

Schede Tecniche Scuole di 1° Grado

INDICE

ARGOMENTO/DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina	ARGOMENTO/DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina
INDICE	1		HOCKEY PISTA	33	
ATL. CAMPESTRE	2		HOCKEY PRATO	34	
ATL. STAFFETTE	2		JUDO	35	
ATL. PISTA	3		KARATE	35	
GINNASTICA e AEROBICA	4		LOTTA	37	
NUOTO	4		MOTONAUTICA R.C.	38	
NUOTO PINNATO	4		ORIENTAMENTO E TRAIL – O	39	
NUOTO SALVAMENTO	5		PALLAPUGNO	41	
SCI ALPINO	6		PATTINAGGIO CORSA	43	
SCI NORDICO	6		PATTINAGGIO GHIACCIO FIGURA	43	
SNOW BOARD	8		PATTINAGGIO GHIACCIO VELOCITA'	44	
CALCIO	9		PESCA SPORTIVA - LANCIO	46	
CALCIO A 5	11		PENTATHLON MODERNO	46	
PALLACANESTRO	12		PESI	47	
PALLAVOLO	13		PUGILATO EDUCATIVO	48	
PALLAMANO	14		RUGBY	49	
PALLATAMBURELLO	15		SCACCHI	50	
AEROMODELLISMO	19		SCHERMA	51	
ARRAMPICATA SPORTIVA	20		SOFTBALL MISTO	52	
BADMINTON	21		SQUASH	53	
BOCCE	22		TENNIS	54	
BOWLING	23		TENNISTAVOLO	55	
BRIDGE	24		TIRO A SEGNO	57	
CANOA	25		TIRO A VOLO	57	
CANOTTAGGIO	25		TIRO CON L'ARCO	57	
CANOTTAGGIO SEDILE FISSO	26		TRIATHLON	58	
CICLISMO	27		TWIRLING	59	
CRICKET (MINI)	28		VELA	61	
DAMA	29		WUSHU - KUNGFU	62	
DANZA SPORTIVA	30		DISCIPLINE DISABILI	63	
GOLF	32				
HOCKEY GHIACCIO	33				

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

ATLETICA LEGGERA

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

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

Corsa campestre

Partecipanti

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

Impianti ed attrezzature

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

Distanze gara:

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

Punteggi.

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

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

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

Parità:

In tutti i casi di parità di punteggio si terrà conto dei migliori piazzamenti.

Staffette Programma Tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

L'attività di staffetta termina a livello regionale.

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e Classifiche

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

ATLETICA LEGGERA

Pista

Programma tecnico

CADETTI E CADETTE

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

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

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

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

- Marcia mas. km 3 - fem. km 2
- Vortex
- Biathlon (corsa + salto // corsa + lancio // salto + lancio)

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

Categoria “Ragazzi”

Programma gare

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

Salto in alto, Salto in lungo, Vortex

Staffetta 4 x 100 senza vincolo di zona cambio

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

Ver 7.12

GINNASTICA e GINNASTICA AEROBICA

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

NUOTO

Programma tecnico

Maschile e femminile.

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

Partecipazione

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

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

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

NUOTO PINNATO

Programma Tecnico e distanze

Maschile e femminile.

Nuoto Pinnato – Velocità:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Ver 7.12

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

Abbigliamento

Costume, ciabatte, cuffia ed occhialini.

NUOTO SALVAMENTO

Programma Tecnico

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

Rappresentativa d'istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Regole di base

Trasporto del sacchetto

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

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

Nuoto con sottopassaggi:

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Ver 7.12

SCI ALPINO

PROGRAMMA TECNICO

Gara di slalom gigante maschile e femminile.

PARTECIPAZIONE

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

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

IMPIANTI ED ATTREZZATURE

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

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale.

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

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

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

CASI DI PARITA'

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

SCI NORDICO

PROGRAMMA TECNICO

Gara di fondo maschile e femminile – tecnica classica

PARTECIPAZIONE

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

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

IMPIANTI ED ATTREZZATURE

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

- Per la gara **individuale** di fondo maschile la lunghezza del percorso è di Km. 5 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 150/250 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.50.**
- Per la gara **individuale** di fondo femminile la **lunghezza** del percorso è di Km.4 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 100/150 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.40.**
- Per la gara di staffetta maschile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di Km. 4 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 150/250 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.50.**
- Per la gara di staffetta femminile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di Km. 3 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m. 100/150 **mentre il dislivello per la massima salita è di m.40.**

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

Ver 7.12

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale.

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

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

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

CASI DI PARITA'

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

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

Ver 7.12

SNOWBOARD

PROGRAMMA TECNICO

Gara di slalom gigante maschile
Gara di slalom gigante femminile.

PARTECIPAZIONE

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

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

IMPIANTI ED ATTREZZATURE

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

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

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

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

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

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

CASI DI PARITA'

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

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

Ver 7.12

CALCIO A 7 Femminile // CALCIO A 11 Maschile

Norme comuni**Abbigliamento**

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

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

Casi di parità

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

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

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

- **FEMMINILE**

Programma tecnico**Tornei a squadre di calcio a 7****Composizione delle squadre**

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

Tempi di gioco

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

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

Regole di base

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

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

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

Impianti ed attrezzature

Metà campo di calcio o in palestre o spazi adattabili.

Si gioca con il pallone n. 4.

- **MASCHILE**

Programma tecnico**Tornei a squadre di calcio a 11****Composizione delle squadre**

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

Tempi di gioco

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

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

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

Ver 7.12

Regole di base

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

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

Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti i giocatori devono aver giocato almeno un tempo, in caso contrario la partita verrà data persa. Chi esce può rientrare. Sono ammessi cambi liberi. Non esiste fuorigioco. La presa con le mani del portiere su passaggio di un proprio compagno non costituisce fallo.

Impianti ed attrezzature

Campi di calcio o in spazi adattabili.

Si gioca con il pallone n. 5.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

CALCIO A 5 Maschile e Femminile

Norme comuni

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

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

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

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

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

Regole di base

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

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

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

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Ver 7.12

PALLACANESTRO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Sospensioni :

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

Avvicendamento dei giocatori:

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

Superamento della metà campo:

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

Durata azione di attacco:

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

Difesa:

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

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

- Fallo tecnico del giocatore in campo:

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

- Fallo tecnico alla panchina

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

- Fallo di squadra

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

Casi di parità

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

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

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

Ver 7.12

PALLAVOLO

Composizione delle squadre

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

Impianti e attrezzature

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

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

Regole di gioco

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

Ogni set vinto vale 1 punto.

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

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

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

E' prescritta la battuta dal basso (la palla deve essere colpita al di sotto dell'altezza delle spalle) e la zona di servizio è larga m.9.

La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.

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

Sono ammesse 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.

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

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

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

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

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

RIFERIMENTO:

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

PALLAMANO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 14 giocatori (11 alle semifinali e finali nazionali) senza distinzione fra giocatori di campo e portieri. Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori, di cui uno è portiere.

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Abbigliamento

La numerazione della squadra è libera. Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello dei compagni di squadra e dai componenti della squadra avversaria. Al momento che il portiere viene utilizzato come giocatore in campo la maglia che andrà ad indossare dovrà avere lo stesso numero della maglia utilizzata come portiere.

Disposizioni tecniche

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

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

■ possesso di palla da parte della squadra richiedente

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

Sanzioni e penalizzazioni

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Ver 7.12

PALLATAMBURELLO

Regolamento

Composizione delle squadre

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

La squadra in difetto non può partecipare al torneo.

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Le righe perimetrali fanno parte del terreno di gioco.

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

Sono impiegati:

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

Regole di base

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

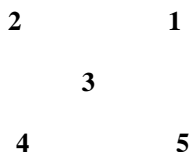
I grado

Ver 7.12

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

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

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

figura 1

Casi di espulsione

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

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

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

Fallo di posizione

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

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

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

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

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

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

Rotazione dei giocatori

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

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

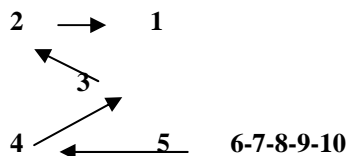
La squadra che commette fallo di rotazione **perde il quindici**.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

Figura n.2



Classifica e casi di parità

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

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

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

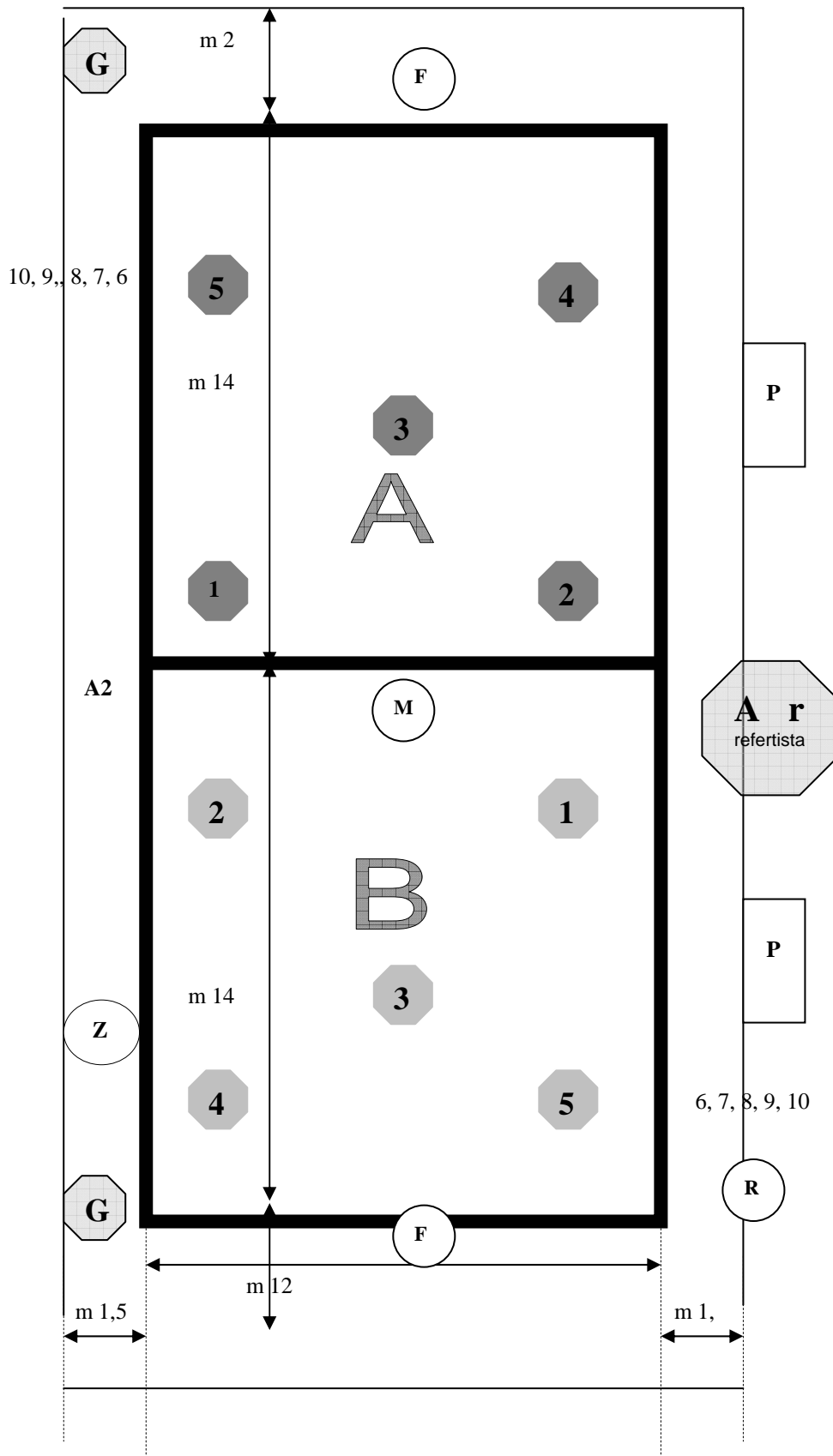
Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità sul 12-12, l'arbitro farà disputare tre giochi di spareggio dopo aver proceduto ad un nuovo sorteggio. E' data facoltà all'insegnante di presentare all'arbitro, prima dell'inizio dei giochi di spareggio e rispettando la successione numerica (1,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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

CAMPO DI GIOCO indoor scolastico**SQUADRA A**

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

A : primo Arbitro

A2: secondo Arbitro

F : Linee di fondo campo

G : Guardalinee

M : Linea mediana

P : Panchine

r : Refertista

R : Recinzione

Z : Zona perimetrale

SQUADRA B

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

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

Ver 7.12

AEROMODELLISMO

Programma tecnico

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

Ogni lancio consiste in 2 prove ed è considerato ufficiale:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Disciplina sul campo

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

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

Ver 7.12

ARRAMPICATA SPORTIVA

Programma tecnico

Prove di boulder, velocità e/o difficoltà

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

BADMINTON

Programma tecnico (categoria unica)

Doppio misto, Singolo Maschile, Singolo femminile

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di Istituto è composta da 3 alunni/e (2M + 1F oppure 1M + 2F) .

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

Tutti i componenti la rappresentativa devono prendere parte alle gare in programma.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara è quello regolamentare (per il singolo m13,40x5,18; per il doppio m 13,40x6.10), vincolante per tutti.

La rete è posta a m 1.55 al centro del campo.

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

Regole di base

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

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

Punteggi e classifiche e ordine di svolgimento degli incontri

Si aggiudica l'incontro tra le due rappresentative la squadra che vince in almeno due discipline, stante l'obbligo di disputare tutte e tre le discipline. Per ogni incontro la vittoria vale 2 punti, la sconfitta 0.

L'ordine di svolgimento degli incontri è il seguente: 1°) doppio misto 2°) singolo maschile 3°) singolo femminile.

Tabelloni di gara

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Ver 7.12

BOCCE

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

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

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

BOWLING

Programma tecnico

Le squadre saranno composte da 3 elementi anche miste.

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Tabelloni di gara

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

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

FASE 2 – LIVELLO PROVINCIALE- 2 partite totale birilli.

FASE 3 – LIVELLO REGIONALE- 3 partite totale birilli.

FINALE NAZIONALE - Il Regolamento della Finale Nazionale sarà comunicato dalla

Segreteria FISB prima della fase Regionale.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

BRIDGE

Programma tecnico

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

Tornei a squadre: il torneo a squadre d'Istituto è facoltativo;

Sarà possibile la partecipazione nelle gare del circuito delle scuole di II° grado

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Le norme di sicurezza devono essere rispettate in toto.

Regole di base

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

Secondo le disposizioni tecniche della FIGB

NORME PARTICOLARI

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Ver 7.12

CANOA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

CANOTTAGGIO

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

CANOTTAGGIO SEDILE FISSO

Programma Tecnico

Maschile e femminile:

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

Rappresentativa d'istituto

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

Partecipazione

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

1^a fase: Fase di Istituto

Partecipazione libera.

2^a fase: Fase provinciale

Partecipano i primi tre classificati di ogni Istituto.

3^a fase: Fase regionale

Partecipano i primi tre classificati di ogni provincia.

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Regole di base

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

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

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

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

Ver 7.12

CICLISMO

Programma tecnico

> Prova di abilità maschile e femminile.

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Per la prova di abilità ciascun concorrente potrà scegliere il migliore risultato tra i due tentativi che ha a disposizione.

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

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

MINI CRICKET
(KWIK CRICKET)

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base**1. SIX-a-SIDE (6 contro 6)**

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

2. Avvicendamento dei giocatori:

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

3. Durata azione di lancio e battuta:

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

4. Arbitraggio coerente con il rispetto del prossimo

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

5. Casi di parità

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

6. Le partite si vincono

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

Gli arbitri per l'anno 2005/06 saranno forniti dalla F.Cr.I. con persone abilitate con documentazione fornita direttamente alle scuole interessate dopo la richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima delle partite.

Durata delle partite

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

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

Ver 7.12

DAMA

Programma Tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

DANZA SPORTIVA

Programma Tecnico

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

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

Composizione delle squadre - numero ed età dei partecipanti

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

Scuola Secondaria di Primo Grado	Ragazzi - Classi: 1°
	Cadetti - Classi, 2°, 3°

Tempi di gara

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Impianti ed attrezzatura

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

Regole di Base

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

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

Metro di giudizio, punteggi e classifiche

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

- ⇒ Espressività ritmica e coreografica
- ⇒ Rispetto del tempo

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

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

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

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

Modalità di Iscrizione

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

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

Partecipazione

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

Omologazione dei risultati - Reclami

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

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

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

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

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

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

Ver 7.12

GOLF

Programma tecnico

Il programma gare prevede le seguenti prove:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari.

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Ver 7.12

HOCKEY GHIACCIO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Abbigliamento

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

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

Norme particolari

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

Casi di parità

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

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

HOCKEY PISTA

Composizione delle squadre

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

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

Casi di parità

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

HOCKEY PRATO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Regole di base

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

Sono ammessi tutti i colpi tecnici eccettuato il drive.

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

Non esiste il fuorigioco.

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

JUDO

Programma tecnico

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Categ. maschile: fino a kg. 42 - kg. 46 - kg. 50 - kg. 55 - kg. 60 - kg. 66 - kg. 73 - oltre kg 73.

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

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è libera.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Valgono le regole arbitrali FIJLKAM per la classe Esordienti.

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

KARATE

Programma Tecnico

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Maschile: da kg. 35 fino a kg. 40 - kg 45 - kg 50 - kg 55 - kg 60 - kg 65 - kg 70 - kg 80.

Femminile: da kg 35 fino a kg. 40 - kg 45 - kg 50 - kg 55 - kg 65.

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

Le tecniche tra parentesi sono le uniche consentite.

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

Ver 7.12

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

Sono previste penalità e sanzioni.

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

LOTTA

Programma tecnico

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Categoria maschile: fino a kg. 38 - Kg 42 - Kg 47 - Kg 53 - Kg 59 - Kg 66 - Kg 73 - Kg 85.

Categoria femminile: fino a kg. 34 - kg. 37 - Kg 40 - Kg 44 - Kg 48 - Kg 52 - Kg 57 - Kg 65.

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è libera.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Nella lotta Greco Romana è vietata la tecnica "Doppia Nelson".

Nella Lotta Stile Libero sono vietate le tecniche di "Doppia Nelson" e "Mezza Nelson" con intreccio.

Punteggi

I punteggi vengono così assegnati:

2 punti al lottatore che nell'esecuzione di una qualsiasi azione tecnica effettuata dalla posizione in piedi riesce a portare a terra il proprio avversario in posizione di dominio;

al lottatore che nell'esecuzione di una qualsiasi azione tecnica effettuata dalla posizione in piedi riesce a portare a terra il proprio avversario in posizione di spalle rivolte al tappeto o di atterramento;

1 punto al lottatore che nell'esecuzione di una qualsiasi azione tecnica effettuata dalla posizione di dominio a terra riesce a portare a terra il proprio avversario in posizione di spalle rivolte al tappeto o di atterramento immediato;

al lottatore che nell'esecuzione di una qualsiasi azione tecnica effettuata dalla posizione di dominio a terra riesce a sovvertire la posizione;

al lottatore che mantiene più di 3 secondi l'avversario in posizione di spalle rivolte al tappeto o di atterramento

Ripresa del combattimento dal centro del tappeto:

- quando un lottatore a terra in posizione di dominio non riesce chiaramente ad effettuare alcuna azione tecnica.

- ogni qualvolta l'arbitro reputi che la lotta debba essere ripresa dal centro del tappeto.

- in nessun caso la lotta riprenderà a terra.

Classifiche

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Norme particolari

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Ogni batteria sarà formata da un massimo di 6 concorrenti

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

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

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

ORIENTAMENTO

Programma Tecnico

Maschile e femminile.

> Corsa di orientamento.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Abbigliamento

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

TRAIL – O

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

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

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

Indicazioni Tecnico organizzative

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

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

- Al via i concorrenti riceveranno la cartina con il percorso da effettuare e partiranno distanziati tra loro di alcuni minuti
- Il percorso deve essere segnalato in cartina (es. con puntini rossi) e nella realtà (es. con fettucce bianco/rosse)
- Lungo il percorso saranno posizionate alcune postazioni contraddistinte da un paletto e da un numero.
- Posizionandosi frontalmente alla postazione, il concorrente individuerà nel terreno tre lanterne, di cui due saranno false e una sola correttamente posizionata esattamente sull'oggetto o sul particolare contraddistinto in cartina dal un cerchio rosso.
- Per convenzione la prima lanterna partendo da sinistra è la lanterna "A" la seconda al centro la lanterna "B" e la terza, a destra, la "C". Queste lanterne vanno posizionate ad una distanza dalla postazione tra 0 e 20 mt.
- Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne posizionate nella realtà corrisponde a quella segnata in cartina e quindi punzonare il cartellino nella casella "A", "B" o "C".
- La postazione non sarà segnata sulla cartina, ma spetta al concorrente individuarne l'esatta posizione.
- La lunghezza del percorso non potrà superare i 2,5 km e il tempo massimo dovrà essere compreso tra 1,5 e 2 ore; il numero di postazioni lungo il percorso non potrà superare le 12/15 unità.
- La cartina di gara dovrà avere una scala, in linea di massima, da 1:2500
- Piazzole a tempo: in due o massimo tre piazzole sarà rilevato il tempo impiegato a rispondere; il rilievo cronometrico ha unicamente lo scopo di classificare 2 e più concorrenti che abbiano fornito, al termine del percorso, uno stesso numero di risposte esatte.

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

Ver 7.12

- Il tempo a disposizione è 1 minuto ed ha inizio con la sistemazione davanti alla postazione e termina alla punzonatura del cartellino.
- In questa postazione ogni risposta errata è penalizzata con l'aggiunta al tempo impiegato, di 60 secondi. La risposta non data viene penalizzata con 2 minuti.
- Le postazioni non devono essere segnate in cartina e non devono essere visibili al concorrente. Il giudice addetto consegnerà una cartina di gara apposita, orientata, solo dopo essersi sincerato che l'atleta abbia individuato sul terreno le 3 lanterne.
- Dove possibile l'arrivo sarà comune alle altre categorie. Va tagliato il traguardo, consegnato il pettorale ed il cartellino ai giudici d'arrivo.
- Il livello di difficoltà previsto per la scuola è il livello "B"
- La classifica finale verrà stilata sulla base delle punzonature corrette senza tenere conto del tempo impiegato.
- Gli accompagnatori hanno unicamente la funzione di sorvegliare e di aiutare fisicamente i concorrenti a superare le difficoltà legate agli spostamenti.
- Il presente regolamento non è vincolante e rigido, ma dovrà essere adattato alle situazioni contingenti e ambientali in cui si svolge la prova, al numero e alle caratteristiche dei partecipanti, al fine di favorire la più ampia partecipazione.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Ver 7.12

PALLAPUGNO LEGGERA (ex pallone elastico leggero)

Programma tecnico

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

Rappresentative d'Istituto

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

Impianti ed attrezzature

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

È consentito l'uso di leggeri guanti protettivi o di un sottile bendaggio alle mani ed ai polsi.

Regole di base

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

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

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

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

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

Casi di parità

Nei casi di 4 - 4 il programma tecnico del Torneo può prevedere la prosecuzione ad oltranza (la battuta cambia dopo ogni gioco e la vittoria si realizza con i due giochi di vantaggio: 6 - 4; 7 - 5, ecc.) oppure il tie-break (le squadre battono una volta ciascuna con l'obbligo dell'alternanza in battuta dei giocatori secondo lo stesso ordine seguito nei precedenti giochi) che si conclude alla conquista del settimo punto, con due di vantaggio: 7-5; 8-6, ecc.

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

Ver 7.12

Punteggi e classifiche

Vengono assegnati 2 punti per la vittoria e 0 per la sconfitta. In caso di rinuncia di una squadra a disputare l'incontro, viene assegnato il punteggio di 0 - 3.

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

PATTINAGGIO CORSA

Programma tecnico

> Percorsi con moduli predefiniti.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

E' libera la scelta dei pattini.

Norme particolari

Sono previste le seguenti penalità:

- 25/100 di secondo per l'abbattimento e lo spostamento di un birillo in genere e per lo spostamento di un'asta del modulo "superamento ritmico".

- 1 sec. Per il salto di un birillo nei moduli "slalom a pettine", "slalom angolato", "passo catena", "entra e salta" e per l'abbattimento di un'asta nel modulo "salto e sottopasso".

- Il salto del primo e/o del secondo birillo del modulo "rallentamento finale" comporta l'eliminazione per salto del modulo.

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

Punteggi e classifiche

Il punteggio viene determinato sulla base delle prove a cronometro.

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

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

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

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

Casi di parità

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

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

Figura

Programma tecnico

> Esercizio collettivo di libera composizione (Precision skatting).

Rappresentativa di Istituto

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

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Norme tecniche

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

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

Ver 7.12

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO
Velocità (Short Track)

Programma tecnico

> Maschile e femminile m.500.

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

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

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

PESCA SPORTIVA E ATTIVITA' SUBACQUEE
Lancio tecnico di precisione

Programma tecnico

Lancio tecnico di precisione

Rappresentativa d'istituto

Le rappresentative d'istituto sono di libera composizione.

Impianti

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

Attrezzature

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

Regole di base

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

Ogni concorrente effettuerà tre serie di lanci verso ciascun bersaglio: a mt 8, a mt 10, a mt 13.

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

Punteggi e classifiche

Linea esterna al cerchio rosso	punti 25
Cerchio rosso	punti 50
Cerchio bianco	punti 100
Cerchio verde	punti 200
Cerchio azzurro	punti 500

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

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

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

Casi di parità

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

ALUNNI PORTATORI DI HANDICAP MOTORI

Ogni concorrente effettuerà tre serie di lanci verso ciascun bersaglio: a mt 5, a mt 6, a mt 7.

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

Ver 7.12

PENTATHLON MODERNO

Programma Tecnico

Gara individuale di:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

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

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

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

Ver 7.12

PESI

Programma tecnico

A) SALTO TRIPLO DA FERMO

B) LANCIO DELLA PALLA MEDICA

C) ESERCIZIO TECNICO DELLO STRAPPO

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

Rappresentativa di istituto

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

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

Punteggi classifiche

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

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

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

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO

Programma tecnico

Categorie maschili e femminili.

> Percorso a tempo.

> Prova tecnico-tattica al sacco oscillante.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

Percorso a tempo con abbuoni e penalità è composto da 10 esercizi codificati a prevalente impegno coordinativo.

La prova tecnico-tattica al sacco oscillante è della durata di 40" (2 fasi da 20" con 20" di intervallo).

Punteggi e classifiche

Il tempo effettivo di gara del percorso è dato dal tempo reale +/- le penalità e gli abbuoni.

Il punteggio effettivo di gara al sacco è valutato dal/dai giudici ed è espresso in ventesimi.

La classifica generale viene determinata mediante un'apposita tabella di parametrizzazione per cui è possibili sommare il tempo del percorso (convertito in un punteggio) al punteggio ottenuto al sacco.

Tale somma rappresenta il punteggio finale dell'allievo.

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

RUGBY

Categorie

- 1^a e 2^a media mista (nati '93, '94, '95) fino alla fase regionale inclusa
- 2^a e 3^a media mas. e fem. (nati '92 e '93)

Composizione delle squadre

Cat. femminile: 7 giocatrici più 3 riserve.

Cat. maschile 12 giocatori più 3 riserve.

Cat. Mista: 10 giocatori più 4 riserve (fino alla fase regionale inclusa)

Tutti i giocatori devono essere utilizzati nella partita.

Tempi di gioco

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

Nei tornei a concentramento o con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 50'.

Impianti ed attrezzature

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

Si utilizza la palla ovale n° 4.

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche

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

Il pallone può essere giocato con i piedi solamente dentro i "22", segnati a m.10 circa dalla linea di meta.

La mischia deve essere formata da 3 giocatori/trici in prima linea e 2 in seconda (cat. Mista solo 3 giocatori/trici in prima linea).

La conquista del pallone può avvenire solo attraverso il tallonaggio. E' vietata la spinta.

Alla rimessa laterale nell'allineamento partecipano 4 giocatori per squadra.

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

La vittoria vale in classifica 2 punti, il pareggio 1 e la sconfitta 0 punti.

Casi di parità

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

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

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

Ver 7.12

SCACCHI

Programma tecnico

Torneo a squadre.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti e attrezzature

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

Norme tecniche

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

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

SCHERMA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Regole di base

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

La classifica generale è data dalla somma delle 2 prove.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

SOFTBALL MISTO

Composizione delle squadre

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

Impianti ed attrezzature

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

Distanza tra le basi: m. 18,29;

Distanza pedana del lanciatore: m. 12,11;

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

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

Abbigliamento

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

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

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

Regole di base

Tempi di gioco

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Suggeritori: potranno essere due adulti.

Casi di parità

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

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

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

Ver 7.12

SQUASH

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è mista e composta da 3 alunni (2M + 1F).

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara è quello regolamentare.

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

Regole di base

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

TENNIS

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

Le rappresentative di istituto - maschile o femminile - sono così composte:

Rappresentativa maschile

1 maschio di prima media

1 maschio di seconda media

1 maschio di terza media

Rappresentativa femminile

1 femmina di prima media

1 femmina di seconda media

1 femmina di terza media

PARTECIPAZIONE

Il numero di squadre ammesse a partecipare alla fase Provinciale è stabilito dalla Commissione competente.

PROGRAMMA TECNICO

La manifestazione si esplica attraverso un campionato a squadre. Le gare previste sono 3 incontri di singolare e il doppio

PARTECIPAZIONE

Il numero di squadre ammesse a partecipare alla fase Provinciale è stabilito dalla Commissione competente.

IMPIANTI E ATTREZZATURE

Il campo di gara del singolare che misura m 12 x m 4 comprende sia la linea di battuta, a m 4 dalla rete, sia la linea mediana. Il campo di gara del doppio, che misura

m 12 x m 6 comprende, in aggiunta a quanto previsto nel singolare, due corridoi di m 1 di larghezza .

La racchetta da tennis misura cm 60.

Le palle sono depressurizzate.

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

REGOLE DI BASE

Valgono le regole del tennis.

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Le squadre, a seconda del numero delle scuole iscritte, potranno essere inserite in uno o più gironi all'italiana semplici. Vince l'incontro di singolare o di doppio chi si aggiudica per primo 6 giochi contando i punti come nel tennis: 15, 30, 40, gioco.

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

Vince l'incontro la rappresentativa che si aggiudica 3 gare sulle 4 previste.

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

Ver 7.12

TENNIS TAVOLO

Programma Tecnico

Settore femminile

- Singolare
- Doppio

Settore maschile

- Singolare
- Doppio

Le classifiche, separate per il settore maschile e per quello femminile, vengono stilata sulla base dei risultati degli incontri, come da esempio sottoriportato.

Rappresentativa di Istituto

Ogni rappresentativa è formata da 4 atleti/e

Ogni istituto potrà presentare:

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

Ogni componente la squadra partecipa ad un torneo di singolare ed a uno di doppio.

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

Partecipazione

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

Impianti e attrezzature

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

Regole di base

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

Punteggi**Singolare (maschile e femminile)**

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

Punteggi - Doppio (maschile e femminile)

In tutte le fasi verrà attribuito alla coppia di doppio il punteggio corrispondente alla classifica conseguita al termine del torneo di appartenenza, come segue: 1 punto alla coppia prima classificata, 2 punti alla coppia seconda classificata, 3 punti alla coppia perdente in semifinali, 5 punti alla coppia perdente dei quarti di finale, 9 punti alla coppia perdente agli ottavi di finale, 17 punti alla coppia perdente ai sedicesimi di finale ed infine 20 alle coppie che non si qualificano per il tabellone ad eliminazione diretta. Un componente della squadra che si ritira o che viene squalificato, prende 30 punti.

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

Ver 7.12

Esempio

Competizione maschile

<i>Istituto Comprensivo Mazzini Torino</i>		
	<i>Singolare maschile</i>	<i>Doppio maschile</i>
Componente 1	3° classificato - punti 3	4° coppia classificata - Punti 3
Componente 2	5° classificato - punti 5	
Componente 3	9° classificato - punti 9	8° coppia classificata - Punti 5
Componente 4	12° classificato - punti 9	
TOTALE	26	8
TOTALE GENERALE	34	

Classifica

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

Casi di Parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

TIRO A SEGNO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati

Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.

Descrizione del bersaglio.

Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo,

Visita all'impianto da tiro.

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

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

Partecipazione scolastica

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

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

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

TIRO A VOLO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati

Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.

Descrizione della composizione del piattello.

Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo

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

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

Partecipazione scolastica

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

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

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

TIRO CON L'ARCO

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

TRIATHLON

Programma Tecnico

- | | |
|--------------|---|
| 1. Triathlon | (100 m Nuoto, 4 km ciclismo, 1 km corsa a piedi) |
| 2. Duathlon | (800 m corsa a piedi, 4 km ciclismo, 800 m corsa a piedi) |
| 3. Aquathlon | (100 m nuoto + 500 m di corsa) |

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

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

Impianti ed attrezzature

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

Prova di Triathlon.

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

Prova di Duathlon.

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

Aquathlon con partenza ad Handicap.

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

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

Punteggi e Classifiche.

Sono previste classifiche distinte maschile e femminile.

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

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

Alla fase successiva partecipano la prima squadra M e F.

Casi di parità

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

1. classifica individuale

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ver 7.12

TWIRLING

Programma Tecnico

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

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

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

Rappresentativa d'istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Per l'esercizio collettivo:

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

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

Regole di base

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

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Alla fase Provinciale verranno stilate due classifiche:

una per il percorso ginnastico a staffetta;

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007

Istituzioni scolastiche secondarie di

I grado

Ver 7.12

Nella fase provinciale e successive l'esercizio collettivo viene giudicato da una giuria composta da quattro giudici. Il Presidente di Giuria controlla i totali dei punteggi dati da ogni Giudice; vengono eliminati il punteggio totale più alto e il più basso; dei restanti totali si fa la media, si detraggono eventuali penalità e si ottiene il punteggio totale definitivo.

Per esprimere il suo punteggio il giudice oltre a considerare la tecnica di corpo e di bastone, la varietà dei movimenti, l'utilizzo del tempo e dello spazio, la continuità e lo sviluppo delle forme, l'interpretazione musicale, il valore d'intrattenimento, considererà anche gli scambi, le difficoltà create dal lavoro di squadra, la Precisione e l'insieme.

Casi di parità

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

Abbigliamento

Gli atleti possono indossare una tenuta sportiva libera tenendo presente che si tratta di un avvenimento sportivo.

Devono essere indossate scarpe sportive.

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

Ver 7.12

VELA

Programma tecnico

Sono previste:

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

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

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

Ver 7.12

Wushu/Kungfu
(arti marziali cinesi)

Programma tecnico Taolu (Forme)
Categoria I° Changquan - Juji Duilian

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di istituto è libera.

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

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

Regole di base
Le gare vengono arbitrate con il regolamento CONI FIWUK.

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

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

Ver 7.12

Età e categorie:

Atletica Leggera

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

Ver 7.12

Calcio

A 5 con portiere vedente per le disabilità sensoriali.

A 5 e a 11 per le disabilità mentali.

Sport invernali

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

Ginnastica artistica

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

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

Ginnastica ritmica

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

Orientamento

TRAIL - O

Pesca Sportiva

Lancio di precisione

Altre discipline sportive:

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