2

<i>SQUADRA 1</i>	<i>SQUADRA 2</i>	<i>Set 1</i>		<i>Set 2</i>		<i>Set 3</i>		<i>Set 4</i>		<i>Set 5</i>		<i>Totale</i>		<i>SV</i>		<i>PV</i>	
		<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>
X	A																
Y	B																
Z-K	C-D																
TOTALI																	

Firma Capitano Squadra 1 _____

Firma Capitano Squadra 2 _____

Firma Giudice Arbitro / Responsabile della competizione _____

Modello presentazione Squadra

<i>SQUADRA 1</i>		<i>SQUADRA 2</i>	
Giocatore X		Giocatore A	
Giocatore Y		Giocatore B	
Giocatore Z		Giocatore C	
Giocatore K		Giocatore D	
Capitano		Capitano	

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TIRO A SEGNO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati

Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.

Descrizione del bersaglio.

Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo,

Visita all'impianto da tiro.

Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità "carabina e "pistola".

Sono consentite esercitazioni di tiro solo ed esclusivamente al simulatore elettronico.

Partecipazione scolastica

Il numero dei componenti i gruppi scolastici interessati, sarà definito dall'insegnante in accordo con il responsabile federale sul territorio al fine di valorizzare il significato dell'esperienza e della conoscenza sportiva.

Si rammenta che a seguito delle deliberazioni del Comitato Misto M.P.I. - C.O.N.I. del 19.02.98, Prot. n° 525/AI, non è consentita agli alunni alcuna prova pratica con le armi.

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

TIRO A VOLO

SCHEDA TECNICA

Programma Tecnico

Illustrazione delle specialità olimpiche attraverso la visione di filmati

Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro

Descrizione del bersaglio e della sua composizione: piattello

Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo

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

Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità olimpiche:

Fossa Olimpica, Skeet e Double Trap

Partecipazione scolastica

Il numero dei componenti i gruppi scolastici interessati, sarà definito dall'insegnante, in accordo con il responsabile federale sul territorio al fine di valorizzare il significato dell'esperienza e della conoscenza sportiva.

Si rammenta che a seguito delle deliberazioni del Comitato Misto M.P.I. - C.O.N.I. del 19.02.98, Prot. n° 525/AI, non è consentita agli alunni alcuna prova pratica con le armi.

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

TIRO CON L'ARCO

Programma tecnico

➤ Gara di tiro con bersaglio di cm 80 a 10 mt maschile e femminile.

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte in impianti all'aperto o al coperto secondo le norme previste dal R.T.F..

Vengono utilizzati gli archi-scuola con mirino ma senza accessori (stabilizzatori /clicker) e i bersagli sono del tipo indoor da cm. 80.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Punteggi e classifiche

Verrà redatta una classifica individuale per ogni categoria. A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato; ai ritirati, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti in classifica più uno.

Casi di parità

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

TRIATHLON

Programma Tecnico

1. Triathlon (25 m nuoto, 1 km ciclismo, 250m corsa a piedi)
2. Duathlon (200 m corsa a piedi, 1 km ciclismo, 200 m corsa a piedi)
3. Aquathlon (25 m nuoto + 500 m di corsa)

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di istituto è composta da 3 alunni/e.

Partecipazione

Gli istituti possono liberamente scegliere 1, 2 o tutte e 3 le prove del programma tecnico (Triathlon, Biathlon, Aquathlon) alle quali aderire.

La partecipazione delle rappresentative scolastiche alle fasi seguenti a quella d'istituto viene stabilita dalla C.O.P.

Impianti ed attrezzature

Dove prevista si può usare qualsiasi tipo di bicicletta. E' fatto obbligatorio l'uso del casco.

Prova di Triathlon.

La piscina può essere di 25 m. o di 50 m. La zona di transizione deve essere ben delimitata e riservata solo ai partecipanti. Il percorso di ciclismo e di corsa può essere allestito su qualsiasi tipo di terreno (asfalto, terra, pista di atletica, erba). La prova viene svolta tutta di seguito.

Prova di Duathlon.

Stesse indicazioni del triathlon, mancando, però, la fase in piscina.

Aquathlon con partenza ad Handicap.

Si effettua per prima la prova di nuoto registrando il tempo impiegato da ogni concorrente.

Alla prova di corsa parte per primo il miglior tempo del nuoto, a seguire con il distacco accumulato (nella 1° prova) gli altri concorrenti. Vince chi arriva primo al traguardo della corsa.

Punteggi e Classifiche.

Sono previste classifiche distinte maschile e femminile.

A tutti i partecipanti viene attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale, come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo classificato. Ai ritirati viene dato il punteggio dell'ultimo + 1.

La classifica per rappresentative scolastiche maschile si ottiene sommando i punteggi dei primi 3 M. Altrettanto viene fatto per la classifica femminile. Vince la squadra con meno punti.

Alla fase successiva partecipano la prima squadra M e F.

Casi di parità

Ai fini della qualificazione alle fasi successive, in caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevale quella che ottiene il migliore risultato:

1. classifica individuale

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TWIRLING

Programma Tecnico

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

Esercizio collettivo a corpo libero ideato con l'utilizzo del bastone da twirling, di libera composizione da eseguire con accompagnamento musicale (orchestrato e/o cantato) da 4 componenti di ciascuna rappresentativa. Nell'esercizio devono essere inseriti movimenti di bastone e di corpo, coordinati tra loro secondo un logico sviluppo coreografico delle forme.

Nella fase d'istituto viene richiesto solo il percorso ginnastico; alla fase provinciale e successive le squadre ammesse dovranno eseguire, oltre al percorso ginnastico, l'esercizio a squadra.

Rappresentativa d'istituto

La rappresentativa d'istituto è composta da squadre formate da 4 alunni/e (anche misti).

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara deve essere situato in un impianto sportivo all'interno; misura m 18 di lunghezza e m. 12 di larghezza.

Per l'esercizio collettivo a corpo libero il centro del campo di gara dovrà coincidere con quello del basket ove esistente.

Ogni impianto di gara deve avere un impianto d'amplificazione completo di diffusore acustici, con lettore audiocassette, lettore CD e cronometro. Inoltre, sono necessari gli attrezzi per il percorso ginnastico, come specificato nell'allegato A.

Per l'esercizio collettivo:

- Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con l'attrezzo previsto dalla Federazione Italiana Twirling (bastone di metallo con due pomelli di gomma di dimensioni diverse alle estremità).

Il pubblico deve essere collocato a distanza di sicurezza dal campo di gara.

Regole di base

Il percorso ginnastico con piccoli e grandi attrezzi è basato sullo sviluppo delle capacità motorie e attività di gioco-sport e si svolge su un tracciato triangolare. Prevede una staffetta per squadre (esecuzione individuale) di 4 ginnasti/e (per la descrizione vedi allegato n. A). Ogni allievo parte dall'angolo A percorrendo il lato AC ed esegue le prove richieste lungo il percorso sino a toccare il compagno successivo.

Il tempo complessivo impiegato dalla squadra è dato dalla somma dei quattro tempi parziali. Al tempo complessivo di esecuzione verranno aggiunte eventuali penalità ottenendo così tempo totale definitivo. Tale tempo verrà poi trasformato in punti secondo la tabella allegata (valore max PUNTI 20).

Sono previste penalizzazioni per la realizzazione scorretta dei movimenti ginnastici e tecnici indicati. Se il movimento è omissso (ovvero non presentato o sostituito) il punteggio è 0, il movimento abbozzato non è considerato omissione.

L'esercizio collettivo a corpo libero dovrà presentare varietà di movimenti di corpo e di bastone eseguiti con precisione e sincronismo. Sono richiesti almeno 3 scambi di attrezzo tra i componenti la squadra. Gli scambi possono essere eseguiti simultaneamente, a coppie, in successione, ... secondo la creatività del costruttore.

L'esercizio dovrà essere da un minimo di 1'30" ad un massimo di 2'00". E' prevista una tolleranza di 10 secondi in più o in meno per l'eventuale differenza di velocità fra i riproduttori musicali.

Punteggi e classifiche

Per la fase Provinciale e successive la classifica sarà determinata dalla somma dei punteggi delle due prove (percorso ginnastico punti 20 ed esercizio collettivo punti 80).

Alla fase Provinciale verranno stilate due classifiche:

una per il percorso ginnastico a staffetta;

una che sommerà il punteggio del percorso ginnastico e dell'esercizio a corpo libero; quest'ultima classifica determinerà il passaggio all'eventuale fase regionale.

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Nella fase provinciale e successive l'esercizio collettivo viene giudicato da una giuria composta da quattro giudici. Il Presidente di Giuria controlla i totali dei punteggi dati da ogni Giudice; vengono eliminati il punteggio totale più alto e il più basso; dei restanti totali si fa la media, si detraggono eventuali penalità e si ottiene il punteggio totale definitivo. Per esprimere il suo punteggio il giudice oltre a considerare la tecnica di corpo e di bastone, la varietà dei movimenti, l'utilizzo del tempo e dello spazio, la continuità e lo sviluppo delle forme, l'interpretazione musicale, il valore d'intrattenimento, considererà anche gli scambi, le difficoltà create dal lavoro di squadra, la Precisione e l'insieme.

Casi di parità

In caso di parità in classifica fra le rappresentative prevarrà quella in cui l'età media degli alunni risulterà più giovane.

Abbigliamento

Gli atleti possono indossare una tenuta sportiva libera tenendo presente che si tratta di un avvenimento sportivo. Devono essere indossate scarpe sportive.

VELA

Programma tecnico

Sono previste:

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

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le barche previste per le regate veliche sono le classi Optimist, Equipe, barca collettiva e Tavole a vela.

Il campo gare delle classi Optimist ed Equipe e Barca collettiva è di forma quadrangolare delimitato da 4 boe. Il campo gare della classe Tavola a vela è invece di forma triangolare delimitato da 3 boe.

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

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

Wushu/Kungfu
(arti marziali cinesi)

Programma tecnico Taolu (Forme)

Categoria I° Changquan - Juji Duilien

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è libera.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Le gare vengono arbitrate con il regolamento CONI FIWUK.

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI

POSIZIONE / ISCRIZIONE DEI PARTECIPANTI ALL'INCONTRO

REGIONE _____ PROVINCIA _____ COMUNE _____

SCUOLA / ISTITUTO _____ INDIRIZZO _____

TEL. _____ FAX _____ E-MAIL _____

LUOGO DELL'EVENTO _____ DATA _____

FASE: distrettuale provinciale regionale interregionale nazionale

DISCIPLINA _____ MAS. FEM. 1° GRADO 2° GRADO

	Cognome	Nome	Data di nascita (gg/mm/aaaa)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Accompagnatori (vedi punto 7 Circ. prot. n. 3118/A4 del 28.07.03)

	Cognome	Nome
1	Prof.ssa	Prof.
2	Prof.ssa/Sig.ra	Prof./Sig.

Si dichiara che tutti gli atleti in elenco sono iscritti e frequentanti e sono stati sottoposti al controllo sanitario per la pratica di attività sportive NON agonistiche a norma del D.M. del 28 /02/1983 (dalla fase d'istituto alla fase interregionale) agonistiche a norma del D.M. del 18 /02/1982 (fasi nazionali).

N. B.: La voce seguente è da compilare nel solo caso in cui il secondo accompagnatore, SE PREVISTO, sia stato individuato tra il personale NON docente.

Si dichiara inoltre che il secondo accompagnatore sig.ra / sig. _____ presta servizio in questa scuola tra il personale di ruolo.

DATA:

.....

In fede
Timbro e firma
del Dirigente Scolastico

Giochi Sportivi Studenteschi 2008/2009
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

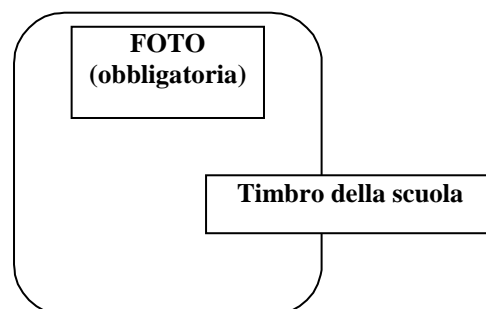
MODELLO DI CERTIFICAZIONE
PER ALUNNI SPROVVISTI DI DOCUMENTO DI IDENTITÀ PERSONALE

Il sottoscritto dirigente scolastico _____

della scuola _____

dichiara, sulla base della certificazione depositata nella segreteria di questa scuola, che l'alunno ritratto nella foto di seguito allegata corrisponde a :

nato il



Data ____/____/____

Firma del dirigente scolastico

NOTE:

- la presente certificazione è valida solo per le manifestazioni legate ai Giochi Sportivi Studenteschi.
- la presente certificazione **non è valida** se priva di foto e timbro della scuola.
- la presente certificazione può essere rilasciata solo ad alunni, iscritti e frequentanti la scuola che emette la certificazione stessa.