



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*

DIPARTIMENTO PER L'ISTRUZIONE

Direzione Generale per lo studente  
Ufficio V

Prot. n°. 4620/A5

Roma, 3 novembre 2004

**Ai Direttori Generali Regionali**

**LORO SEDI**

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

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

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

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

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

**AOSTA**

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

**Al Coordinatore Dipartimento Istruzione, Università, Affari  
Sociali e Istituzioni Culturali  
Contrada Omerelli, 23  
47890**

**CITTA' di SAN MARINO**

**e p.c. Al C.O.N.I.**

**Unità territorio e promozione dello sport  
Stadio Olimpico – Tribuna Tevere  
00195**

**ROMA**

Oggetto: Giochi Sportivi Studenteschi 2004/05. Invio schede tecniche e moduli di adesione.

Si trasmettono in allegato le schede tecniche delle discipline dei Giochi sportivi studenteschi che hanno subito variazioni rispetto al decorso anno scolastico.

Per tutte le altre discipline previste dal progetto tecnico si confermano le schede inviate con nota 3390/A4 del 10 settembre 2003.

**IL DIRETTORE GENERALE**

**Dott. Mariolina MOIOLI**

(firmato Moioli)

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/ 2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**I e II grado**

**NORME TECNICHE**  
**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE DI PRIMO E SECONDO GRADO**

***Adesioni delle Istituzioni Scolastiche.***

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

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

***Composizione delle squadre, numero ed età dei partecipanti:***

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

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

Alle fasi nazionali degli sport invernali per le Istituzioni scolastiche secondarie di **primo** grado saranno ammessi gli alunni iscritti e frequentanti nati negli anni 1991 e successivi.

***Discipline di squadra***

In tutte le fasi ogni rappresentativa dovrà, il giorno prima di ogni incontro, concordare il colore delle maglie o in alternativa avere con se due mute di maglie di colore diverso; avere con se un pallone della misura richiesta: dotarsi di kit di primo soccorso. Il docente accompagnatore dovrà avere con se tre copie dell'allegato B/I, compilato in ogni sua parte, uno da consegnare all'arbitro ed uno da consegnare, a richiesta, al docente accompagnatore della squadra avversaria.

***Tutela Sanitaria***

Per tutti coloro che partecipano ai Giochi Sportivi Studenteschi è previsto il controllo sanitario per la pratica di attività sportive non agonistiche a norma del D.M. 28 Febbraio 1983 e del D.P.R. 28 luglio 2000, n° 272, allegato H.

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

***Modelli di adesione e di iscrizione.***

Si raccomanda di inviare al competente C.S.A. - Ufficio educazione fisica - ed al locale comitato provinciale CONI, il modello di adesione relativo agli sport individuali e di squadra ai quali l'istituto intende aderire.

***Sportass***

La circolare contenente le norme per l'assicurazione Sportass sarà inviata appena disponibile.

### **Premiazioni**

I materiali utili alle varie premiazioni (diplomi e medaglie) fino alla fasi regionali comprese saranno fornite dal C.O.N.I.

### **Rinvio**

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

### **Date entro le quali completare le fasi regionali di Corsa campestre e Sport Invernali**

<b>CAMPESTRE</b>	<b>31 Gennaio 2005</b>
<b>SPORT INVERNALI</b>	<b>28 Febbraio 2005</b>

Non sono a tutt'oggi pervenute le schede tecniche delle seguenti discipline (saranno inviate non appena disponibili):

CRICKET  
DANZA SPORTIVA  
GINNASTICA  
GINNASTICA AEROBICA  
GIOCHI E SPORT TRADIZIONALI  
KARTING  
SPORT EQUESTRI  
TAEKWONDO  
TWIRLING  
WUSHU – KUNG FU

## **INDICE**

<b>PRIMO GRADO</b>	<b>PAG.</b>	
BADMINTON	4	
BOWLING	5	
CANOTTAGGIO SEDILE FISSO	6	
NUOTO PINNATO	7	
NUOTO SALVAMENTO	8	
PALLACANESTRO	9	
PALLAPUGNO	10 - 11	
PALLATAMBURELLO	12	
SNOW BOARD	13	
TENNIS	14	
TENNIS TAVOLO	15	
TRIATHLON	16	
SPORT DISABILI	17 - 18	
MODULO ADESIONE	19	
MODELLO B/I	20	
MODELLO CERTIFICAZIONE	21	

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**I GRADO**

**BADMINTON**

**Programma Tecnico**

**Torneo Maschile e Torneo Femminile**

**Fase Provinciale:**

Sono previste le seguenti gare: 2 gare di singolo e 1 di doppio.

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

**Fase Regionale:**

Sono previste le seguenti gare: 3 gare di singolo e 1 di doppio.

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

Le regole della Fase Nazionale - quando prevista - sono quelle della fase regionale.

Ogni scuola può prendere parte al solo torneo maschile, al solo torneo femminile o a entrambi.

La formula di svolgimento è decisa dalla Commissione Organizzatrice.

**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 m 13,40 x 5,18; per il doppio m 13,40 x 6,10), vincolante per tutti.

La rete è posta a m 1,55 al centro del campo.

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

**Regole di base**

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

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

**Punteggi e classifiche**

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 1-0 e 2-1.

Nella fase regionale gli incontri sono quattro, per cui i risultati possibili sono 1-0, 3-2 o 2-0 (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 in classifica fra le rappresentative prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**I GRADO**

**BOWLING**

**Rappresentativa di Istituto**

La rappresentativa di istituto è composta da squadre comprendenti due alunni (2 M, 2F oppure 1M e 1 F). Le giocatrici usufruiranno di un handicap di 10 birilli di vantaggio.

**Partecipazione**

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

**Impianti ed attrezzature**

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

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

**Regole di base**

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

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

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

**Punteggi e classifiche**

Si aggiudica l'incontro tra due squadre quella che, sommando i risultati dei 2 giocatori, *handicap* compreso, avrà realizzato il punteggio più alto. Tutti i 2 componenti della squadra giocheranno una intera partita.

Per ogni incontro la vittoria vale 2 punti.

**Tabelloni di gara**

I tabelloni di gara prevedono gironi di qualificazione all'italiana.

- fino a 6 rappresentative:  
girone unico.
- da 7 a 10 rappresentative:  
due gironi e finale fra le prime due classificate.
- da 11 a 18 rappresentative:  
tre gironi e finale fra le prime tre classificate.
- da 19 a 24 rappresentative:  
quattro gironi e finale fra le prime quattro classificate.

**Casi di parità**

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

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005  
ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI  
I GRADO**

**CANOTTAGGIO SEDILE FISSO**

**Programma Tecnico**

Maschile e femminile:

Imbarcazione Elba a due vogatori su una distanza di 500 m in linea.

**Rappresentativa d'istituto**

La rappresentativa di istituto è composta da 2 alunni per ogni categoria.

**Partecipazione**

Gli istituti potranno presentare alla fase provinciale fino a due rappresentative per ogni categoria.

**Impianti ed attrezzature**

Nelle regate vengono utilizzate barche di tipo ELBA a due vogatori con remata di coppia senza timoniere. Tale imbarcazione è stata espressamente introdotta nel programma delle regate del canottaggio a sedile fisso per le categorie giovanili.

Campi di regata presso le società di canottaggio presenti sul territorio e imbarcazioni fornite dalle stesse.

**Regole di base**

Gli equipaggi percorreranno la distanza prevista all'interno di corsie ideali o delimitate da boe agli ordini di un giudice arbitro; ogni imbarcazione termina la propria gara quando la prua taglia la linea del traguardo. Per le regate che presentano un numero superiore ai 9 equipaggi iscritti si provvederà all'effettuazione di batterie.

**Punteggi e classifiche**

Sono previste distinte classifiche per le varie categorie. Tali classifiche vengono compilate assegnando i punteggi nel modo seguente: 5 punti all'equipaggio vincitore della singola regata, 4 punti al secondo, 3 punti al terzo, 2 punti al quarto e 1 punto a tutti gli altri equipaggi che tagliano regolarmente il traguardo.

Le due rappresentative di istituto che avranno sommato il punteggio più alto al termine della fase provinciale andranno a rappresentare la Provincia alle fasi successive secondo quanto previsto dalla competente commissione organizzatrice. In caso di parità prevarranno le rappresentative che avranno ottenuto i migliori piazzamenti.

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**I GRADO**

**NUOTO PINNATO**

***Programma Tecnico e distanze***

Nuoto Pinnato – Velocità

Maschile e femminile.

Stile pinne: 50 metri e staffetta 4 x 50

Stile Nuoto Pinnato: 50 metri e staffetta 4 x 50

***Rappresentativa di Istituto***

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

***Impianti ed attrezzature***

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

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

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

***Punteggi e classifiche***

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue:

1 punto al 1° classificato, 2 punti al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, ai non partiti, agli eventuali squalificati si assegnerà un punto in più dell'ultimo classificato.

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

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

***Casi di parità***

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

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

***Abbigliamento***

Costume, ciabatte, cuffia ed occhialini.

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**I GRADO**

**NUOTO SALVAMENTO**

**Programma Tecnico**

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

**Rappresentativa d'istituto**

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

**Partecipazione**

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

**Impianti ed attrezzature**

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

**Regole di base**

**Trasporto del sacchetto**

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

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

**Nuoto con sottopassaggi:**

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

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

**Punteggi e classifiche**

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

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

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

**Casi di parità**

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



**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**1° grado**

**PALLACANESTRO**

**Composizione delle squadre**

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

**Tempi di gioco**

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

**Impianti ed attrezzature**

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

**Regole di base**

**Sospensioni :**

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

**Avvicendamento dei giocatori:**

Nel secondo tempo di gioco l'insegnante deve obbligatoriamente sostituire almeno 3 dei 5 giocatori/trici che hanno disputato il primo tempo. Questi 3 giocatori/trici possono essere sostituiti nel corso del secondo tempo solo con giocatori/trici che non hanno preso parte alla gara, mentre i 2 giocatori/trici che hanno disputato il primo tempo possono essere sostituiti con chiunque. Si possono effettuare sostituzioni in ogni momento della gara. Si ritiene soddisfatto tale obbligo quando un giocatore rimane in campo per la durata di un qualsiasi tempo di gioco.

**Superamento della metà campo:**

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

**Durata azione di attacco:**

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

**Difesa:**

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

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

- Fallo tecnico del giocatore in campo:

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

- Fallo tecnico alla panchina

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

- Fallo di squadra

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

**Casi di parità**

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

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**1° grado**

**PALLAPUGNO LEGGERA (ex pallone elastico leggero)**

**Programma tecnico**

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

**Rappresentative d'Istituto**

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

**Impianti ed attrezzature**

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

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

**Regole di base**

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

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

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

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

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

#### Casi di parità

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

#### Punteggi e classifiche

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

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

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**1° grado**

**PALLATAMBURELLO**

**Composizione delle squadre**

Ogni squadra è composta da 10 giocatori/trici, tutti da iscriverne a referto e tutti tenuti a prendere parte al gioco. La composizione della squadra con almeno 8 giocatori è la condizione essenziale per l'iscrizione a referto e poter prendere parte al gioco. La squadra in difetto non può partecipare alle gare. La squadra che resti in campo, per motivi disciplinari o per infortunio, con un numero di giocatori/trici inferiore a 7 (sette) ha partita persa per 13 a 0.

**Impianti e attrezzature**

Le gare si svolgono su campi indoor aventi le seguenti dimensioni: lunghezza mt. 28, larghezza mt. 12 e altezza mt. 8. E' prevista inoltre una "zona di rispetto" profonda 2 mt. dalla linea di fondo campo e 1,5 mt. dalla linea laterale. Sono tollerate, fino alla fase regionale, riduzioni fino a mt 26 x 11 x 7. Sono impiegate palle omologate del diametro di mm. 61/63 e del peso di gr. 38/40, nonché tamburelli sonori di forma circolare, del diametro di cm.28, con membrana industriale o animale. Non è in nessun caso consentito l'uso di tamburelli afoni.

**Regole di base**

La scelta del campo avviene per sorteggio, chi sceglie il campo sceglie anche se effettuare o meno per primo il servizio. Le squadre iniziano l'incontro schierando in campo i primi 5 giocatori; le maglie indossate dai giocatori devono recare, ben visibile anteriormente, la numerazione da 1 a 8.

Vince la squadra che per prima realizza 13 giochi. Sul punteggio di 12 pari la partita ha termine con il pareggio tra le squadre. Ogni gioco è articolato nella progressione 15, 30, 40, gioco. Nel caso del 40 pari il punto successivo è decisivo per l'assegnazione del gioco. L'arbitro è tenuto a segnalarlo prima che venga effettuato il servizio relativo.

La battuta viene eseguita all'esterno del rettangolo di gioco per tutta la sua larghezza e senza limiti di profondità per la rincorsa: la palla dovrà essere colpita al volo; nella battuta non è consentito il rimbalzo. Nella rimessa è consentito il rimbalzo.

Ciascuna squadra schiera in campo 5 giocatori, ad ogni chiusura di gioco la squadra che ha effettuato la battuta ruota come di seguito indicato in figura. Le squadre cambiano campo ogni 3 giochi.

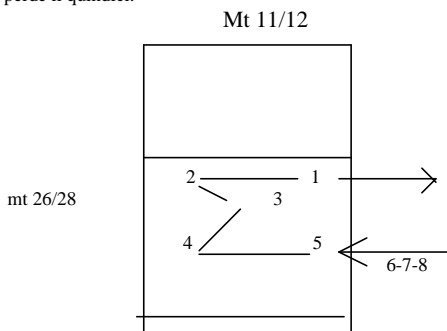
Ogni squadra può chiedere all'arbitro, durante l'arco della gara e a gioco fermo, 2 sospensioni di gioco da 1 minuto ciascuna. Le due sospensioni non sono cumulabili.

Al momento della battuta e durante il gioco i giocatori devono rispettare le posizioni previste in figura; in caso contrario si incorrerà nel 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 nel fallo di posizione e la squadra perde il quindici.

**Rotazione dei giocatori**

La rotazione si effettua ad ogni gioco: ruotano solamente i giocatori della squadra che ha effettuato la battuta. Al momento della rotazione viene sostituito/a il giocatore/trice (come da figura esce il giocatore che ricopre la posizione n°. 1) con un altro della stessa squadra (come da figura, che ricoprirà la posizione n°. 5 seguendo l'ordine progressivo da 1 a 8 (o da 1 a 7, ) comunicato al direttore di gara prima dell'inizio dell'incontro.



In caso di infortunio l'arbitro potrà concedere una sospensione del gioco di 2 minuti. In caso d'infortunio l'infortunato viene sostituito dal primo compagno in ordine d'ingresso; quest'ultimo entra nella stessa posizione dell'infortunato.

In caso di espulsione di un giocatore, la squadra continua il gioco con 4 elementi fino al momento in cui dovrà effettuare la rotazione.

**Casi di parità**

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

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**1° grado**

**SNOW BOARD**

***Programma tecnico***

Gara di slalom gigante maschile

Gara di slalom gigante maschile

***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. **E' obbligatorio l'uso del caschetto e del paraschiena.**

***Punteggi e classifiche***

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

Ai partecipanti vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine di 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 ottenuti dai componenti la rappresentativa di istituto.

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

***Casi di parità***

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**1° grado**

**TENNIS**

***RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO***

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

Rappresentativa maschile

- 1 maschio di prima media
- 1 maschio di seconda media
- 1 maschio di terza media

Rappresentativa femminile

- 1 femmina di prima media
- 1 femmina di seconda media
- 1 femmina di terza media

***PARTECIPAZIONE***

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

***PROGRAMMA TECNICO***

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

***PARTECIPAZIONE***

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

***IMPIANTI E ATTREZZATURE***

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

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

La racchetta da tennis misura cm 60.

Le palle sono depressurizzate.

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

***REGOLE DI BASE***

Valgono le regole del tennis.

***PUNTEGGI E CLASSIFICHE***

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

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

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**1° grado**

**TENNIS TAVOLO**

***Programma Tecnico***

Sono previste le seguenti gare: 4 gare di Singolo e 2 di Doppio.

Gli incontri si svolgeranno con il sistema misto, ovvero con inizio a girone e prosecuzione ad eliminatoria diretta; salvo altra formula che gli organizzatori potranno proporre.

***Rappresentativa di Istituto***

La Rappresentativa di istituto è maschile e/o femminile composta da 4 alunni

Tutti i componenti la rappresentativa devono prendere parte almeno ad un incontro.

***Partecipazione***

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

***Impianti e attrezzature***

Il tavolo di gara è quello regolamentare.

Le racchette e le palline sono quelle regolamentari

***Regole di base***

Il giocatore, o la coppia, che arriva per primo a 11 punti, vince il gioco, a meno che i giocatori, o le coppie in gara, non abbiano raggiunto lo stesso punteggio di 10 punti pari. In questo caso vince colui che per primo ottiene 2 punti di vantaggio sull'avversario.

Ogni incontro si disputa al meglio dei 5 set. Un incontro si conclude quando un atleta vince 3 set su 5.

Solo nei gironi, ove indispensabile per motivi organizzativi, i singoli incontri potranno essere disputati al meglio dei 3 set.

***Punteggi – Singolo***

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

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

***Punteggi – Doppio***

In tutte le fasi verrà attribuito alla coppia di doppio il punteggio corrispondente alla classifica di appartenenza, come segue: 1 punto al primo, 2 al secondo.

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

***Classifica***

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà ottenuto il minor punteggio sommando i punti dei 4 alunni della classifica individuale e quelle delle 2 coppie nelle classifiche del doppio.

***Casi di parità***

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**1° grado**

**TRIATHLON**

Programma Tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

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

Impianti ed attrezzature

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

Prova di Triathlon.

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

Prova di Duathlon.

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

Aquathlon con partenza ad Handicap.

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

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

Punteggi e Classifiche.

Sono previste classifiche distinte maschili e femminili.

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

La classifica per rappresentative scolastiche 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 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**1° grado**

**SPORT DISABILI**

**Atletica Leggera**

80 metri M\F

per alunni in carrozzina, deambulanti fisici, deboli mentali e sensoriali.  
Si possono utilizzare esclusivamente le scarpe con suola di gomma.

Getto del peso M 3Kg

Getto del peso F 2Kg

per alunni in carrozzina, deambulanti fisici e sensoriali.

Ogni atleta ha a disposizione 4 lanci: se non si disputa la finale;  
3 lanci + 3 qualora sia prevista di finale.

Lancio del Vortex per atleti deboli mentali nella pedana del lancio del giavellotto.

Ogni atleta ha a disposizione 4 lanci se non si disputa la finale;  
3 lanci + 3 qualora sia prevista di finale.

400 metri M\F

per alunni in carrozzina, deambulanti, deboli mentali e sensoriali.

Si possono utilizzare esclusivamente le scarpe con suola di gomma.

Salto in lungo con rincorsa per alunni deambulanti fisici e sensoriali.

Battuta libera di 1 mt. x 1 mt. (distante dalla buca mt. 0,50)

Ogni atleta ha a disposizione 4 salti se non si disputa la finale;  
3 salti + 3 qualora sia prevista di finale.

Salto in lungo da fermo e con rincorsa per deboli mentali.

E' prevista l'assistenza in buca e l'uscita libera anche da dietro.

Tutti i salti devono essere misurati dalla prima impronta lasciata dai piedi più vicina alla linea di stacco.

Ogni atleta ha a disposizione 4 salti se non si disputa la finale;  
3 salti + 3 qualora sia prevista di finale.

Staffetta 4 x 100 metri

per alunni in carrozzina, deambulanti fisici e deboli mentali.

Per gli alunni deambulanti fisici e deboli mentali la staffetta può essere integrata fino a 2+2 ( 2 atleti normo + 2 atleti disabili).

**Nuoto**

25 metri

Stile Libero

M\F

25 metri

Stile Dorso

M\F

25 metri

Stile Rana

M\F

Staffetta 4 x 25 metri

Stile Libero

M\F

**Pallacanestro**

Adattamenti al gioco tipo 3 contro 3 e 5 contro 5 per le disabilità fisiche, in carrozzina e mentali.

## **Calcio**

A 5 con portiere vedente per le disabilità sensoriali.

A 5 e a 11 per le disabilità mentali.

## **Sport invernali**

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

## **Ginnastica artistica**

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

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

## **Ginnastica ritmica**

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

## **Orientamento**

TRAIL - O

## **Pesca Sportiva**

Lancio di precisione

## **Altre discipline sportive:**

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

### **Età e categorie:**

Gli anni di età interessati al prossimo anno scolastico che riguardano atletica leggera, corsa di orientamento sono:

1° grado ragazzi/e 94\93

cadetti/e 92\91 solo questi partecipano alla fase finale nazionale

**IN TUTTE LE ALTRE DISCIPLINE SPORTIVE LA CATEGORIA E' UNICA.**

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di I grado**

**MODULO DI ADESIONE AI GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI**  
**ANNO SCOLASTICO 2004/2005 ---- PRIMO GRADO**

L'istituto \_\_\_\_\_

con sede a \_\_\_\_\_ indirizzo \_\_\_\_\_

cap \_\_\_\_\_ tel \_\_\_\_\_ fax \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

aderisce ai Giochi Sportivi Studenteschi nelle attività di seguito indicate.

Dichiara inoltre che i sotto elencati docenti sono stati nominati per preparare gli alunni dell'istituto:  
 cognome e nome \_\_\_\_\_ posizione giuridica \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Mas	Fem	DISCIPLINA	Mas	Fem	DISCIPLINA
		AEROMODELLISMO			ORIENTAMENTO
		ARRAMPICATA SPORTIVA			PALLACANESTRO
		ATLETICA LEGGERA CAMPESTRE.			PALLAMANO
		ATLETICA LEGGERA PISTA			PALLAPUGNO
		BADMINTON			PALLATAMBURELLO
		BOCCE			PALLAVOLO
		BOWLING			PATTINAGGIO CORSA
		BRIDGE			PATTINAGGIO GHIACCIO
		CALCIO			PENTATHLON MODERNO
		CALCIO A 5			PESCA SPORTIVA
		CANOA			PESI
		CANOTTAGGIO			PUGILATO EDUCATIVO
		CANOTTAGGIO SEDILE FISSO			RUGBY
		CICLISMO			SCACCHI
		CRICKET			SCHERMA
		DAMA			SCI ALPINO
		DANZA SPORTIVA			SCI DI FONDO
		GINNASTICA AEROBICA			SCI NAUTICO
		GINNASTICA ARTISTICA			SNOW BOARD
		GIOCHI E SPORT TRADIZIONALI			SOFTBALL misto / BASEBALL
		GOLF			SPORT EQUESTRI
		HOCKEY GHIACCIO			SQUASH
		HOCKEY PISTA			TAEKWONDO
		HOCKEY PRATO			TENNIS
		JUDO			TENNISTAVOLO
		KARATE			TIRO A SEGNO
		KARTING			TIRO A VOLO
		LOTTA			TIRO CON L'ARCO
		MOTONAUTICA			TRIATHLON
		MOTONAUTICA RADIOC.			TWIRLING
		NUOTO			VELA
		NUOTO PINNATO			WUSHU - KUNG FU
		NUOTO SALVAMENTO			SPORT DISABILI

Data \_\_\_\_\_ timbro scuola \_\_\_\_\_

Firma del dirigente scolastico \_\_\_\_\_

M.I.U.R.

C.O.N.I.

### Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005

#### POSIZIONE / ISCRIZIONE DEI PARTECIPANTI ALL'INCONTRO

REGIONE \_\_\_\_\_ PROVINCIA \_\_\_\_\_ COMUNE \_\_\_\_\_

SCUOLA / ISTITUTO \_\_\_\_\_ INDIRIZZO \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_ FAX \_\_\_\_\_ E-MAIL \_\_\_\_\_

LUOGO DELL'EVENTO \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

FASE: distrettuale  provinciale  regionale  interregionale  nazionale

DISCIPLINA \_\_\_\_\_ MAS.  FEM.  1° GRADO  2° GRADO

Cognome		Nome		Data di nascita (gg/mm/aaaa)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

*Accompagnatori ( vedi punto 6 Circ. prot. n. 4279/A5 del 13.10.04 )*

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

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

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

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

DATA: .....

.....

In fede  
Timbro e firma  
del Dirigente Scolastico



## MODELLO DI CERTIFICAZIONE

PER ALUNNI SPROVVISTI DI DOCUMENTO DI IDENTITÀ PERSONALE

Il sottoscritto dirigente scolastico \_\_\_\_\_

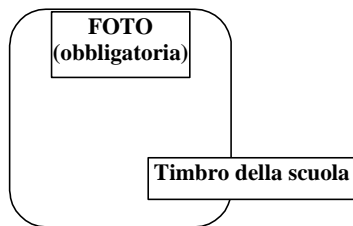
della scuola \_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_

nato il

\_\_\_\_\_



Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Firma del dirigente scolastico

**NOTE:**

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

## SECONDO GRADO

<b>SECONDO GRADO</b>	<b>PAG.</b>	
ATLETICA CAMPESTRE	23	
ATLETICA PISTA	24	
BADMINTON	25	
BOWLING	26	
CANOTTAGGIO SEDILE FISSO	27	
NUOTO	28	
NUOTO PINNATO	29	
NUOTO SALVAMENTO	30	
ORIENTAMENTO	31	
PALLACANESTRO	32	
PALLAMANO	33	
PALLAPUGNO	34 – 35	
PALLATAMBURELLO	36	
SNOW BOARD	37	
TENNIS	38	
TENNIS TAVOLO	39	
TRIATHLON	40	
SPORT DISABILI	41 – 42	
MODULO ADESIONE	43	
MODELLO B/1	44	
MODELLO CERTIFICAZIONE	45	

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**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.

Alle fasi successive a quelle regionale la squadra è composta da un minimo di 5 ed un massimo di 6 studenti

**Impianti ed attrezzature**

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

**Distanze gara:**

Categoria	Maschile	Femminile
Allievi	da 3200 a 4000 Mt	da 2000 a 3000 Mt
Juniors	Mt. 4200 circa	Mt 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 punteggiato.

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.

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**II GRADO**

**ATLETICA LEGGERA**

**Attività su pista**

**Programma Tecnico categorie Allievi e Juniores**

- Pista Maschile: m. 100 – m. 110 hs (10 hs – h. 91– m. 13,72 – 9x9,14 – 14,02) – m. 300 – m. 1500 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 5 (juniores kg 6) – lancio del disco da kg. 1,5 – staffetta 4x100 m.

- Pista Femminile: m. 100 – m. 100 hs (10 hs – h. 76 – m. 13,00 – 9x8,00 – 15,00) – m. 300 – m. 1500 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 3 – lancio del disco da kg. 1 – staffetta 4x100 m.

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

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

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

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

**Rappresentativa di Istituto**

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

Alle fasi successive a quelle regionale la squadra è composta da **otto** studenti.

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. 1.500.

**Punteggi e classifiche**

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

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

Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre saranno presi in considerazione il risultato della staffetta **4 X 100** sommato ai **7 migliori 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.



**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005  
ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI  
II GRADO**

**BADMINTON**

**Programma Tecnico**

**Torneo Maschile e Torneo Femminile**

**Fase Provinciale:**

Sono previste le seguenti gare: 2 gare di singolo e 1 di doppio.

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

**Fase Regionale:**

Sono previste le seguenti gare: 3 gare di singolo e 1 di doppio.

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

Le regole della Fase Nazionale - quando prevista - sono quelle della fase regionale.

Ogni scuola può prendere parte al solo torneo maschile, al solo torneo femminile o a entrambi.

La formula di svolgimento è decisa dalla Commissione Organizzatrice.

**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 m 13,40 x 5,18; per il doppio m 13,40 x 6,10), vincolante per tutti.

La rete è posta a m 1,55 al centro del campo.

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

**Regole di base**

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

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

**Punteggi e classifiche**

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 1-0 e 2-1.

Nella fase regionale gli incontri sono quattro, per cui i risultati possibili sono 1-0, 3-2 o 2-0 (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 in classifica fra le rappresentative prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**II GRADO**

**BOWLING**

**Rappresentativa di Istituto**

La rappresentativa di istituto è composta da squadre comprendenti due alunni (2 M, 2F oppure 1M e 1 F). Le giocatrici usufruiranno di un handicap di 10 birilli di vantaggio.

**Partecipazione**

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

**Impianti ed attrezzature**

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

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

**Regole di base**

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

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

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

**Punteggi e classifiche**

Si aggiudica l'incontro tra due squadre quella che, sommando i risultati dei 2 giocatori, *handicap* compreso, avrà realizzato il punteggio più alto. Tutti i 2 componenti della squadra gioccheranno una intera partita.

Per ogni incontro la vittoria vale 2 punti.

**Tabelloni di gara**

I tabelloni di gara prevedono gironi di qualificazione all'italiana.

- fino a 6 rappresentative:  
girone unico.
- da 7 a 10 rappresentative:  
due gironi e finale fra le prime due classificate.
- da 11 a 18 rappresentative:  
tre gironi e finale fra le prime tre classificate.
- da 19 a 24 rappresentative:  
quattro gironi e finale fra le prime quattro classificate.

**Casi di parità**

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

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**II GRADO**

**CANOTTAGGIO SEDILE FISSO**

**Programma Tecnico**

Maschile e femminile:  
Imbarcazione Elba a due vogatori su una distanza di 500 m in linea.

**Rappresentativa d'istituto**

La rappresentativa di istituto è composta da 2 alunni per ogni categoria.

**Partecipazione**

Gli istituti potranno presentare alla fase provinciale fino a due rappresentative per ogni categoria.

**Impianti ed attrezzature**

Nelle regate vengono utilizzate barche di tipo ELBA a due vogatori con remata di coppia senza timoniere. Tale imbarcazione è stata espressamente introdotta nel programma delle regate del canottaggio a sedile fisso per le categorie giovanili.

Campi di regata presso le società di canottaggio presenti sul territorio e imbarcazioni fornite dalle stesse.

**Regole di base**

Gli equipaggi percorreranno la distanza prevista all'interno di corsie ideali o delimitate da boe agli ordini di un giudice arbitro; ogni imbarcazione termina la propria gara quando la prua taglia la linea del traguardo. Per le regate che presentano un numero superiore ai 9 equipaggi iscritti si provvederà all'effettuazione di batterie.

**Punteggi e classifiche**

Sono previste distinte classifiche per le varie categorie. Tali classifiche vengono compilate assegnando i punteggi nel modo seguente: 5 punti all'equipaggio vincitore della singola regata, 4 punti al secondo, 3 punti al terzo, 2 punti al quarto e 1 punto a tutti gli altri equipaggi che tagliano regolarmente il traguardo.

Le due rappresentative di istituto che avranno sommato il punteggio più alto al termine della fase provinciale andranno a rappresentare la Provincia alle fasi successive secondo quanto previsto dalla competente commissione organizzatrice.

In caso di parità prevarranno le rappresentative che avranno ottenuto i migliori piazzamenti.

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**II GRADO**

**NUOTO**

***Rappresentativa di 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.

- m. 50 dorso, m. 50 rana, m. 50 farfalla, m. 50 stile libero, staffetta 4x50 quattro stili, staffetta 6 x 50 stile libero

***Partecipazione***

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

E' consentito ad ogni componente la rappresentativa d'istituto prendere parte, al massimo, ad una gara individuale ed alle due staffette;

***Impianti ed attrezzature***

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

***Punteggi e classifiche***

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

Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre (maschile e femminile separate) saranno presi in considerazione il risultato della staffetta 4 stili, della staffetta 6 x 50 stile libero e i 4 migliori risultati ottenuti in specialità diverse da studenti appartenenti alla stessa scuola. Risulterà vincente la rappresentativa d'istituto che avrà totalizzato il minor punteggio.

***Casi di parità***

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

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**II GRADO**

**NUOTO PINNATO**

***Programma Tecnico e distanze***

Nuoto Pinnato – Velocità

Maschile e femminile.

Stile pinne: 50 metri e staffetta 4 x 50

Stile Nuoto Pinnato: 50 metri e staffetta 4 x 50

**Rappresentativa di Istituto**

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

***Impianti ed attrezzature***

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

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

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

***Punteggi e classifiche***

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

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

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

***Casi di parità***

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

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

***Abbigliamento***

Costume, ciabatte, cuffia ed occhialini.

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**II GRADO**

**NUOTO SALVAMENTO**

**Programma Tecnico**

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

**Rappresentativa d'istituto**

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

**Partecipazione**

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

**Impianti ed attrezzature**

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

**Regole di base**

**Trasporto del sacchetto**

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

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

**Nuoto con sottopassaggi:**

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

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

**Punteggi e classifiche**

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

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

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

**Casi di parità**

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

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI**  
**II GRADO**

**ORIENTAMENTO**

***Programma tecnico***

Maschile e femminile.  
- Corsa di orientamento.

***Categorie***

Allievi/e previste dalle attuali normative.

***Percorsi***

i percorsi previsti dal programma sono :

***Distanza classica :***

per i maschi tempo di percorrenza 30/35 minuti  
per le femmine tempo di percorrenza 25/30 minuti

***Distanza media :***

per i maschi tempo di percorrenza 20/25 minuti  
per le femmine tempo di percorrenza 15/20 minuti

***Rappresentativa di Istituto***

La Rappresentativa di Istituto è composta da 5 alunni/e (5M / 5F)

***Impianti ed attrezzature***

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

***Abbigliamento***

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

***Punteggi e classifiche***

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

Verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto: saranno presi in considerazione i 3 migliori piazzamenti ottenuti da studenti appartenenti alla stessa scuola. nelle due prove. ( distanza classica e media )

Accederanno inoltre alla fase nazionale gli alunni primi classificati in assoluto non facenti parte della squadra ammessa.

***Casi di parità***

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

**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**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 scendono 5 in campo. Non sono ammesse squadre con un numero di 8 giocatori/trici. 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 30-0 ed un punto in meno in classifica. Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete (12 giocatori).

***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 ed i palloni sono di tipo regolamentare.

***Regole di base***

Può essere chiesta una sospensione di 1 minuto per ogni squadra e per ogni tempo di gioco e 2 minuti nell'ultimo tempo di gioco. Le sospensioni non sono cumulabili.

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

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.)

***Norme particolari – Sanzioni***

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore ad 8 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 8 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 30-0 ed un punto in meno in classifica, qualora si tratti di un torneo con formula di girone all'italiana.

***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.



**GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2004/2005**  
**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. Alle **semifinali** ed alle **finali nazionali** non saranno ammesse squadre incomplete - 14 giocatori -

**Tempi di gioco**

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

**Impianti ed attrezzature**

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

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

**Abbigliamento**

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

**Disposizioni tecniche**

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

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

■ possesso di palla da parte della squadra richiedente

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

**Sanzioni e penalizzazioni**

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

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

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

**Casi di parità**

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**II grado**

**PALLAPUGNO LEGGERA (ex pallone elastico leggero)**

***Programma tecnico***

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

***Rappresentative d'Istituto***

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

***Impianti ed attrezzature***

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

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

***Regole di base***

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

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

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

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

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

### ***Casi di parità***

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

### **Punteggi e classifiche**

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

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

- 6) risultati conseguiti negli incontri diretti;
- 7) conteggio della migliore differenza tra i giochi fatti e quelli subiti complessivamente da ciascuna squadra;
- 8) conteggio della migliore differenza tra i 15 fatti e subiti complessivamente;
- 9) minore età media della squadra;
- 10) sorteggio.

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**II grado**

**PALLATAMBURELLO**

**Composizione delle squadre**

Ogni squadra è composta da 10 giocatori/trici, tutti da iscrivere a referto e tutti tenuti a prendere parte al gioco. La composizione della squadra con 8 giocatori è la condizione essenziale per l'iscrizione a referto e poter prendere parte al gioco. La squadra in difetto non può partecipare alle gare. La squadra che resti in campo, per motivi disciplinari o per infortunio, con un numero di giocatori/trici inferiore a 7 (sette) ha partita persa per 13 a 0.

**Impianti e attrezzature**

Le gare si svolgono su campi indoor aventi le seguenti dimensioni: lunghezza mt. 28, larghezza mt. 12 e altezza mt. 8. E' prevista inoltre una "zona di rispetto" profonda 2 mt. dalla linea di fondo campo e 1,5 mt. dalla linea laterale. Sono tollerate, fino alla fase regionale, riduzioni fino a mt 26 x 11 x 7. Sono impiegate palle omologate del diametro di mm. 61/63 e del peso di gr. 38/40, nonché tamburelli sonori di forma circolare, del diametro di cm.28, con membrana industriale o animale. Non è in nessun caso consentito l'uso di tamburelli afoni.

**Regole di base**

La scelta del campo avviene per sorteggio, chi sceglie il campo sceglie anche se effettuare o meno per primo il servizio. Le squadre iniziano l'incontro schierando in campo i primi 5 giocatori; le maglie indossate dai giocatori devono recare, ben visibile anteriormente, la numerazione da 1 a 8.

Vince la squadra che per prima realizza 13 giochi. Sul punteggio di 12 pari la partita ha termine con il pareggio tra le squadre. Ogni gioco è articolato nella progressione 15, 30, 40, gioco. Nel caso del 40 pari il punto successivo è decisivo per l'assegnazione del gioco. L'arbitro è tenuto a segnalarlo prima che venga effettuato il servizio relativo.

La battuta viene eseguita all'esterno del rettangolo di gioco per tutta la sua larghezza e senza limiti di profondità per la rincorsa: la palla dovrà essere colpita al volo; nella battuta non è consentito il rimbalzo. Nella rimessa è consentito il rimbalzo.

Ciascuna squadra schiera in campo 5 giocatori, ad ogni chiusura di gioco la squadra che ha effettuato la battuta ruota come di seguito indicato in figura. Le squadre cambiano campo ogni 3 giochi.

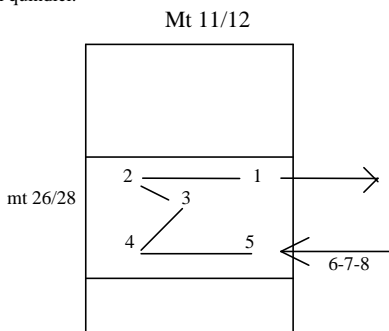
Ogni squadra può chiedere all'arbitro, durante l'arco della gara e a gioco fermo, 2 sospensioni di gioco da 1 minuto ciascuna. Le due sospensioni non sono cumulabili.

Al momento della battuta e durante il gioco i giocatori devono rispettare le posizioni previste in figura; in caso contrario si incorrerà nel 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 nel fallo di posizione e la squadra perde il quindici.

**Rotazione dei giocatori**

La rotazione si effettua ad ogni gioco: ruotano solamente i giocatori della squadra che ha effettuato la battuta. Al momento della rotazione viene sostituito/a il giocatore/trice (come da figura esce il giocatore che ricopre la posizione n°. 1) con un altro della stessa squadra (come da figura, che ricoprirà la posizione n°. 5 seguendo l'ordine progressivo da 1 a 8 ( o da 1 a 7 , ) comunicato al direttore di gara prima dell'inizio dell'incontro.



In caso di infortunio l'arbitro potrà concedere una sospensione del gioco di 2 minuti. In caso d'infortunio l'infortunato viene sostituito dal primo compagno in ordine d'ingresso; quest'ultimo entra nella stessa posizione dell'infortunato.

In caso di espulsione di un giocatore, la squadra continua il gioco con 4 elementi fino al momento in cui dovrà effettuare la rotazione.

**Casi di parità**

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

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

Per quanto non previsto nelle presenti norme vigono i regolamenti della F.I.P.T.

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**II grado**

**SNOW BOARD**

***Programma tecnico***

Gara di slalom gigante maschile

Gara di slalom gigante maschile

***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. **E' obbligatorio l'uso del caschetto e del paraschiena.**

***Punteggi e classifiche***

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

Ai partecipanti vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine di 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 ottenuti dai componenti la rappresentativa di istituto.

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

***Casi di parità***

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**II grado**

**TENNIS**

**PROGRAMMA TECNICO**

La manifestazione si esplica attraverso un campionato a squadre. Le gare previste sono 2 incontri di singolare e il doppio.

**RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO e COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE**

La rappresentativa di istituto maschile e femminile si compone:

- per il Biennio: 3 elementi anni di nascita 89- 90 -91
- per il Triennio: 3 elementi anni di nascita 88 e precedenti

**PARTECIPAZIONE**

Il numero di squadre ammesse a partecipare alle fasi Provinciale e Regionale è stabilito dalla commissione competente.. Saranno ammesse alla finale nazionale le squadre vincenti le finali regionali nella categoria "Biennio".

**IMPIANTI ED ATTREZZATURE**

Biennio e Triennio: I campi di gara sono regolamentari e misureranno rispettivamente m 23,77 x m 8,23 nel singolare e m 23,77 x m 10,97 nel 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 sia per le gare relative al Biennio che per quelle riferite al Triennio.**

**PUNTEGGI E CLASSIFICHE**

Biennio e Triennio: Le squadre, a seconda del numero delle scuole iscritte, potranno essere inserite in uno o più gironi all'italiana semplici.

Vince l'incontro di singolare o di doppio chi si aggiudica per primo 6 giochi contando i punti: 15, 30, 40, gioco.

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

Risulterà vincitrice la Rappresentativa di istituto che si affermi in almeno 3 dei 4 incontri previsti (stante l'obbligo di disputare tutte e 3 gli incontri).

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**II grado**

**TENNISTAVOLO**

**Programma Tecnico**

Sono previste le seguenti gare: 4 gare di Singolo e 2 di Doppio.

Gli incontri si svolgeranno con il sistema misto, ovvero con inizio a girone e prosecuzione ad eliminatória diretta; salvo altra formula che gli organizzatori potranno proporre.

**Rappresentativa di Istituto**

La Rappresentativa di istituto è maschile e/o femminile composta da 4 alunni

Tutti i componenti la rappresentativa devono prendere parte almeno ad un incontro.

**Partecipazione**

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

**Impianti e attrezzature**

Il tavolo di gara è quello regolamentare.

Le racchette e le palline sono quelle regolamentari

**Regole di base**

Il giocatore, o la coppia, che arriva per primo a 11 punti, vince il gioco, a meno che i giocatori, o le coppie in gara, non abbiano raggiunto lo stesso punteggio di 10 punti pari. In questo caso vince colui che per primo ottiene 2 punti di vantaggio sull'avversario.

Ogni incontro si disputa al meglio dei 5 set. Un incontro si conclude quando un atleta vince 3 set su 5.

Solo nei gironi, ove indispensabile per motivi organizzativi, i singoli incontri potranno essere disputati al meglio dei 3 set.

**Punteggi – Singolo**

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

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

**Punteggi – Doppio**

In tutte le fasi verrà attribuito alla coppia di doppio il punteggio corrispondente alla classifica di appartenenza, come segue: 1 punto al primo, 2 al secondo.

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

**Classifica**

La squadra vincitrice risulterà quella che avrà ottenuto il minor punteggio sommando i punti dei 4 alunni della classifica individuale e quelle delle 2 coppie nelle classifiche del doppio.

**Casi di parità**

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**2° grado**

**TRIATHLON**

Programma Tecnico

- |              |   |
|--------------|---|
| 1. Triathlon | (200 m Nuoto, 6 km ciclismo, 1,5 km corsa a piedi)          |
| 2. Duathlon  | (1000 m corsa a piedi, 4 km ciclismo, 1000 m corsa a piedi) |
| 3. Aquathlon | ( 200 m nuoto + 1000 m di corsa)                            |

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

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

Impianti ed attrezzature

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

Prova di Triathlon.

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

Prova di Duathlon.

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

Aquathlon con partenza ad Handicap.

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

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

Punteggi e Classifiche.

Sono previste classifiche distinte maschile e femminile.

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

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

Alla fase successiva partecipano la prima squadra M e F.

Casi di parità

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

1. classifica individuale





## **Sport invernali**

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

## **Ginnastica artistica**

**Corpo libero con elementi facilitati (disabilità fisiche sia deambulanti che in carrozzina, mentali e sensoriali).**  
**Corpo libero con medie difficoltà, trave a terra, volteggio senza cavallo, volteggio con cavallo(disabilità fisiche deambulanti, mentali e sensoriali)**

## **Ginnastica ritmica**

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

## **Orientamento**

TRAIL - O

## **Pesca Sportiva**

Lancio di precisione

## **Altre discipline sportive:**

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

### **Età e categorie:**

Gli anni di età interessati al prossimo anno scolastico che riguardano atletica leggera, corsa di orientamento sono:

2° grado allievi\e 91\90\89\88  
juniores 87\86

**IN TUTTE LE ALTRE DISCIPLINE SPORTIVE LA CATEGORIA E' UNICA.**

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di II grado**

**MODULO DI ADESIONE AI GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI**  
**ANNO SCOLASTICO 2004/2005 ---- SECONDO GRADO**

L'istituto \_\_\_\_\_

con sede a \_\_\_\_\_ indirizzo \_\_\_\_\_

cap \_\_\_\_\_ tel \_\_\_\_\_ fax \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

aderisce ai Giochi Sportivi Studenteschi nelle attività di seguito indicate.

Dichiara inoltre che i sotto elencati docenti sono stati nominati per preparare gli alunni dell'istituto:  
 cognome e nome \_\_\_\_\_ posizione giuridica \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Mas	Fem	DISCIPLINA	Mas	Fem	DISCIPLINA
		AEROMODELLISMO			ORIENTAMENTO
		ARRAMPICATA SPORTIVA			PALLACANESTRO
		ATLETICA LEGGERA CAMPESTRE.			PALLAMANO
		ATLETICA LEGGERA PISTA			PALLAPUGNO
		BADMINTON			PALLATAMBURELLO
		BOCCE			PALLAVOLO
		BOWLING			PATTINAGGIO CORSA
		BRIDGE			PATTINAGGIO GHIACCIO
		CALCIO			PENTATHLON MODERNO
		CALCIO A 5			PESCA SPORTIVA
		CANOA			PESI
		CANOTTAGGIO			PUGILATO EDUCATIVO
		CANOTTAGGIO SEDILE FISSO			RUGBY
		CICLISMO			SCACCHI
		CRICKET			SCHERMA
		DAMA			SCI ALPINO
		DANZA SPORTIVA			SCI DI FONDO
		GINNASTICA AEROBICA			SCI NAUTICO
		GINNASTICA ARTISTICA			SNOW BOARD
		GIOCHI E SPORT TRADIZIONALI			SOFTBALL misto / BASEBALL
		GOLF			SPORT EQUESTRI
		HOCKEY GHIACCIO			SQUASH
		HOCKEY PISTA			TAEKWONDO
		HOCKEY PRATO			TENNIS
		JUDO			TENNISTAVOLO
		KARATE			TIRO A SEGNO
		KARTING			TIRO A VOLO
		LOTTA			TIRO CON L'ARCO
		MOTONAUTICA			TRIATHLON
		MOTONAUTICA RADIOC.			TWIRLING
		NUOTO			VELA
		NUOTO PINNATO			WUSHU - KUNG FU
		NUOTO SALVAMENTO			SPORT DISABILI

Data \_\_\_\_\_ timbro scuola \_\_\_\_\_

Firma del dirigente scolastico \_\_\_\_\_

M.I.U.R.

C.O.N.I.

## Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005

### POSIZIONE / ISCRIZIONE DEI PARTECIPANTI ALL'INCONTRO

REGIONE \_\_\_\_\_ PROVINCIA \_\_\_\_\_ COMUNE \_\_\_\_\_

SCUOLA / ISTITUTO \_\_\_\_\_ INDIRIZZO \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_ FAX \_\_\_\_\_ E-MAIL \_\_\_\_\_

LUOGO DELL'EVENTO \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

FASE: distrettuale  provinciale  regionale  interregionale  nazionale

DISCIPLINA \_\_\_\_\_ MAS.  FEM.  1° GRADO  2° GRADO

Cognome	Nome	Data di nascita (gg/mm/aaaa)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

*Accompagnatori ( vedi punto 6 Circ. prot. n. 4279/A5 del 13.10.04 )*

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

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

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

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

DATA: .....

.....  
In fede  
Timbro e firma



## MODELLO DI CERTIFICAZIONE

PER ALUNNI SPROVVISTI DI DOCUMENTO DI IDENTITÀ PERSONALE

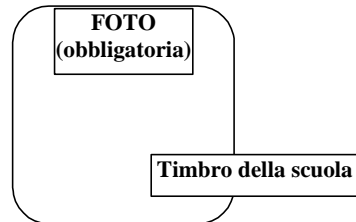
Il sottoscritto dirigente scolastico \_\_\_\_\_

della scuola \_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_

nato il \_\_\_\_\_



Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Firma del dirigente scolastico

**NOTE:**

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



Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per l'Istruzione  
Direzione Generale per lo studente  
Ufficio V

Prot. n. 5920/A5

Roma 29 dicembre 2004

**Ai Direttori Generali Regionali**

**LORO SEDI**

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

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

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

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

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

**AOSTA**

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

**Al Coordinatore Dipartimento Istruzione, Università, Affari  
Sociali e Istituzioni Culturali  
Contrada Omerelli, 23  
47890**

**CITTA' di SAN MARINO**

**e p.c. Al C.O.N.I.**

**Unità territorio e promozione dello sport  
Stadio Olimpico – Tribuna Tevere  
00195**

**ROMA**

OGGETTO: SCHEDE TECNICHE 2004 – 2005

Si trasmettono in allegato alcune precisazioni ed alcune variazioni relative alle schede tecniche dei Giochi sportivi studenteschi 2004 – 2005 inviate con nota 4620/A5 del 3 novembre 2004.

Si trasmettono inoltre le schede tecniche del Badminton e del Cricket per le istituzioni scolastiche di primo e secondo grado ed i regolamenti completi della Pallatamburello.

I regolamenti dei G.S.S. della Ginnastica, data la loro voluminosità, saranno inviati per posta elettronica.

IL DIRETTORE GENERALE  
Mariolina MOIOLI

(f.to Moioli)

## PRECISAZIONI

### ORIENTAMENTO 2° GRADO

Rappresentativa di Istituto:

La Rappresentativa di Istituto è composta da 5 alunni/e (5M / 5F).

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**).

Punteggi e classifiche

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

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

N.B. Alla finale nazionale sarà disputata nella seconda giornata anche la seguente gara sulla distanza classica :

per i maschi tempo di percorrenza 30/35 minuti

per le femmine tempo di percorrenza 25/30 minuti

### PALLACANESTRO 1° GRADO

**Voce: Avvicendamento dei giocatori:**

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

## VARIAZIONI

### CATEGORIE 1° GRADO

In relazione alle esperienze pregresse e in considerazione della più ampia fascia d'età compresa nella categoria unica, si reintroduce per le sole discipline CAMPESTRE – ATLETICA – ORIENTAMENTO, la categoria RAGAZZI così come segue:

	<i>Categoria</i>	<i>Anni di nascita</i>
<i>1° grado</i>	Ragazzi	1993 – 1994

### ATLETICA 2° grado

**Programma Tecnico categorie Allievi e Juniores**

- 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 (juniores kg 6) – lancio del disco da kg. 1,5 – staffetta 4x100 m.



- 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.

### **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**).

### **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.

### **PALLAVOLO 2° GRADO**

#### **Altezza della rete:**

Allievi mt. 2.35

Allieve mt. 2.24

Juniore M mt. 2.43

Juniore F mt. 2.24





**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**I grado**

**BADMINTON**

**Programma tecnico**

Doppio misto, Singolo Maschile, Singolo femminile

**Rappresentativa di Istituto**

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

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

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

**Partecipazione**

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

**Impianti ed attrezzature**

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

La rete è posta a m 1,55 al centro del campo.

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

**Regole di base**

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

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

**Punteggi e classifiche e ordine di svolgimento degli incontri**

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

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

**Tabelloni di gara**

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

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

**Casi di parità**

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**II grado**

**BADMINTON**  
*Programma tecnico*

**Torneo maschile**

Fase Provinciale:

Sono previste le seguenti gare: 2 gare di singolo e 1 di doppio.

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

Fase Regionale:

Sono previste le seguenti gare : 3 gare di singolo e 1 di doppio.

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

Le regole della Fase Nazionale – quando prevista – sono quelle della fase regionale .

**Torneo Femminile**

Vale integralmente quanto previsto per il Torneo Maschile

Ogni scuola può prendere parte al solo torneo maschile, al solo torneo femminile o a entrambi.

La formula di svolgimento è decisa dalla Commissione organizzatrice.

***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 m. 13,40x5,18; per il doppio m. 13,40x6,10), vincolante per tutti.

La rete è posta a m. 1,55 al centro del campo.

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

***Regole di base***

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

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

***Punteggi e classifiche.***

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 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**I grado**

**MINI CRICKET**  
**(KWIK CRICKET)**

**Composizione delle squadre**

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

**Tempi di gioco**

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

**Impianti ed attrezzature**

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

**Regole di base**

**1. SIX-a-SIDE (6 contro 6)**

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

**2. Avvicendamento dei giocatori:**

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

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

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

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

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

**5. Casi di parità**

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

**6. Le partite si vincono**

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

**Gli arbitri per l'anno 2004/05 saranno forniti dalla F.Cr.I. con persone abilitate con documentazione fornita direttamente alle scuole interessate dopo la richiesta da effettuarsi almeno 30 giorni prima delle partite.**

**Durata delle partite**

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

**Giochi Sportivi Studenteschi 2004/2005**  
**Istituzioni scolastiche secondarie di**  
**II grado**

**CRICKET**  
**(eight-a-side)**

**Composizione delle squadre maschili o femminili -**

Ogni squadra (tutta maschile o femminile), potrà iscrivere a referto in ogni gara 10 giocatori (masc. o femm.), 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 in meno 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 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 per l'anno 2004/05 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.**



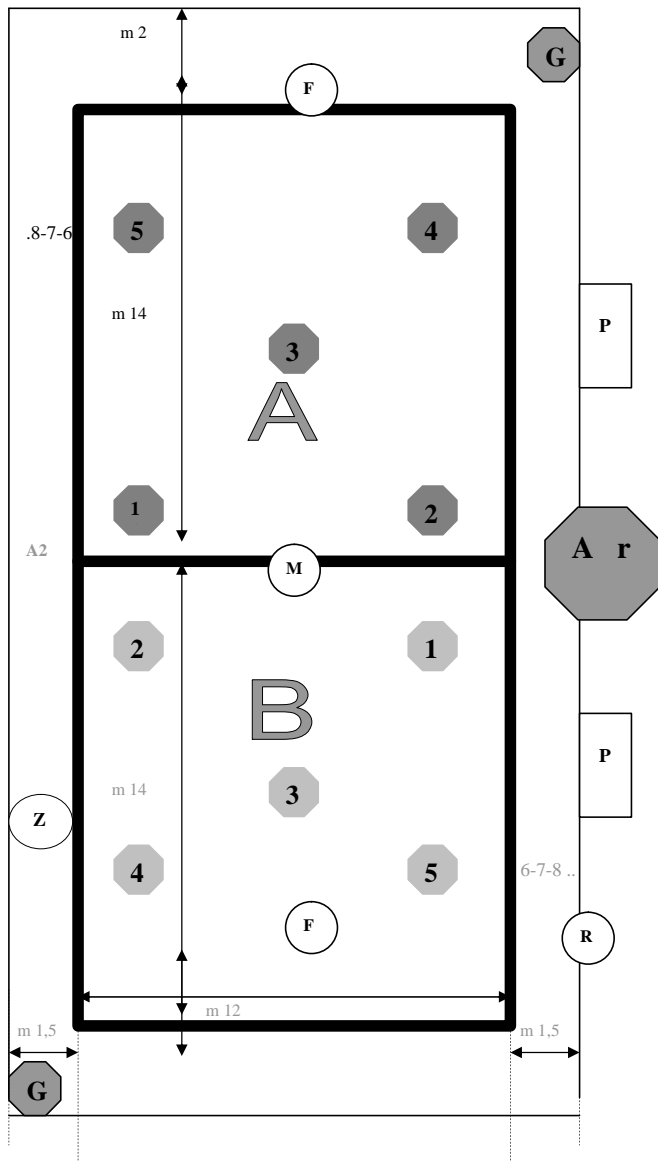
**Durata delle partite**

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.

Su richiesta della competente Federazione, inoltre, si trasmette, così come ricevuto, il regolamento completo della PALLATAMBURELLO INDOOR SCOLASTICA.

## GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI – REGOLAMENTO INDOOR SCOLASTICO

### CAMPO DI GIOCO indoor scolastico



#### SQUADRA A

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

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

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



## Regolamento

### Composizione delle squadre

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

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

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

### Impianti ed attrezzature

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

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

Le righe perimetrali fanno parte del terreno di gioco.

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

**Sono impiegati:**

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

### Regole di base

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

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

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

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

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

**Vince l'incontro** la squadra che per 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 e' consentito il rimbalzo della palla a terra.

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

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

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

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

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



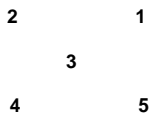
Ogni squadra deve avere un proprio Capitano, il cui nominativo deve essere indicato nel momento della presentazione della lista dei giocatori all'arbitro.

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

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

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

figura 1



#### Casi di espulsione

Ad insindacabile giudizio dell'arbitro un giocatore potrà essere 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**: il giocatore espulso sarà allora sostituito dal 1° giocatore in ordine di ingresso, mentre il giocatore 2° in ordine di ingresso andrà in posizione di battuta.

#### Fallo di posizione

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

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

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

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

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

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

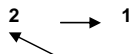
#### Rotazione dei giocatori

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

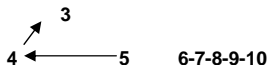
Al momento della rotazione viene sostituito/a il giocatore/trice (come da figura 2, esce il giocatore che è in posizione n.1) con un altro/a della stessa squadra (come da figura , che prenderà il posto n.5) seguendo l'ordine progressivo da 1 a 10.

La squadra che commette fallo di rotazione perde il quindici.

Figura n.2







### Classifica e casi di parità

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

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

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

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

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