



# **REGOLAMENTO DEI GIOCHI STUDENTESCHI**

**Giochi Sportivi Studenteschi**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

**INDICE SCHEDE TECNICHE**

| ARGOMENTO/DISCIPLINA                                     | pagina |
|--|--------|
| AEROMODELLISMO   | 2      |
| ARRAMPICATA SPORTIVA                                     | 3      |
| ATLETICA LEGGERA - CORSA CAMPESTRE                       | 4      |
| ATLETICA LEGGERA - CORSA CAMPESTRE ALUNNI CON DISABILITÀ | 4      |
| ATLETICA PISTA   | 4      |
| ATLETICA PISTA - ALUNNI CON DISABILITÀ                   | 5      |
| BADMINTON  | 7      |
| BASEBALL E SOFTBALL                                      | 8      |
| BOCCE  | 9      |
| BOWLING  | 10     |
| BRIDGE   | 12     |
| CALCIO A 11  | 13     |
| CALCIO A 5   | 13     |
| CALCIO A 5 INTEGRATO MISTO                               | 14     |
| CANOA  | 15     |
| CANOTTAGGIO  | 16     |
| CICLISMO   | 18     |
| CRICKET  | 19     |
| DAMA   | 20     |
| DANZA SPORTIVA   | 21     |
| GINNASTICA   | 23     |
| GINNASTICA AEROBICA                                      | 32     |
| GOLF   | 40     |
| HOCKEY   | 41     |
| JUDO   | 43     |
| KARATE   | 45     |
| LOTTA  | 46     |
| MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA                               | 48     |
| NUOTO  | 49     |
| NUOTO - ALUNNI CON DISABILITÀ                            | 49     |
| ORIENTAMENTO   | 52     |
| ORIENTAMENTO - ALUNNI CON DISABILITÀ                     | 52     |
| PALLACANESTRO  | 54     |
| PALLACANESTRO INTEGRATA MISTA                            | 54     |
| PALLAMANO  | 55     |
| PALLAPUGNO LEGGERA                                       | 56     |
| PALLATAMBURELLO  | 58     |
| PALLAVOLO  | 61     |
| PALLAVOLO INTEGRATA MISTA                                | 61     |
| PATTINAGGIO  | 62     |
| PENTATHLON MODERNO                                       | 64     |
| PESCA SPORTIVA   | 65     |
| PESISTICA  | 66     |
| PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO                            | 67     |
| RUGBY  | 68     |
| SCACCHI  | 69     |
| SCHERMA  | 70     |
| SPORT INVERNALI  | 71     |
| SPORT INVERNALI - ALUNNI CON DISABILITÀ                  | 72     |
| SQUASH   | 74     |
| TENNIS   | 75     |
| TENNISTAVOLO   | 76     |
| TIRO A SEGNO   | 77     |
| TIRO A VOLO  | 78     |
| TIRO CON L'ARCO  | 79     |
| TRIATHLON  | 80     |
| TWIRLING   | 81     |
| VELA   | 83     |
| WUSHU - KUNGFU   | 84     |

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### AEROMODELLISMO

#### ***Programma tecnico***

Lanci di un aeromodello (non inferiore a 3).

Ogni lancio consiste in 2 prove ed è considerato ufficiale:

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

#### ***Rappresentativa di istituto***

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

#### ***Partecipazione***

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

#### ***Impianti ed attrezzature***

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

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

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

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

#### ***Disciplina sul campo***

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

#### ***Punteggi e classifiche***

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

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

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

#### ***Casi di parità***

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

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

**Giochi Sportivi Studenteschi**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

**ARRAMPICATA SPORTIVA**

***Programma tecnico***

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

***Rappresentativa di istituto***

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

***Partecipazione***

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

***Impianti ed attrezzature***

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### ATLETICA LEGGERA

#### Corsa campestre

##### *Partecipanti*

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

##### *Impianti ed attrezzature*

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

##### *Distanze gara:*

| Categoria | Maschile         | Femminile        |
|-----------|------------------|------------------|
| Allievi   | da 3200 a 4000 m | da 2000 a 3000 m |
| Juniors   | m 4200 circa     | m 3000 circa     |

##### *Punteggi*

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

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

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio dei suoi **quattro concorrenti** meglio classificati.

##### *Casi di parità*

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

## ALUNNI CON DISABILITÀ

### PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI E FINALE NAZIONALE

| Categorie di disabilità | Maschile         | Femminile        |
|-------------------------|------------------|------------------|
| DIR - HFD               | da 1600 a 3200 m | da 1000 a 2000 m |
| NU - NV                 | da 3200 a 4000 m | da 2000 a 3000 m |

#### **ALTRE DISCIPLINE SPORTIVE**

Fatto salvo il rispetto delle "Norme Generali" (categorie di disabilità, categorie d'età, ecc.) resta aperta la possibilità di partecipazione degli alunni disabili in altre discipline diverse da quelle qui contemplate.

## ATLETICA LEGGERA

### Attività su pista

#### *Programma Tecnico categorie Allievi e Juniors*

Pista Maschile: m 100 – m 110 hs (10 hs – h. 91– m 13,72 – 9x9,14 – 14,02) – m 300 - m 1000 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg 5 (juniors kg 6) – lancio del disco da kg 1,5 – staffetta 4x100 m

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

Pista Femminile: m 100 – m 100 hs (10 hs – h 76 – m 13,00 – 9x8,00 – 15,00) - m 300 – m 1000 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg 3 – lancio del disco da kg 1 – staffetta 4x100 m

Inoltre alle finali nazionali prenderanno parte in qualità di **atleti individualisti** i vincitori/trici delle finali regionali di marcia km 4 masch., km 3 femm., laddove disputate.

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

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

- Marcia maschile km 4 - femminile km 3
- Biathlon (corsa + salto / corsa + lancio / salto + lancio)

Si ricorda inoltre che le competenti commissioni organizzatrici stabiliscono le modalità di accesso alle fasi successive degli atleti individualisti.

### ***Rappresentativa di istituto***

Fino alla finale regionale compresa il numero di atleti che ogni scuola può iscrivere alle varie gare in programma viene stabilita dalla competente commissione;

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

Ogni alunno potrà prendere ad una sola gara più la staffetta 4x100.

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

### ***Punteggi e classifiche***

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

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

### ***Calcolo delle classifiche***

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

### ***Casi di parità***

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

## ALUNNI CON DISABILITÀ

### PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI (PROVINCIALE E REGIONALE)

#### **100 metri piani M / F;**

Per tutte le categorie di disabilità.

#### **400 metri piani M / F;**

Per tutte le categorie di disabilità

#### **1000 metri piani M / F;**

Per tutte le categorie di disabilità

#### **Staffetta 4 x 100 metri**

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).

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### **Getto del Peso Maschile - 4 kg (nella pedana del Getto del Peso)**

Per tutte le categorie di disabilità.

Sono previsti 3 lanci + 3 se la gara è finale diretta.

### **Getto del Peso Femminile - 3 kg (nella pedana del Getto del Peso)**

Per tutte le categorie di disabilità.

Sono previsti 3 lanci + 3 se la gara è finale diretta.

### **Lancio del Vortex Maschile e Femminile - (nella pedana del lancio del Giavelotto)**

Per tutte le categorie di disabilità.

Sono previsti 3 lanci + 3 se la gara è finale diretta.

### **Salto in Lungo con rincorsa Maschile e Femminile (battuta 1m)**

Per tutte le categorie di disabilità con esclusione degli alunni HFC.

Sono previsti 3 salti + 3 se la gara è finale diretta.

## PROGRAMMA GARE FINALE NAZIONALE

### **100 metri piani M / F;**

Per tutte le categorie di disabilità

Per gli alunni DIR vengono considerati di “livello base” quelli che faranno registrate un tempo superiore a **16 secondi** per i maschi e **18 secondi** per le femmine. Gli alunni che faranno registrare un tempo uguale od inferiore saranno considerati di “livello avanzato”.

### **Lancio del Vortex M / F;**

Per tutte le categorie di disabilità.

Sono previsti 3 lanci + 3 se la gara è finale diretta.

Per gli alunni DIR vengono considerati di “livello base” quelli che faranno registrate una misura inferiore a **20 metri** sia per gli uomini che per le donne. Gli alunni che faranno registrare una misura uguale od superiore saranno considerati di “livello avanzato”.

### **1000 metri piani M / F;**

Per tutte le categorie di disabilità. Per gli alunni DIR nessuna distinzione tra livello base ed avanzato.

### **Salto in Lungo con rincorsa Maschile e Femminile (battuta 1 m)**

Per tutte le categorie di disabilità con esclusione degli alunni HFC.

Sono previsti 3 salti + 3 se la gara è finale diretta.

Per gli alunni DIR vengono considerati di “livello base” quelli che faranno registrate una misura inferiore a **2,50 metri** sia per gli uomini che per le donne. Gli alunni che faranno registrare una misura uguale od superiore saranno considerati di “livello avanzato”.

### **Staffetta 4 x 100 metri**

Le staffette sono composte esclusivamente dagli alunni disabili qualificatisi alla Finale Nazionale indipendentemente dalla categoria di disabilità e devono essere possibilmente rappresentative della regione di appartenenza degli alunni. Le staffette possono essere miste (maschi e femmine).

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### BADMINTON

#### Fase Provinciale:

Sono previste due gare di singolo ed una di doppio.

La rappresentativa d' Istituto è composta da 2 alunni/e, con possibilità di iscrivere un terzo alunno . A rotazione uno degli atleti svolgerà anche funzioni di arbitro.

#### Fase Regionale:

Sono previste tre gare di singolo ed una di doppio.

La rappresentativa d'Istituto è composta da 3 alunni/e con possibilità di iscrivere un quarto alunno. A rotazione uno degli atleti svolgerà anche funzioni di arbitro.

Fase Nazionale: (quando prevista) le regole sono quelle della fase regionale.

La categoria **Allievi/e** è caratterizzata dal limite d'età. La categoria **Juniores** è libera.

La formula di svolgimento è decisa dal Direttore di gara.

#### **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 è quello regolamentare (per il singolo 13,40 m x 5,18 m; per il doppio 13,40 m x 6,10m), vincolante per tutti.

La rete è posta ad un'altezza di 1,55 m al centro del campo.

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

#### **Regole di base**

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

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

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

#### **Punteggi e classifiche**

Nella fase provinciale le due squadre devono giocare le tre partite previste dal programma tecnico e alla fine ogni incontro dà diritto ad un punto, per cui la vittoria può avvenire per 3-0 o 2-1.

Nella fase regionale gli incontri sono quattro, per cui i risultati possibili sono 4-0, 3-1 o 2-2 (in quest'ultimo caso se fosse necessario stabilire la squadra vincente, si assegna la vittoria a quella che ha fatto più punti nei set giocati).

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

#### **Casi di parità**

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



## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### BASEBALL E SOFTBALL

#### **Composizione delle squadre**

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

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

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

#### **Tempi di gioco**

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

#### **Disposizioni tecniche**

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

Eccezioni al Regolamento:

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

#### **Impianti ed attrezzature**

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

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

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

È obbligatorio l'uso di mazze regolamentari approvate "Softball".

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

#### **Abbigliamento**

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

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

#### **Casi di parità**

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

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

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### BOCCE

#### **Programma tecnico**

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

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

#### **Rappresentativa di istituto**

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

#### **Partecipazione**

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

#### **Impianti ed attrezzature**

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

#### **Regole di base**

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

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

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

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

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

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

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

#### **Punteggi e classifiche**

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

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

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

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

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

#### **Casi di parità**

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### BOWLING

#### Girone Maschile e Girone Femminile – Classifica unica Allievi + Juniores-

La manifestazione si svolgerà in 4 FASI:

**FASE 1 – LIVELLO LOCALE - RAPPRESENTATIVE DI ISTITUTO - Gennaio-Febbraio 2010**

**FASE 2 – LIVELLO PROVINCIALE - 15/21 MARZO 2010 - termine ultimo - (Roma 18-26 Marzo)**

**FASE 3 – LIVELLO REGIONALE - 19/25 APRILE 2010 - termine ultimo - (Roma 21-23 Aprile)**

**FASE 4 – FINALE NAZIONALE - 23 MAGGIO 2010 -**

Le squadre saranno formate da 3 elementi (formazioni maschili o femminili con classifiche separate).

I responsabili di Istituto avranno il compito di formare le rispettive Squadre. Sono previste le RISERVE (Esclusa la Fase Finale).

**FASE 1 – Livello Locale – Da disputarsi nel periodo OTTOBRE 2009 - FEBBRAIO 2010 (Termine ultimo).**

Tutti gli Istituti Scolastici potranno partecipare con un numero di squadre illimitato.

Tutte le squadre partecipanti disputeranno una giornata di gara giocando una partita. Il totale generale della squadra determinerà la classifica finale.

Per poter stabilire il numero delle squadre che saranno ammesse alla Fase successiva, è indispensabile che tutti i responsabili di Centro Bowling facciano pervenire alla Segreteria FISB gli elenchi degli STUDENTI partecipanti, completi di Nome, Cognome e data di nascita, entro e non oltre il giorno **28 febbraio 2010**.

In base a questi dati, l'Organizzatore NAZIONALE, Sig. Paolo Gentilini, in accordo con gli Organi Periferici della F.I.S.B., comunicherà il numero delle squadre ammesse per ogni Scuola.

**FASE 2 – Livello Provinciale – Da disputarsi nella settimana 15/21 MARZO 2010 (termine ultimo eccetto ROMA).**

Tutte le Squadre partecipanti giocheranno 2 partite. Il totale generale della squadra determinerà la classifica finale.

Il numero di Squadre che saranno ammesse alla Fase Regionale sarà stabilito dall'Organizzatore in base al numero di squadre partecipanti per ogni Provincia.

**FASE 3 – Livello Regionale – Da disputarsi nella settimana 19/25 aprile 2010 (termine ultimo).**

Tutte le squadre partecipanti giocheranno 2 partite a totale birilli.

Le prima squadra classificata, nel Girone Maschile e nel Girone Femminile, rappresenterà la propria Regione nella fase Nazionale.

**FASE 4 – FINALE NAZIONALE – 23 MAGGIO 2010 – Bowling Brunswick – ROMA**

Il Regolamento della Finale Nazionale verrà comunicato dalla Segreteria F.I.S.B. prima della Fase Regionale.

Il RADUNO per tutti i partecipanti alla Fase Finale è previsto per il giorno **22 maggio entro le ore 17.00, presso il Centro CONI. in Largo G. Onesti n. 1 – ROMA-**

Dal momento del loro arrivo al Centro CONI. in Roma, Largo G. Onesti n. 1, dove saranno ospitate le Squadre, tutte le spese riguardanti le squadre finaliste e gli accompagnatori saranno a carico della F.I.S.B. (Vitto, Alloggio, Spese impianto Bowling, Premiazione, Rinfresco e riprese TV).

### **PREMIO SPECIALE:**

A partire dall'anno scolastico 2009/2010, a riconoscimento dell'impegno e del lavoro svolti dagli Studenti e dai Docenti, la FISB si riserva la facoltà, a suo insindacabile giudizio, di invitare a partecipare alla Finale Nazionale, una SQUADRA, tra quelle partecipanti alla Fase Regionale ma non

## **Giochi Sportivi Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

**classificate al primo posto, di quella Scuola che avrà partecipato alla Fase d'Istituto col maggior numero di Studenti.**

**La SQUADRA invitata parteciperà a tutti gli effetti al Campionato Italiano.**

### **FINALE NAZIONALE – SQUADRA – SINGOLO**

**Domenica 23 Maggio 2010 – Bowling Brunswick – ROMA**

**Lungotevere dell'Acquacetosa, 10 – Tel 06/8086147**

**Girone Maschile e Girone Femminile – (Classifica unica Allievi + Juniores)**

Disputerà la Finale Nazionale, in rappresentanza della propria Regione, la Squadra Vincitrice del Campionato Regionale.

### **REGOLAMENTO CAMPIONATO NAZIONALE A SQUADRE**

La Finale del Campionato Italiano a SQUADRE sarà disputata con la effettuazione di 3 partite a totale birilli. Sarà dichiarata Campione d'Italia, MASCHILE e FEMMINILE, in ciascuno dei due Gruppi, la formazione che avrà totalizzato il miglior punteggio sul totale delle 3 partite.

### **REGOLAMENTO CAMPIONATO NAZIONALE SINGOLO**

I primi 6 giocatori e le prime 6 giocatrici, in ciascuno dei due Gruppi, che nelle 3 partite di squadra avranno totalizzato il migliore Totale Birilli, disputeranno 4 partite, ripartendo da zero, per definire la classifica del Campionato di Singolo.

Le Squadre partecipanti dovranno essere accompagnate da un Docente di uno degli Istituti partecipanti, nominato dalla Direzione Scolastica.

Si ricorda a tutti gli Studenti partecipanti che non si potrà gareggiare indossando pantaloni di tessuto JEANS.

Per quanto non contemplato dal presente Regolamento, farà testo quanto sancito dal R.T.A. FISB 2010 e dalla circolare Ministeriale dei G.S.S. 2009/2010.

**LE FASI DEL CAMPIONATO ITALIANO STUDENTESCO SARANNO RIPRESE DALLA RAI/TV.**

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### BRIDGE

#### ***Programma tecnico***

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

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

#### ***Rappresentativa di istituto***

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

#### ***Partecipazione***

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

#### ***Impianti ed attrezzature***

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

#### ***Regole di base***

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

Le manifestazioni d’Istituto dovranno sempre prevedere lo svolgimento di un torneo a coppie senza licita (fase dichiarativa) e l’adesione alle fasi successive (simultanei nazionali equiparati alle fasi a coppie dei GSS). Le manifestazioni e le fasi successive saranno organizzate dalla FIGB o dai suoi organi periferici con modalità definite e reperibili nel progetto tecnico FIGB ed in sintonia con le normative dei Giochi Sportivi Studenteschi. Le fasi d’Istituto e comunale possono essere dirette da un “precettore”, da un “monitore” o da un “direttore FIGB” designato dal Comitato Provinciale. Le fasi successive dovranno essere dirette da un “arbitro FIGB” designato dal Comitato Regionale.

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

#### ***Punteggi e classifiche***

Secondo le disposizioni tecniche della FIGB.

#### **NORME PARTICOLARI**

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

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### CALCIO

#### CALCIO A 11

##### **Programma tecnico**

Tornei a squadre di calcio a 11 maschili e femminili.

##### **Composizione delle squadre**

Calcio a 11: squadre composte da 14 giocatori/trici, di cui 11 scendono in campo (compreso il portiere).

##### **Tempi di gioco**

**Calcio a 11 maschile:** 4 tempi di 20 minuti senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4° tempo.

Sia nel 1° che nel 2° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio. All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti gli atleti di riserva siano immessi per disputare il 2° tempo di gioco per intero. Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.

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

**Calcio a 11 femminile:** 4 tempi di 15 minuti senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4° tempo.

Sia nel 1° che nel 2° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio. All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutte le atlete di riserva siano immesse per disputare il 2° tempo di gioco per intero. Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.

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

##### **Impianti ed attrezzature**

Calcio a 11: Si gioca su campi di calcio o in spazi adattabili.

Maschile: pallone n. 5

Femminile: pallone n. 4

##### **Regole di base**

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

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

##### **Abbigliamento**

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

Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, ecc.). È obbligatorio l'uso dei parastinchi.

##### **Casi di parità**

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

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

### CALCIO A 5 Maschile e Femminile

##### **Norme comuni**

##### **Abbigliamento**

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

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

### **Casi di parità**

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

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

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

### **Composizione delle squadre**

Squadre composte da 8 giocatori/trici, di cui 5 scendono in campo (compreso il portiere).

### **Tempi di gioco**

4 tempi di 10 minuti senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4° tempo. Sia nel 1° che nel 2° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio. All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti gli atleti/e di riserva siano immessi/e per disputare il 2° tempo di gioco per intero. Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.

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

### **Impianti ed attrezzature**

Il campo di gioco ha le seguenti dimensioni: lunghezza max m 42 min m 25; larghezza max m 25 min m 15. È ammessa la disputa degli incontri in palestre o altri spazi adattabili.

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

### **Regole di base**

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

I giocatori di riserva possono essere immessi quali sostituti nel 3° e 4° tempo di gioco e in qualsiasi ruolo.

Sono ammessi cambi liberi. Chi esce dal campo può rientrare.

Non esiste la regola del fuorigioco.

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

Fatti salvi i casi di infortunio, al termine della gara tutti i giocatori iscritti devono aver giocato almeno un tempo, in caso contrario la partita verrà data persa.

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

## CALCIO A 5 INTEGRATO MISTO

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### CANOA

#### ***Programma tecnico***

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

#### ***Rappresentativa di istituto***

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

#### ***Partecipazione***

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

#### ***Impianti ed attrezzature***

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

#### ***Punteggi e classifiche***

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

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

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

#### ***Casi di parità***

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



## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### CANOTTAGGIO

#### **Programma tecnico**

Maschile e Femminile:

- Remoergometro: m 100 e/o m 2000.
- Barca: Jole a 4 vogatori e timoniere.

#### **Rappresentativa di istituto**

La Rappresentativa di istituto, maschile o femminile, è composta da 4 alunni.

#### **Partecipazione**

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

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

#### **Impianti ed attrezzature**

Nelle regate verranno utilizzate le imbarcazioni del tipo "Jole" a 4 vogatori e timoniere.

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

#### **Punteggi e classifiche**

Sono previste distinte classifiche maschile e femminile sia per le prove al remoergometro che di regata.

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

Per il Remoergometro verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto sulla base dei 2 migliori atleti/e per le 2 categorie (2x100 e 2x2000).

Le Rappresentative di istituto che avranno sommato il minor punteggio con i loro migliori concorrenti, andranno a rappresentare la Provincia alle fasi successive 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.

### CANOTTAGGIO SEDILE FISSO

#### **Programma tecnico**

Maschile e femminile:

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

#### **Rappresentativa di istituto**

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

#### **Partecipazione**

1<sup>a</sup> fase: Fase di Istituto

Partecipazione libera.

2<sup>a</sup> fase: Fase provinciale

Partecipano i primi tre classificati di ogni istituto.

3<sup>a</sup> fase: Fase regionale

Partecipano i primi tre istituti classificati di ogni provincia.

4<sup>a</sup> fase: Fase nazionale

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

#### **Impianti ed attrezzature**

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

## **Giochi Sportivi Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

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

### ***Regole di base***

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

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

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### CICLISMO

#### ***Programma tecnico***

Prova di mountainbike:

|                          |                              |                   |
|--------------------------|------------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | 14 anni maschile e femminile | massimo 20 minuti |
| <input type="checkbox"/> | 15-16 anni maschile          | massimo 30 minuti |
| <input type="checkbox"/> | 15-16 anni femminile         | massimo 20 minuti |
| <input type="checkbox"/> | 17-18 anni maschile          | massimo 40 minuti |
| <input type="checkbox"/> | 17-18 anni femminile         | massimo 30 minuti |

#### ***Rappresentativa di istituto***

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

#### ***Partecipazione***

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

#### ***Impianti ed attrezzature***

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

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

#### ***Punteggi e classifiche***

Sono previste distinte classifiche maschile e femminile.

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

La classifica per Rappresentative scolastiche si ottiene sommando i punteggi acquisiti dai 3 alunni.

#### ***Casi di parità***

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

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### CRICKET

#### *Composizione delle squadre maschili o femminili*

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

#### *Tempi di gioco*

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

#### *Impianti ed attrezzature*

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

Non sono tollerate misure diverse se non per situazioni straordinarie.

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

#### *Regole di base*

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

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

##### **2. Avvicendamento dei giocatori**

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

##### **3. Durata azione di lancio e battuta**

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

##### **4. Arbitraggio coerente con il rispetto del prossimo**

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

##### **5. Casi di parità**

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

##### **6. Le partite si vincono**

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

**Gli arbitri saranno forniti dalla F.Cr.I. con persone abilitate, con documentazione fornita direttamente alle scuole interessate dopo la richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima delle partite.**

#### *Durata delle partite*

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### DAMA

#### ***Programma tecnico***

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

#### ***Rappresentativa di istituto***

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

#### ***Partecipazione***

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

#### ***Impianti ed attrezzature***

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

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

#### ***Punteggi e classifiche***

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

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

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

#### ***Casi di parità***

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### DANZA SPORTIVA

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

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

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

#### **Programma tecnico**

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

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

#### **Composizione delle squadre - numero ed età dei partecipanti**

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

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Scuola Secondaria di Secondo Grado | <b>Allievi - Classi: prime e seconde</b>         |
|                                    | <b>Juniores - Classi: terze, quarte e quinte</b> |

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

#### **Tempi di gara**

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

- 1.30” minuti / 2.00”

#### **Rappresentativa di istituto**

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

Nessun alunno può competere contro sé stesso.

#### **Impianti ed attrezzatura**

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

#### **Regole di base**

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

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

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

## **Giochi Sportivi Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

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

### ***Metro di giudizio, punteggi e classifiche***

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

- Espressività ritmica e coreografica
- Rispetto del tempo

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

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

### ***Classifica per disciplina e categoria***

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

### ***Classifica per Rappresentativa di istituto***

Tenendo conto della posizione acquisita nella performance di ingresso e dei punteggi acquisiti nelle prove di Gruppo o di Formazione, verrà redatta una classifica per Rappresentative di Istituto. In caso di parità tra due o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto il miglior piazzamento nella performance d'ingresso e in caso di ulteriore parità, si darà il privilegio all'unità competitiva di età anagrafica minore.

### ***Modalità di iscrizione***

Ciascun Istituto Scolastico, dopo aver regolarmente completato l'iscrizione, sarà invitato a segnalare eventuale disponibilità della propria palestra per lo svolgimento della fase comunale di detti Giochi.

### ***Partecipazione***

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

### ***Omologazione dei risultati - Reclami***

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

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

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

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

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

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

**Giochi Sportivi Studenteschi**  
Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

## GINNASTICA

### PROGRAMMA GARE

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

Il programma prevede gare di squadra

### COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

#### *Giochi Sportivi Studenteschi di I° e II° Grado*

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

### CLASSIFICHE

Possono essere stilate più classifiche:

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

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

### CASI DI PARITÀ

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

### ABBIGLIAMENTO

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

Non sono ammessi collanine, orecchini, orologi, bracciali, ecc. (penalità pt 0.20 ogni volta).

### IMPIANTI / ATTREZZATURA

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

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

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



**Giochi Sportivi Studenteschi**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

**Programma di Gara**

**CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE**  
**CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA**

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

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

**Giochi Sportivi Studenteschi**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

**Programma di Gara**

**CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE**  
**CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA**

PROPOSTA PER UN PERCORSO GARE SINO ALLA FASE NAZIONALE

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

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### Programma Tecnico

Il programma per entrambi i concorsi comprende due prove:

**Prova 1:**

Percorso ginnastico a staffetta: 4 alunni/e

**Prova 2:**

Esercizio collettivo a corpo libero: 4 alunne

Esercizio di squadra a corpo libero: 4 alunni

**Punteggio:**

Prova 1:

- Percorso ginnastico pt 40

Prova 2:

- Esercizio a corpo libero pt 40

Percorso (a staffetta)

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

- Lato AB m 3
- Lato BC m 12

- Lato CD m 3
- Lato AD m 12

**Impianti e attrezzature**

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

Per il percorso ginnastico:

1/2/3/4 = Tappeti m 2x1

5 = Contenitore con palla (ritmica o pallavolo)

6 = Boa

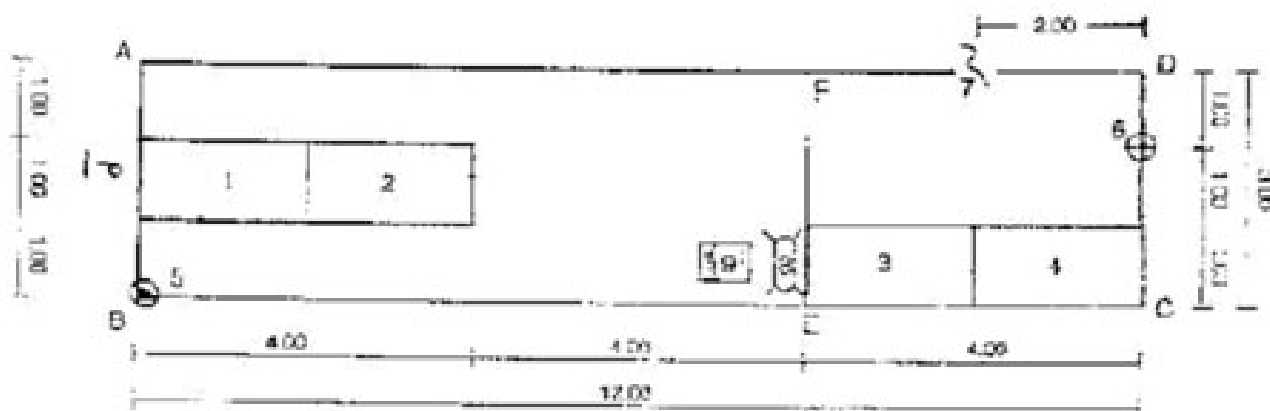
7 = Funicella

8 = Cavallina (m 1.10)

9 = Pedana

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

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



**PERCORSO**

Abbigliamento: **Tenuta sportiva libera**

**PERCORSO GINNASTICO A STAFFETTA**

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

Non sono previste penalizzazioni per l'esecuzione

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

**Modalità esecutive**

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### PROVE DEL PERCORSO (Fig. B)

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

#### Prova n. 1

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

#### Prova n. 2

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

#### Prova n. 3

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

#### Prova n. 4

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

#### Prova n. 5

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

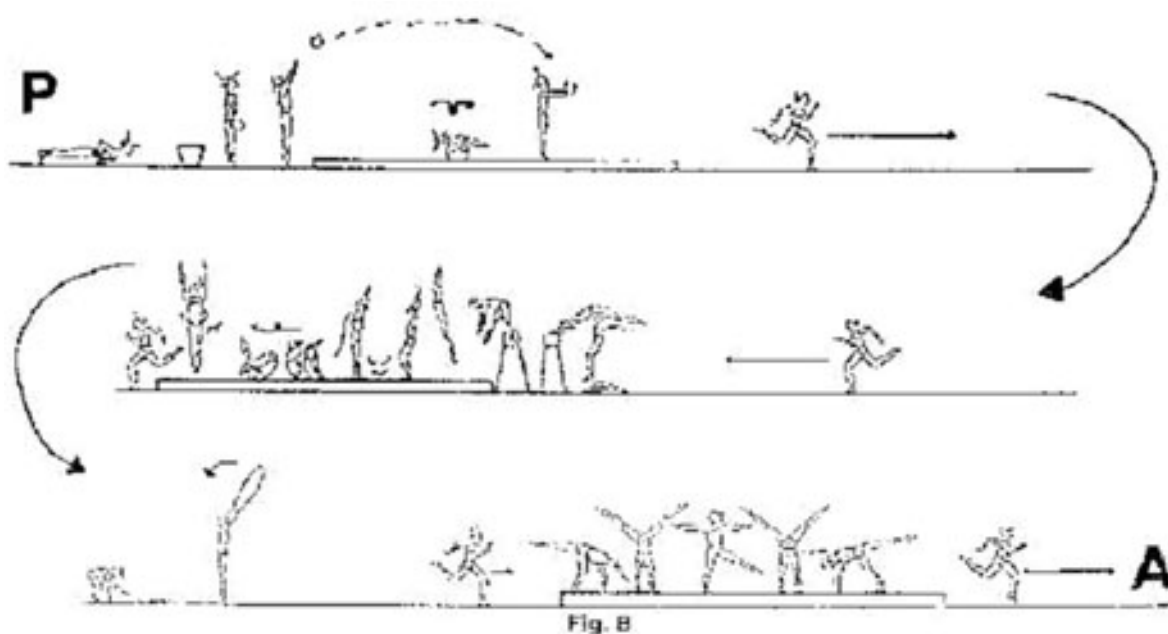


Fig. B

### Penalizzazioni generali

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

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

#### Prova n. 1

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

#### Prova n. 2

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

#### Prova n. 3

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

#### Prova n. 4

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

#### Prova n. 5

- Ogni ruota non eseguita 15 sec.



# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### CONCORSO FEMMINILE

#### ESERCIZIO DI SQUADRA (punti 40.00)

**Abbigliamento:** Tenuta sportiva libera.

- Esercizio collettivo di ginnastica a corpo libero della durata compresa tra 1'10"/1'30" eseguito da 4 alunne
- Pedana di lavoro m 12x8

#### NORME GENERALI

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

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

Sono vietati gli ingressi in pedana con accompagnamento musicale.

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

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

#### INDICAZIONI PER L'ELABORAZIONE DELL'ESERCIZIO

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

Per il lavoro d'insieme si possono utilizzare:

- a) legamenti a braccia, a mano, a spalle, ecc.
- b) passaggi attorno ai compagni a passi, a balzi, descrivendo cerchi o curve ecc. nelle direzioni avanti, indietro, laterali, in obliquo ecc.
- c) superamento o sottopassaggio di ostacoli, rappresentati da legamenti o dai compagni.
- d) Azioni durante le quali uno o più alunni si muovono nello spazio per azioni compiute da uno o più compagni, per esempio:

- trasportare un compagno
- trainare un compagno
- camminare su uno o più compagni raggruppati
- far girare un compagno in appoggio libero al suolo

- eseguire uno o più rotolamenti in appoggio su uno o più compagni, senza contatto con il suolo ecc.
- e) azioni con varietà di stazioni (seduti, in ginocchio, ecc.)

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

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

#### CONTENUTO ESERCIZIO

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

#### TABELLA DEGLI ELEMENTI OBBLIGATORI

Elementi eseguiti contemporaneamente dai 4 studenti

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

## Giochi Sportivi Studenteschi

### Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

#### PUNTEGGIO

Il punteggio è ripartito in composizione e esecuzione:

|   |                    |
|---|--------------------|
| <b>Composizione</b>                     | <b>Punti 20.00</b> |
| - valore dei sei elementi               | pt 12.00           |
| - valore delle quattro formazioni       | pt 2.00            |
| - utilizzo dello spazio                 | pt 2.00            |
| - varietà nel ritmo e negli accenti     | pt 2.00            |
| - varietà nella scelta dei collegamenti | pt 2.00            |

|   |                    |
|---|--------------------|
| <b>Esecuzione</b>                                     | <b>Punti 20.00</b> |
| - tecnica corporea e tecnica                          |                    |
| - degli elementi e dei collegamenti                   | pt 15.00           |
| - lavoro in accordo con musica                        | pt 1.00            |
| - precisione delle formazioni e degli spostamenti     | pt 1.00            |
| - sincronia del lavoro tra le alunne                  | pt 1.00            |
| - mancanza di fluidità nell'esecuzione dell'esercizio | pt 2.00            |

**Tot. Punti 40.00**

#### *Falli generali*

|   |                           |
|---|---------------------------|
| - Ingresso in pedana con musica   | pt 0.30                   |
| - Intervenire manualmente sulla musica  | pt 0.30                   |
|   |                           |
| - Fuori tempo:<br>esercizio più corto di 1'10"o<br>esercizio più lungo di 1'30" | pt 0.50                   |
| - esercizio senza accompagnamento musicale                                      | pt 2.00                   |
| - fuori pedana  | ogni volta pt 0.10        |
| - caduta  | ogni volta pt 0.50        |
| - errori tecnici  | ogni volta sino a pt 0.30 |
| - atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo                        | ogni volta sino a pt 0.30 |
| - perdita di equilibrio   | ogni volta sino a pt 0.30 |
| - mancanza di fluidità (pause)  | ogni volta sino a pt 0.10 |
| - mancanza di precisione  | ogni volta pt 0.10        |
| - lavoro non in accordo con la musica   | ogni volta sino a pt 0.10 |
| - elemento omesso   | perdita del valore        |

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### CONCORSO MASCHILE

**Abbigliamento:** Tenuta sportiva libera.

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

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

#### TABELLA DEGLI ELEMENTI

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

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

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

| <u>Elementi obbligatori</u>      | <u>valore</u>      |
|----------------------------------|--------------------|
| Ogni elemento, sia A che B       | punti 1.00         |
| <b>TOTALE punti elementi</b>     | <b>punti 9.00</b>  |
| <b>per 4 alunni</b>              | <b>punti 36.00</b> |
| <b>organizzazione del lavoro</b> | <b>punti 4.00</b>  |
| <b>TOTALE</b>                    | <b>PUNTI 40.00</b> |

#### **Nota:**

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

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



## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### NOTE ESPLICATIVE

#### 1) ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO (PUNTI 4.00)

##### penalità

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

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

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

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

## GINNASTICA AEROBICA

#### 1. ABBIGLIAMENTO

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

#### 2. SQUADRA

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

#### 3. PEDANA DI LAVORO

L’area di lavoro è di 10x10.

#### 4. DURATA DELL’ESERCIZIO

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

#### 5. MUSICA

La scelta musicale è libera, e deve accompagnare l’esercizio per tutta la sua durata. La musica deve essere allegra, motivante. Tutta la squadra deve mettere in evidenza con i movimenti prescelti lo stile ed il carattere del brano musicale scelto. La velocità della musica è consigliata compresa tra i 140 e i 155 B.p.M. (Battiti per minuto). È consentito l’uso di più brani musicali uniti insieme. Sono permesse musiche originali ed effetti sonori, purché adeguati alla musica. Il brano deve necessariamente terminare con la fine dell’esercizio.

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

## Giochi Sportivi Studenteschi

### Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

#### 4. PROGRAMMA TECNICO

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

#### La COMPOSIZIONE COREOGRAFICA dovrà prevedere:

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

#### 5. INDICAZIONI PER L'ELABORAZIONE DELL'ESERCIZIO

- **Tutti i componenti della squadra devono eseguire il medesimo esercizio, come un'unica entità, il lavoro deve essere sincronizzato o a canone.**
- **L'esercizio deve presentare varietà di spostamenti per tutta l'area di gara con frequenti cambi di orientamento.**
- **Le transizioni devono essere fluide in combinazione con gli elementi tecnici obbligatori.**
- **La coreografia dovrà prevedere fasi di alto e basso impatto.**
- **Va evidenziato il lavoro di coordinazione differenziata tra i segmenti corporei, su assi e piani, emicorpo destro e sinistro degli arti inferiori e arti superiori.**
- **Il sollevamento può essere eseguito in qualsiasi parte della costruzione coreografica. Se eseguito alla fine della routine essere eseguito l'atleta o gli atleti sollevati non possono toccare la pedana con nessuna parte del corpo finché la routine non è ultimata.**
- Un sollevamento è così definito: quando 1 o più atleti vengono sollevati, supportati, portati via dal suolo; può coinvolgere qualsiasi combinazione di atleti, mostrare diverse forme, ma deve essere eseguito allo stesso tempo.
- L'interazione fisica è così definita: relazione tra 1 o più atleti durante un movimento eseguito sul pavimento o in volo.

#### 6. MOVIMENTI PROIBITI

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

#### 7. PUNTEGGIO (punti 20,80)

Il punteggio è ripartito in

- Valore degli elementi 0,10x8 elementi = pt 0,80

## Giochi Sportivi Studenteschi

### Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

#### L'elemento è valido solo se risponde ai requisiti minimi

|  |                                 |
|--|---------------------------------|
| - Qualità artistica                                  | pt 10                           |
| o Composizione coreografica                          | pt 2                            |
| o Utilizzo dello spazio                              | pt.2                            |
| o Interpretazione musicale                           | pt.2                            |
| o Comunicazione                                      | pt.2                            |
| o Coordinazione                                      | pt.2                            |
| - Esecuzione   | pt10                            |
| o Tecnica dei passi base                             |                                 |
| o Allineamento posturale                             |                                 |
| o Sincronia  |                                 |
| ▪ <u>Falli di esecuzione</u>                         |                                 |
| uscita di pedana                                     | ogni volta 0,10                 |
| ▪ <u>Falli tecnici</u>                               |                                 |
| fallo lieve  | ogni volta 0,10                 |
| fallo medio  | ogni volta 0,20                 |
| fallo grave  | ogni volta 0,30                 |
| caduta   | ogni volta 0,50                 |
| ▪ <u>Falli relativi alla musica</u>                  |                                 |
| fuori tempo  | ogni volta 0,10 (massimo 0,50)  |
| fuori sincro   | ogni volta 0'10 (massimo 1 pt.) |
| esercizio più corto o più lungo del tempo richiesto  | 0,50                            |
| esercizio senza accompagnamento musicale             | 2,00                            |
| ▪ <u>Falli generali</u>                              |                                 |
| mancanza del sollevamento o sollevamento addizionale | 0,50                            |
| mancanza di elemento obbligatorio                    | 0,50 ogni volta                 |
| mancanza della famiglia                              | 0,50                            |
| mancanza di interazione                              | 0,50 ogni volta                 |
| inserimento elemento proibito                        | 0,50 ogni volta                 |

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

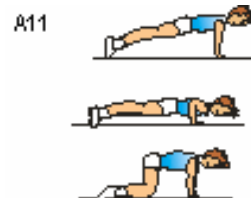
### FORZA DINAMICA - FAMIGLIA A

#### ELEMENTO A1 - Valore 0.10

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

#### REQUISITO MINIMO:

10 cm dal suolo.

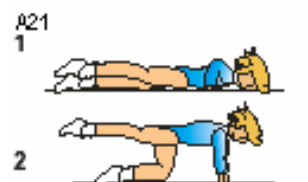


#### ELEMENTO A2 - Valore 0.10

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

#### REQUISITO MINIMO:

Estensione completa delle braccia.

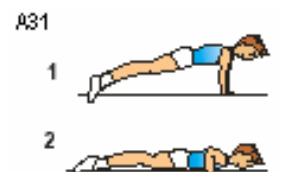


#### ELEMENTO A3 - Valore 0.10

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

#### REQUISITO MINIMO:

Mantenere l'allineamento del corpo



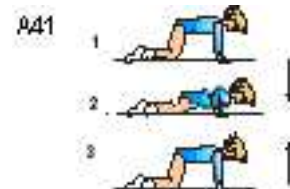
## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### ELEMENTO A4 - Valore 0.10

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

#### REQUISITO MINIMO:

Spalle minimo a 10 cm dal suolo.



## FORZA STATICA - FAMIGLIA B

### ELEMENTO B1 - Valore 0.10

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

#### REQUISITO MINIMO:

Mantenere la posizione 2 secondi.



### ELEMENTO B2 - Valore 0.10

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

#### REQUISITO MINIMO:

Mantenere la posizione 2 secondi.



## Giochi Sportivi Studenteschi

### Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

#### **ELEMENTO B3 - Valore 0.10**

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

#### **REQUISITO MINIMO:**

Mantenere la posizione 2 secondi.

B31



#### **ELEMENTO B4 - Valore 0.10**

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

#### **REQUISITO MINIMO:**

Mantenere la posizione 2 secondi.

B41



### SALTI - FAMIGLIA C

#### **ELEMENTO C1 - Valore 0.10**

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

#### **REQUISITO MINIMO:**

Elevazione delle ginocchia fino al punto vita.

C11



## Giochi Sportivi Studenteschi

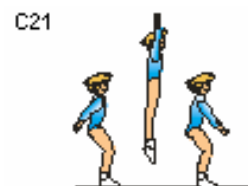
### Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

#### **ELEMENTO C2 - Valore 0,10**

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

#### **REQUISITO MINIMO:**

Mantenere il corpo allineato durante il salto.



#### **ELEMENTO C3 - Valore 0.10**

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

#### **REQUISITO MINIMO:**

Apertura delle gambe 90°.



#### **ELEMENTO C4 - Valore 0.10**

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

#### **REQUISITO MINIMO:**

Ginocchia all'altezza del punto vita.



## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### FLESSIBILITÀ - FAMIGLIA D

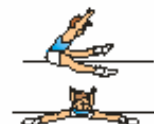
#### ELEMENTI D1 - valore 0,10

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

#### REQUISITO MINIMO:

Angolo 45° e dorso piatto.

D11



#### ELEMENTO D2 - Valore 0,10

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

D21



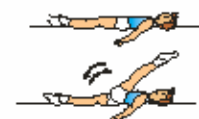
#### REQUISITO MINIMO:

Mantenere l'equilibrio 2 secondi.

#### ELEMENTO D3 - Valore 0,10

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

D31



#### REQUISITO MINIMO:

Ampiezza dello slancio >135°.

#### ELEMENTO D4 - Valore 0,10

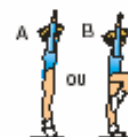
##### Eseguire a scelta l'elemento A oppure l'elemento B

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

#### REQUISITO MINIMO:

Equilibrio tenuto 2 secondi.

D41





## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### ***GOLF***

#### ***Programma tecnico***

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

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

#### ***Rappresentativa di istituto***

La Rappresentativa di istituto è composta da 6 alunni di cui almeno 2 alunne.

#### ***Partecipazione***

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

#### ***Impianti ed attrezzature***

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari.

#### ***Punteggi e classifica***

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

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

#### ***Casi di parità***

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

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

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### HOCKEY

#### HOCKEY SU GHIACCIO

##### *Composizione delle squadre*

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

##### *Tempi di gioco*

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

##### *Impianti ed attrezzature*

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

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

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

##### *Abbigliamento*

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

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

##### *Norme particolari*

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

##### *Casi di parità*

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

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

#### HOCKEY PISTA

##### *Composizione delle squadre*

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

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

##### *Tempi di gioco*

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

##### *Impianti ed attrezzature*

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

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

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

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

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

##### *Norme particolari*

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

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

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

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

### ***Casi di parità***

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

## HOCKEY PRATO

### ***Composizione delle squadre***

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

Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete – 8 giocatori - (vedi C.M. 3118/A4 del 28.07.03 punti 13 e 14).

### ***Tempi di gioco***

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

### ***Impianti ed attrezzature***

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

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

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

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

### ***Regole di base***

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

Sono ammessi tutti i colpi tecnici eccettuato il drive.

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

Non esiste il fuorigioco.

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

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

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

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

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

### ***Norme particolari***

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

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

### ***Casi di parità***

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

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### JUDO

#### *Programma tecnico*

#### ***Categorie di peso e durata dei combattimenti***

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

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

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

#### ***Rappresentativa di istituto***

La Rappresentativa di istituto è di libera composizione.

#### ***Partecipazione***

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

#### ***Impianti ed attrezzature***

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

#### ***Regole di base***

Valgono le regole arbitrali FIJLKAM di seguito riportate:

### **SHIAI**

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

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

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

#### **TACHI WAZA (tecniche in piedi)**

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

#### **KATAME WAZA (tecniche di immobilizzazione)**

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

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### *Precisazione*

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

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

### **Combattenti che “non stabilizzano la presa che precede l'Hajime”**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### *Classifiche*

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

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche 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 e 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 e in caso di ulteriore parità quella in cui gli atleti risulteranno più giovani.

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche 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”. È 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 di istituto***

La Rappresentativa di 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 m 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:***

**È attribuito 1 punto:**

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

**Sono attribuiti 2 punti:**

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

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

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.

## **Giochi Sportivi Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

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.

**È 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 e in caso di ulteriore parità quella in cui gli atleti risulteranno più giovani.



## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA

#### **Programma tecnico**

Il programma gare prevede più lanci, della durata di 5 minuti, intorno ad un triangolo equilatero di 30 mt per lato. Allo scadere dei 5 min. i concorrenti devono completare (entro 59 secondi) il giro in corso che sarà conteggiato aggiungendo ai 5 min. il tempo impiegato per completarlo. Qualora entro i 59 secondi il concorrente non completi il giro saranno conteggiati i giri compiuti allo scadere dei 5 min.

La partenza è ferma ed è data da un segnale acustico o vocale. La presenza di un orologio galleggiante è facoltativo.

#### **Rappresentativa di istituto**

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

#### **Partecipazione**

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

#### **Impianti ed attrezzature**

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

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

#### **Norme particolari**

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

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

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

#### **Punteggi e classifiche**

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

Ogni batteria sarà formata da un massimo di 6 concorrenti

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

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

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

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

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

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

#### **Casi di parità**

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

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### NUOTO

#### ***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 ed attrezzature***

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

#### ***Punteggi e classifiche***

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di 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.

## 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.

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### 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.

Per gli alunni DIR vengono considerati di “livello base” quelli che faranno registrare un tempo superiore a **1,10 minuti** per i maschi e **1,20 minuti** per le femmine. Gli alunni che faranno registrare un tempo uguale o inferiore saranno considerati di “livello avanzato”.

### 50 metri Stile Libero - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

Per gli alunni DIR vengono considerati di “livello base” quelli che faranno registrare un tempo superiore a **1 minuto** per i maschi e **1,10 minuti** per le femmine. Gli alunni che faranno registrare un tempo uguale o inferiore saranno considerati di “livello avanzato”.

### 50 metri Rana - Maschile e Femminile

Per tutte le categorie di disabilità.

Per gli alunni DIR nessuna distinzione tra livello base ed avanzato.

### Staffetta 4x50 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).

## NUOTO PINNATO ED ATTIVITÀ SUBACQUEE

### NUOTO PINNATO

#### *Programma tecnico e distanze*

Maschile e femminile.

Nuoto Pinnato – Velocità:

- Stile pinne: 50 metri e staffetta 4x50
- Stile Nuoto Pinnato: 50 metri e staffetta 4x50

#### *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.

## **Giochi Sportivi Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

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 4x50 stile nuoto pinnato.

### ***Abbigliamento***

Costume, ciabatte, cuffia ed occhialini.

## **NUOTO SALVAMENTO**

### ***Programma Tecnico***

- 50 m stile libero e sottopassaggi;
- 50 m stile libero con pinne e sottopassaggi;
- 50 m 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 m 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 m 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 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### ORIENTAMENTO

#### **Programma tecnico**

Maschile e femminile.

- Corsa di orientamento.

#### **Categorie**

Allievi/e.

#### **Distanze di gara:**

Per i maschi tempo di percorrenza 20/25 minuti (**3 km Sf circa**);

per le femmine tempo di percorrenza 15/20 minuti (**2,6 km Sf circa**).

#### **Rappresentativa di istituto**

La Rappresentativa di istituto è composta da **5** alunni/e.

#### **Impianti ed attrezzature**

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

#### **Abbigliamento**

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

#### **Punteggi e classifiche**

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

Verrà redatta una classifica per Rappresentative di istituto: saranno presi in considerazione i **3** migliori piazzamenti ottenuti da studenti appartenenti alla stessa scuola.

#### **Casi di parità**

Ai fini della classifica, in caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto, nell'ordine, i migliori piazzamenti.

## ALUNNI CON DISABILITÀ

#### **Indicazioni tecnico organizzative**

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con il C.I.P., organizza la specialità del TRAIL - O, riservata agli alunni con disabilità.

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

#### **Indicazioni tecnico organizzative**

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

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

- Al via i concorrenti riceveranno la cartina con il percorso da effettuare e partiranno distanziati tra loro di alcuni minuti.
- Il percorso deve essere segnalato in cartina (es. con puntini rossi) e nella realtà (es. con fettucce bianco/rosse)
- Lungo il percorso saranno posizionate alcune postazioni contraddistinte da un paletto e da un numero.
- Posizionandosi frontalmente alla postazione, il concorrente individuerà nel terreno tre lanterne, di cui due saranno false e una sola correttamente posizionata esattamente sull'oggetto o sul particolare contraddistinto in cartina dal un cerchio rosso.
- Per convenzione la prima lanterna partendo da sinistra è la lanterna "A" la seconda al centro la lanterna "B" e la terza, a destra, la "C". Queste lanterne vanno posizionate ad una distanza dalla postazione tra 0 e 20 m
- Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne posizionate nella realtà corrisponde a quella segnata in cartina e quindi punzonare il cartellino nella casella "A", "B" o "C".
- La postazione non sarà segnata sulla cartina, ma spetta al concorrente individuarne l'esatta posizione.

## **Giochi Sportivi Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

- La lunghezza del percorso non potrà superare i 2,5 km e il tempo massimo dovrà essere compreso tra 1,5 e 2 ore; il numero di postazioni lungo il percorso non potrà superare le 12/15 unità.
- La cartina di gara dovrà avere una scala, in linea di massima, da 1:2500.
- Piazzole a tempo: in due o massimo tre piazzole sarà rilevato il tempo impiegato a rispondere; il rilievo cronometrico ha unicamente lo scopo di classificare 2 e più concorrenti che abbiano fornito, al termine del percorso, uno stesso numero di risposte esatte.
- Il tempo a disposizione è 1 minuto ed ha inizio con la sistemazione davanti alla postazione e termina alla punzonatura del cartellino
- In questa postazione ogni risposta errata è penalizzata con l'aggiunta al tempo impiegato, di 60 secondi. La risposta non data viene penalizzata con 2 minuti.
- Le postazioni non devono essere segnate in cartina e non devono essere visibili al concorrente. Il giudice addetto consegnerà una cartina di gara apposita, orientata, solo dopo essersi sincerato che l'atleta abbia individuato sul terreno le 3 lanterne.
- Dove possibile l'arrivo sarà comune alle altre categorie. Va tagliato il traguardo, consegnato il pettorale ed il cartellino ai giudici d'arrivo.
- Il livello di difficoltà previsto per la scuola è il livello "B".
- La classifica finale verrà stilata sulla base delle punzonature corrette senza tenere conto del tempo impiegato.
- Gli accompagnatori hanno unicamente la funzione di sorvegliare e di aiutare fisicamente i concorrenti a superare le difficoltà legate agli spostamenti.
- Il presente regolamento non è vincolante e rigido, ma dovrà essere adattato alle situazioni contingenti e ambientali in cui si svolge la prova, al numero e alle caratteristiche dei partecipanti, al fine di favorire la più ampia partecipazione.

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### PALLACANESTRO

#### **Composizione delle squadre**

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

#### **Tempi di gioco**

Incontri di 4 tempi da 10 minuti effettivi ciascuno, con intervalli di 2' tra il primo ed il secondo tempo e tra il terzo e il quarto tempo, mentre tra il secondo ed il terzo tempo si osserva un intervallo di 10'.

#### **Impianti ed attrezzature**

I campi, i canestri e i palloni sono di tipo regolamentare (altezza canestri: m 3,05, misura palloni: maschile n° 7 – femminile n° 6).

#### **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.

**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.

Rimangono vigenti tutte le altre regole a tempo (3'', 5'', 8'') e l'infrazione di metà campo.

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

#### **Casi di parità**

Nel caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si svolgerà un tempo supplementare di 5 minuti, ed in caso di ulteriore parità si procederà con i 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.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro 2009".

### 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 (composte da 5 giocatori in campo) devono essere formate da un minimo di 3 alunni disabili (qualsiasi tipo di disabilità) e da un massimo di 2 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni con disabilità.

#### **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.

È vietato il gioco a zona. I giocatori normodotati non possono mai contrastare i giocatori diversamente abili. La palla che sta per entrare nella sfera di competenza del giocatore disabile, 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 nel presente regolamento valgono le norme emanate dalla F.I.P.

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche 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 m 2 di altezza e m 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. È 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 Istituzioni scolastiche 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 18x9 m. 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 e 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;
- un giocatore commette l'azione cosiddetta di "velo" (i giocatori della prima linea della squadra in battuta, prima che la palla venga colpita, creano azioni di disturbo, con ondeggianti o movimenti ostruzionistici, nei confronti della squadra al ricaccio).

## **Giochi Sportivi Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

### ***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 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### PALLATAMBURELLO

#### *Composizione delle squadre*

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

**La squadra in difetto** non può partecipare al torneo.

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

#### *Impianti ed attrezzature*

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

Sono tollerate fino alle fasi regionali *comprese*, le seguenti misure: lunghezza m 26, larghezza m 11, altezza m 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 g 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 è 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 prima 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 è consentito il rimbalzo della palla a terra.

Se nell'effettuare il servizio il battitore dovesse lanciare male la palla, occorrerà che ai fini della ripetizione del gesto questa cada a terra senza aver toccato né il tamburello né alcuna parte del corpo del battitore: in caso contrario si perde il quindici; è 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 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 sostare all'esterno del campo, lateralmente, in prossimità della propria panchina.

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

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

#### **figura 1**

|   |   |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 |   |
| 4 | 5 |

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### **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:

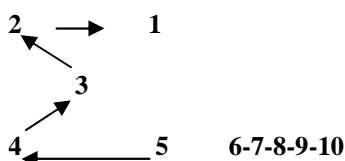
- la prima volta l'arbitro fischia e richiama il giocatore,
- la seconda volta la squadra perde il quindici,
- la terza volta il giocatore che ha commesso il fallo viene ammonito e la squadra perde il quindici,
- la quarta volta il giocatore che ha commesso il fallo viene espulso e la squadra perde il 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 2**



### **Classifica e casi di parità**

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

In caso di parità di classifica nei gironi all'italiana, per designare la vincente si ricorre 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) minore età,
- e) sorteggio.

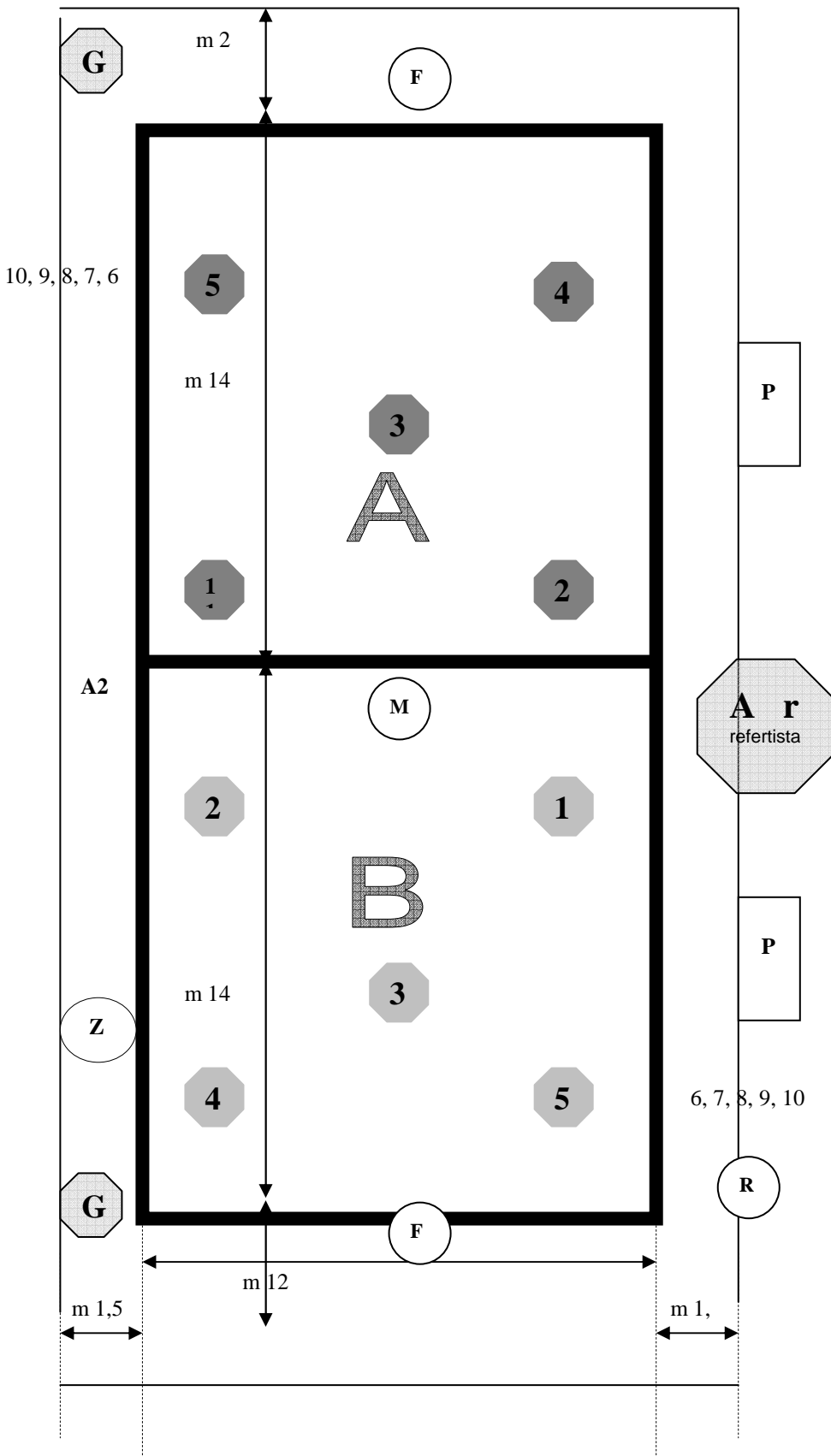
**Negli incontri ad eliminazione diretta**, in caso di parità sul 12-12, l'arbitro farà disputare tre giochi di spareggio dopo aver proceduto ad un nuovo sorteggio. È data facoltà all'insegnante presentare all'arbitro, prima dell'inizio dei giochi di spareggio e rispettando la successione numerica (1, 2, 3 ecc. 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

## Istituzioni scolastiche 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 Istituzioni scolastiche 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 ed attrezzature*

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

- cat. Allievi: m 2,35 - cat. Allieve: m 2,24
- cat. Jun/Maschile: m 2,43 - cat. Jun/Femminile: m 2,24

È 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 g 220 a g 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 concentramento<sup>1</sup> 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 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'insegnante può dare istruzioni di gioco agli atleti stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea di attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco.

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

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

#### **RIFERIMENTO:**

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

*Su proposta della Federazione Nazionale Pallavolo, ogni Commissione Organizzatrice potrà attivare, fino alla fase provinciale inclusa, ed in collaborazione con i locali comitati FIPAV, tornei di Beach Volley "(Beach'nd school)" riservati agli studenti degli istituti di istruzione secondaria di secondo grado.*

### PALLAVOLO INTEGRATA MISTA

I Giochi Sportivi Studenteschi di Pallavolo sia nelle fasi iniziali (Provinciali e/o Regionali) che nella fase Nazionale (quando prevista) si svolgeranno previa iscrizione di un minimo di 3 squadre. Le squadre (composte da 6 giocatori in campo) devono essere formate da un minimo di 3 alunni disabili (qualsiasi tipo di disabilità) e da un massimo di 3 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni con disabilità.

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche 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.  
È 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.

### PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

#### *Figura*

#### **Programma tecnico**

Esercizio collettivo di libera composizione (Precision skatting).

#### **Rappresentativa di istituto**

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

## **Giochi Sportivi Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

### ***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.

## **PATTINAGGIO SUL GHIACCIO** **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 rettilinei. 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.

È 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 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### PENTATHLON MODERNO

#### **Programma Tecnico**

Gara individuale di:

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

#### **Rappresentativa di istituto**

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

#### **Partecipazione**

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

#### **Impianti ed attrezzature**

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

#### **Punteggi e classifiche**

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

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

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

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

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

Saranno premiati i primi 6 atleti delle classifiche individuali e le prime tre Rappresentative scolastiche (composte dai migliori 3 atleti classificati).

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche 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 Castin:** 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 g 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 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### PESISTICA

#### **Programma tecnico**

- A) SALTO TRIPLO DA FERMO
- B) LANCIO DELLA PALLA MEDICA
- C) ESERCIZIO TECNICO DELLO STRAPPO

#### **Categorie**

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

#### **Rappresentativa di istituto**

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

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

#### **Partecipazione**

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

#### **Impianti ed attrezzature**

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

#### **Regole di base**

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

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

#### **Punteggi classifiche**

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

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

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

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

#### **Casi di parità**

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

**Giochi Sportivi Studenteschi**  
**Istituzioni scolastiche 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. È 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 MPI - CONI. (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 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### RUGBY

#### **Categorie**

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

#### **Composizione delle squadre**

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 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. È 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.  
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 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### SCACCHI

#### ***Programma tecnico***

Torneo per squadre.

#### ***Rappresentativa di istituto***

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

#### ***Partecipazione***

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

#### ***Impianti ed attrezzature***

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

#### ***Norme tecniche***

Per la fase di istituto si consente la libera scelta organizzativa del torneo, nel rispetto del regolamento FSI.

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

#### ***Punteggi e classifiche***

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

#### ***Casi di parità***

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche 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. È 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

## Istituzioni scolastiche 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 può iscrivere alle singole gare in programma viene stabilita dalla Commissione competente.

##### *Rappresentativa di istituto*

La Rappresentativa di 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 europea EN1077 rilasciato da Ente autorizzato)**, mentre è consigliato l'uso del paraschiiena.

##### *Punteggi e classifiche*

Al termine di ogni gara verrà redatta 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 gli 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 totalizzato il punteggio più basso.

##### *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.

##### *Partecipazioni*

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche e il numero degli studenti che ogni singola istituzione scolastica può 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 7,5 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 5 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 7,5 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 5 con un **dislivello** totale di tutte le salite di m 100/150 **mentre il dislivello per la massima salita è di m 40.**

##### *Punteggi e classifiche*

Al termine di ogni gara verrà redatta una classifica individuale.



## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

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 gli ammessi di squadra più uno.

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

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà totalizzato il punteggio più basso.

### ***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

Gara di slalom gigante femminile.

### ***Partecipazione***

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

### ***Rappresentativa di istituto***

La Rappresentativa di istituto maschile è composta da **2 alunni**.

La Rappresentativa di istituto femminile è composta da **2 alunne**.

### ***Impianti ed attrezzature***

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

### ***Punteggi e classifiche***

Al termine di ogni gara verrà redatta 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 gli ammessi di squadra più uno.

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

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà totalizzato il punteggio più basso.

### ***Casi di parità***

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

## 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

**Giochi Sportivi Studenteschi**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

**PROGRAMMA GARE FINALE NAZIONALE**

**Sci Alpino – Slalom Gigante**

Per tutte le categorie di disabilità.

**Sci Nordico**

Per tutte le categorie di disabilità

| <b>Maschile</b>  | <b>Femminile</b> |
|------------------|------------------|
| da 1000 a 4000 m | da 800 a 3600 m  |

# Giochi Sportivi Studenteschi

## Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### SQUASH

#### **Programma tecnico**

Sono previste le seguenti gare: Individuale Maschile, Individuale Femminile

#### **Rappresentativa di istituto**

Ogni Rappresentativa di istituto composta di tre alunni/e più eventuali due riserve.

#### **Partecipazione**

AL **TORNEO INDIVIDUALE**, Femminile e Maschile, possono partecipare alunne ed alunni provenienti dalle rispettive fasi di qualificazione provinciale, disputate entro il termine previsto e regolarmente approvate dalla competente Commissione.

AL **TORNEO A SQUADRE** possono partecipare le Rappresentative di istituto provenienti dalle rispettive fasi di qualificazione provinciale, disputate entro il termine previsto e regolarmente approvate dalla competente Commissione. Inoltre, ogni Rappresentativa di istituto, che parteciperà alla Fase Nazionale, dovrà essere composta per almeno i 3/5 da giocatrici e giocatori, che hanno rappresentato lo stesso Istituto nella Fase Provinciale.

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

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

Sia per il Torneo Individuale, sia per quello a Squadre gli alunni saranno suddivisi in quattro categorie:

|                    |  |
|--------------------|--|
| ALLIEVE FEMMINILI  | di età compresa tra 15 anni compiuti e 16 anni compiuti. |
| ALLIEVI MASCHILI   | di età compresa tra 15 anni compiuti e 16 anni compiuti. |
| JUNIORES FEMMINILI | di età compresa tra 17 anni compiuti e 18 anni compiuti. |
| JUNIORES MASCHILI  | di età compresa tra 17 anni compiuti e 18 anni compiuti. |

#### **Impianti ed attrezzature**

Il campo di gara è quello regolamentare. Le racchette e le palle sono regolamentari.

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.

#### **Regole di base**

- 1) Il giocatore che arriva per primo agli 11 punti vince il gioco (game), a meno che i giocatori non abbiano raggiunto il punteggio di 10 pari. In questo caso vince il game il giocatore che ottiene uno scarto di due punti sull'avversario (es. 12/10, 13/11, 15/13, ecc...).
- 2) Ogni incontro si disputa al meglio dei 3 giochi. Ad ogni scambio viene assegnato un punto (non esiste il cambio palla).
- 3) Nel Torneo a squadre gli incontri si svolgeranno con l'attribuzione del punteggio secondo quanto previsto nei Campionati Italiani a Squadre della Figs (3 games ai 15 punti senza cambio palla).

#### **Punteggi e classifiche**

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

#### **Casi di parità**

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

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### TENNIS

#### **Programma tecnico**

La manifestazione prevede un campionato a squadre in rappresentanza dell'Istituzione Scolastica: per il Campionato a Squadre le gare previste sono due incontri di singolare ed uno di doppio. Inoltre un campionato individuale suddiviso per categorie (M/F- All./Jr.)

#### **Rappresentativa di istituto a squadre**

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

|                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| Rappresentativa maschile  | Rappresentativa femminile |
| 1 maschio 1° singolarista | 1 femmina 1° singolarista |
| 1 maschio 2° singolarista | 1 femmina 2° singolarista |
| 1 maschio doppista        | 1 femmina doppista        |

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

**È 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 Provinciale è stabilito dalla Commissione competente.

#### **Impianti ed 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 da terra è regolamentare.

#### **Regole di base**

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

#### **Punteggi e classifiche**

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

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

Per il campionato a squadre, vince l'incontro la rappresentativa che si aggiudica 2 gare sulle 3 previste (è obbligatorio disputare il doppio).

## Giochi Sportivi Studenteschi Istituzioni scolastiche 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.

#### **Rappresentativa di istituto**

È costituita da un massimo di quattro atleti.

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

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

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

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

Si aggiudica il confronto la rappresentativa che si affermi in almeno 2 dei 3 incontri previsti (è obbligatorio disputare tutti e 3 gli incontri).

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

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

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

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

#### **Partecipazione**

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

#### **Impianti ed 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 Istituzioni scolastiche 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, 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. - CONI. 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 Istituzioni scolastiche 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. - CONI. 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 Istituzioni scolastiche 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 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### TRIATHLON

#### **Programma tecnico**

1. Triathlon (25 m Nuoto, 1 km ciclismo, 250m corsa a piedi)
2. Duathlon (200 m corsa a piedi, 1 km ciclismo, 200 m corsa a piedi)
3. Aquathlon ( 25 m nuoto + 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. È 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 maschili 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 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### TWIRLING

#### **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 di istituto**

La rappresentativa di 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 omesso (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. È prevista una tolleranza di 10 secondi in più o in meno per l'eventuale differenza di velocità fra i riproduttori musicali.

#### **Punteggi e classifiche**

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

**Alla fase Provinciale** verranno 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.

## **Giochi Sportivi Studenteschi** **Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

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 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

### VELA

#### ***Programma tecnico***

Sono previste:

- regate veliche individuali per le classi Laser e Tavole a vela, con classifiche differenziate tra maschi e femmine
- regate veliche a coppie anche miste per la classe 420;
- regate in barche collettive anche miste (laser 16, J24 etc.) con minimo 3 persone di equipaggio;

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

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

#### ***Rappresentativa di istituto***

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

#### ***Partecipazione***

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

#### ***Impianti ed attrezzature***

Le barche previste per le regate veliche sono: laser, 420, barche collettive e Tavole a vela.

Il campo gare delle classi Laser, 420 e barche collettive è di forma quadrangolare delimitato da 4 boe. Il campo gare della classe Tavola a vela è invece di forma triangolare delimitato da 3 boe.

La lunghezza e il percorso di volta in volta vengono stabiliti dal comitato di gara.

#### ***Punteggi e classifiche***

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

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

Parteciperanno alle fasi successive le Rappresentative di istituto vincenti delle gare 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**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

**WUSHU/KUNGFU**  
(arti marziali cinesi)

***Programma tecnico Taolu (Forme)***

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

***Rappresentativa di istituto***

La Rappresentativa di istituto è libera.

***Partecipazione***

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

***Impianti ed attrezzature***

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

***Regole di base***

Le gare vengono arbitrate con il regolamento CONI FIWUK.

***Punteggi e classifiche***

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

***Casi di parità***

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