

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

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

DISCIPLINA	sotto l'egida della Federazione Sportiva Nazionale	Pagina
AEROMODELLISMO	Aero Club d'Italia (AeCI)	3
ARRAMPICATA SPORTIVA	DSA - Federazione Arrampicata Sportiva Italiana (FASI)	4
ATLETICA LEGGERA CAMPESTRE	Federazione Italiana Atletica Leggera (FIDAL)	5
ATLETICA LEGGERA PISTA	Federazione Italiana Atletica Leggera (FIDAL) e	7
BADMINTON	Federazione Italiana Badminton (FIBa)	9
BASEBALL / SOFTBALL misto	Federazione Italiana Baseball Softball (FIBS)	12
BEACH VOLLEY	Federazione Italiana Pallavolo (FIPAV)	13
BOCCE	Federazione Italiana Bocce (FIB)	14
BOWLING	DSA - Federazione Italiana Sport Bowling (FISB)	15
CALCIO	Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC)	16
CALCIO A 5	Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC) e	17
CANOA	Federazione Italiana Canoa Kayak (FICK)	18
CANOTTAGGIO	Federazione Italiana Canottaggio (FIC)	19
CANOTTAGGIO SEDILE FISSO	DSA - Federazione Italiana Canottaggio Sedile Fisso (FICSF)	20
CICLISMO	Federazione Ciclistica Italiana (FCI)	21
CRICKET	DSA - Federazione Cricket Italiana (FCrI)	22
DANZA SPORTIVA	Federazione Italiana Danza Sportiva (FIDS)	23
FLAG FOOTBALL	DSA - Federazione Italiana Di American Football (FIDAF)	25
GINNASTICA	Federazione Ginnastica d'Italia (FGdI)	26
GINNASTICA AEROBICA	Federazione Ginnastica d'Italia (FGdI)	36
GOLF	Federazione Italiana Golf (FIG)	45
HOCKEY GHIACCIO	Federazione Italiana Sport del Ghiaccio (FISG)	47
HOCKEY PISTA	Federazione Italiana Hockey e Pattinaggio (FIHP)	48
HOCKEY PRATO	Federazione Italiana Hockey (FIH)	49
JUDO	Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti Marziali (FIJLKAM)	50
KARATE	Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti Marziali (FIJLKAM)	52
LOTTA	Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti Marziali (FIJLKAM)	53
NUOTO	Federazione Italiana Nuoto (FIN)	55
NUOTO PINNATO	Federazione Italiana Pesca Sportiva e Attività Subacquee (FIPSAS)	57
NUOTO SALVAMENTO	Federazione Italiana Nuoto (FIN)	59
ORIENTAMENTO	DSA - Federazione Italiana Sport Orientamento (FISO)	60
PALLACANESTRO	Federazione Italiana Pallacanestro (FIP)	63
PALLAMANO	Federazione Italiana Giuoco Handball (FIGH)	65
PALLAPUGNO	DSA - Federazione Italiana Pallapugno (FIPAP)	66
PALLATAMBURELLO	DSA - Federazione Italiana Palla Tamburello (FIPT)	68
PALLAVOLO	Federazione Italiana Pallavolo (FIPAV)	72
PATTINAGGIO CORSA	Federazione Italiana Hockey e Pattinaggio (FIHP)	73
PATTINAGGIO GHIACCIO	Federazione Italiana Sport del Ghiaccio (FISG)	74
PESCA SPORTIVA	Federazione Italiana Pesca Sportiva e Attività Subacquee (FIPSAS)	75
PUGILATO EDUCATIVO	Federazione Pugilistica Italiana (FPI)	76

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012**Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)**

RAFTING	DSA - Federazione Italiana Rafting (FIRaft)	77
RUGBY	Federazione Italiana Rugby (FIR)	78
SCHERMA	Federazione Italiana Scherma (FIS)	79
SCI	Federazione Italiana Sport Invernali (FISI)	80
SQUASH	Federazione Italiana Giuoco Squash (FIGS)	83
TENNIS	Federazione Italiana Tennis (FIT)	85
TENNISTAVOLO	Federazione Italiana Tennistavolo (FITET)	86
TIRO A SEGNO	Unione Italiana Tiro a Segno (UIITS)	87
TIRO A VOLO	Federazione Italiana Tiro a Volo (FITAV)	88
TIRO CON L'ARCO	Federazione Italiana Tiro con L'Arco (FITARCO)	89
TRIATHLON	Federazione Italiana Triathlon (FITRI)	90
TWIRLING	DSA - Federazione Italiana Twirling (FITw)	91
VELA	Federazione Italiana Vela (FIV)	93
WUSHU – KUNG FU	DSA - Federazione Italiana Wushu-Kung Fu (FIWuK)	94

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



AEROMODELLISMO AERO CLUB D'ITALIA

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 secondo, ecc. fino all’ultimo regolarmente classificato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete si assegnano tanti punti quanti sono i partecipanti ammessi più uno.

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

Casi di parità

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

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

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



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.

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



Corsa campestre

Partecipanti

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

Impianti ed attrezzature

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

Distanze gara:

Categoria	Anni di nascita	Distanze
Allievi	1995/96/97	Min 2.000 Max 2.500m
Allieve	1995/96/97	Min. 1500m max 2000m
Junior M	1993/1994	Min. 3500m max 4000m
Junior F	1993/1994	Min. 2500m max 3000m

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

Classifica di squadra

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

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

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

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

Note Tecniche

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

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



Corsa campestre

Distanze gara:

Categoria	Anni di nascita	Distanze Fasi Prov. E Regionali
Scuole 2° Grado		
Categoria unica M DIR– HFD	1993/94/95/96/97	Min. 1500m max 2000m
Categoria unica F DIR– HFD	1993/94/95/96/97	Min. 1000m max 1500m
Categoria unica M NU - NV	1993/94/95/96/97	Min. 2000m max 2500m
Categoria unica F NU - NV	1993/94/95/96/97	Min. 1500m max 2000m

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



Pista

CATEGORIA ANNI DI NASCITA

Allievi/e 1995-1996-1997- (1998)

Junior m/f 1993-1994

Programma

Categoria	Gruppi	Gare
Allievi /e	Corse	100 - 400 – 1000 – 100/110hs
		100 hs A/e (10 hs – h. 0,76 – m. 13,00 – 9x8,50 – 10,50) 110 hs A/i (10 hs - h 0,84 – m. 13,72 - 9/9,14m -14,02)
	Salti	Alto - Lungo
	Lanci	Peso (3Kg A/e – 5 Kg A/i) Disco (1Kg A/e – 1,5 Kg A/i)
	Staffetta	4x100
	Marcia (solo a titolo individuale)	km 3 Allievi/e
Junior m/f	Corse	100 - 400 – 1000 – 100/110 hs
		100 hs J/f (10 hs – h. 76 – m. 13,00 – 9x8,50 – 10,50) 110hs J/m (10hs – h 91 – m. 13,72 - 9/9,14m - 14,02m)
		Alto - Lungo
	Lanci	Peso (4kg J/f - 6kg J/m) – Disco (1Kg J/f – 1,750 Kg J/m)
	Staffetta	4x100
	Marcia (solo a titolo individuale)	Km 3 J/f – Km 5 J/m.

FASE PROVINCIALE

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

Rappresentativa di Istituto

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

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

Partecipazione

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

Fase Regionale

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

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

ALUNNI CON DISABILITÀ



ATLETICA LEGGERA SU PISTA

- PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI (PROVINCIALE E REGIONALE) -

CATEGORIA

ANNI DI NASCITA

Scuole II Grado Fasi Provinciali e Regionali (Allievi e Junior) Gareggiano nella Cat. **Allievi/e** gli anni 1995-96-97
 Gareggiano nella Cat. **Junior m/f** gli anni 1993-94 ed oltre, senza limiti d'età

Programma

Categoria

Scuole 2° Grado - Allievi e Junior

Gruppi

Corse
 Salti
 Lanci

Gare

100 -1000 – 4 x 100
 Lungo
 Peso (3kg F – 4 kg M- allievi)
 Peso (3kg F – 5 kg M- Junior)

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

Categorie di Disabilità

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

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

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

Classifiche individuali e premiazioni

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



Categoria Allievi/e.

Programma tecnico – Campionato a squadre

Singolo maschile, Singolo femminile, Doppio misto, Doppio maschile, Doppio femminile,.

Rappresentativa di Istituto

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

A rotazione uno degli atleti svolgerà anche funzioni di arbitro.

Torneo

Fase Provinciale, Regionale e Nazionale: per ciascun incontro sono previste 2 partite di singolo (maschile e femminile) e 3 di doppio (misto, maschile, femminile). Ogni atleta potrà disputare fino ad un massimo di due partite. Gli atleti che disputano i rispettivi singolari, non potranno gareggiare per il doppio misto;

In caso di assenza di due o più atleti la squadra perde l'incontro per forfait (0-5).

In caso di infortunio di un atleta, la squadra perderà gli incontri nei quali il giocatore era iscritto.

Partecipazione

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

La formula di svolgimento è decisa dal Direttore di gara.

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara è quello regolamentare (per il singolo 13,40m. x 5,18m.; per il doppio 13,40m. x 6,10m.), vincolante per tutti.

La rete è posta a 1,55 m. Il volano ufficiale per le gare è quello in materiale sintetico; previo accordo tra le parti è consentito l'uso del volano in piuma naturale. Durante l'incontro non è consentito cambiare tipo di volano.

Regole di base

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

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

Punteggi e classifiche

Le due squadre che si incontrano devono giocare le 5 partite previste (2 singoli e 3 doppi), per cui i risultati possibili in un incontro sono 5-0, 4-1 o 3-2.

Ogni singola partita vinta darà diritto ad un punto. Tutti i punti ottenuti da ogni squadra concorrono a formare la classifica finale per ciascun girone.

NOTA BENE: *da non confondere i punti che concorrono a formare la classifica finale (1 partita di singolo vinta = 1 punto) dai punti ottenuti nei parziali dei set giocati (ad es. 11 - 8).*

L'ordine di svolgimento delle partite è il seguente:

I) singolare maschile, II) singolare femminile, III) doppio misto, IV) doppio maschile, V) doppio femminile

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

Tabelloni di Gara

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

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

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

Casi di parità

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

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

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

P.S.

Le modifiche relative al programma tecnico dei Giochi Sportivi Studenteschi 2010/2011 per la categoria allievi sono evidenziate nel seguente schema:

Categoria JUNIORES

Programma tecnico – Campionato individuale maschile e femminile

Fase Provinciale

Sono previste solo gare di Singolo Maschile e Singolo Femminile. Ciascun Istituto potrà iscrivere fino ad un massimo di 3 alunni per il Campionato individuale Maschile e fino a 3 alunne per quello Femminile (3M e/o 3F).

A rotazione uno degli atleti svolgerà anche funzioni di arbitro.

Fase Regionale

Sono ammessi i primi tre atleti classificati in ogni provincia.

Finale Nazionale

Ciascun atleta Campione Regionale, maschile e femminile, potrà accedere alla Finale Nazionale.

Partecipazione

Ogni Istituto può prendere parte al solo torneo maschile, al solo torneo femminile o ad entrambi, precisandolo al momento dell'iscrizione. Riguardo alle modalità di partecipazione degli alunni/e in ritardo scolastico o in anticipo, la FIBa si rimette alle indicazioni emanate dal MIUR.

La formula di svolgimento è decisa dal Direttore di gara.

La partecipazione degli atleti alle fasi seguenti quella d'Istituto è stabilita dalla competente commissione organizzatrice.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara è quello regolamentare (per il singolo 13,40m. x 5,18m), 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 che arriva per primo a 11 punti. In caso di parità (10 - 10), l'incontro si conclude con due punti

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

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

Gli atleti si classificheranno in base al posizionamento finale nel tabellone principale.

Casi di parità nei gironi

In caso di parità fra due o più atleti nei gironi si utilizzeranno i seguenti criteri:

- 1) scontro diretto; 2) partite vinte; 3) giochi vinti; 4) punti fatti nei set giocati;

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

Tabelloni di Gara

Si suggeriscono i seguenti tabelloni:

- ad *Eliminazione Diretta* da 8 o più atleti con eventuali gironi di qualificazione all'italiana da 3 atleti;
- oppure, *Doppio KO* dove un giocatore viene eliminato solo dopo aver perso la seconda partita.

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

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

BASEBALL E SOFTBALL



Composizione delle squadre

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

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

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 10 giocatori.

Tempi di gioco

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

Disposizioni tecniche

Valgono le regole del “Regolamento tecnico softball” sia per le squadre maschili che per quelle femminili.

Eccezioni al Regolamento:

- Limiti di punteggio: indipendentemente dal numero di eliminati, l'arbitro dovrà porre termine alla fase di attacco della squadra che avrà raggiunto i 4 punti nella ripresa (in tutte le fasi della manifestazione).
- In caso di pareggio si disputeranno gli innings supplementari mettendo in seconda base l'ultimo battitore che ha completato il suo turno nell'inning precedente, fino a che, a parità di attacchi, una squadra non si porterà in vantaggio.
- Utilizzazione del/la lanciatore/trice: non potrà prendere posizione in pedana, nella stessa giornata o in due giorni consecutivi, per più di 3 riprese complete anche se non consecutive, potrà comunque essere schierato in campo in altra posizione difensiva.
- I suggeritori possono essere 2 adulti.

Impianti ed attrezzature

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

distanza tra le basi: m. 18,29; distanza pedana del lanciatore: m. 12,11.

Devono essere usate palle “incrediball”, da softball (possibilmente da 12”).

E' obbligatorio l'uso di mazze regolamentari approvate “Softball”.

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

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



BEACH VOLLEY

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da 2 giocatori in campo.

È previsto l'uso di un'eventuale riserva che potrà sostituire il giocatore titolare solo ad inizio dell'incontro oppure, nel caso sostituisca un giocatore infortunato, in qualsiasi momento ed una sola volta.

Impianti e attrezzatura

Il terreno di gioco è un rettangolo di m 16 x 8, circondato da una zona libera larga almeno 3 metri in ogni parte.

Lo spazio di gioco libero, che è quello al di sopra della superficie di gioco, deve essere libero da ogni ostacolo con un'altezza di almeno 7 metri.

La rete deve essere posta alle seguenti altezze:

	Maschi	Femmine
Categoria Allievi	mt. 2,24	mt. 2,24
Categoria Juniores	mt. 2,43	mt. 2,24

Palloni

E' consentito l'uso di vari tipi di pallone da beach volley, di cuoio soffice o sintetico che non assorba umidità e che sia utilizzabile anche sotto la pioggia, purché vengano rispettate le seguenti dimensioni:
circonferenza da cm 66 a cm 68, peso da gr. 260 a gr. 280.

Sistema di punteggio

La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due set. Un set (eccetto il 3° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 21 punti con uno scarto di almeno due punti. In caso di 20 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (22-20, 23-21 etc.). Nel caso di punteggio 1-1 pari, il set decisivo (3°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti:

Per esigenze organizzative può essere adottato un sistema di punteggio di 1 set a 21, con le modalità di cui sopra.

Ogni qualvolta una squadra sbaglia un servizio, o sbaglia nel colpire la palla o commette qualsiasi altro tipo di fallo, la squadra avversaria conquista un punto con una delle seguenti conseguenze: se la squadra avversaria era al servizio, conquista un punto e continua a servire, se la squadra avversaria era a ricevere, guadagna il diritto a servire e conquista anche un punto.

Tempi di riposo

Ogni squadra ha diritto di richiedere 1 tempo di riposo per ciascun set.

Cambi di campo

Le squadre cambiano campo dopo ogni 7 punti giocati nel 1° e 2° set ed ogni 5 punti nel 3° set.

Intervalli

L'intervallo tra un set e l'altro ha la durata di 1 minuto. Durante l'intervallo, prima del set decisivo effettua un nuovo sorteggio.

Formula di svolgimento

Ogni Commissione organizzatrice adoterà le formule di gioco che riterrà più idonee in relazione a condizioni ambientali e numero di partecipanti, conformandosi, quando possibile, a quelle proposte dalla Fipav.

Riferimento

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

I tornei di Beach Volley denominati “**Beach'nd Volley**” organizzati dalla FIPAV, qualora le modalità di svolgimento siano conformi alla presente scheda tecnica, costituiscono la fase Provinciale del torneo Beach Volley dei Giochi Sportivi Studenteschi.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

- Tiro di precisione da fermo: La prova consiste nel colpire 4 bocce - bersagli posizionati 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 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

BOWLING



Classifica unica Allievi + Juniores.

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Tabelloni di gara

La manifestazione si svolgerà in 4 FASI:

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

FASE 2 – LIVELLO PROVINCIALE- 1 partita totale birilli.

FASE 3 – LIVELLO REGIONALE- 2 partite totale birilli.

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

Casi di parità

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

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



CALCIO A 11

Programma tecnico

Tornei a squadre di calcio a 11 maschili e femminili.

Composizione delle squadre

Calcio a 11: squadre composte da 14 giocatori/trici, di cui 10 scendono in campo ed uno in porta. Tutti componenti la squadra devono obbligatoriamente essere iscritti a referto (**lista**).

Tempi di gioco

Calcio a 11 maschile:

2 tempi di 40 minuti.

Tra il 1° e 2° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 15 minuti con inversione di campo.

Calcio a 11 femminile:

2 tempi di 30 minuti.

Tra il 1° e 2° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 15 minuti con inversione di campo.

Impianti ed attrezzature

Si gioca su campi di calcio omologati.

Maschile: si gioca con il pallone n. **5**

Femminile: si gioca con il pallone n. **4**.

Regole di base

Chi esce dal campo può rientrare.

Sono ammessi cambi liberi.

Abbigliamento

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

Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, ecc.).

E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Casi di parità

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



CALCIO A 5 Maschile e Femminile

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

Calcio a 5 maschile:

2 tempi di 30 minuti.

Tra il 1° e 2° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 15 minuti con inversione di campo.

Calcio a 5 femminile:

2 tempi di 20 minuti.

Tra il 1° e 2° tempo di gioco si effettuerà un intervallo di 10 minuti con inversione di campo.

Impianti ed attrezzature

Il campo di gioco ha le seguenti misure:

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

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

Le porte devono essere fissate al terreno.

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

Regole di base

Sono ammessi cambi liberi.

Chi esce dal campo può rientrare.

Non esiste la regola del fuorigioco.

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

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

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

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



CALCIO A 5 INTEGRATO MISTO

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

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

**Programma tecnico**

Staffetta 4x200.

Prova individuale in linea di m. 200.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



CANOTTAGGIO

Programma tecnico

Maschile e Femminile:

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

Barca: metri 1000 in GIG Quattro di punta con timoniere.

Rappresentativa di istituto

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

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

Partecipazione

Gli istituti potranno liberamente scegliere l'attività a cui aderire.

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

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

Per il Remoergometro verrà stilata una classifica individuale ed una per Rappresentative di Istituto.

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

Casi di parità

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

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative prevarrà la squadra più giovane. In caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.

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



CANOTTAGGIO SEDILE FISSO

Programma Tecnico

Maschile e femminile:

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

Rappresentativa d'istituto

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

Partecipazione

1^a fase: Fase di Istituto

Partecipazione libera.

2^a fase: Fase provinciale

Partecipano i primi tre classificati di ogni istituto.

3^a fase: Fase regionale

Partecipano i primi tre istituti classificati di ogni provincia.

4^a fase: Fase nazionale

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

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

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

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

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

CICLISMO



Programma tecnico

Prova di fuoristrada:

- | | |
|--------------------------------|-------------------|
| - 14 anni maschile e femminile | massimo 20 minuti |
| - 15-16 anni maschile | massimo 30 minuti |
| - 15-16 anni femminile | massimo 20 minuti |
| - 17-18 anni maschile | massimo 40 minuti |
| - 17-18 anni femminile | massimo 30 minuti |

Rappresentativa d'istituto

Possono essere formate rappresentative d'istituto maschili e femminili, ciascuna formata da minimo 3 elementi.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dal C.O.P.

Impianti ed attrezzature

Bicicletta da MTB è obbligatorio indossare il casco ed i guanti.

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

Punteggi e classifiche

Sono previste distinte classifiche maschile e femminile.

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 punti 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 3 alunni.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



CRICKET

Composizione delle squadre maschili o femminili

Ogni squadra (maschile o femminile), potrà iscrivere a referto in ogni gara 10 giocatori , di cui 8 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 8 giocatori. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 8 giocatori, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 60-0 ed un punto di penalizzazione in classifica.

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

Non sono tollerate misure diverse se non per situazioni straordinarie.

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

Regole di base

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

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

2. Avvicendamento dei giocatori

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

3. Durata azione di lancio e battuta

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

4. Arbitraggio coerente con il rispetto del prossimo

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

5. Casi di parità

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

6. Le partite si vincono

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

Gli arbitri saranno forniti dalla F.Cr.I. con persone abilitate, con documentazione

fornita direttamente alle scuole interessate dopo la richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima delle partite.

Durata delle partite

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



DANZA SPORTIVA

Programma Tecnico

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

Danze di squadra: un ballo di gruppo stile libero.

Composizione delle squadre - numero ed età dei partecipanti

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

Scuola Secondaria di Secondo Grado:

- Allievi /e 1995,1996, 1997 (1998 nel caso si studenti in anticipo scolastico)
- Juniores M/F 1993, 1994.

Tempi di gara

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

1,30” minuti / 2,00”

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

Impianti ed attrezzatura

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

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

Regole di Base

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

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

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

La consegna delle musiche di gara

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

Metro di giudizio, punteggi e classifiche

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

- Espressività ritmica e coreografica
- Rispetto del tempo

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

Classifica per Disciplina e Categoria

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

Classifica per Rappresentativa di Istituto

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

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

Modalità di Iscrizione

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

Partecipazione

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

Omologazione dei risultati - Reclami

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

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

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

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

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

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

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



FLAG FOOTBALL

Categorie

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

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da un massimo di 10 giocatori di cui 5 in campo.
 Non sono ammesse squadre con meno di 10 giocatori/trici.

Tempi di gioco

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 20' ciascuno con intervallo di 5'.
 Nei tornei a concentramento o con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti.

Impianti ed attrezzature

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

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche

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

Casi di parità

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

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

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

GINNASTICA



PROGRAMMA GARE

- **Giochi Sportivi Studenteschi di I° Grado**
- **Giochi Sportivi Studenteschi di 2° Grado**

Il programma prevede gare di squadra

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Giochi Sportivi Studenteschi di I° e II° Grado

Ciascuna squadra, sia per il concorso maschile che per il concorso femminile, dovrà essere formata da 4 alunni/e, mentre per la ginnastica aerobica (Scuola di I° e II° Grado) può essere anche mista ed è composta da 5/8 alunni/e.

CLASSIFICHE

Possono essere stilate più classifiche:

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

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

CASI DI PARITA'

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

ABBIGLIAMENTO

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

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

IMPIANTI / ATTREZZATURA

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

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

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

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

Programma di Gara

CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE
CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA

PROPOSTA PER UN PERCORSO DI GARE SINO ALLA FASE
 PROVINCIALE E REGIONALE

MANIFESTAZIONI	PROGRAMMA TECNICO	PERIODO
ATTIVITA' D'ISTITUTO	PERCORSO GINNASTICO	ENTRO GENNAIO
ATTIVITA' DISTRETTUALE	<p align="center">1° giornata PERCORSO GINNASTICO</p> <p align="center">2° giornata ESERCIZIO A CORPO LIBERO</p> <p align="center">3° giornata ESERCIZIO DI GINNASTICA AEROBICA</p>	<p align="center">GENNAIO FEBBRAIO</p>
ATTIVITA' COMUNALE PROVINCIALE E REGIONALE	COME PER L'ATTIVITA' DISTRETTUALE	<p align="center">MARZO APRILE MAGGIO</p>

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

Programma di Gara

CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE
CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA

PROPOSTA PER UN PERCORSO GARE SINO ALLA FASE NAZIONALE

MANIFESTAZIONI	PROGRAMMA TECNICO
ATTIVITA' D'ISTITUTO	<p style="text-align: center;">Percorso ginnastico (4 alunni per le gare maschili) (4 alunne per le gare femminili)</p> <p style="text-align: center;">Ginnastica Aerobica Esercizio di squadra (5/8 alunni/e)</p>
ATTIVITA' DISTRETTUALE O COMUNALE	<p style="text-align: center;">Percorso ginnastico (4 alunni per le gare maschili) (4 alunne per le gare femminili)</p> <p style="text-align: center;">Ginnastica Aerobica Esercizio di squadra (5/8 alunni/e)</p>
DALLA/E FASE/I PROVINCIALE/I in poi	<p style="text-align: center;">Percorso ginnastico ed Esercizio a squadra a corpo libero (4 alunni per le gare maschili) (4 alunne per le gare femminili)</p> <p style="text-align: center;">Ginnastica Aerobica Esercizio di squadra (5/8 alunni/e)</p>

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

Programma Tecnico (concorso maschile e femminile)

Il programma per entrambi i concorsi comprende due prove:

Prova 1:

Percorso ginnastico a staffetta: 4 alunni/e

Prova 2:

Esercizio collettivo a corpo libero: 4 alunne

Esercizio di squadra a corpo libero: 4 alunni

Punteggio:

Prova 1:

- Percorso ginnastico Punti 40

Prova 2:

- Esercizio a corpo libero Punti 40

Percorso (a staffetta)

Il percorso si svolge su un tracciato rettangolare delle seguenti dimensioni:

- Lato AB m 3
- Lato BC m 12

- Lato CD m 3
- Lato AD m 12

Impianti e attrezzature

Ogni impianto di gara è opportuno che sia dotato di un impianto d'amplificazione completo di diffusori acustici, microfono, registratore a cassette e cronometri. Sono inoltre necessari i seguenti attrezzi:

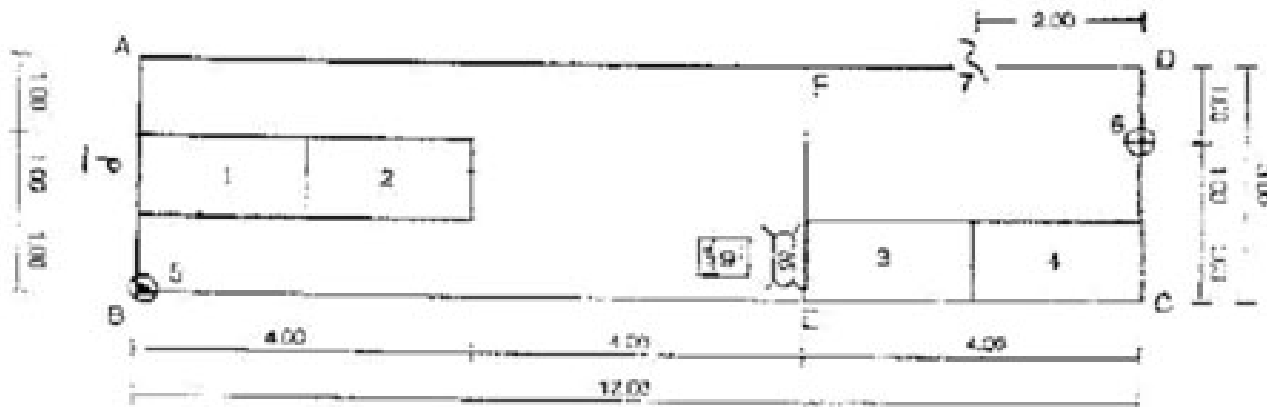
Per il percorso ginnastico:

1/2/3/4 = Tappeti m 2 x 1

- 5 = Contenitore con palla (ritmica o pallavolo)
- 6 = Boa
- 7 = Funicella
- 8 = Cavallina (m 1.10)
- 9 = Pedana

Per la prova a Corpo Libero (spazio di metri 8x12):

- strisce di gomma o moquette o un certo numero di tappeti.

**PERCORSO**

Abbigliamento: **Tenuta sportiva libera**

PERCORSO GINNASTICO A STAFFETTA

Il percorso ginnastico a tempo con piccoli e grandi attrezzi, da effettuare in forma di staffetta; il tempo impiegato viene trasformato in punti secondo la tabella allegata

Non sono previste penalizzazioni per l'esecuzione

tecnica, ma solo penalizzazioni relative alla realizzazione o meno dei movimenti ginnastici indicati.

Modalità esecutive

- Ogni concorrente, parte dal punto P posto sul lato AB, ed esegue le prove richieste lungo il percorso fino a toccare il compagno successivo.
- L'arrivo dell'ultimo concorrente sulla linea AB indica la conclusione della staffetta.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

PROVE DEL PERCORSO (Fig. B)

NOTA: è consentito l'uso di una propria funicella e di una propria palla – di pallavolo – ma comune a tutti gli alunni della squadra (funicella e/o palla non conformi, ovvero con modifiche facilitanti, 5 sec. di penalità ogni volta).

Prova n.1

- Il/la concorrente, con partenza in decubito prono, spalle dietro la linea di partenza AB, corpo in atteggiamento lungo, al via si alza, prende la palla dal contenitore la lancia in alto ed esegue di seguito una capovolta rotolata avanti sui tappeti, la riprende e la ripone nel contenitore e corre verso la cavallina.

Prova n.2

- Con battuta a piedi pari in pedana e con la posa delle mani sulla cavallina esegue un volteggio a gambe divaricate frontalmente (staccata) arrivo al suolo a piedi pari dorso all'attrezzo.

Prova n.3

- Dopo l'arrivo al suolo, esegue mezzo giro ed effettua una capovolta indietro (con appoggio delle mani e rotolamento sul dorso) e di seguito esegue un cambio di fronte; quindi aggira esternamente la boa posta sul lato CD ad un metro dall'angolo D.

Prova n.4

- Prende la fune ed esegue 8 saltelli pari uniti sul posto con 8 giri inversi della fune (un giro all'indietro per ogni saltello). Al termine mette la fune a terra nello spazio compreso tra il lato CD e la linea EF (a m 4,00 da CD).

Prova n.5

- Esegue due ruote laterali e di corsa va a toccare il concorrente successivo. L'arrivo dell'ultimo concorrente sul lato AB segna la fine della prova.

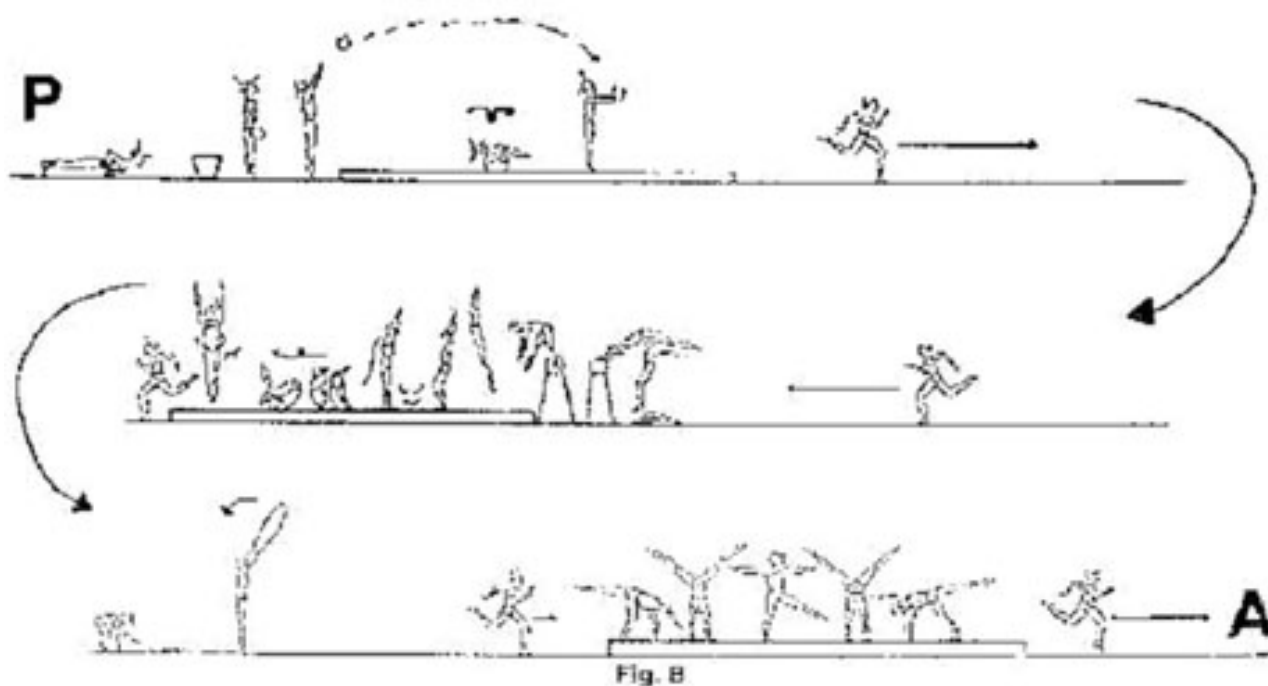


Fig. B

Penalizzazioni generali

(da applicare in caso di mancanza delle penalità specifiche di ogni prova)

- Ogni elemento non eseguito correttamente 5 sec
- Ogni prova omessa 15 sec
- Ogni ostacolo abbattuto o attrezzo spostato durante la prova deve essere collocato nella giusta posizione dal concorrente prima di terminare il proprio percorso, in caso contrario 15 sec.
- Partire prima del segnale di partenza, o sollevare una parte del corpo per anticipare la partenza 5 sec.

Prova n.1

- Capovolta non eseguita 15 sec.
- Non rimettere la palla nel contenitore 5 sec.

Prova n.2

- Battuta in pedana non a piedi pari 5 sec.
- Arrivo non a piedi pari 5 sec.
- Arrivo fronte diversa da quella descritta 5 sec.

Prova n.3

- Capovolta non eseguita 15 sec.
- Non aggirare la boa 5 sec.

Prova n.4

- Ogni saltello in meno 5 sec.
- Funicella o parte di essa fuori dallo spazio indicato 5 sec.

Prova n.5

- Ogni ruota non eseguita 15 sec.

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

Tabella

comparativa dei tempi e dei punteggi relativi al percorso ginnastico

TEMPO	PUNTI	TEMPO	PUNTI	TEMPO	PUNTI	TEMPO	PUNTI	TEMPO	PUNTI
50"	40,00	99"	37,55	148"	35,10	197"	32,65	246"	28,40
51"	39,95	100"	37,50	149"	35,05	198"	32,60	247"	28,30
52"	39,90	101"	37,45	150"	35,00	199"	32,55	248"	28,20
53"	39,85	102"	37,40	151"	34,95	200"	32,50	249"	28,10
54"	39,80	103"	37,35	152"	34,90	201"	32,45	250"	28,00
55"	39,75	104"	37,30	153"	34,85	202"	32,40	251"	27,90
56"	39,70	105"	37,25	154"	34,80	203"	32,35	252"	27,80
57"	39,65	106"	37,20	155"	34,75	204"	32,30	253"	27,70
58"	39,60	107"	37,15	156"	34,70	205"	32,25	254"	27,60
59"	39,55	108"	37,10	157"	34,65	206"	32,20	255"	27,50
60"	39,50	109"	37,05	158"	34,60	207"	32,15	256"	27,40
61"	39,45	110"	37,00	159"	34,55	208"	32,10	257"	27,30
62"	39,40	111"	36,95	160"	34,50	209"	32,05	258"	27,20
63"	39,35	112"	36,90	161"	34,45	210"	32,00	259"	27,10
64"	39,30	113"	36,85	162"	34,40	211"	31,90	260"	27,00
65"	39,25	114"	36,80	163"	34,35	212"	31,80	261"	26,90
66"	39,20	115"	36,75	164"	34,30	213"	31,70	262"	26,80
67"	39,15	116"	36,70	165"	34,25	214"	31,60	263"	26,70
68"	39,10	117"	36,65	166"	34,20	215"	31,50	264"	26,60
69"	39,05	118"	36,60	167"	34,15	216"	31,40	265"	26,50
70"	39,00	119"	36,55	168"	34,10	217"	31,30	266"	26,40
71"	38,95	120"	36,50	169"	34,05	218"	31,20	267"	26,30
72"	38,90	121"	36,45	170"	34,00	219"	31,10	268"	26,20
73"	38,85	122"	36,40	171"	33,95	220"	31,00	269"	26,10
74"	38,80	123"	36,35	172"	33,90	221"	30,90	270"	26,00
75"	38,75	124"	36,30	173"	33,85	222"	30,80	271"	25,90
76"	38,70	125"	36,25	174"	33,80	223"	30,70	272"	25,80
77"	38,65	126"	36,20	175"	33,75	224"	30,60	273"	25,70
78"	38,60	127"	36,15	176"	33,70	225"	30,50	274"	25,60
78"	38,55	128"	36,10	177"	33,65	226"	30,40	275"	25,50
80"	38,50	129"	36,05	178"	33,60	227"	30,30	276"	25,40
81"	38,45	130"	36,00	179"	33,55	228"	30,20	277"	25,30
82"	38,40	131"	35,95	180"	33,50	229"	30,10	278"	25,20
83"	38,35	132"	35,90	181"	33,45	230"	30,00	279"	25,10
84"	38,30	133"	35,85	182"	33,40	231"	29,90	280"	25,00
85"	38,25	134"	35,80	183"	33,35	232"	29,80	281"	24,90
86"	38,20	135"	35,75	184"	33,30	233"	29,70	282"	24,80
87"	38,15	136"	35,70	185"	33,25	234"	29,60	283"	24,70
88"	38,10	137"	35,65	186"	33,20	235"	29,50	294"	24,60
89"	38,05	138"	35,60	187"	33,15	236"	29,40	285"	24,50
90"	38,00	139"	35,55	188"	33,10	237"	29,30	286"	24,40
91"	37,95	140"	35,50	189"	33,05	238"	29,20	287"	24,30
92"	37,90	141"	35,45	190"	33,00	239"	29,10	288"	24,20
93"	37,85	142"	35,40	191"	32,95	240"	29,00	289"	24,10
94"	37,80	143"	35,35	192"	32,90	241"	28,90	290"	24,00
95"	37,75	144"	35,30	193"	32,85	242"	28,80		
96"	37,70	145"	35,25	194"	32,80	243"	28,70		
97"	37,65	146"	35,20	195"	32,75	244"	28,60		
98"	37,60	147"	35,15	196"	32,70	245"	28,50		
								Tutti i tempi oltre i 290"	
									p 20,00

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

CONCORSO FEMMINILE

ESERCIZIO DI SQUADRA (punti 40.00)

Abbigliamento: Tenuta sportiva libera.

-Esercizio collettivo di ginnastica a corpo libero della durata compresa tra 1'10"/1'30" eseguito da 4 alunne
- Pedana di lavoro m 12 x 8

NORME GENERALI

Musica: La musica, registrata su CD, è di libera scelta, suonata da uno o più strumenti, o orchestrale e/o cantata, con inizio e termine precisi, della durata compresa tra 1'10" e 1'30". La durata dell'esercizio viene calcolata dal primo movimento all'ultima azione ginnastica eseguita.

L'inizio dell'esercizio può coincidere con quello della musica, precederlo o posticiparlo leggermente. La conclusione dell'esercizio deve coincidere con la fine della musica.

Sono vietati gli ingressi in pedana con accompagnamento musicale.

L'ingresso e l'uscita dalla pedana non devono eccedere i 10 sec.ogni volta.

E' vietato sfumare o arrestare manualmente la musica durante l'esecuzione.

INDICAZIONI PER L'ELABORAZIONE DELL'ESERCIZIO

L'esercizio di gruppo è la realizzazione collettiva di movimenti individuali e d'insieme. I movimenti degli alunni sono realizzati attraverso esercizi individuali, a coppie, per terziglie, per quattro.

Per il lavoro d'insieme si possono utilizzare:

- a) legamenti a braccia, a mano, a spalle, etc.
- b) passaggi attorno ai compagni a passi, a balzi, descrivendo cerchi o curve etc. nelle direzioni avanti, indietro, laterali, in obliquo etc.
- c) superamento o sottopassaggio di ostacoli, rappresentati da legamenti o dai compagni.
- d) Azioni durante le quali uno o più alunni si muovono nello spazio per azioni compiute da uno o più compagni, per esempio:
 - trasportare un compagno
 - trainare un compagno
 - camminare su uno o più compagni raggruppati
 - far girare un compagno in appoggio libero al Suolo

- eseguire uno o più rotolamenti in appoggio su uno o più compagni, senza contatto con il suolo
- etc.

- e) azioni con varietà di stazioni (seduti, in ginocchio, etc.)

L'impiego degli esercizi d'insieme determina la costituzione di Formazioni (schieramenti).

Il passaggio da una formazione all'altra avviene attraverso spostamenti logici e vari.

CONTENUTO ESERCIZIO

Esercizio al corpo libero di libera ideazione con elementi obbligatori (riportati nella tabella allegata), eseguiti in libera successione contenente minimo 4 formazioni diverse (schieramenti) e sei elementi obbligatori scelti tra quelli riportati nella tabella, eseguiti contemporaneamente dai 4 alunni in modo identico pur rispettando la lateralità individuale.

TABELLA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

Elementi eseguiti contemporaneamente dai 4 studenti

- 1) Capovolta avanti rotolata, con partenza e arrivo liberi
- 2) Capovolta indietro con partenza, e arrivo liberi
- 3) Rotolamento (360°) intorno all'asse longitudinale in atteggiamento lungo
- 4) Sforbiciata degli arti inferiori in appoggio sugli arti superiori
- 5) Giro perno di 360° su un'avampiede, l'altra gamba in atteggiamento libero
- 6) Una circonduzione contrapposta degli arti superiori effettuata sul piano sagittale
- 7) 2 salti artistici, in serie
- 8) Un equilibrio tenuto 2" ed eseguito su un arto inferiore o in posizione rovesciata
- 9) Esercizio di libera scelta (esclusi gli elementi già utilizzati) eseguito in coppia ed in collaborazione di lavoro
- 10) Candela tenuta due secondi, gambe unite e tese.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

PUNTEGGIO

Il punteggio è ripartito in composizione e esecuzione:

Composizione Punti 20.00

- valore dei sei elementi p.12.00
- valore delle quattro formazioni p.2.00
- utilizzo dello spazio p.2.00
- varietà nel ritmo e negli accenti p.2.00
- varietà nella scelta dei collegamenti p.2.00

Esecuzione Punti 20.00

- tecnica corporea e tecnica degli elementi e dei collegamenti p.15.00
- lavoro in accordo con musica p.1.00
- precisione delle formazioni e degli spostamenti p. 1.00
- sincronia del lavoro tra le alunne p.1.00
- mancanza di fluidità nell'esecuzione dell' esercizio p.2.00

Tot. Punti 40.00

Falli generali

- Ingresso in pedana con musica p.0.30
- Intervenire manualmente sulla musica p. 0.30
- Fuori tempo:
esercizio più corto di 1'10"o
esercizio più lungo di 1'30" p.0.50
- esercizio senza accompagnamento musicale p2:00
- fuori pedana ogni volta p.0.10
- caduta ogni volta p.0.50
- errori tecnici ogni volta sino a 0.30
- atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo ogni volta sino a 0.30
- perdita di equilibrio ogni volta sino a 0.30
- mancanza di fluidità (pause) ogni volta sino a 0.10
- mancanza di precisione ogni volta 0.10
- lavoro non in accordo con la musica ogni volta sino a 0.10
- elemento omesso perdita del valore

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

CONCORSO MASCHILE

Abbigliamento: Tenuta sportiva libera.

L'esercizio di squadra a corpo libero si realizza attraverso la somma delle progressioni individuali, eseguite in successione, con elementi scelti dalla tabella e liberamente collegati tra loro, realizzata sulla pedana di lavoro (m 12x8)

La progressione è composta dalle esecuzioni individuali, in successione, degli alunni (1,2,3,4), nella prima tornata di lavoro, con 5 elementi del gruppo A, scelti dalla tabella; nella seconda tornata gli alunni (1,2,3,4) eseguiranno 4 elementi del gruppo B della tabella.

TABELLA DEGLI ELEMENTI

A	B
1) 2 premulinelli (a destra o a sinistra)	1) orizzontale prona tenuta 2"
2) capovolta rotolata avanti	2) capovolta saltata avanti
3) capovolta rotolata indietro	3) capovolta ind. alla verticale
4) salto verticale con 1/2 giro in volo, corpo in atteggiamento lungo	4) salto verticale con un giro in volo , gambe flesse
5) salto verticale con divaricata frontale in volo	5) salto verticale carpiato, gambe unite o divaricate
6) ruota	6) ruota in appoggio su un braccio
7) sforbiciata degli arti inferiori, in appoggio sugli arti superiori	7) rondata
8) kippe sul capo	8) verticale con 1/2 giro
9) candela tenuta 2"	9) ribaltata avanti con arrivo su 1 o 2 piedi

TEMPO DI DURATA di tutto l'esercizio: massimo **1 minuto e 50 secondi** (1'50")

(la durata dell'esercizio viene calcolata dal primo movimento del primo alunno all'ultima azione ginnastica dell'ultimo allievo)

Elementi obbligatori	valore
Ogni elemento, sia A che B	punti 1.00
TOTALE punti elementi	punti 9.00
per 4 alunni	punti 36.00
organizzazione del lavoro	punti 4.00
TOTALE	PUNTI 40:00

Nota:

L'omissione di un elemento comporta la perdita di valore dell'elemento stesso.

- caduta ogni volta 0.50
- errori tecnici ogni volta sino a 0.30
- atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo ogni volta sino a 0.30
- perdita di equilibrio ogni volta sino a 0.30
- mancanza di fluidità (pause) ogni volta sino a 0.10
- mancanza di precisione ogni volta 0.10
- FUORI TEMPO: ogni secondo in più 0.05

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

NOTE ESPLICATIVE

1) ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO (PUNTI 4.00)

penalità

- Rallentamento/interruzione o.v. fino a 0.10 (max 0.50 per alunno)
- Mancanza di precisione negli spostamenti o.v. fino a 0.10 (max 0.80 per la squadra)
- Mancanza di continuità (armonia) di esecuzione fino a 0.60 (tutto esercizio)
- Utilizzo limitato dello spazio fino a 0.60 (tutto esercizio)

La voce “organizzazione del lavoro” va riferita all’ordine e precisione di presentazione del lavoro; non esiste contemporaneità di esecuzione, ma la somma delle singole progressioni deve produrre un “unico” esercizio armonioso. Va considerata inoltre l’organizzazione del lavoro dal punto di vista degli spostamenti degli alunni e della gestione dello spazio a disposizione.

2) Gli elementi richiesti sono: 5 del gruppo “A” e 4 del gruppo “B” per ciascun alunno. All’interno della stessa progressione gli elementi devono essere tutti “diversi” tra loro. Le progressioni possono essere differenti, sia nella scelta che nella successione degli elementi, come anche uguali per tutti i ragazzi.

3) La zona di lavoro per il corpo libero è 8m x 12m e l’esercizio si può sviluppare su tutto questo spazio attraverso progressioni (prima tutti gli alunni con la tornata di elementi del gruppo “A” e poi tutti con la tornata di elementi “B”) realizzate su direzioni rettilinee in modo libero. **NON** ci sono penalità per chi sviluppa l’esercizio su una striscia con un lavoro di andata e ritorno.

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

GINNASTICA AEROBICA



1. ABBIGLIAMENTO

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

2. SQUADRA

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

3. PEDANA DI LAVORO

L'area di lavoro è di 10x10.

4. DURATA DELL'ESERCIZIO

La durata dell'esercizio è di 1 minuto e 15 secondi, con una tolleranza in più o in meno di 5 secondi. Il tempo viene calcolato dal momento in cui è udibile il primo suono della musica (il segnale di avvertimento o *beep* è escluso), fino al termine del brano.

5. MUSICA

La scelta musicale è libera, e deve accompagnare l'esercizio per tutta la sua durata. La musica deve essere allegra, motivante. Tutta la squadra deve mettere in evidenza con i movimenti prescelti lo stile ed il carattere del brano musicale scelto. La velocità della musica è consigliata compresa tra i 140 e i 155 B.p.M. (Battiti per minuto). E' consentito l'uso di più brani musicali uniti insieme. Sono permesse musiche originali ed effetti sonori, purché adeguati alla musica. Il brano deve necessariamente terminare con la fine dell'esercizio. Il CD o le cassette devono contenere una sola musica. Sopra di esse deve essere indicato il nome della scuola/istituto.

4. PROGRAMMA TECNICO

Ogni gruppo dovrà proporre una libera composizione coreografica di ginnastica aerobica contenente i passi base caratteristici della disciplina.

La COMPOSIZIONE COREOGRAFICA dovrà prevedere:

- ✓ 8 elementi obbligatori (vedi allegato)
 - 2 A. forza dinamica;
 - 2 B. forza statica;
 - 2 C. salti;
 - 2 D. flessibilità ed equilibrio;
- ✓ Un sollevamento
- ✓ Minimo 2 interazioni

5. INDICAZIONI PER L'ELABORAZIONE DELL'ESERCIZIO

- ✓ **Tutti i componenti della squadra devono eseguire il medesimo esercizio, come un'unica entità, il lavoro deve essere sincronizzato o a canone.**
- ✓ **L'esercizio deve presentare varietà di spostamenti per tutta l'area di gara con frequenti cambi di orientamento.**
- ✓ **Le transizioni devono essere fluide in combinazione con gli elementi tecnici obbligatori.**
- ✓ **La coreografia dovrà prevedere fasi di alto e basso impatto.**
- ✓ **Va evidenziato il lavoro di coordinazione differenziata tra i segmenti corporei, su assi e piani, emicorpo destro e sinistro degli arti inferiori e arti superiori.**
- ✓ **Il sollevamento può essere eseguito in qualsiasi parte della costruzione coreografica. Se eseguito alla fine della routine essere eseguito l'atleta o gli atleti sollevati non possono toccare la pedana con nessuna parte del corpo finché la routine non è ultimata.**

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

- ✓ Un sollevamento è così definito: quando 1 o più atleti vengono sollevati, supportati, portati via dal suolo; può coinvolgere qualsiasi combinazione di atleti, mostrare diverse forme, ma deve essere eseguito allo stesso tempo.
- ✓ L'interazione fisica è così definita: relazione tra 1 o più atleti durante un movimento eseguito sul pavimento o in volo.

6. MOVIMENTI PROIBITI

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

7. PUNTEGGIO (punti 20,80)

Il punteggio è ripartito in

- ✓ Valore degli elementi 0,10 x 8 elementi = pt. 0,80

L'elemento è valido solo se risponde ai requisiti minimi

- ✓ Qualità artistica pt. 10
 - Composizione coreografica pt. 2
 - Utilizzo dello spazio pt. 2
 - Interpretazione musicale pt. 2
 - Comunicazione pt. 2
 - Coordinazione pt. 2
- ✓ Esecuzione pt. 10
 - Tecnica dei passi base
 - Allineamento posturale
 - Sincronia
- Falli di esecuzione
 - uscita di pedana ogni volta 0,10
- Falli tecnici
 - fallo lieve ogni volta 0,10
 - fallo medio ogni volta 0,20
 - fallo grave ogni volta 0,30
 - caduta ogni volta 0,50
- Falli relativi alla musica
 - fuori tempo ogni volta 0,10 (massimo 0,50)
 - fuori sincro ogni volta 0'10 (massimo 1 pt.)
 - esercizio più corto o più lungo del tempo richiesto 0,50
 - esercizio senza accompagnamento musicale 2,00
- Falli generali
 - mancanza del sollevamento o sollevamento addizionale 0,50
 - mancanza di elemento obbligatorio 0,50 ogni volta
 - mancanza della famiglia 0,50
 - mancanza di interazione 0,50 ogni volta
 - inserimento elemento proibito 0,50 ogni volta

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

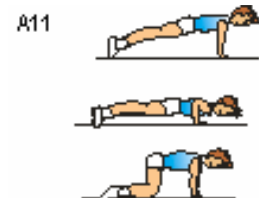
FORZA DINAMICA - FAMIGLIA A

ELEMENTO A1 - Valore 0.10

1. Partenza corpo proteso dietro piedi uniti.
2. Effettuare un piegamento delle braccia, gomiti chiusi o aperti, fino a 10 cm dal suolo, mantenendo l'allineamento del corpo.
3. Risalire in posizione quadrupedica.

REQUISITO MINIMO:

10 cm dal suolo.

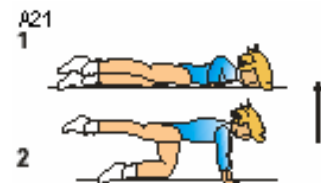


ELEMENTO A2 - Valore 0.10

1. Partenza prono 1 gamba sollevata, braccia piegate.
2. Sollevare il corpo teso per arrivare in appoggio su 1 ginocchio, 1 gamba libera tesa.
3. Allineamento del busto.

REQUISITO MINIMO:

Estensione completa delle braccia.

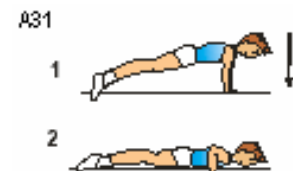


ELEMENTO A3 - Valore 0.10

1. Partenza corpo proteso dietro.
2. Mantenendo l'allineamento del corpo, effettuare un piegamento delle braccia per arrivare con il corpo a terra.
3. La discesa deve essere controllata.

REQUISITO MINIMO:

Mantenere l'allineamento del corpo



ELEMENTO A4 - Valore 0.10

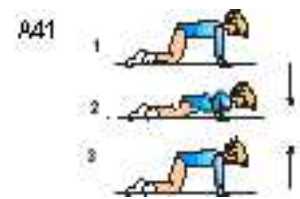
1. Partenza in posizione quadrupedica, ritornare nella stessa posizione.
2. Gomiti chiusi o aperti. Bacino avanti alle ginocchia arrivare con il busto parallelo al suolo. Spalle minimo a 10 cm da terra.
3. Ritornare nella stessa posizione.

REQUISITO MINIMO :

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

Spalle minimo a 10 cm dal suolo.



FORZA STATICA - FAMIGLIA B

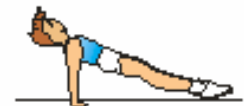
ELEMENTO B1- Valore 0.10

1. Corpo proteso avanti, corpo e braccia tesi.
2. Allineamento testa-bacino-punte dei piedi.
3. Spalle basse.

REQUISITO MINIMO:

Mantenere la posizione 2 secondi.

B11



ELEMENTO B2 - Valore 0.10

1. Partenza seduti, gambe tese, le mani e i piedi sono a terra.
2. Elevazione di una gamba tesa. Il palmo della mano deve stare completamente a terra, spalle basse, gambe tese, busto dritto (mani in appoggio al suolo tra ginocchio e bacino).
3. Formare un angolo tra busto e gambe di circa 90°.

REQUISITO MINIMO:

Mantenere la posizione 2 secondi.

B21



ELEMENTO B3 - Valore 0.10

1. In posizione quadrupedica mantenere l'equilibrio su un ginocchio e un braccio.
2. La gamba e il braccio libero sono in posizione orizzontale e contrapposta.
3. Mantenere l'allineamento mano-testa-bacino-piede.

REQUISITO MINIMO:

Mantenere la posizione 2 secondi.

B31



Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

ELEMENTO B4 - Valore 0.10

1. In appoggio laterale su 1 mano.
2. Gamba libera piegata e incrociata avanti, l'altra tesa in appoggio sul piano frontale..
3. Braccio libero teso alla verticale.
4. Corpo allineato e tenuto.

REQUISITO MINIMO:

Mantenere la posizione 2 secondi.



SALTI - FAMIGLIA C

ELEMENTO C1 - Valore 0.10

1. Salto raggruppato, gambe chiuse.
2. Partenza su 1 piede, arrivo su 2 piedi.
3. Estensione completa degli arti inferiori prima dell'arrivo.
4. Braccia libere.

REQUISITO MINIMO:

Elevazione delle ginocchia fino al punto vita.



ELEMENTO C2 - Valore 0,10

1. Salto verticale, partenza su 2 piedi arrivo su 2 piedi.
2. Estensione completa degli arti inferiori.
3. Corpo allineato, tenuto.
4. Braccia in posizione verticale.

REQUISITO MINIMO:

Mantenere il corpo allineato durante il salto.



ELEMENTO C3 - Valore 0.10

1. Air Jack: partenza su 2 piedi, salto divaricato in volo, braccia in alto, arrivo su 2 piedi.
2. Apertura delle gambe sul piano frontale (90°).
3. Corpo allineato.
4. Arrivare a piedi uniti.

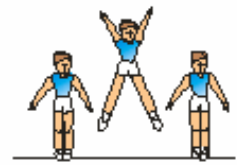
REQUISITO MINIMO:

Apertura delle gambe 90°.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

C31



ELEMENTO C4 - Valore 0.10

1. Partenza su 1 piede con elevazione alternata delle gambe flesse in fase di volo.
2. Arrivo alternato dei piedi.
3. Ginocchia all'altezza del punto vita.
4. Braccia libere

REQUISITO MINIMO:

Ginocchia all'altezza del punto vita.

C61



FLESSIBILITA' - FAMIGLIA D

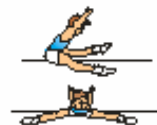
ELEMENTI D1 - valore 0,10

1. Gambe divaricate o chiuse.
2. Formare un angolo di 45° tra il busto e le gambe.
3. Dorso piatto, mantenere l'allineamento testa –bacino.

REQUISITO MINIMO:

Angolo 45° e dorso piatto.

D11



ELEMENTO D2 - Valore 0,10

1. Mantenere per 2 secondi l'equilibrio su un piede.
2. La gamba libera posizionata dietro a 45°.
3. Mantenere l'allineamento gamba libera, bacino, testa.
4. Gamba d'appoggio tesa.
5. Busto in avanti circa 45°. Le braccia seguono il prolungamento del corpo.

REQUISITO MINIMO:

Mantenere l'equilibrio 2 secondi.

D21



Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

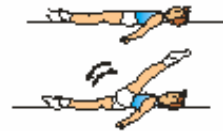
ELEMENTO D3 - Valore 0,10

1. Decupito supino.
2. Slancio della gamba $>135^\circ$ in direzione della spalla.
3. Gamba di terra tenuta, piede ruotato in fuori.

REQUISITO MINIMO:

Ampiezza dello slancio $>135^\circ$.

D31



ELEMENTO D4 - Valore 0,10

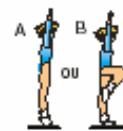
Eeguire a scelta l'elemento A oppure l'elemento B

1. **A.** Equilibrio sull'avampiede. Gambe chiuse e tese. Corpo allineato, braccia tese in alto e sul prolungamento del busto.
2. **B.** Equilibrio piede a terra, ginocchio flesso, braccia libere. Gamba d'appoggio tesa.

REQUISITO MINIMO:

Equilibrio tenuto 2 secondi.

D41



Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012
Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)
Esercizio con lo “step”

PROGRAMMA SPERIMENTALE

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

1. ABBIGLIAMENTO

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

2. SQUADRA

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

3. PEDANA DI LAVORO

L'area di lavoro è di 10x10.

4. DURATA DELL'ESERCIZIO

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

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

5. MUSICA

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

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

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

4. PROGRAMMA TECNICO

Ogni gruppo dovrà proporre una dimostrazione coreografica di step.

La **COMPOSIZIONE COREOGRAFICA** dovrà prevedere:

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

5. INDICAZIONI PER L'ELABORAZIONE DELL'ESERCIZIO

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

6. MOVIMENTI PROIBITI

1. Salti acrobatici, capovolte, rovesciate e verticali.
2. Tutti gli appoggi sulle mani con il corpo in posizione verticale.
3. Uso di qualsiasi movimento in direzione completamente opposta alla naturale postura, ad

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

esempio è proibito qualsiasi arco dorsale o compressione dorsale, piroetta sul ginocchio, sollevarsi da terra o scendere a terra in appoggio sul dorso del piede e posizione “dell’aratro”.

4. Uso di accelerazioni o decelerazioni balistiche, ad esempio il calcio a frusta.
5. Qualsiasi movimento circense o acrobatico, ad esempio break dancing.
6. La propulsione o lancio sono proibiti. E’ definito lancio quando un atleta viene spinto da un compagno o il compagno viene usato per darsi lo slancio necessario per effettuare una fase di volo. Si considera fase di volo quando una persona non ha contatto con la superficie o con il compagno.
7. I salti dallo step al suolo.
8. I lanci dello step.
9. I salti da step a step.
10. Salire spalle allo step.

7. PUNTEGGIO (punti 20)

Il punteggio è ripartito in

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

PENALITA’

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



GOLF

PROGRAMMA TECNICO

- GIOCATORI NON TESSERATI FIG

Gara di Putting Green 18 buche, medal.

- GIOCATORI TESSERATI FIG CON HCP O NC

Gara su 9 buche, stableford hcp

PARTECIPAZIONE

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

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

IMPIANTI E ATTREZZATURE

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

- Gara di Putting Green 18 buche, medal:

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

- Gara su 9 buche Stableford:

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

CATEGORIE DI GIOCO

FIG: Classificati - NC – Non Golfisti

Scuola: Allievi: 1995 - 1996 -1997 (1998 nei casi di studenti in anticipo scolastico)

Juniores: 1993 – 1994

CLASSIFICHE

INDIVIDUALE – Gara su 9 buche Stableford

- Miglior risultato lordo assoluto (Vincitore dei GSS)

- Miglior risultato netto assoluto

- Miglior risultato netto Giocatori NC

- Miglior Putting Green

- 1° ALLIEVI

- 1° ALLIEVE

- 1° JUNIORES M.

- 1° JUNIORES F.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

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

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

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

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

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

PREMIAZIONI

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

AMMISSIONI FINALE NAZIONALE

INDIVIDUALI

- 1° Lordo Assoluto
- 1° Netto Assoluto
- 1° NC
- 1° Putting Green
- 1° ALLIEVI
- 1° ALLIEVE
- 1° JUNIORES M.
- 1° JUNIORES F.

SQUADRA

1^a SCUOLA CLASSIFICATA

SOSTITUZIONI

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

CADDIES E CARRELLI ELETTRICI

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

HOCKEY SU GHIACCIO



Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali, tenuto conto dello spirito promozionale e delle 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 FISG.

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 FISG.

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) minore età; 6) sorteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



HOCKEY SU PISTA

Composizione delle squadre

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

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

Tempi di gioco

4 tempi di 8 minuti ciascuno, con 2 minuti di intervallo.

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



HOCKEY SU PRATO

Composizione delle Squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti e Attrezzature

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

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

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

Regole di base

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

Norme Particolari

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

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

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

Casi di parità

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)



JUDO

Programma tecnico

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Maschili: fino a kg. 46 - kg. 50 - kg. 55 - kg. 60 - kg. 66 - kg. 73 - kg 81 -kg 90 - kg + 90 .

Femminili: fino a kg. 44 - kg. 48 - kg 52 - kg. 57 - kg 63 – kg 70 - kg + 70.

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Valgono le regole arbitrali FIJLKAM di seguito riportate:

SHIAI

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

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

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

TACHI WAZA (tecniche in piedi)

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

KATAME WAZA (tecniche di immobilizzazione)

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del II ciclo di istruzione (scuole secondarie di II grado)

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

Precisazione:

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

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

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 (SOFFOCAMENTO) e KANSETSU-WAZA (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 riscontrassero nel comportamento scorretto di uno dei contendenti la possibilità di ledere l'incolumità dell'avversario, alla seconda sanzione inflitta per lo stesso motivo, possono decretarne la squalifica.

Classifiche

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

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