

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



KARATE

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

REGOLE DI BASE

PROVA STRUTTURATA – Tecnica.

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

Prova KUMITE

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

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

Prova KATA

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

Classifiche

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

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

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



Lotta

Gioco del Cerchio

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

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Esordienti B **14°-15° anno**

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

Maschi: da Kg 35 – fino a 41 – 47 – 54 – 61 – 68 – 75 – 85 – da kg. 85 a kg. 96

Femmine: da Kg 30 - fino a 35 – 40 - 45 – 50 – 55 – 60 – 66 – da Kg. 66 a Kg. 74

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

Rappresentativa d’ Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Regole di base

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

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

Punteggi:

E’ attribuito 1 punto:

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

Sono attribuiti 2 punti:

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

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

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

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

Alla fine del periodo l'arbitro decreta il vincitore sulla base dei punti acquisiti alzandogli il braccio.

In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si assegna la vittoria al concorrente che ha conquistato l'ultimo punto.

Formula di gara: eliminazione del concorrente dopo due sconfitte.

E' fatto divieto assoluto:

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

Classifiche

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



Rappresentativa d'istituto

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

Programma tecnico

Maschile e Femminile.

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

Staffetta 4x50 Mista (quattro Stili).

Staffetta 6x50 stile libero.

Partecipazione

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

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

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

Impianti e attrezzature

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

Risulterà vincente la rappresentativa che avrà totalizzato il minor punteggio.

In caso di parità tra rappresentative prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti. Nel caso di ulteriore parità si procederà prendendo in considerazione i risultati cronometrici ottenuti in primo luogo nella staffetta 4x50 mista e successivamente nella staffetta 6x50 stile libero.

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

ALUNNI CON DISABILITÀ



- PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI (PROVINCIALE E REGIONALE) -

25 metri Stile Libero - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

50 metri Stile Libero - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

25 metri Dorso - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

50 metri Dorso - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

25 metri Rana - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

50 metri Rana - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

Staffetta 4 x 25 Stile Libero/ Staffetta 4 x 50 Stile Libero

Sono ammesse esclusivamente staffette integrate ossia composte da un minimo di 2 alunni disabili appartenenti indifferentemente ad una o più delle categorie di disabilità, e da un massimo di 2 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni disabili.

Le staffette possono essere miste (maschi e femmine).

- PROGRAMMA GARE FINALE NAZIONALE -

50 metri Dorso - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

50 metri Stile Libero - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

50 metri Rana - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

Staffetta 4 x 50 Stile Libero

Ogni regione potrà iscrivere una sola staffetta. Le staffette sono composte esclusivamente dagli alunni disabili che fanno parte della rappresentativa regionale indipendentemente dalla categoria di disabilità. Le staffette possono essere miste (maschi e femmine).

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



NUOTO PINNATO

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 d'Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

Abbigliamento

Costume, ciabatte, cuffia ed occhialini.

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

ATTIVITÀ SUBACQUEE



Programma Tecnico e distanze

Maschile e femminile.

Nuoto Subacqueo in Apnea di Regolarità,

con dichiarazione della distanza e del tempo in cui si intende effettuare la prova.

I partecipanti si classificheranno con qualsiasi distanza effettuata, farà fede il testimone rilasciato sul fondo.

- Range di distanze a stile pinne, a scelta:
 - Da 0 a 12,5 mt.
 - Da 0 a 25 mt.
- Range di distanze a corpo libero (rana subacquea), a scelta:
 - Da 0 a 12,5 mt.
 - Da 0 a 25 mt.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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 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.

Abbigliamento e testimone

Costume, ciabatte, cuffia, occhialini o maschera, eventualmente stringinaso.

Testimone.

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



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 un segnale acustico, 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, la 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 si può dare 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 quanti 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 2011/2012

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

ORIENTAMENTO

Programma tecnico

Categorie

Allievi/e

Juniore M/F

Distanze di gara:(indicazioni di massima espresse in tempo del vincitore e in chilometri sforzo).

Cat. Allievi tempo percorrenza 20-25 minuti (3,0-3,2 Kmsf)

Cat. Allieve tempo percorrenza 20-25 minuti (2,8-3,0 Kmsf)

Cat. Juniores Maschi tempo percorrenza 20-25 minuti (3,4-3,6 Kmsf)

Cat. Juniores Femmine tempo percorrenza 20-25 minuti (3,2-3,4 Kmsf)

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 dalle Commissioni competenti.

Impianti ed attrezzature

L'impianto ideale per le gare di corsa di orientamento è l'ambiente naturale (in genere un bosco, un parco urbano od extra urbano). La porzione di territorio utilizzato per le manifestazioni va cartografato in scala idonea (indicativamente 1:4000, 1:5000, 1:7.500, 1:10.000) al fine di permettere una semplice e chiara lettura. La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dalla International Orienteering Federation(IOF).

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 classificato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati e alle rappresentative incomplete, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti partiti 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

Ai fini della classifica, in caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto fra i suoi componenti, il miglior piazzamento.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

TRAIL – O /ORIENTAMENTO DI PRECISIONE



Programma Tecnico

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con il CIP (Comitato Italiano Paralimpico) promuove la disciplina del TrailO aperta a tutti gli alunni.

Categorie

- Paralimpici 2° Ciclo: riservata agli alunni con disabilità certificata
- Open 2° Ciclo: aperta a tutti gli alunni.

L'iscrizione degli alunni nella categoria Paralimpici e Open non prevede vincoli anagrafici né distinzione per sesso. La partecipazione alla categoria Paralimpici è riservata agli alunni che abbiano una disabilità permanente che dia uno svantaggio significativo nella corsa orientamento. La categoria Paralimpici sarà inclusa nella categoria Open e pertanto tutti i concorrenti iscritti in detta categoria saranno automaticamente iscritti anche nella categoria Open.

Percorso di gara

Unico per le due categorie

Distanze di gara e caratteristiche del percorso

La competizione si svolge lungo comode stradine, con pendenze lievi e percorribili con carrozzina.

Il tempo massimo concesso per completare il percorso, non deve superare i 90 minuti. Per il calcolo si utilizzano i seguenti parametri: Tmax = 3' per ogni 100 metri di percorso + 3' per ogni punto di vista + 3' per ogni 10 metri di dislivello percorsi in salita.

Rappresentativa d'Istituto

La Rappresentativa di Istituto è composta da quattro alunni (due nella categoria Open e due nella categoria Paralimpici). È ammessa altresì la partecipazione degli alunni a titolo individuale anche in una sola categoria (Open o Paralimpici), nel qual caso gli iscritti non concorrono alla classifica per Rappresentativa di Istituto.

Partecipazione

Accederanno alle fasi successive quella d'Istituto le Rappresentative scolastiche e gli alunni primi classificati individuali nella categoria Open e nella categoria Paralimpici (se non facenti già parte della squadra ammessa) nel numero stabilito dalle Commissioni Organizzatrici competenti.

Alla Fase Nazionale parteciperanno dopo la disputa delle rispettive Fasi Regionali: la prima Rappresentativa scolastica classificata ed il primo classificato nella categoria Open e nella categoria Paralimpici (se non facenti già parte della squadra ammessa).

Impianti ed attrezzature

L'impianto ideale per le gare di TrailO è l'ambiente naturale (in genere un bosco o un parco cittadino ecc), molto ricco di dettagli e cartografato in scala da 1:1000 a 1:5000. La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dalla International Orienteering Federation (IOF).

Abbigliamento

Non si prescrivono particolari norme per l'abbigliamento di gara.

Accompagnatori

Gli Insegnanti o il personale preposto all'accompagnamento degli alunni, ha unicamente la funzione di sorveglianza e/o di aiuto ai concorrenti per superare le difficoltà legate agli spostamenti che si dovessero manifestare lungo il percorso di gara. Durante tutta la prova debbono rimanere il più possibile in silenzio per non arrecare disturbo e favorire la concentrazione dei concorrenti. Non possono interferire sulle risposte fornite dal concorrente.

Classifiche

Verrà stilata una unica classifica individuale finale, avendo cura di evidenziare accanto al nominativo del concorrente la categoria di appartenenza. (O/P)

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

Verrà stilata una classifica per Rappresentativa di istituto che, dopo aver escluso i concorrenti partecipanti a titolo individuale, terrà conto dei risultati ottenuti dagli studenti appartenenti allo stesso istituto (due nella categoria Open e due nella categoria Paralimpici).

Le Classifiche terranno conto del maggior numero di risposte esatte fornite e del minor rilievo cronometrico ottenuto nelle piazzole a tempo.

Unicamente ai fini delle premiazioni a titolo individuale, dalla classifica verranno estrapolati e premiati separatamente i migliori piazzamenti ottenuti nelle due categorie.

Casi di parità In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto, fra i suoi componenti, il miglior piazzamento.

Prescrizioni tecniche di gara

Cartellino di gara: va consegnato all'alunno ad inizio gara in duplice copia.

Punzone: per la punzonatura del cartellino di gara l'organizzazione consegna ad ogni concorrente un punzone personale oppure ne rende disponibile uno per ogni piazzola.

Percorso: l'itinerario da seguire va segnalato sulla carta e se necessario nella realtà con mezzi idonei. Non è permesso uscire dall'itinerario.

Piazzole di sosta/punti di vista: non vengono indicati nella carta, ma resi ben evidenti lungo il percorso.

Grappolo di lanterne: da ogni punto di vista al concorrente devono essere visibili sempre tre lanterne (A,B,C) individuate seguendo l'ordine da sinistra verso destra. Una sola delle tre lanterne è indicata in carta e posizionata correttamente.

La risposta di tipo Zero (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) non è permessa.

Le lanterne possono essere posizionate sul terreno secondo i seguenti due principi tecnici:

1. posa su oggetti diversi e ben distinti, con una sola delle tre lanterne contenuta in carta all'interno del cerchio. In questo caso non è prevista la descrizione del punto.
2. posa su un unico o più oggetti simili, con due, oppure tre lanterne contenute in carta all'interno del cerchio. In questo caso è obbligatorio introdurre la descrizione del punto in forma letterale.

In caso di discrepanza fra descrizione punto e centro del cerchio prevale il centro del cerchio.

Postazioni a tempo: vanno predisposte da un minimo di due ad un massimo di quattro piazzole per la rilevazione del tempo impiegato a fornire la risposta da parte dei concorrenti. Queste postazioni possono essere allestite sia all'interno del percorso, sia al di fuori dello stesso, con l'utilizzo di una carta parziale appositamente predisposta e in possesso solo dei giudici di gara.

Il tempo massimo per fornire la risposta è di 1 minuto. Penalità: 60" per ogni risposta errata in aggiunta al tempo impiegato a rispondere, 120" per risposta non fornita o fornita oltre il tempo stabilito.

Tempo massimo di gara: deve essere indicato in carta e comunicato al concorrente. Il superamento del tempo massimo di 5 minuti, o sue frazioni, comporta la sottrazione di 1 punto. Le postazioni a tempo non vengono computate nel tempo di gara.

Fair play: tutte le persone che prendono parte ad una gara di Trail Orientamento devono comportarsi con onestà e lealtà. Devono mantenere un atteggiamento sportivo e uno spirito di amicizia. Le carrozzine devono avere la precedenza sul lato della strada più vicino ai controlli e accesso ai punti di decisione davanti ai concorrenti autosufficienti.

Sul terreno di gara i concorrenti non devono comunicare e devono rimanere in silenzio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

PALLACANESTRO



Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara max 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 20-0 ed un punto di penalizzazione 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 minuti.

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari; sono tollerate misure diverse.

I canestri sono di tipo regolamentare (altezza m. 3.05), i palloni regolamentari (n. 7 per la categoria Maschile - n.6 per quella Femminile).

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.

Bonus

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

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. Rimangono vigenti tutte le altre regole a tempo (3'', 5'', 24'').

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

Difesa

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

- Fallo tecnico del giocatore in campo

Il fallo tecnico di un giocatore in campo è sanzionato con due tiri liberi più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria. Viene conteggiato nel bonus dei falli di squadra.

- 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. Non viene conteggiato nel bonus dei falli di squadra.

- Fallo di squadra

Una squadra esaurisce il bonus se ha commesso 5 falli di squadra in un periodo di gioco. Nei tempi supplementari vanno conteggiati i falli del quarto periodo per il raggiungimento del bonus.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

Casi di parità

Nel caso di parità di punteggio 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.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro 2011".



PALLACANESTRO INTEGRATA MISTA

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

Regolamento:

La partita si svolge in quattro tempi di 10 minuti. Ogni squadra nella realizzazione dei canestri deve tenere conto del criterio dell'alternanza fra studenti normodotati e disabili (gli studenti normodotati possono realizzare un canestro solo se uno degli studenti disabili della propria squadra ne ha già realizzato uno); il primo canestro deve essere realizzato necessariamente da un alunno disabile. Gli eventuali tiri liberi non seguono questo criterio.

Dopo il tiro, quando non vi è realizzazione, tutti i giocatori possono entrare in possesso della palla nello spazio esterno all'area dei "tre secondi". Diversamente, nello spazio tecnico dei "tre secondi", durante il rimbalzo, la palla può essere contesa e posseduta solo da giocatori disabili.

E' vietato il gioco a zona. I giocatori normodotati non possono mai contrastare i giocatori diversamente disabili. La palla che sta per entrare nella sfera di competenza del giocatore disabile e, a seguito di un passaggio o di altra azione di gioco, non può essere intercettata dal giocatore normodotato.

Le infrazioni alle regole suddette sono sanzionate con una rimessa laterale in favore della squadra che è stata danneggiata.

Tutti i giocatori normodotati, ai fini del facile riconoscimento da parte dell'arbitro, devono indossare un polsino di colore bianco.

Per quanto non contemplato con il presente regolamento valgono le norme emanate dalla F.I.P..

FASE NAZIONALE

Qualora prevista, accederà alla fase nazionale una sola squadra per regione ovvero i campioni regionali o, in caso di rinuncia, i vice campioni o la squadra classificata immediatamente dopo. Ogni squadra, che accede alla fase finale, dovrà essere composta da un massimo di otto alunni.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

PALLAMANO



Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 14 giocatori. Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori, di cui uno è portiere. Non sono ammesse squadre con numero inferiore a 8 giocatori/trici: il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il migliore risultato in favore della squadra avversaria.

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche

Dopo la segnatura di una rete il gioco deve riprendere prontamente dal centrocampo. Il tiro d'inizio è eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione (passaggio al compagno di squadra) entro 3 secondi dal fischio dell'arbitro. Il giocatore che esegue il tiro d'inizio deve trovarsi con almeno un piede sulla linea mediana fino a che il pallone non ha lasciato al suo mano. Gli attaccanti possono superare la linea mediana subito dopo il fischio dell'arbitro. E' ammesso 1 time-out di 1 minuto per tempo per squadra. Il time out deve essere richiesto al tavolo che provvederà a darne comunicazione all'arbitro. Il time out può essere concesso alla squadra che lo ha richiesto solo al verificarsi della seguente condizioni:

- possesso di palla da parte della squadra richiedente.

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

Sanzioni e penalizzazioni

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

- ammonizione (cartellino giallo): è consentita una sola ammonizione al giocatore e 3 ammonizioni alla squadra.

- esclusione (di 2 minuti): massimo tre volte per ogni giocatore dopo di che viene squalificato (cartellino rosso), e può essere sostituito da un compagno di gioco scontati i due minuti di esclusione.

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

PALLAPUGNO LEGGERA



Programma tecnico

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

Rappresentative d'Istituto

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

È consentito un minuto di sospensione (time out) per ogni squadra ad ogni set (uno ad incontro per le gare a set unico).

All'inizio di ciascun set può essere schierato un quartetto diverso, scegliendo tra gli atleti iscritti a referto, e per ciascun set possono essere effettuate due sostituzioni, per ciascuna squadra. Un giocatore sostituito può rientrare solo al posto del compagno con il quale ha effettuato la prima sostituzione, questa è da considerarsi come seconda sostituzione. Per le gare a set unico le sostituzioni restano 2.

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

- un giocatore commette l'azione cosiddetta di "velo" (i giocatori della prima linea della squadra in battuta, prima che la palla venga colpita, creano azioni di disturbo, con ondeggiamenti o movimenti ostruzionistici, nei confronti della squadra al ricaccio).

Casi di parità

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

Nei casi di 6 – 6, per gli incontri a set unico, si prosegue ad oltranza (la vittoria si realizza con i due giochi di vantaggio: 8 – 6, 9 – 7, ecc.; in tal caso l'alternanza alla battuta varia comportando il cambio dopo ogni gioco, rispettando però la sequenza dei battitori prestabilita per ciascuna squadra).

Punteggi e classifiche

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

In caso di parità di classifica, nei gironi all'italiana, per designare la vincente di una qualificazione o una graduatoria di merito si ricorrerà 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 2011/2012

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

PALLATAMBURELLO



Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da dieci giocatori/trici, tutti da iscrivere a referto e presenti in campo, 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 è tenuto a segnalarlo prima che venga effettuato il relativo servizio.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

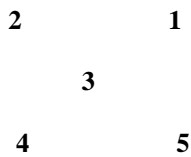
I giocatori/trici di ogni squadra devono recare sulle magliette i numeri da 1 a 10, progressivi (altezza minima dei numeri cm 20, base minima di ogni numero cm 2). I numeri vanno posti sulla parte anteriore delle maglie dei giocatori/trici.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

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

figura 1



Casi di espulsione

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

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

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

Fallo di posizione

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

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

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

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

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

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

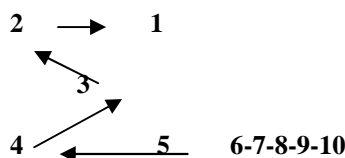
Rotazione dei giocatori

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

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

La squadra che commette fallo di rotazione perde il quindici.

Figura n.2



Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

Classifica e casi di parità

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

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

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

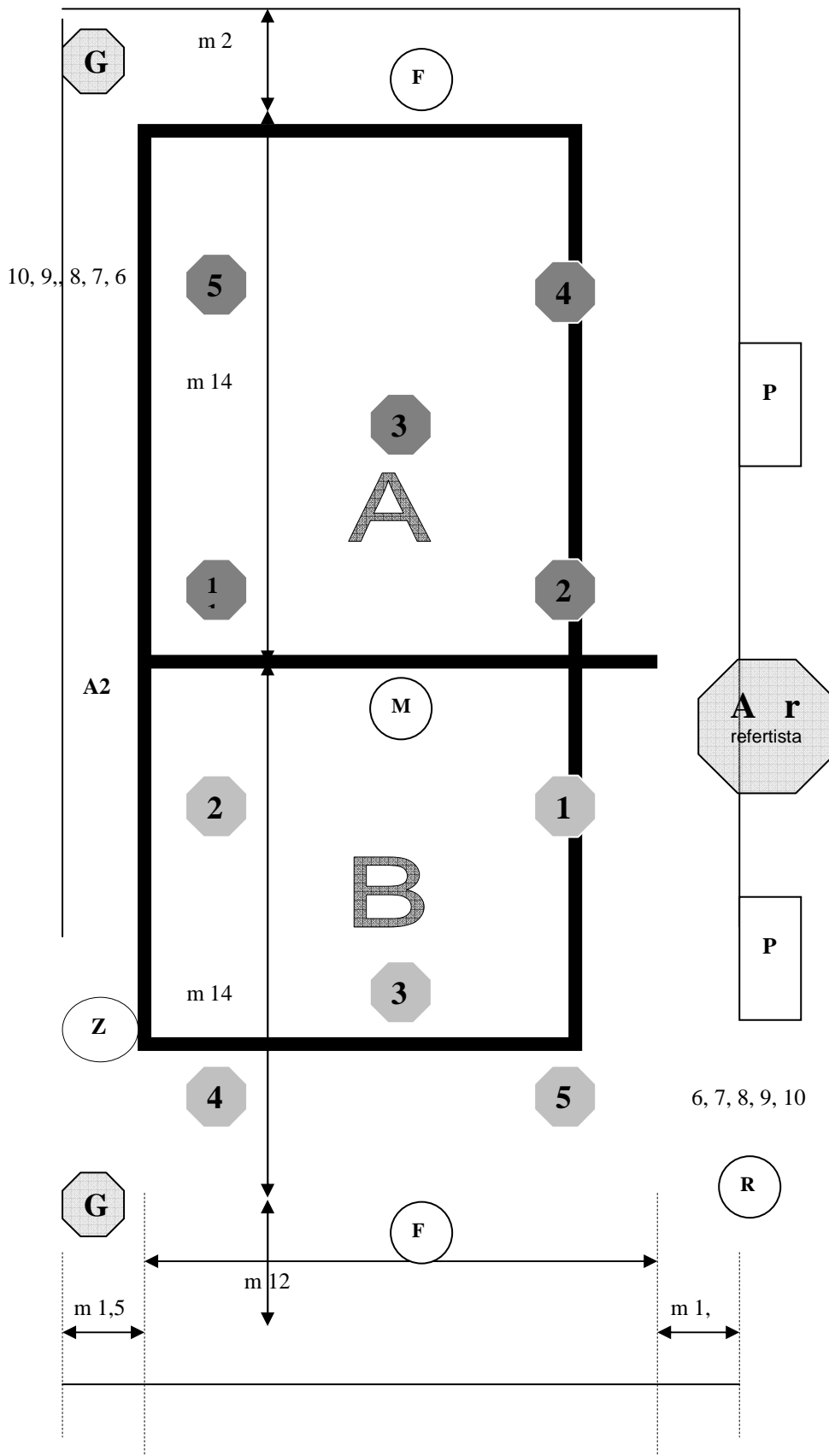
Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità sul 12-12, l'arbitro farà disputare tre giochi di spareggio dopo aver proceduto ad un nuovo sorteggio. E' data facoltà all'insegnante di presentare all'arbitro, prima dell'inizio dei giochi di spareggio e rispettando la successione numerica (1,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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

CAMPO DI GIOCO indoor scolastico



SQUADRA A

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

A : primo Arbitro

A2: secondo Arbitro

F : Linee di fondo campo

G : Guardalinee

M : Linea mediana

P : Panchine

r : Refertista

R : Recinzione

Z : Zona perimetrale

SQUADRA B

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



PALLAVOLO

Composizione delle squadre

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

Impianti e attrezzature

Il campo misura m. 9 di larghezza e m. 18 di lunghezza e la rete deve essere posta alle seguenti altezze:

cat. Allievi: mt. 2,35 - cat. Allieve: mt. 2,24

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

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

Regole di gioco

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

Gli incontri ad eliminazione diretta e/o con formule a concentramento¹ si disputano al meglio dei 2 set su 3, giocati con il "Rally point system" (il terzo set a 15 con cambio di campo a 8 punti).

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

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

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

La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.

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

Sono ammesse 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.

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

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

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

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

RIFERIMENTO:

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

¹ Per concentramento si intende ogni manifestazione che prevede per una squadra più di una gara in una giornata.

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



PATTINAGGIO CORSA

Programma tecnico

Prova individuale di minimaratona di km. 3.

Prova a squadre di regolarità.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si potranno svolgere su spazi aventi qualsiasi fondo e pavimentazione, anche superfici stradali.

E' libera la scelta dei pattini.

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

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

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

Casi di parità

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

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



PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

Figura

Programma tecnico

Esercizio collettivo di libera composizione (Precision skating).

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Norme tecniche

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Velocità (Short Track)

Programma tecnico

Maschile e femminile m.1000 (9 giri).

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

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

Casi di parità

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

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



PESCA SPORTIVA

Lanci Tecnici e Circuiti

Programma tecnico

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

Rappresentativa d'istituto

Le rappresentative d'istituto sono di libera composizione.

Impianti

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

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

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

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

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

Attrezzature Standard

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

Regole di base

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO



Regolamento:

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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



RAFTING

Programma tecnico

- a) Discesa Sprint (distanza massima mt. 600)
 - b) Discesa Classica (Distanza minima mt 2.000)
- I percorsi non debbono prevedere passaggi di difficoltà superiore al IV grado.

Le prove si svolgono a squadre di 4/6 partecipanti; il numero dei partecipanti per imbarcazione è stabilito dal bando di gara, anche in relazione alle caratteristiche del campo di gara e delle imbarcazioni, che non devono avere a bordo un numero di persone superiore a quello indicato e previsto dal costruttore e che verranno messe a disposizione dagli organizzatori o dalla Federazione.

Il bando di gara dovrà specificare se sono previste categorie distinti maschili e femminili, oppure se la competizione si svolgerà con categoria unica ed equipaggi misti.

Gli equipaggi debbono essere condotti da una guida federale brevettata. La guida funge unicamente da timoniere e non partecipa alla propulsione del gommone, pena la squalifica.

Rappresentativa di Istituto

La caratteristica di sport di squadra del rafting consente una partecipazione sufficientemente ampia di alunni/atleti.

Il numero di equipaggi per scuola è definito dal bando di gara redatto dagli organizzatori, in relazione al materiale nautico ad alle guide disponibili.

Qualora sul territorio ne esistano le possibilità, potranno essere previste manifestazioni per gruppi di scuole.

Partecipazione

Per gare di livello superiore a quello provinciale il bando dovrà prevedere il numero massimo di equipaggi ammessi per ogni istituto e categoria. Per le stesse gare debbono essere previste categorie distinte maschili e femminili.

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono su acque libere (fiumi) in alveo naturale.

Nelle discese verranno utilizzate imbarcazioni e pagaie le cui caratteristiche siano conformi ai regolamenti federali e che pertanto rispondano ai requisiti tecnici e di sicurezza.

Le dotazioni di sicurezza sono le stesse previste dal regolamento tecnico della Federazione.

La Federazione verificherà l' idoneità del percorso.

Punteggi e classifiche

La classifica individuale si ottiene in base ai tempi registrati, a partire dal migliore. Il punteggio sarà attribuito in base a quanto previsto nel regolamento sportivo federale.

Casi di parità

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

Disabili

È prevista la partecipazione alle competizioni di alunni diversamente abili, la cui disabilità non sia incompatibile con l'attività, in numero massimo di un alunno per imbarcazione.

L'alunno può essere accompagnato, se necessario, da un assistente che non partecipa alla propulsione.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



RUGBY

Categorie

- Classi prime e seconde (nati nel 1996/1997) fino alla fase nazionale
Regolamento Seven + modifiche

- Classi terze, quarte e quinte (fino alla fase provinciale inclusa nati nel 1995/1994/1993).
Regolamento Seven + modifiche

Disposizioni tecniche per tutte e due le categorie **Regolamento Rugby a 7**

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da 12 giocatori di cui 7 in campo.
Non sono ammesse squadre con meno di 10 giocatori/trici.
Tutti i giocatori devono essere utilizzati nel torneo.

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

Il campo misura di norma m. 40/50 di larghezza e almeno m. 56 di lunghezza. Il fondo deve essere possibilmente erboso e comunque non duro e pericoloso.
Si utilizza la palla ovale n° 5.

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche

Ogni meta vale 5 punti. Alla fine dell'incontro verranno realizzati, mediante calcio di rimbalzo (drop), tanti tentativi di porta quante sono le mete realizzate da ciascuna squadra. Per ogni tiro trasformato 2 punti.
Il pallone può essere giocato con i piedi solamente dentro i "22", segnati a m.10 circa dalla linea di meta. La conquista del pallone può avvenire solo attraverso il tallonaggio. E' vietata la spinta.
Alla rimessa laterale nell'allineamento partecipano 2 giocatori per squadra e non si può alzare il saltatore.
Sono previste tutte le riprese del gioco e le sostituzioni "volanti".
La mischia è composta da 3 giocatori.

Modifica al regolamento:

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



SCHERMA

Programma tecnico

Staffetta in parallelo a 2-3-4 corsie.

Prova di scherma a staffetta.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Regole di base

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

La classifica generale è data dalla somma delle 2 prove.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



SPORT INVERNALI

SCI ALPINO

Programma tecnico

Gara di slalom gigante maschile e femminile.

Partecipazione

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

Rappresentativa 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 m.250/350, il numero delle porte (cambi di direzione) deve essere compreso fra il 11% e il 15% del dislivello del percorso. Si ricorda l'obbligatorietà dell'uso del casco omologato da certificazione rilasciato da Ente autorizzato, mentre è consigliato l'uso del parasciena.

Punteggi e classifiche

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale.

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

La classifica di squadra si ottiene sommando i migliori tre piazzamenti dei componenti la Rappresentativa d'Istituto.

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

Casi di parità

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

SCI NORDICO

Programma tecnico

Gara di fondo maschile e femminile – tecnica libera.

Partecipazione

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

Rappresentativa 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.60.

Per la gara individuale di fondo femminile la lunghezza del percorso è di Km 3,3 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 5 con un dislivello totale di tutte le salite di m. 150/250 mentre il dislivello per la massima salita è di m.60

Per la gara di staffetta femminile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di Km 3,3 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 2011/2012

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

Punteggi e classifiche

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale.

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

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

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

Casi di parità

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

SNOWBOARD

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 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 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 ottenuti dai componenti la Rappresentativa d'Istituto.

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

Casi di parità

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

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



SPORT INVERNALI ALUNNI CON DISABILITÀ

- PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI (PROVINCIALE E REGIONALE) -

Sci Alpino – Slalom Gigante

Per tutte le categorie di disabilità

Sci Nordico –

Per tutte le categorie di disabilità.

Le distanze saranno definite in base al grado di preparazione dell'alunno e alle esigenze del Comitato Organizzatore Locale

-
-
-

- PROGRAMMA GARE FINALE NAZIONALE -

Sci Alpino – Slalom Gigante

Per tutte le categorie di disabilità.

Sci Nordico

Per tutte le categorie di disabilità

| Maschile | Femminile |
|-------------------|------------------|
| da 1000 a 4000 Mt | da 800 a 3600 Mt |

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



Ammissione

- 1) Ai **Giochi Sportivi Studenteschi, Individuali ed a Squadre**, sono ammessi a partecipare gli alunni che frequentano le scuole medie superiori nati nel 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998.
- 2) Tutti i partecipanti ai Giochi Sportivi Studenteschi, Individuali ed a Squadre, dovranno essere in possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva agonistica così come previsto dal D.M. 18.02.1982. Nella compilazione del modello ministeriale di iscrizione, il Dirigente scolastico dovrà attestare la regolare iscrizione, l'effettiva frequenza e l'idoneità all'attività sportiva agonistica.
- 3) Tutti i partecipanti ai Giochi Sportivi Studenteschi, Individuali ed a Squadre, dovranno essere muniti di documento di identità e di fotocopia della tessera sanitaria.
- 4) Sia per il Torneo Individuale, sia per quello a Squadre gli alunni saranno suddivisi in quattro categorie:
- 5) ALLIEVE FEMMINILI - nate nel 1996, 1997, 1998
- 6) ALLIEVI MASCHILI - nati nel 1996, 1997, 1998
- 7) JUNIORES FEMMINILI - nate nel 1993, 1994, 1995
- 8) JUNIORES MASCHILI - nati nel 1993, 1994, 1995

Formula di svolgimento

- 9) I Giochi Sportivi Studenteschi, Individuali ed a Squadre, femminili e maschili, saranno articolati in tre fasi:
- 10) **PROVINCIALE** – sarà organizzata, su iniziativa dei responsabili territoriali provinciali, entro il 15 Aprile di ogni anno. Previa certificazione da parte delle C.O.R. dell'avvenuto svolgimento, le prime due giocatrici, i primi due giocatori e le prime due squadre classificate di ogni Fase Provinciale, saranno ammesse alla Fase Regionale.
- 11) **REGIONALE** – sarà organizzata, su iniziativa dei responsabili territoriali regionali, entro il 14 Maggio di ogni anno. Previa certificazione da parte delle C.O.R. dell'avvenuto svolgimento, i vincitori del torneo individuale e di quello a squadre di ogni Fase Regionale, saranno ammessi alla Fase Nazionale.
 - a) **TORNEO A SQUADRE** - Previa certificazione da parte delle C.O.R. dell'avvenuto svolgimento delle fasi regionali, sono ammesse a partecipare le squadre vincitrici delle finali regionali dei Giochi Sportivi Studenteschi. Ciascuna squadra sarà composta di tre alunni (tre femmine o tre maschi) più eventuali due riserve.
 - b) **TORNEO INDIVIDUALE** - Previa certificazione da parte delle C.O.R. dell'avvenuto svolgimento delle fasi regionali, sono ammessi a partecipare i vincitori delle finali regionali individuali dei Giochi Sportivi Studenteschi.

Regolamento di gioco

- 12) **Tornei Individuali** – Saranno disputati incontri di singolare, femminile e maschile. Essi si svolgeranno al meglio dei 3 games, ad eliminazione diretta. I tabelloni degli incontri ed i relativi orari di gioco saranno compilati mediante sorteggio.
- 13) **Tornei a Squadre** - Ogni squadra dovrà essere composta da tre atleti (tre femmine o tre maschi), più eventuali due riserve, iscritti allo stesso Istituto. Gli incontri si svolgeranno al meglio dei 3 games con l'attribuzione del punteggio secondo quanto previsto nei Campionati Italiani a Squadre della Figs. I tabelloni degli incontri ed i relativi orari di gioco saranno compilati mediante sorteggio.
- 14) Ai fini della sicurezza e della salute dei giovani agonisti l'uso degli occhiali o della maschera di protezione, è obbligatorio per tutti i partecipanti.
- 15) Per quanto non previsto si rimanda ai Regolamenti della Federazione Italiana Giuoco Squash.

Arbitri

- 16) G incontri sono arbitrati secondo le regole internazionali della WSF.
- 17) Tutti i giocatori iscritti sono tenuti ad arbitrare incontri.

Premiazioni

- 18) La cerimonia di premiazione si svolgerà a conclusione della manifestazione.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

19) I premi potranno essere ritirati solamente durante la cerimonia di premiazione.

Reclami

20) Tutti i reclami inerenti l'organizzazione e lo svolgimento dei Giochi Sportivi Studenteschi dovranno essere sottoposti, per iscritto, al Giudice di Gara, che si pronuncerà immediatamente. Contro le decisioni del Giudice di Gara è ammesso ricorso alla Commissione Tecnica Federale, che si pronuncerà immediatamente.

Norme conclusive

- 21) Tutti i giocatori, durante tutte le fasi di un torneo (incontri e riscaldamento in campo), hanno l'obbligo di utilizzare gli occhiali protettivi.
- 22) È obbligatorio l'uso della scarpa con suola chiara.
- 23) Per quanto non contemplato nel presente bando si rimanda alle normative federali in vigore.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



Programma Tecnico

La manifestazione si esplica attraverso un campionato a squadre in rappresentanza dell'Istituzione Scolastica: per il Campionato a Squadre le gare previste sono 2 incontri di singolare e il doppio.

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

Rappresentativa d'Istituto a Squadre

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

Rappresentativa maschile

1 maschio 1° singolarista
1 maschio 2° singolarista
1 maschio doppista

Rappresentativa femminile

1 femmina 1° singolarista
1 femmina 2° singolarista
1 femmina doppista

Le categorie previste sono **allievi/e** e **juniores m/f**

E' PREVISTA INOLTRE LA PARTECIPAZIONE A TITOLO INDIVIDUALE con tabelloni differenziati per le categorie suindicate.

Norme di partecipazione

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

Impianti e Attrezzature

Per il Campionato a squadre e per i tornei individuali i campi di gara sono regolamentari e misureranno m 23,77 x m 8,23 per il singolare e m 23,77 x 10,97 per il doppio. La racchetta da tennis è regolamentare. Le palle sono del tipo NORMALE . L'altezza della rete è regolamentare.

Regole di base

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

Punteggi e classifiche

Per il Campionato a squadre e per i Tornei si disputeranno, nelle fasi finali, 2 set al meglio dei 4 games con tie break sul 4 pari; "no-advantage"; sul punteggio di un set pari, si disputerà un tie break (7 punti).

Per il campionato a squadre, vince l'incontro la rappresentativa che si aggiudica 2 gare sulle 3 previste (stante l'obbligo di disputare il doppio). Nelle fasi di qualificazione le Comm. Org.ci potranno riservarsi di far disputare gli incontri sulla misura di un set unico a 6 games con eventuale tie-break normale sul 5 pari

NELL' AMBITO DELLE MANIFESTAZIONI DEI G.S.S. LADDOVE SARANNO RISPETTATE LE NORME F.I.T. (TESSERA AGONISTICA, GIUDICE ARBITRO FIT, COMUNICAZIONE UFFICIALE DEI RISULTATI AL COM. REG. FIT COMPETENTE, ETC.) SARANNO ATTRIBUITI I PUNTEGGI VALIDI PER LE CLASSIFICHE FEDERALI NELLA MISURA DEL 60%, COME PREVISTO PER I TORNEI GIOVANILI RODEO.

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

TENNISTAVOLO



Programma Tecnico e Formula di Competizione

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

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

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

| SQUADRA 1 | SQUADRA 2 |
|-------------------|-------------------|
| Atleta X | Atleta A |
| Atleta Y | Atleta B |
| Doppio Atleti X-Y | Doppio Atleti A-B |

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

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

Una squadra dovrà schierare durante l'incontro due atleti nei match di singolare ed in quello di doppio.

Le competizioni si svolgeranno con il sistema misto, fase iniziale con gironi all'italiana (formati da più squadre rappresentative) con incontri di sola andata, e fase finale con tabellone ad eliminazione diretta.

A conclusione della fase iniziale a gironi all'italiana, le prime due rappresentative d'istituto di ciascun girone passano al tabellone ad eliminazione diretta.

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

In caso di particolare necessità, l'Ente organizzatore potrà disporre altra formula di svolgimento della prova.

Rappresentativa di Istituto

E' costituita da un massimo di due atleti.

In occasione della manifestazione territoriale a livello provinciale, ogni Istituzione Scolastica potrà presentare fino a 4 rappresentative.

Partecipazione

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

Impianti e attrezzature

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

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

Regole di base

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

Le competizioni si svolgono rispettando il Regolamento Tecnico di Gioco approvato dalla Federazione Italiana Tennistavolo.

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



TIRO A SEGNO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati.

Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.

Descrizione del bersaglio.

Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.

Visita all'impianto da tiro.

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

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

Partecipazione

Il numero dei componenti le rappresentative scolastiche interessate sarà definito dall'insegnante in accordo con il responsabile federale sul territorio, al fine di valorizzare il significato dell'esperienza e della conoscenza sportiva.

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

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

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



TIRO A VOLO

Programma Tecnico

Illustrazione delle specialità olimpiche attraverso la visione di filmati
Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro
Descrizione del bersaglio e della sua composizione: piattello
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo
Visita all'impianto da tiro (macchine lanciapiattelli, armeria)
Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità olimpiche:
Fossa Olimpica, Skeet e Double Trap.

Partecipazione

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

Si rammenta che a seguito delle deliberazioni del Comitato Misto M.P.I. - C.O.N.I. del 19.02.98, Prot. n° 525/AI, non è consentita agli alunni alcuna prova pratica con le armi. Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

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



TIRO CON L'ARCO

Programma tecnico

Gara di tiro a bersagli di cm. 80 di diametro posti ad una distanza di m. 20 (M e F).
12 serie di tiri (tre frecce per serie) con per un totale di 36 frecce per ogni concorrente.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte in impianti all'aperto o al coperto secondo le norme previste dal RTF.
Vengono utilizzati gli archi-scuola con mirino ma senza accessori (stabilizzatori - clicker); i bersagli sono del tipo indoor.

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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



Programma Tecnico

1. Triathlon (50 m Nuoto, 2 km ciclismo, 500m corsa a piedi)
2. Duathlon (400 m corsa a piedi, 2 km ciclismo, 200 m corsa a piedi)
3. Aquathlon (50 m nuoto + 1000 m di corsa)

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

Gli istituti possono liberamente scegliere 1, 2 o tutte e 3 le prove a cui aderire.

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

Impianti ed attrezzature

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

Prova di Triathlon.

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

Prova di Duathlon.

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

Aquathlon con partenza ad Handicap.

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

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

Punteggi e Classifiche.

Sono previste classifiche distinte (maschile e femminile).

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

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 2011/2012

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



Programma Tecnico II grado

- Un percorso ginnastico a tempo realizzato sotto forma di staffetta (esecuzione individuale) per squadre composte da 4 alunni/e (anche misti).
- Esercizio collettivo a corpo libero ideato con l'utilizzo del bastone da twirling, di libera composizione da eseguire con accompagnamento musicale (orchestrato e/o cantato) da 4 componenti di ciascuna rappresentativa. Nell'esercizio devono essere inseriti movimenti di bastone e di corpo, coordinati tra loro secondo un logico sviluppo coreografico delle forme.

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

Rappresentativa d'istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara deve essere situato in un impianto sportivo all'interno; misura m 18 di lunghezza e m. 12 di larghezza. Per l'esercizio collettivo a corpo libero il centro del campo di gara dovrà coincidere con quello del basket ove esistente. Ogni impianto di gara deve avere un impianto d'amplificazione completo di diffusore acustici, con lettore audiocassette, lettore CD e cronometro. Inoltre, sono necessari gli attrezzi per il percorso ginnastico.

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. 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.

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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

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

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 redatte 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.

Nella fase provinciale e successive l'esercizio collettivo viene valutato da una giuria composta da quattro componenti. 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 2011/2012

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



Programma tecnico

Sono previste regate veliche con barche collettive da 3 o 4 membri di equipaggio; la Federazione Italiana Vela comunicherà, contestualmente all'intenzione di svolgere la fase nazionale, da quanti membri dovrà essere composto l'equipaggio. La categoria è unica (allievi e juniores) e l'equipaggio può essere anche misto sia come età che come genere.

Oltre ad organizzare la selezione per la fase nazionale ogni Commissione Organizzatrice Regionale potrà attivare, fino alla fase regionale inclusa ed in collaborazione con i locali comitati della Federazione Italiana Vela:

- regate veliche individuali con imbarcazioni di una classe riconosciuta dalla FIV; categoria maschile e categoria femminile;
- regate veliche a coppie anche miste con imbarcazioni di una classe riconosciuta dalla FIV.

In tal caso non vi dovrà essere sovrapposizione di date, al fine di consentire anche ai partecipanti a queste regate la partecipazione alla selezione con la barca collettiva.

Ogni equipaggio, fino alle finali regionali, potrà essere affiancato da un tutor juniores esperto che collaborerà anche, come assistenza (posaboe, Comitato di Regata, Giuria, etc.), con l'organizzazione delle fasi intermedie.

Rappresentativa di istituto

Le rappresentative di Istituto dovranno essere composte, conformemente all'equipaggio previsto per la fase nazionale, da tre o quattro alunni/e.

Per la fase regionale, nel caso si utilizzi una barca da 3 e la finale nazionale sia prevista con 4 membri d'equipaggio, occorrerà comunque che l'equipaggio sia composto da 4 membri uno dei quali iscritto come riserva

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara sarà predisposto dal Comitato di Regata conformemente ai Regolamenti della Federazione Italiana Vela.

La barca collettiva ed i mezzi per l'assistenza in acqua saranno messi a disposizione dal Comitato Organizzatore.

Formato

Il formato della manifestazione sarà deciso dal Comitato Organizzatore a seconda del numero delle scuole iscritte, del numero di imbarcazioni disponibili e delle previsioni del tempo. Ogni concorrente potrà disputare un massimo di quattro prove nella stessa giornata e, comunque, i concorrenti non dovranno restare in acqua per più di 5 ore consecutive.

Punteggi e classifiche

Il sistema di punteggio sarà deciso conformemente al formato scelto, sulla base delle normative della Federazione Italiana Vela.

Parteciperanno alle fasi successive le Rappresentative di Istituto vincenti delle gare secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice o dalla stessa individuate attraverso criteri autonomamente applicati.

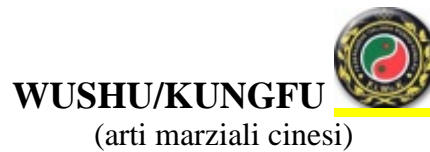
Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti. Se persiste una parità prevarrà la Rappresentativa in cui gli alunni risulteranno più giovani.

Riferimento

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vige il regolamento tecnico della Federazione Italiana Vela.

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



Programma tecnico Taolu (Forme)

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è libera.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Le gare vengono arbitrate con il regolamento CONI FIWUK.

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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