

Nota 18 luglio 2002

Prot. n. 3390/A4

Oggetto: Attività Sportiva anno scolastico 2002/2003

Si confermano per l'anno scolastico 2002/2003 i principi, le linee programmatiche, gli obiettivi e il quadro normativo dell'attività sportiva scolastica enunciati nella circolare 3 agosto 2001, prot. 3393/A4.

Sulla base delle esigenze emerse in corso d'anno, sono stati apportati adeguamenti finalizzati ad una migliore realizzazione delle formula organizzativa.

Si segnalano, in particolare, le seguenti modifiche ed integrazioni:

- il punto 3.2 è stato diversamente formulato sia per valorizzare l'autonomia organizzativa delle competenti commissioni organizzatrici regionali (COR) che per conferire un adeguato riconoscimento al ruolo e alle funzioni del rappresentante delle Regione, al quale viene attribuita la vicepresidenza, con funzioni vicarie della commissione stessa;
- viene adottata una diversa modalità organizzativa, negli sport di squadra, che consente alle manifestazioni nazionali di concludersi entro l'anno scolastico di riferimento.

Si fa riserva di emanare quanto prima disposizioni relative alla possibilità di partecipazione di rappresentative studentesche provenienti dalle scuole e collettività Italiane all'estero alle finali nazionali dei Giochi nelle discipline di atletica leggera e nuoto.

Al fine di porre in grado questo Ministero di emanare tempestivamente le necessarie disposizioni, le Direzioni Scolastiche Regionali ove interessate ad organizzare le manifestazioni nazionali, vorranno presentare le relative proposte entro il mese di ottobre c.a.

Tali proposte, ed i relativi preventivi di spesa, dovranno essere corredate dall'adesione della Regione e degli Enti Locali che dichiarino la propria disponibilità ad ospitare la manifestazione con un apporto adeguato in termini finanziari o di approntamento di servizi; da indicazioni circa l'esistenza in loco di una sufficiente ricettività alberghiera e situazione logistica; dall'individuazione di idonee infrastrutture sportive.

Sulla base delle candidature acquisite verranno effettuati gli opportuni sopralluoghi; resta ferma comunque la possibilità di una assegnazione d'ufficio da parte di questo Ministero, anche per assicurare, ai fini promozionali, una eventuale rotazione tra le varie sedi.

IL DIRETTORE GENERALE

Dr. Giuseppe Cammareri
(firmato Cammareri)

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2002/3

Indicazioni tecnico - organizzative

I Giochi Sportivi Studenteschi (GSS) sono promossi ed organizzati dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (MIUR) d'intesa e in collaborazione con il Comitato Olimpico Nazionale Italiano (C.O.N.I.), in accordo con le Regioni e gli Enti Locali.

Essi sono riservati esclusivamente agli studenti delle scuole statali e non statali, regolarmente iscritti e frequentanti.

1 - PARTECIPAZIONE

In ottemperanza ai principi generali dell'ordinamento, nel rispetto dei diritti di ogni singolo studente ed in relazione alle norme della Federazione Internazionale dello Sport Scolastico (I.S.F.), possono partecipare ai GSS tutti gli studenti senza esclusione alcuna, a condizione che abbiano frequentato regolarmente le ore di avviamento alla pratica sportiva scolastica.

La partecipazione delle scuole e degli istituti è deliberata dai competenti organi collegiali. La delibera di adesione ai Giochi deve riferirsi alle discipline, di cui all'allegato "A", da praticare nell'ambito delle attività d'Istituto.

L'adesione ad ogni singola disciplina sportiva deve essere valutata in funzione della possibilità di disporre di idonei spazi ed attrezzature e delle reali possibilità di svolgere un sufficiente lavoro di preparazione di base e con particolare attenzione al coinvolgimento degli studenti disabili.

Allo scopo di favorire la pratica sportiva anche degli studenti che non usufruiscono di altre opportunità, verrà dato massimo spazio alle attività d'Istituto attraverso tornei di classe e d'interclasse, senza peraltro disattendere la valorizzazione dei più capaci, e dei più svantaggiati, che troveranno adeguate possibilità espressive nell'ambito delle rappresentative d'Istituto. La partecipazione di queste ultime alle fasi successive non esaurisce le attività interne della scuola.

Ogni rappresentativa degli istituti di istruzione secondaria di primo e secondo grado, e per tutte le discipline sportive previste, potrà comprendere la presenza libera di studenti tesserati. E' consentita la partecipazione degli studenti in anticipo di un anno.

L'abbandono dei giochi da parte di una scuola, o la mancata partecipazione ad un incontro, deve essere sottoposto alla valutazione della commissione disciplinare sportiva competente che, in relazione alla gravità dei fatti accertati, potrà anche proporre l'esclusione della stessa, per un massimo di tre (3) anni, dai GSS.

2 - CATEGORIE

Le categorie e l'età dei partecipanti nelle varie discipline sono regolate secondo le tabelle seguenti.

Scuole di istruzione secondaria **di primo grado** : discipline di Atletica leggera, Corsa campestre e Orientamento

	<i>Categoria</i>	<i>Anni di nascita</i>
<i>1° grado</i>	Ragazzi – Ragazze	1991 - 92
	Cadetti – Cadette	1989 - 90

In tutte le altre discipline la categoria è unica salvo se non espressamente previsto diversamente nelle singole schede tecniche.

Scuole di istruzione secondaria di **secondo grado** : tutte le discipline

	<i>Categoria</i>	<i>Anni di nascita</i>
2° grado	Allievi – Allieve	1986-87-88-89
	Juniores maschile – femminile	1984-85

3 - COMMISSIONI ORGANIZZATRICI

3.1 Commissione Organizzatrice Nazionale (C.O.N.)

La Commissione Organizzatrice Nazionale (C.O.N.) ha il compito di redigere i regolamenti, indicare gli indirizzi organizzativi, individuare le sedi di svolgimento e coordinare l'organizzazione delle manifestazioni successive a quelle regionali.

E' presieduta dal Direttore Generale per lo status dello studente (o da un suo delegato) ed è composta da rappresentanti del MIUR e del CONI; può essere integrata di volta in volta da rappresentanti di altri enti o istituzioni e da un rappresentante della assemblea nazionale dei presidenti delle consulte provinciali degli studenti. La C.O.N. è convocata ogni qualvolta si renda necessario.

3.2 Commissione Organizzatrice Regionale (C.O.R.)

Le commissioni regionali sono responsabili dell'organizzazione delle attività per le scuole di ogni ordine e grado nella regione.

Ciascuna commissione può integrare la propria composizione utilizzando anche collaborazioni esterne e potrà organizzarsi sul territorio, nelle forme e con le modalità che riterrà meglio rispondenti alle esigenze organizzative dei Giochi. In tale contesto si dovrà porre particolare attenzione ai necessari rapporti di collaborazione con il C.O.N.I., la cui organizzazione periferica si articola in comitati provinciali e i cui presidenti svolgono funzioni di supporto organizzativo e finanziario alle attività sportive ed in particolare ai Giochi Sportivi Studenteschi.

Le C.O.R. non possono modificare i contenuti tecnici dei programmi i quali, a partire dalle fasi provinciali incluse, sono vincolanti per tutti. Possono, invece, tenendo conto del numero dei partecipanti ai diversi sport e dei fondi disponibili, ammettere alle varie competizioni più di una rappresentativa per istituto e definire le opportune modalità di partecipazione della cat. Juniores e degli studenti ripetenti della Secondaria di I° grado, fino alle fasi regionali comprese.

La commissione organizzatrice regionale è presieduta dal Direttore Scolastico Regionale (o da un suo delegato) ed è composta da:

- • l'assessore regionale allo sport in qualità di vicepresidente vicario;
- • il presidente regionale del CONI in qualità di vicepresidente;
- • gli assessori provinciali allo sport;
- • i coordinatori di educazione fisica e sportiva della regione;
- i presidenti provinciali del CONI della regione;
- i presidenti regionali delle federazioni sportive interessate;
- un rappresentante dell' A.N.C.I.;
- un rappresentante dei presidenti delle consulte provinciali degli studenti;
- un rappresentante del CONI quale referente tecnico;
- docenti esperti nelle discipline sportive interessate nominati dal Direttore Regionale.

Per ciascuna disciplina sportiva del programma dei Giochi potranno essere costituite apposite equipes tecniche.

Si precisa che in caso di assenza del vice presidente vicario le funzioni sono esercitate dal presidente regionale del C.O.N.I.

Le Commissioni Organizzatrici Regionali svolgono i seguenti compiti:

- • indicano le manifestazioni dei Giochi relativamente al proprio livello di competenza;

- • formulano i programmi delle manifestazioni e organizzano le relative attività rendendo tempestivamente noti i programmi alle istituzioni scolastiche attraverso i competenti uffici scolastici;
- • controllano lo svolgimento delle manifestazioni, garantendone l'assistenza sanitaria e quanto altro possa assicurare la buona riuscita;
- • costituiscono nel loro seno le commissioni disciplinari ;
- • inviano alla commissione organizzatrice della fase successiva le iscrizioni e organizzano la conseguente partecipazione degli aventi diritto;
- • deliberano in merito all'assegnazione del materiale sportivo, nonché all'impiego dei fondi per l'organizzazione delle manifestazioni e per la partecipazione delle rappresentative;
- • raccolgono le iscrizioni e copia dei risultati;
- • assicurano il coinvolgimento degli studenti disabili.

4 - FASI DI SVOLGIMENTO

4.1 Fase di circolo o di istituto

La fase di circolo o di istituto costituisce la parte centrale dei Giochi Sportivi Studenteschi; dovrà coprire l'intero arco dell'anno scolastico e permettere il massimo del tempo giocato per tutti gli alunni.

I tornei interni (di classe, d'interclasse, eccetera) costituiscono la parte fondamentale e più qualificante del processo di preparazione al movimento di ogni alunno. L'obiettivo è quello di moltiplicare il tempo che ogni studente per tutto l'arco dell'anno scolastico, dedicherà alle attività motorie e sportive.

L'organizzazione a livello di circolo e di istituto è affidata ai rispettivi organi collegiali i quali possono costituire un comitato tecnico - organizzativo per l'attuazione dei seguenti compiti:

- • inviare l'adesione, a firma del Dirigente Scolastico, alla Commissione organizzatrice competente;
- • coordinare tutte le attività dei Giochi a livello di circolo e di istituto anche in relazione alle disponibilità degli impianti sportivi necessari;
- • compilare gli elenchi degli allievi e degli insegnanti, a firma del Dirigente Scolastico per la copertura assicurativa e **trasmetterli alla SPORTASS**;
- • formulare il programma ed organizzare le attività, le gare e i tornei di circolo e di istituto assicurando l'allestimento dei campi di gara, l'assistenza sanitaria, ove prevista, e quanto altro possa concorrere alla buona riuscita delle manifestazioni; costituire le giurie con alunni, insegnanti, genitori;
- • inviare alla Commissione competente le iscrizioni ed organizzare la partecipazione degli alunni del circolo o dell'istituto alla fase comunale, distrettuale e/o provinciale.

Le attività di base indirizzate a tutti gli alunni delle Scuole Elementari prevedono, coerentemente con i programmi di Educazione Motoria, la realizzazione di prove a carattere polivalente (percorsi, circuiti, giochi a tema, eccetera).

Gli alunni del secondo ciclo (3[^]-4[^]-5[^]), espletato il programma attinente alle attività di base, possono partecipare nell'ambito di quanto previsto dal P.O.F. di Circolo alle attività di Giocosport liberamente scelte dagli OO.CC.

La Scuola Elementare realizza tali attività anche attraverso il supporto ed il coordinamento delle rispettive C.O.R.; potranno essere previste iniziative in rete tra Circoli Didattici con feste e giornate dedicate a livello locale e manifestazioni dimostrative a livello provinciale. La preparazione si esplica nel corso dell'intero anno scolastico secondo quanto indicato nella programmazione educativa sotto la guida degli insegnanti elementari e con la collaborazione di docenti di Educazione Fisica in qualità di consulenti.

4.2 4.2 Fasi provinciali e regionali

Alle manifestazioni provinciali e regionali sono ammesse le rappresentative d'istituto nel numero stabilito dalle C.O.R. che, ove necessario, potranno stabilire l'effettuazione di fasi intermedie. In particolare per ciò che riguarda gli sport di squadra, fino alle fasi provinciali comprese, i tornei di classe o d'interclasse sulla for-

mula dei gironi all'italiana di sola andata (o di andata e ritorno secondo le necessità territoriali), saranno formati dal numero di squadre indicato dalla competente commissione organizzatrice.

La formula per gli **sport di squadra** prevede che i tornei regionali terminino improrogabilmente entro il: **31 marzo 2003**.

Per le **discipline individuali** non sono previste fasi intermedie tra quella regionale e la finale nazionale; i criteri di ammissione che qualificheranno alla successiva fase nazionale saranno indicati in ogni singola scheda tecnica.

4.3 4.3 Fase interregionale sport di squadra

Per gli sport di squadra, dopo la fase regionale saranno organizzati i "Campus sportivi studenteschi" che si caratterizzeranno per una dimensione tecnica, ludica e culturale e avranno una durata correlata allo svolgimento degli incontri. I Campus saranno realizzati entro il **30 aprile 2003**

Ciascun "Campus" esprimerà le rappresentative studentesche d'istituto che accederanno alle finali nazionali dei GSS di squadra.

4.4 4.4 - Fasi nazionali

Il monitoraggio effettuato da questo Ministero, ha rilevato le seguenti discipline sportive più praticate sul territorio nazionale per le quali sarà prevista la finale nazionale con oneri a carico del M.I.U.R e del C.O.N.I.

DISCIPLINE INDIVIDUALI

PRIMO GRADO Cadetti /e	SECONDO GRADO Allievi/e
CORSA CAMPESTRE	CORSA CAMPESTRE
SPORT INVERNALI	SPORT INVERNALI
ATLETICA LEGGERA	ATLETICA LEGGERA
BADMINTON	BADMINTON
GINNASTICA	GINNASTICA
NUOTO	NUOTO
ORIENTAMENTO	ORIENTAMENTO
TENNIS TAVOLO	TENNIS TAVOLO
SPORT DISABILI*	SPORT DISABILI*

DISCIPLINE DI SQUADRA

PRIMO E SECONDO GRADO
CALCIO
CALCIO A 5
PALLACANESTRO
PALLAMANO
PALLATAMBURELLO
PALLAVOLO
RUGBY
SPORT DISABILI * (pallacanestro)

** rappresentative in accordo con la Federazione Nazionale Sport Disabili*

Le sedi di svolgimento e le modalità organizzative saranno comunicate con apposita nota.

Anche quest'anno potranno essere organizzate finali nazionali per le altre discipline, di cui all'allegato "A", per le quali le rispettive federazioni siano disposte ad assumere l'intero onere finanziario.

Le finali nazionali saranno realizzate entro il **30 maggio 2003**

5 - IMPIANTI ED ATTREZZATURE:

Per le manifestazioni d'istituto, comunali o distrettuali, ove non siano disponibili impianti scolastici, le

commissioni organizzatrici potranno reperire ed avvalersi di impianti minimi di base purché rispondano, in linea generale, alle esigenze tecniche della disciplina e alle norme generali di sicurezza ed igiene. Dalle fasi provinciali comprese, gli impianti e le attrezzature dovranno essere quelli approvati e/o omologati dalle rispettive Federazioni.

6 - INTERVENTI CULTURALI

In occasione delle manifestazioni territoriali, regionali e nazionali le competenti commissioni organizzatrici potranno promuovere iniziative a carattere culturale per l'approfondimento delle tematiche connesse all'attività sportiva.

7 - ACCOMPAGNAMENTO DEGLI ALUNNI

In tutte le manifestazioni le modalità di accompagnamento degli alunni sono rimesse all'autonoma determinazione delle scuole secondo le rispettive competenze e responsabilità dei Dirigenti Scolastici e degli organi collegiali, ai sensi della normativa vigente. La conduzione tecnica sui campi di gara è affidata, di norma, ai docenti di educazione fisica della scuola e in nessun caso, pena l'esclusione, a personale non docente o estraneo alla scuola. In occasione dello svolgimento di manifestazioni interregionali, ogni squadra dovrà essere accompagnata da un solo docente.

8 - GIURIE ED ARBITRI

Nel modulo di adesione ciascun istituto deve segnalare alcuni nominativi (docenti, studenti, genitori ed operatori scolastici) disponibili a collaborare, specialmente nelle fasi d'istituto, in compiti di organizzazione e giuria.

Dalle fasi provinciali incluse, le COR attraverso le Federazioni competenti dovranno assicurare, secondo le modalità previste dalle proprie normative, i servizi di giuria, arbitraggio e cronometraggio anche avvalendosi di studenti – arbitri. Dalle fasi regionali comprese gli oneri relativi ai servizi di cronometraggio saranno a carico del CONI.

In occasione di tutte le manifestazioni gli Uffici Scolastici Regionali competenti, su proposta della commissioni organizzatrici possono disporre l'esonero, per brevi periodi, dai normali obblighi di servizio di personale della scuola con compiti organizzativi, di giuria e arbitraggio.

Anche quest'anno potranno essere organizzati dalle Direzioni Regionali e dal CONI, in collaborazione con le FSN competenti, corsi per studenti arbitri.

9. COMMISSIONI DISCIPLINARI

Per tutte le fasi successive a quelle d'istituto e fino a quelle regionali ed interregionali comprese, presso ogni **C.O.R.** deve essere costituita una commissione disciplinare sportiva composta:

- • Da un coordinatore di E.F. della regione, nominato dalla C.O.R., che la presiede;
- • Da un rappresentante del CONI nominato dal Comitato regionale competente;
- • Da un rappresentante della federazione sportiva interessata;
- • Da un docente esperto della disciplina nominato ad inizio anno;
- • Da un rappresentante degli studenti designato dai presidenti delle consulte provinciali degli studenti.

In occasione delle manifestazioni successive alle fasi regionali (campus e finali nazionali), presso la **C.O.R.** competente deve essere insediata una commissione disciplinare sportiva i cui componenti sono nominati dalle amministrazioni centrali composta:

- • Da un rappresentante del MIUR, che la presiede;
- • Da un rappresentante del CONI;
- • Da un rappresentante della federazione sportiva interessata.

Le commissioni disciplinari hanno il compito di:

- • esaminare i reclami concernenti eventuali posizioni irregolari dei partecipanti;

- • adottare sulla base dei rapporti dei giudici di gara eventuali ulteriori provvedimenti di disciplina sportiva per fatti accaduti durante la manifestazione;
- • segnalare, per i provvedimenti del caso, alle autorità scolastiche competenti fatti e comportamenti contrari all'etica sportiva o comunque scorretti, verificatisi nel corso della manifestazione;
- • segnalare all'autorità scolastica competente i provvedimenti adottati.

I reclami devono essere presentati per iscritto alla commissione organizzatrice competente entro le 24 ore successive lo svolgimento della gara. Per le gare svolte a concentramento il termine per la presentazione dei reclami è fissato in 2 ore dal termine delle gara.

Non sono consentiti reclami generici e non documentati.

La commissione disciplinare sportiva **deve rispondere per iscritto**, dandone tempestiva comunicazione alle scuole ed alle Commissioni Organizzatrici interessate. Le deliberazioni delle Commissioni Disciplinari dovranno essere adottate nei tempi utili alla partecipazione, della rappresentativa avente diritto, alle fasi successive.

Indipendentemente dalla presentazione di reclami, la commissione disciplinare sportiva deve procedere d'ufficio in qualsiasi momento per decidere motivatamente su eventuali gravi irregolarità di cui venisse a conoscenza.

Nel caso in cui una rappresentativa non si presenti alla disputa di un incontro, tranne che per gravi e documentati motivi, fermo restando quanto previsto dal punto 1, ultimo comma, questa viene eliminata dal torneo e ai fini della determinazione della classifica finale si acquisiranno solo i risultati delle squadre rimaste in gara.

Le decisioni della commissione disciplinare sono definitive.

10 - ALTRE NORME

E' affidata alle competenti commissioni organizzatrici la stesura dei calendari, la composizione dei turni di gara e dei sorteggi.

L'ordine di svolgimento delle gare deve avvenire per sorteggio e senza designazione di teste di serie. I sorteggi devono essere effettuati in data precedente l'inizio della manifestazione alla presenza di almeno un rappresentante della commissione organizzatrice.

11 - CASI DI PARITA'

Si rimanda alle rispettive norme delle varie discipline; non sono previsti, nei giochi di squadra, tempi supplementari, salvo che non sia diversamente previsto nelle singole schede tecniche.

In tutti i casi non previsti dai regolamenti vale la norma del passaggio alla fase successiva del concorrente più giovane di età o della squadra che totalizza la minore media delle età dei componenti (gg/mm/aa).

12 - PARTECIPAZIONE A PIÙ DISCIPLINE

E' consentita la partecipazione a più discipline a condizione che lo consentano il calendario e la sistemazione logistica. In occasione dei Campus e delle Finali Nazionali è consentita la partecipazione ad una sola disciplina.

13 - DOCUMENTAZIONE

In tutte le fasi successive a quella d'istituto il docente accompagnatore di ogni rappresentativa dovrà recare con se il modello "B" in triplice copia, compilato in ogni sua parte e firmato dal Dirigente Scolastico (il modello B sarà allegato alla prossima circolare contenente le schede tecniche delle singole discipline e i moduli di adesione).

Ogni alunno dovrà avere con se un documento di identità personale. Per gli allievi minori di anni 14 l'identità personale sarà attestata dal Dirigente Scolastico della scuola di appartenenza; il modello di attestazione d'identità dovrà obbligatoriamente essere munito di foto tessera (il modello sarà allegato alla prossima circolare contenente le schede tecniche delle singole discipline e i moduli di adesione).

14 - ASSISTENZA SANITARIA

Per tutti gli studenti partecipanti 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.

A partire dalle fasi successive a quella d'istituto le Commissioni Organizzatrici, d'intesa anche con l'Ente locale adotteranno le più opportune misure, affinché nelle manifestazioni relative sia garantita l'appropriata assistenza medica.

Ai fini della copertura assicurativa SPORTASS, gratuita per allievi e insegnanti, gli elenchi dei partecipanti ai GSS, a firma del Dirigente Scolastico, dovranno essere trasmessi alla **SPORTASS** stessa e per conoscenza alla competente commissione organizzatrice. Dalle fasi regionali comprese, tutti gli oneri relativi all'assistenza medico - sanitaria saranno assunti dal CONI.

15 - PREMIAZIONI

I materiali utili alle varie premiazioni, fino alle fasi regionali comprese, saranno forniti dal CONI.

16 - RINVIO

Per quanto non previsto nelle presenti norme generali si fa riferimento ai regolamenti delle rispettive federazioni.

ALLEGATO "A" - Giochi Sportivi Studenteschi – Discipline previste

ATLETICA LEGGERA	DAMA
NUOTO	GOLF
GINNASTICA	HOCKEY GHIACCIO
SCI ALPINO	HOCKEY PISTA
SCI DI FONDO	JUDO
SNOW BOARD	KARATE
ORIENTAMENTO	LOTTA
CALCIO	MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA
CALCIO A 5	PALLONE ELASTICO
PALLAVOLO	PATTINAGGIO CORSA
PALLACANESTRO	PATTINAGGIO GHIACCIO
PALLAMANO	PENTATHLON MODERNO
PALLATAMBURELLO	PESI
HOCKEY PRATO	PUGILATO EDUCATIVO
RUGBY	SCACCHI
SOFTBALL misto / BASEBALL	SCHERMA
AEROMODELLISMO	SQUASH
ARRAMPICATA SPORTIVA	TENNIS
BADMINTON	TENNISTAVOLO
BOCCE	TIRO A SEGNO
BRIDGE	TIRO A VOLO
CANOA	TIRO CON L'ARCO
CANOTTAGGIO	VELA
CICLISMO	SPORT DISABILI

DIPARTIMENTO PER I SERVIZI NEL TERRITORIO

Direzione generale per lo status dello studente, per le politiche giovanili e per le attività motorie
Ufficio IV°

Nota 5 settembre 2002

Prot. n. 3749/A4

Oggetto: Attività Sportiva anno scolastico 2002/2003 - Trasmissione schede tecniche

Si trasmettono in allegato le schede tecniche relative alle discipline previste dai Giochi Sportivi Studenteschi 2002 - 2003.

IL DIRETTORE GENERALE

Dr. Giuseppe Cammareri

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

INDICE

ARGOMENTO/DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina	ARGOMENTO/DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina
INDICE	2	52	HOCKEY GHIACCIO	28	
NORME GENERALI	3		HOCKEY PISTA	29	
ATL. CAMPESTRE	5		HOCKEY PRATO	30	
ATL. STAFFETTE	5		JUDO	31	
ATL. PISTA	6		KARATE	32	
BADMINTON	7		LOTTA	33	
GINNASTICA	8		MOTONAUTICA R.C.	34	
GINNASTICA AEROBICA	8		PALLONE ELASTICO	34	
NUOTO	8		PATTINAGGIO CORSA	35	
ORIENTAMENTO E TRAIL - O	9		PATTINAGGIO GHIACCIO FIGURA	35	
SCI ALPINO	11		PATTINAGGIO GHIACCIO VELOCITA'	36	
SCI DI FONDO	11		PESCA SPORTIVA - LANCIO	37	
SNOW BOARD	12		PENTATHLON MODERNO	38	
CALCIO	13		PESI	39	
CALCIO A 5	14		PUGILATO EDUCATIVO	40	
PALLACANESTRO	15		SCACCHI	41	
PALLAMANO	16		SCHERMA	42	
PALLATAMBURELLO	17		SOFTBALL MISTO	43	
PALLAVOLO	18		SQUASH	44	
RUGBY	19		TENNIS	45	
SPORT DISABILI E TRAIL - O	20		TENNISTAVOLO	46	
AEROMODELLISMO	22		TIRO A SEGNO	47	
ARRAMPICATA SPORT.	23		TIRO A VOLO	47	
BOCCE	24		TIRO CON L'ARCO	47	
BRIDGE	25		VELA	48	
CANOA	26		MODULI DI ADESIONE	49	
CANOTTAGGIO	26		MODELLO "B"	50	
CICLISMO	27		MODELLO CERTIFICAZIONE IDENTITA'	51	
DAMA	27				
GOLF	28				

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI

NORME TECNICHE ISTITUZIONI SCOLASTICHE DI PRIMO GRADO

Adesioni delle Istituzioni Scolastiche.

Le scuole che intendano aderire ai Giochi Sportivi Studenteschi riservati alle istituzioni di Primo Grado, devono inviare l'allegato modulo di adesione, compilato in ogni sua parte, al competente ufficio territoriale.

Per le discipline individuali la partecipazione è per rappresentativa scolastica e per singoli studenti, secondo le disposizioni tecniche indicate per ciascuna attività.

Partecipanti

Le età dei partecipanti nelle varie discipline sono regolate secondo la tabella seguente.

E' consentita la partecipazione degli studenti in anticipo di un anno.

La categoria Ragazzi riguarda: Atletica leggera, Corsa campestre, Orientamento.

In tutte le altre discipline la categoria è unica (anni 89, 90, 91 e 92) salvo se diversamente specificato nelle singole schede tecniche per alcune discipline sportive che si caratterizzano per la complessità e per le differenze di tipo auxologico, fisiologico e psicologico tra alunni dello stesso ordine di scuole.

	<i>Categoria</i>	<i>Anni di nascita</i>
<i>I° grado</i>	Ragazzi	1991 - 1992
	Cadetti	1989 - 1990

Le commissioni competenti potranno trovare le opportune modalità per garantire, fino alla fase provinciale compresa, la partecipazione agli alunni ripetenti nonché l'organizzazione di campionati per le categorie ragazzi. Lo svolgimento delle manifestazioni è regolato dalla nota prot. n°. 3390/A4 del 18 luglio 2002

Composizione delle squadre e numero dei partecipanti:

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

Inoltre i circuiti di più giornate - gara, relativi agli sport individuali, - atletica, nuoto, ginnastica, orientamento e sci - potranno avere formule diverse, rispetto al programma base, sulla scorta delle esigenze territoriali.

Discipline di squadra

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, uno da consegnare all'arbitro ed uno da consegnare, a richiesta, al docente accompagnatore della squadra avversaria.

Si riporta qui di seguito l'elenco delle discipline di squadra che saranno ammesse alle finali nazionali.

DISCIPLINE	DI SQUADRA
PRIMO GRADO	PRIMO GRADO
CALCIO (femm. a 7 // mas. a 11)	PALLATAMBURELLO
CALCIO A 5	PALLAVOLO
PALLACANESTRO	RUGBY
PALLAMANO	SPORT DISABILI (pallacanestro)

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

Discipline individuali ammesse alle finali nazionali 2003

DISCIPLINE INDIVIDUALI NEL PRIMO GRADO
CORSA CAMPESTRE
SPORT INVERNALI
ATLETICA LEGGERA
BADMINTON
GINNASTICA
GINNASTICA AEROBICA
NUOTO
ORIENTAMENTO
TENNIS TAVOLO
SPORT DISABILI

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. 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 ufficio scolastico territoriale ed al locale comitato provinciale CONI, il modello di adesione relativo agli sport individuali e di squadra.

Sportass

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

Premiazioni

I materiali utili alle varie premiazioni 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 e nazionali:

	REGIONALI		NAZIONALI
CAMPESTRE	dicembre 2002		gennaio 2003
SPORT INVERNALI	febbraio 2003		marzo 2003
CAMPUS		aprile 2003	
DISCIPLINE INDIVIDUALI	30 aprile 2003		maggio 2003
DISCIPLINE DI SQUADRA	marzo 2003		maggio 2003

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

ATLETICA LEGGERA

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

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

Corsa campestre

Partecipanti

Il numero dei partecipanti per ogni squadra è stabilito da ogni singola Commissione; ai fini del calcolo della classifica finale saranno presi in considerazione i **3** migliori risultati ottenuti da studenti appartenenti alla stessa scuola.

Alle fasi successive a quelle regionali la squadra è composta da tre studenti

Punteggi.

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

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

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

Parità:

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

Impianti ed attrezzature

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

Distanze gara :

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

Staffette Programma Tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

L'attività di staffetta termina a livello regionale.

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e Classifiche

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

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

Casi di parità

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

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

ATLETICA LEGGERA

Pista

Programma tecnico

CADETTI E CADETTE

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

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

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

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Alle fasi successive a quelle regionali la squadra è composta da sei studenti

Partecipazione

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

Categoria “Ragazzi”

Programma gare

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

Salto in alto, Salto in lungo, Vortex

Staffetta 4 x 100 senza vincolo di zona cambio

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
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 di arbitro.

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

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla 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 e ordine di svolgimento degli incontri

Si aggiudica l'incontro tra due rappresentative la squadra che vince in almeno due discipline, stante l'obbligo di disputare tutte e 3 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 e girone di classificazione tra le 3 vincenti i gironi
- da 16 a 20 quattro gironi di qualificazione e girone di classificazione tra le 4 vincenti i gironi

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

GINNASTICA e GINNASTICA AEROBICA

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

NUOTO

Programma tecnico

Maschile e femminile.

> m. 50 dorso, m. 50 rana, m. 50 farfalla, m. 50 stile libero, staffetta 4x50 stile libero

> Staffettone 6x50 stile libero (3M + 3F).

Partecipazione

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

Le gare individuali e la staffetta 4x50 sono effettuati dagli stessi ragazzi.

E' consentito ad ogni istituto partecipare sia alle prove individuali che allo staffettone 6x50; l'attività relativa allo staffettone si esaurisce a livello provinciale.

Lo staffettone 6x50 stile libero dovrà essere disputato da atleti differenti da quelli gareggianti nelle gare del programma individuale.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è composta da 4 alunni (4M o 4F)

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, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quante sono gli ammessi di squadra più uno.

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

ORIENTAMENTO

Programma Tecnico

Maschile e femminile.

> Corsa di orientamento.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Abbigliamento

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

TRAIL - O

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

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

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

Indicazioni Tecniche organizzative

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

percorso, uno stesso numero di risposte esatte.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

SCI ALPINO

Programma tecnico

Gara di slalom gigante maschile e femminile.

Partecipazione

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

Rappresentativa di Istituto

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

Impianti ed attrezzature

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

Per la gara di gigante è previsto un dislivello di m. 200/250, una lunghezza del percorso di m. 1000/1300 con un numero di 25/35 porte. **Si ricorda l'obbligatorietà dell'uso del caschetto e paraschiena.**

Punteggi e classifiche

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale

Ai partecipanti di squadra vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine 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 delle classifiche individuali dei tre migliori prestazioni ottenute 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, nell'ordine, i migliori piazzamenti.

SCI DI FONDO

Programma tecnico

Gara di fondo maschile e femminile - tecnica classica - .

Partecipazione

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

Rappresentativa di Istituto

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

Impianti ed attrezzature

Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali. Per la gara di fondo maschile la lunghezza del percorso è di km. 5 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 150/250 e la distanza di una salita di m. 60.

Per la gara di fondo femminile la lunghezza del percorso è di km. 4 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 100/150 e la distanza di una salita di m. 40.

Per la gara di staffetta maschile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di km. 4 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 150/250 e la distanza di una salita di m. 60.

Per la gara di staffetta femminile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di km. 3 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 100/150 e la distanza di una salita di m. 40.

Punteggi e classifiche

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale

Ai partecipanti di squadra vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine 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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.

La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali dei tre migliori prestazioni ottenute dai componenti la Rappresentativa di istituto. La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

SNOW BOARD

Programma tecnico

Gara di slalom gigante maschile e femminile.

Partecipazione

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto, maschile e femminile, è composta da 1 alunno e 1 alunna.

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 delle classifiche delle dei migliori prestazioni ottenute 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 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

CALCIO

Norme comuni

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

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

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

- FEMMINILE

Programma tecnico

Tornei a squadre di calcio a 7

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

2 tempi di 20 minuti ciascuno con 10' di intervallo.

Impianti ed attrezzature

Metà campo di calcio o in palestre o spazi adattabili. Si gioca con il pallone n° 4.

Regole di base

I giocatori di riserva possono essere immessi quali sostituti in qualsiasi momento dell'incontro ed in qualsiasi ruolo.

Sono ammessi cambi liberi. Al termine della gara tutte devono aver giocato.

Chi esce può rientrare.

Non esiste fuorigioco

Il passaggio di piede al portiere non costituisce fallo

- MASCHILE

Programma tecnico

Tornei a squadre di calcio a 11.

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

2 tempi di 30 minuti ciascuno con 10' di intervallo.

Impianti ed attrezzature

Campi di calcio o in spazi adattabili. Si gioca con il pallone n° 5.

Regole di base

I giocatori di riserva possono essere immessi quali sostituti in qualsiasi momento dell'incontro ed in qualsiasi ruolo.

Sono ammessi cambi liberi. Al termine della gara tutti devono aver giocato. Chi esce può rientrare.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

CALCIO A 5

Norme comuni

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

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

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

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

2 tempi di 15 minuti ciascuno con 5' di intervallo.

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Regole di base

I giocatori di riserva possono essere immessi quali sostituti in qualsiasi momento dell'incontro ed in qualsiasi ruolo.

Chi esce può rientrare. Sono ammessi cambi liberi. Alla fine dell'incontro tutti i giocatori devono aver giocato

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

PALLACANESTRO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, potrà iscrivere a referto, in ogni gara, fino ad un massimo di 12 giocatori/trici (10 ai campus e alle finali nazionali), di cui 5 scendono in campo.

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore di 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 min. effettivi ciascuno, con intervalli di 1' tra il primo ed il secondo tempo e tra il terzo e il quarto tempo, mentre tra il secondo e 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, purché venga rispettato l'obbligo che ogni iscritto a referto giochi almeno un tempo. 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

- Durata azione di attacco:

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

- Difesa

E' obbligatoria la difesa individuale e non è consentita 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 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 alla panchina è sanzionato con un tiro libero più la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria.

- Fallo di squadra

Una squadra esaurisce il bonus quando commette 5 falli in un periodo.

Casi di parità

Nel caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si svolgerà un tempo supplementare di 5 min. ed in caso di ulteriore parità si procederà all'esecuzione di 5 tiri liberi da parte di 5 giocatori/trici diversi delle 2 squadre, scelti dal Docente accompagnatore, fra coloro che hanno diritto a rimanere in panchina. Perdurando la parità si procederà all'effettuazione alternata di tiri fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una squadra non sarà in vantaggio.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

incontri; 3) quoziente canestri risultante da tutti gli incontri sostenuti; 4) dal maggior numero di canestri realizzati dalla squadra; 5) dalla minore età;

PALLAMANO

Composizione delle squadre

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

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche

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

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

■ possesso di palla da parte della squadra richiedente

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

Sanzioni e penalizzazioni

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

Casi di parità

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

PALLATAMBURELLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra maschile e femminile è composta da 8 giocatori, tutti da iscrivere a referto e tenuti a prendere parte al gioco. La squadra che per qualsiasi motivo resta in campo 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. 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 di forma circolare con membrana industriale o animale.

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.

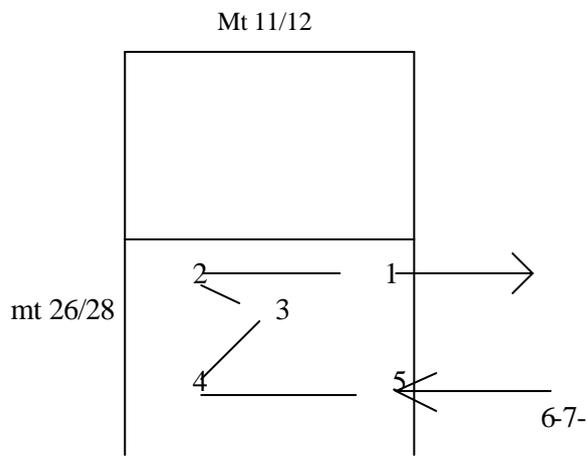
Al momento della battuta e durante il gioco i giocatori devono rispettare le posizioni previste in figura; in caso contrario si incorrerà nel fallo di posizione.

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.

8



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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

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.

PALLAVOLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da 12 giocatori (10 ai campus ed alle finali nazionali), non saranno ammesse alla disputa dell'incontro squadre con meno di 8 giocatori.

Impianti e attrezzature

Il campo misura m. 9 di larghezza e m. 18 di lunghezza e la rete deve essere posta alla seguente altezza: maschi m.2,24; femmine m 2.15.

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

Regole di base

Tutti gli incontri si disputano su 3 set obbligatori (giocati con il **Rally Point System**)

Ogni set vinto vale 1 punto.

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

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

E' prescritta la battuta dal basso e la zona di servizio è larga m.9.

La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.

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

Sono ammessi 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.

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

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

Sistema di punteggio

La classifica viene così stilata (**3 set**)

- 3 punti alla vittoria per 3-0
- 2 punti alla vittoria per 2-1
- 1 punto alla sconfitta per 1-2
- 0 punti alla sconfitta per 0-3

Casi di parità

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

1. in base al maggior numero di gare vinte
2. in base al miglior quoziente set

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

3. in base al miglior quoziente punti
4. risultato degli incontri diretti tra le squadre a pari punti.

Su proposta della competente Federazione Nazionale, ogni Commissione Organizzatrice potrà attivare , fino alla fase provinciale inclusa ed in collaborazione con i locali comitati FIPAV, tornei di classe **“3 per 3”** riservati a agli studenti delle classi prime.

RUGBY

Categorie

- 1[^] e 2[^] media mista (nati '90, '91, '92) fino alla fase regionale inclusa
- 2[^] e 3[^] media mas. e fem. (nati '89 e '90)

Composizione delle squadre

Cat. femminile: 7 giocatrici più 3 riserve

Cat. maschile 12 giocatori più 3 di riserve.

Tutti i giocatori devono essere utilizzati nella partita.

Tempi di gioco

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

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

Impianti ed attrezzature

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

Si utilizza la palla ovale n° 4.

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche

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

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

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

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

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

Sono previste tutte le riprese del gioco e le sostituzioni “volanti” .

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

SPORT DISABILI

Nel rispetto dell'autonomia organizzativa di ogni istituzione scolastica le competenti commissioni organizzatrici sono invitate a promuovere manifestazioni d'intesa con la F.I.S.D anche al fine di permettere aggregazioni territoriali di studenti di istituti diversi.

Programma tecnico

- > Atletica leggera: m. 50 per gli alunni in carrozzina e deambulanti – m. 400 in carrozzina e di cammino - lancio della palla da baseball in carrozzina e in piedi - salto in lungo da fermo o con rincorsa per i deambulanti - staffetta 4x50 m. in carrozzina e deambulanti.
 - > Sport invernali: Tracciati con pendenze adeguate e con porte direzionali tipo "gigante" per l'alpino e su medie distanze per il "nordico" (gruppo disabilità mentali e gruppo ipovedenti e ciechi assoluti).
 - > 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).
 - > Nuoto: m. 25 stile libero, m. 25 dorso, staffetta per tutte le disabilità.
 - > Pallacanestro: Adattamenti al gioco tipo 2c2, 3c3, 5c5 per disabilità fisiche in carrozzina e disabilità mentali.
 - > Calcio: a 5 con portiere vedente e a 7 con portiere vedente per le disabilità sensoriali. A 5 e a 11 per le disabilità mentali.
- Restano aperte le possibilità della partecipazione di alunni disabili in base alle tipologie di handicap nelle discipline: canoa, tennistavolo, tiro con l'arco, tiro a segno, equitazione, judo, ciclismo, bocce, tennis e scherma in carrozzina in base ai protocolli di intesa della F.I.S.D con le rispettive Federazioni, oltre al Torball gestito direttamente dalla F.I.S.D.
- Sono previste fasi comunali, provinciali, regionali e nazionali.

Partecipazione

- Adesioni: gli organi competenti provvederanno alla divulgazione del programma annuale fermo restando le autonome scelte dei Gruppi Sportivi Scolastici e la libera scelta di adesione da parte degli alunni stessi.
- Gli Insegnanti avranno cura di comunicare alle Commissioni Competente tramite le scuole l'età e le tipologie di disabilità al fine di consentire un'adeguata organizzazione delle attività.
- E' opportuna la deliberazione dei Consigli di Istituto affinché l'alunno disabile possa partecipare all'attività sportiva scolastica anche fuori dell'istituto.

Punteggi e classifiche

Secondo le disposizioni tecniche della F.I.S.D.

TRAIL - O

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

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

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

Indicazioni Tecnico organizzative

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

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

- Al via i concorrenti riceveranno la cartina con il percorso da effettuare e partiranno distanziati tra loro di alcuni

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

minuti

- Il percorso deve essere segnalato in cartina (es. con puntini rossi) e nella realtà (es. con fettucce bianco/rosse)
 - Lungo il percorso saranno posizionate alcune postazioni contraddistinte da un paletto e da un numero.
 - Posizionandosi frontalmente alla postazione, il concorrente individuerà nel terreno tre lanterne, di cui due saranno false e una sola correttamente posizionata esattamente sull'oggetto o sul particolare contraddistinto in cartina dal un cerchio rosso.
 - Per convenzione la prima lanterna partendo da sinistra è la lanterna "A" la seconda al centro la lanterna "B" e la terza, a destra, la "C". Queste lanterne vanno posizionate ad una distanza dalla postazione tra 0 e 20 mt.
 - Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne posizionate nella realtà corrisponde a quella segnata in cartina e quindi punzonare il cartellino nella casella "A", "B" o "C".
 - La postazione non sarà segnata sulla cartina, ma spetta al concorrente individuarne l'esatta posizione.
 - La lunghezza del percorso non potrà superare i 2,5 km e il tempo massimo dovrà essere compreso tra 1,5 e 2 ore; il numero di postazioni lungo il percorso non potrà superare le 12/15 unità.
 - La cartina di gara dovrà avere una scala, in linea di massima, da 1:2500
-
- Piazzole a tempo: in due o massimo tre piazzole sarà rilevato il tempo impiegato a rispondere; il rilievo cronometrico ha unicamente lo scopo di classificare 2 e più concorrenti che abbiano fornito, al termine del percorso, uno stesso numero di risposte esatte.
 - Il tempo a disposizione è 1 minuto ed ha inizio con la sistemazione davanti alla postazione e termina alla punzonatura del cartellino
 - In questa postazione ogni risposta errata è penalizzata con l'aggiunta al tempo impiegato, di 60 secondi. La risposta non data viene penalizzata con 2 minuti.
 - Le postazioni non devono essere segnate in cartina e non devono essere visibili al concorrente. Il giudice addetto consegnerà una cartina di gara apposita, orientata, solo dopo essersi sincerato che l'atleta abbia individuato sul terreno le 3 lanterne.
 - Dove possibile l'arrivo sarà comune alle altre categorie. Va tagliato il traguardo, consegnato il pettorale ed il cartellino ai giudici d'arrivo.
 - Il livello di difficoltà previsto per la scuola è il livello "B"
 - La classifica finale verrà stilata sulla base delle punzonature corrette senza tenere conto del tempo impiegato.
 - Gli accompagnatori hanno unicamente la funzione di sorvegliare e di aiutare fisicamente i concorrenti a superare le difficoltà legate agli spostamenti.
 - Il presente regolamento non è vincolante e rigido, ma dovrà essere adattato alle situazioni contingenti e ambientali in cui si svolge la prova, al numero e alle caratteristiche dei partecipanti, al fine di favorire la più ampia partecipazione.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

AEROMODELLISMO

Programma tecnico

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

Ogni lancio consiste in 2 prove ed è considerato ufficiale:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Disciplina sul campo

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

ARRAMPICATA SPORTIVA

Programma tecnico

La prova consiste in due arrampicate:

- > Arrampicata su Parete artificiale.
- > Arrampicata nel Diedro

LA Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Palestra scolastica, o spazio esterno attrezzato o impianto sportivo federale.

La parete artificiale consiste in una struttura rigida addossata ad un muro della palestra o più semplicemente una porzione di muro attrezzata con le prese ed ancoraggi idonei. Di norma è alta m. 6-8 e larga m. 2.

Il Diedro è una struttura angolare di circa 90° (un angolo della palestra o struttura idonea) di norma alta m. 6-8 e circa m. 2 per lato.

L'attrezzatura da arrampicata, l'imbracatura, gli ancoraggi, le corde, i cordini, i moschettoni e quant'altro necessario, devono rispondere al regolamento tecnico della Federazione.

Punteggi e classifiche

La classifica individuale si ottiene sommando i punteggi acquisiti da ogni concorrente nelle tre prove.

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

La classifica per Rappresentative di istituto si ottiene sommando il punteggio conseguito dai 3 alunni/e componenti le stesse.

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 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

BOCCE

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

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

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

BRIDGE

Programma tecnico

Tornei a coppie di libera composizione maschili e femminili.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è composta da 2 alunni/e. Uno di essi dovrà assumere il ruolo di “capitano”.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara, i tavoli, le sedie e le attrezzature come la sede di svolgimento del torneo devono essere idonee.

L’impianto deve prevedere, se possibile, un adeguato impianto microfonico ed un settore riservato all’arbitro. Le carte di gioco sono di tipo “francesi”.

Regole di base

Le manifestazioni dovranno sempre prevedere lo svolgimento di un torneo a coppie.

Le finali provinciali saranno giocate su un numero di smazzate compreso fra 14 e 20. Il metodo di movimento da privilegiare sarà l’”Howell” rispetto al “Mitchell” dove le coppie dello stesso istituto giocheranno nella stessa linea.

Punteggi e classifiche

A conclusione della fase provinciale verrà stilata una classifica per coppie in base ai punti ottenuti nelle varie gare in programma.

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all’ultima coppia regolarmente qualificata.

Casi di parità

Nei casi in cui si dovessero verificare situazioni di parità ci si dovrà attenere al Regolamento Internazionale di Gara emanato dal W.B.F. e riconosciuto e approvato dalla F.I.G.B.

In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella in cui i giocatori risulteranno più giovani.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

CANOA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

CANOTTAGGIO

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

CICLISMO

Programma tecnico

> Prova di abilità maschile e femminile.

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

Casi di parità

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

DAMA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

La damiera è un piano quadrato diviso in 64 caselle uguali, alternativamente chiare e scure (Dama italiana).

Le pedine sono 12 bianche, o di colore chiaro, e 12 pedine nere, o di colore scuro.

Punteggi e classifiche

Tutti i partecipanti saranno inseriti in un tabellone con formula "all'italiana".

Al termine della fase verrà stilata una classifica individuale assegnando 1 punto al primo, 2 al 2°, fino all'ultimo regolarmente classificato.

La classifica per Rappresentative di istituto si ottiene sommando i punteggi dei 4alunni/e

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 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

GOLF

Programma tecnico

Il programma gare prevede le seguenti prove:
> una prova di “putting green”, 18 buche medal.
> una prova in campo 9 buche “Louisiana”.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari.

Punteggi e classifiche

Verranno stilate distinte classifiche sia per la prova di “putting green” che per la prova in campo “9 buche”.
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all’ultimo regolarmente classificato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.
La classifica per Rappresentative di istituto si ottiene sommando i punteggi ottenuti dai propri 4 alunni/e nelle gare di “putting green” e nella classifica nella di squadra per la gara di tipo “Louisiana”

Casi di parità

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

HOCKEY GHIACCIO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

Gli incontri devono svolgersi su piste artificiali coperte di m. 30 di larghezza e m. 60 di lunghezza.
Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nelle finalità dei Giochi Sportivi Studenteschi.
Le porte e la segnatura del campo di gioco devono essere quelle previste dal Regolamento Tecnico dell’Hockey su ghiaccio della F.I.S.G..

Abbigliamento

La divisa di gioco deve essere quella regolamentare. Il portiere indossa una maglia di colore diverso da quello dei compagni di squadra.
E’ obbligatorio l’uso del casco con la maschera e di tutte le protezioni previste dal Regolamento tecnico.

Norme particolari

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

Casi di parità

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

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

HOCKEY PISTA

Composizione delle squadre

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

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

HOCKEY PRATO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Regole di base

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

Sono ammessi tutti i colpi tecnici eccettuato il drive.

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

Non esiste il fuorigioco.

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

sorteggio.

JUDO

Programma tecnico

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

Categoria femminile: fino a kg. 36 - fino a kg. 40 - fino a kg. 44 - fino a kg. 48 - fino a kg 52 - fino a kg. 57 - fino a kg 63 - oltre kg. 63.

Ogni combattimento dura 2' effettivi.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è di libera formazione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

L'arbitro da inizio al combattimento "Hajimé" (via), dopo che gli atleti avranno effettuato la presa fondamentale (bavero e manica). Quando gli atleti hanno rotto o lasciato le prese, l'arbitro annuncerà il "Mattè" (alt).

Sono punite le seguenti azioni dopo un primo ed unico richiamo:

- a) azioni con le ginocchia al suolo;
- b) azioni dirette con presa sotto la cintura;
- c) azioni che avvolgono o bloccano il collo dell'avversario;
- d) azioni di Makikomi e Sutemi

Sono vietate le tecniche di SHIME-WAZA e KANSETZU-WAZA

Punteggi e classifiche

Ogni tecnica è valutata con un punteggio parziale. Vince chi ottiene 20 punti totali o chi si trova in vantaggio alla fine dei 2' di combattimento. In caso di parità è assegnata la vittoria per decisione arbitrale.

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

KARATE

Programma tecnico.

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

Femminile: fino a kg: 40 - fino a kg 45 - - fino a kg 50 - fino a kg 55 - fino kg 65

Ogni combattimento, maschile e femminile, dura 80 secondi, a 60 viene dato il segnale di combattimento in chiusura.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

L'arbitro centrale dà il segnale di inizio e di fine-combattimento. Interviene per interrompere e per infliggere sanzioni in caso di infrazioni al regolamento.

E' consentito portare alla testa, al viso e al collo senza contatto un pugno rovescio (Uraken) e il calcio circolare (Mawashi – Geri). Le tecniche tra parentesi sono le uniche consentite.

Non è ammesso il pareggio.

Sono vietati gli atteggiamenti aggressivi, le grida intimidatorie, le tecniche di braccio o di gamba non controllate e tecniche di proiezione.

Punteggi e classifiche

Per la tecnica di braccia da 1 a 3 punti, per la tecnica di gambe da 1 a 9 punti, per la tattica da 1 a 5 o più di 5 punti, per il controllo degli attacchi da 1 a 5 punti; per la gestione da 1 a 3 punti.

Sono previste penalità e sanzioni.

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

LOTTA

Programma tecnico

Categoria maschile: da kg 27 fino a 30 kg. - fino a kg. 34 - fino a kg. 38 - fino a Kg 42 - fino a Kg 47 - fino a Kg 52 - fino a Kg 57 - da Kg 57 a 63.

Categoria femminile: da kg 27 fino a 30 kg. - fino a kg. 34 - fino a kg. 38 - fino a Kg 42 - fino a Kg 47 - fino a Kg 52 - fino a Kg 57 - da Kg 57 a 63.

Confronti individuali della durata di 2' effettivi continui. Ogni prolungamento dura 1' effettivo continuo

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Nella lotta Greco Romana in piedi è vietata la tecnica della proiezione con piegamento all'indietro e nella lotta a terra i sollevamenti e la tecnica "Doppia Nelson".

Nella Lotta Stile Libero in piedi è vietata la tecnica della proiezione con piegamento all'indietro e nella lotta a terra i sollevamenti e la "Doppia Nelson" e "Mezza Nelson" con intreccio.

Punteggi e classifiche

I punteggi vengono così assegnati:

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

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

Ripresa del combattimento dal centro del tappeto:

- quando un lottatore a terra in posizione di dominio non riesce chiaramente ad effettuare alcuna azione tecnica.
- quando l'arbitro reputi che la lotta debba essere ripresa dal centro del tappeto.

In nessun caso la lotta riprende a terra

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

Casi di parità

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

MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

L'impianto del circuito prevede boe di percorso, boe di traguardo, orologio, pedana ed area per giudici e cronometristi. Le imbarcazioni ammesse sono quelle con carena tradizionale equipaggiate con motore elettrico, alimentato con accumulatori ricaricabili , con elica immersa di serie.

Norme particolari

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Ogni batteria sarà formata da un massimo di 6 concorrenti

Sarà possibile scartare dal conteggio il lancio peggiore sia nelle gare a 3 lanci che in quelle a 4.

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

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

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

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 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

PALLONE ELASTICO LEGGERO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile o femminile, è composta da 6 giocatori/trici di cui 4 in campo.

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono di norma su campi indoor. Qualora questi non fossero disponibili, si potrà ricorrere a campi all'aperto aventi le medesime dimensioni e precisamente lunghezza m. 18 e larghezza m. 9.

Sono impiegati palloni omologati di circonferenza di cm. 40/50 e del peso di gr. 60/80.

Regole di base

La battuta è alternata da una squadra all'altra ogni 2 giochi.

La battuta viene eseguita dal fondo del campo.

Ciascuna squadra schiera in campo 4 giocatori, senza obbligo di rotazione. Permane l'obbligo dell'alternanza in battuta secondo una sequenza prestabilita: 1, 2, 3, 4..

Le squadre cambiano campo ogni 4 giochi.

Ogni squadra può chiedere all'arbitro, durante l'arco della gara e a gioco fermo, una sospensione di gioco da 1 minuto.

Vince la squadra che per prima realizza 5 giochi. Ogni gioco è articolato nella progressione 15, 30, 40, gioco.

Casi di parità

In caso di utilizzo del tie-break questo si conclude alla conquista del settimo punto, con 2 di vantaggio: 7-5, 8-6 ecc., le squadre battono una volta ciascuna con l'obbligo dell'alternanza in battuta.

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) dalla minore età; 5) dal sorteggio.

PATTINAGGIO CORSA

Programma tecnico

> Percorsi con moduli predefiniti.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

E' libera la scelta dei pattini.

Norme particolari

Sono previste le seguenti penalità:

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

Il punteggio viene determinato sulla base delle prove a cronometro.

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

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

Casi di parità

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

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

Figura

Programma tecnico

> Esercizio collettivo di libera composizione (Precision skating).

Rappresentativa di Istituto

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

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Norme tecniche

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

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

Velocità (Short Track)

Programma tecnico

> Maschile e femminile m.500.

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

Casi di parità

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

PESCA SPORTIVA E ATTIVITA' SUBACQUEE
Lancio tecnico di precisione

Programma tecnico

Lancio tecnico di precisione

Rappresentativa d'istituto

Le rappresentative d'istituto sono di libera composizione.

Impianti

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

Attrezzature

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

Regole di base

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

Ogni concorrente effettuerà tre serie di lanci verso ciascun bersaglio: a mt 10, a mt 13, a mt 18.

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

Punteggi e classifiche

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

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

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

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

Casi di parità

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

PENTATHLON MODERNO

Programma tecnico

- > Penta-Circuito.
- > Nuoto (m. 50).
- > Corsa (m. 1000).
- > Scherma.

Rappresentativa di Istituto

Le Rappresentative di Istituto, maschile e femminile, sono composte da 3 atleti/e.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

> Penta-Circuito: Non sono richiesti spazi particolari per poter organizzare il circuito. Un cortile, una palestra, una pista polivalente sono tutte zone idonee.

Il circuito è costruito con attrezzi e supporti didattici sempre presenti nelle palestre. I fioretti necessari a completare l'attrezzatura verranno forniti gratuitamente dalla Federazione a tutte le scuole che vogliono aderire all'iniziativa come anche le maschere in plastica.

> Corsa: Non è richiesto nessun campo particolare, i percorsi devono essere pianeggianti, ricavati possibilmente su fondo naturale con piccoli ostacoli facilmente prevedibili.

> Nuoto: Impianto idoneo presente nella zona.

> Scherma: La pedana per tirare di scherma può essere semplicemente delimitata al suolo con del nastro adesivo.

Punteggi e classifiche

La squadra si forma con i migliori elementi della scuola meglio classificati nelle varie gare. Il punteggio della squadra è dato dalla somma dei punteggi di ogni suo componente ricavati dalle classifiche individuali.

Penta-Circuito: Chi o coloro che ottengono il miglior tempo guadagneranno punti 1200. Gli altri partecipanti avranno 10 punti in meno per ogni 0,5 secondi in più nel tempo.

Nuoto: Chi o coloro che ottengono il tempo di 38" otterranno punti 1000. Gli altri partecipanti avranno 2 punti per ogni ±

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

0,1 secondi di differenza.

Corsa: Chi o coloro che ottengono il tempo di 3'30" otterranno punti 1000. Gli altri partecipanti avranno ± 1 punto per ogni $\pm 0,1$ secondi di differenza.

Scherma: Chi o coloro che ottengono il 50% delle stoccate otterranno punti 1000. Gli altri partecipanti avranno ± 10 punti per ogni $\pm 5\%$ di stoccate.

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di fino all'ultimo regolarmente arrivato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti ammessi più uno..

Casi di parità

In caso di parità si considera: 1) la migliore media-corsa; 2) la migliore media-nuoto; 3) la squadra con l'atleta che ha ottenuto il miglior tempo nella corsa; 4) la squadra con l'atleta che ha ottenuto il miglior tempo nel nuoto.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado
PESI

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di istituto

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

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

- a) **esecuzione salto triplo da fermo:** i tre salti vanno eseguiti senza soluzione di continuità (non ci deve essere alcun arresto o molleggio).

Si effettuano due prove consecutive delle quali si considera la migliore, la cui misura viene trasformata in punteggio (esempio: mt. 5.05 - punti 5.05). La prova è considerata nulla se l'alunno si ferma tra balzo e balzo, se appoggia le mani a terra durante l'esercizio, se cade all'indietro, se si siede o appoggia le mani terra all'indietro alla fine dei tre balzi. Per la misurazione si considera il tallone più vicino alla linea di partenza..

- b) **esecuzione lancio della palla medica:** il lancio della palla medica (Kg. 3) da avanti basso a alto dietro, va effettuato in un settore appositamente predisposto di mt. 4 di larghezza. La palla deve partire dall'appoggio a terra e deve essere lanciata all'indietro, senza alcun arresto, molleggio od oscillazione intermedia. Si effettuano due prove consecutive delle quali si considera la migliore. La misura viene trasformata in punteggio come nel caso del salto. Il lancio è nullo se la palla cade fuori dal settore o se l'alunno entra nel settore durante o subito dopo il lancio.

- c) **esecuzione esercizio dello strappo:** si effettuano su 4 prove consecutive con il minibilanciere a carico fisso di kg. 10 cm le regole tecniche della pesistica e con l'obbligo dell'accosciata, con l'articolazione dell'anca più bassa di quella del ginocchio e talloni in appoggio.

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

Punteggi classifiche

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO

Programma tecnico

Categorie maschili e femminili.

> Percorso a tempo.

> Prova tecnico-tattica al sacco oscillante.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Tale somma rappresenta il punteggio finale dell'allievo.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado
SCACCHI

Programma tecnico

> Torneo per squadra.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

La scacchiera è un piano quadrato diviso in 64 caselle uguali, alternativamente chiare e scure. I pezzi sono 16 bianchi, o di colore chiaro, e 16 neri, o di colore scuro che possono essere inviati gratuitamente dalla FSI, secondo disponibilità, alle Scuole che aderiranno e ne faranno richiesta.

Norme tecniche

A seconda della partecipazione può essere prevista un'unica manifestazione oppure una maschile ed una femminile

A seconda del numero delle squadre partecipanti la manifestazione si svolgerà con il sistema "italo-svizzero" oppure con il sistema "all'italiana" (max 6 squadre).

Sono previsti in genere 5 incontri di gioco per ciascuna squadra, in modo da completare la manifestazione nell'arco di una sola giornata.

Per lo svolgimento delle partite è previsto l'uso dell'orologio con il tempo di 30' a giocatore per terminare la partita.

Punteggi e classifiche

La classifica finale viene stilata in base ai punti squadra conseguiti (2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, e 0 per la sconfitta).

Casi di parità

In caso di parità dei punti tra 2 Rappresentative si prenderà in considerazione prima la somma dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra, poi il confronto diretto ed infine i punti conseguiti sulla prima scacchiera.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

SCHERMA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Regole di base

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

La classifica generale è data dalla somma delle 2 prove.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

SOFTBALL MISTO

Composizione delle squadre

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

Impianti ed attrezzature

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

Distanza tra le basi: m. 18,29;

Distanza pedana del lanciatore: m. 12,11;

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

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

Abbigliamento

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

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

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

Regole di base

Tempi di gioco

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Suggeritori: potranno essere due adulti.

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di I° grado

- della squadra più giovane
- del sorteggio.

SQUASH

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara è quello regolamentare.

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

Regole di base

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

TENNIS

PROGRAMMA TECNICO

La manifestazione si esplica attraverso un campionato a squadre. Le gare previste sono il singolare maschile, il singolare femminile e il doppio misto con regole tennis.

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

La rappresentativa di istituto si compone di 6 elementi (3 maschi e 3 femmine): 1 maschio e 1 femmina di 1[^], 1 maschio e 1 femmina di 2[^] e 1 maschio e 1 femmina di 3[^].

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.

I giocatori di 1[^] e di 2[^] media giocano il singolare, mentre quelli di 3[^] giocano il doppio misto.

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 5 previste.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

TENNISTAVOLO

Programma tecnico

Sono previste le seguenti gare: Singolo Maschile, Singolo femminile, Doppio misto.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è mista e composta da 3 alunni/e (2M + 1F oppure 1M + 2F).
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 ed 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

Punteggi e classifiche

L'ordine di svolgimento degli incontri è il seguente: 1°) Singolo Maschile, 2°) Singolo femminile, 3°) Doppio misto.
Risulterà vincitrice la Rappresentativa di istituto che si affermi in almeno 2 dei 3 incontri previsti (stante l'obbligo di disputare tutte e 3 gli incontri).

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado
TIRO A SEGNO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati
Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.
Descrizione del bersaglio.
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo,
Visita all'impianto da tiro.
Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità "carabina e "pistola".
Sono consentite esercitazioni di tiro solo ed esclusivamente al simulatore elettronico.

Partecipazione scolastica

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

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

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

TIRO A VOLO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati
Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.
Descrizione della composizione del piattello.
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo
Visita all'impianto da tiro (macchina lanciapiattelli, armeria)
Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità "Fossa olimpica" e "Skeet".

Partecipazione scolastica

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

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

Il programma tecnico dovrà essere illustrato solo nelle parti teoriche.

TIRO CON L'ARCO

Programma tecnico

- Gara di tiro con bersaglio di cm 80 a 10 mt maschile e femminile.
12 serie di tiri (tre frecce per serie) per un totale di 36 frecce.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte in impianti all'aperto o al coperto secondo le norme previste dal R.T.F..
Vengono utilizzati gli archi-scuola con mirino ma senza accessori (stabilizzatori /clicker) e i bersagli sono del tipo indoor da cm. 80.

Punteggi e classifiche

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di

I° grado

Casi di parità

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

VELA

Programma tecnico

Sono previste:

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

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

MODULO DI ADESIONE AI GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI
ANNO SCOLASTICO 2002/2003 ---- PRIMO GRADO

La scuola _____

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

ATTIVITA' PROGRAMMATE

DISCIPLINA	maschile	femminile	DISCIPLINA	maschile	femminile
ATL. CAMPESTRE			HOCKEY GHIACCIO		
ATL. STAFFETTE			HOCKEY PISTA		
ATL. PISTA			HOCKEY PRATO		
BADMINTON			JUDO		
GINNASTICA			KARATE		
GINNASTICA AEROBICA			LOTTA		
NUOTO			MOTONAUTICA R.C.		
ORIENTAMENTO E TRAIL - O			PALLONE ELASTICO		
SCI ALPINO			PATTINAGGIO CORSA		
SCI DI FONDO			PATTINAGGIO GHIACCIO FIGURA		
SNOW BOARD			PATTINAGGIO GHIACCIO VELOCITA'		
CALCIO			PESCA SPORTIVA - LANCIO		
CALCIO A 5			PENTATHLON MODERNO		
PALLACANESTRO			PESI		
PALLAMANO			PUGILATO EDUCATIVO		
PALLATAMBURELLO			SCACCHI		
PALLAVOLO			SCHERMA		
RUGBY			SOFTBALL MISTO		
SPORT DISABILI E TRAIL - O			SQUASH		
AEROMODELLISMO			TENNIS		
ARRAMPICATA SPORT.			TENNISTAVOLO		
BOCCE			TIRO A SEGNO		
BRIDGE			TIRO A VOLO		
CANOA			TIRO CON L'ARCO		
CANOTTAGGIO			VELA		
CICLISMO			ALTRE		
DAMA			ALTRE		
GOLF			ALTRE		

Firma del dirigente scolastico

timbro scuola

data

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

MODELLO B
POSIZIONE DEI PARTECIPANTI ALL'INCONTRO

SCUOLA / ISTITUTO _____ **DI** _____

DATA DELL'EVENTO _____

FASE: distrettuale provinciale regionale nazionale

DISCIPLINA _____ **MAS.** **FEM.**

DOCENTE ACCOMPAGNATORE _____

ALUNNI/E PARTECIPANTI:

	cognome e nome	data di nascita
1)	_____	___/___/___
2)	_____	___/___/___
3)	_____	___/___/___
4)	_____	___/___/___
5)	_____	___/___/___
6)	_____	___/___/___
7)	_____	___/___/___
8)	_____	___/___/___
9)	_____	___/___/___
10)	_____	___/___/___
11)	_____	___/___/___
12)	_____	___/___/___
13)	_____	___/___/___
14)	_____	___/___/___
15)	_____	___/___/___

Si dichiara che gli alunni sopraindicati sono iscritti e frequentanti e che i dati sopra riportati corrispondono al vero.

DATA _____

TIMBRO SCUOLA

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
I° grado

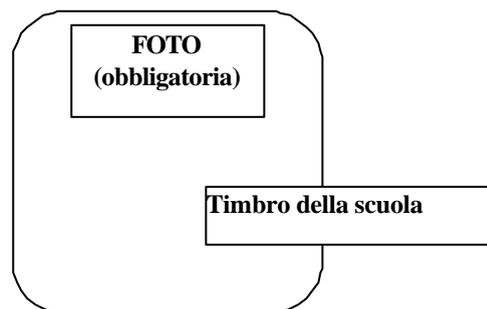
**MODELLO DI CERTIFICAZIONE
PER ALUNNI SPROVVISTI DI DOCUMENTO DI IDENTITÀ
PERSONALE**

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 ____/____/____
scolastico

Firma del dirigente

NOTE:

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

INDICE

DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina	DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina
INDICE	2	52	HOCKEY GHIACCIO		79
NORME GENERALI		53	HOCKEY PISTA		80
ATL. CAMPESTRE		55	HOCKEY PRATO		81
ATL. PISTA		56	JUDO		82
BADMINTON		57	KARATE		83
GINNASTICA		58	LOTTA		84
GINNASTICA AEROBICA		58	MOTONAUTICA R.C.		85
NUOTO		58	PALLONE ELASTICO		86
ORIENTAMENTO e TRIAL - O		59	PATTINAGGIO CORSA		87
SCI ALPINO		61	PATTINAGGIO GHIACCIO FIGURA		88
SCI DI FONDO		61	PATTINAGGIO GHIACCIO VELOCITA'		89
SNOW BOARD		62	PESCA SPORTIVA - LANCIO		90
CALCIO		63	PENTATHLON MODERNO		91
CALCIO A 5		64	PESI		92
PALLACANESTRO		65	PUGILATO EDUCATIVO		93
PALLAMANO		66	SCACCHI		94
PALLATAMBURELLO		67	SCHERMA		95
PALLAVOLO		68	SQUASH		96
RUGBY		69	TENNIS		97
SPORT DISABILI e TRIAL - O		70	TENNISTAVOLO		98
AEROMODELLISMO		72	TIRO A SEGNO		99
ARRAMPICATA SPORT.		73	TIRO A VOLO		99
BASEBALL // SOFTBALL		74	TIRO CON L'ARCO		100
BOCCE		75	VELA		101
BRIDGE		76	MODULI DI ADESIONE		102
CANOA		77	MODELLO "B"		103
CANOTTAGGIO		77	MODELLO CERTIFICAZIONE IDENTITA'		104
CICLISMO		78			
DAMA		78			
GOLF		79			

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

NORME TECNICHE
GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI
ISTITUZIONI SCOLASTICHE DI SECONDO GRADO

Adesioni delle Istituzioni Scolastiche.

Le scuole che intendano aderire ai Giochi Sportivi Studenteschi riservati alle istituzioni scolastiche di Secondo Grado, devono inviare l'allegato modulo di adesione, compilato in ogni sua parte, al competente ufficio territoriale.

Per le discipline individuali la partecipazione è per Rappresentativa scolastica e per singoli studenti, secondo le disposizioni tecniche indicate per ciascuna attività.

Partecipanti

Le età dei partecipanti nelle varie discipline sono regolate secondo la tabella seguente.

E' consentita la partecipazione degli studenti in anticipo di un anno,.

	<i>Categoria</i>	<i>Anni di nascita</i>
<i>2° grado</i>	Allievi	1986-87-88-89
	Juniors	1984-85

Le competenti commissioni potranno trovare le opportune modalità per garantire, fino alla fase provinciale compresa, la partecipazione agli alunni ripetenti nonché l'organizzazione di campionati per le categorie Juniors

Lo svolgimento delle manifestazioni è regolato dalla nota prot. n°. **3390/A4 del 18 luglio 2002.**

Composizione delle squadre e numero 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

Inoltre i circuiti di più giornate - gara, relativi agli sport individuali, – atletica, nuoto, ginnastica, orientamento e sci - potranno avere formule diverse, rispetto al programma base, sulla scorta delle esigenze territoriali

Discipline di squadra

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, uno da consegnare all'arbitro ed uno da consegnare, a richiesta, al docente accompagnatore della squadra avversaria.

Si riporta qui di seguito l'elenco delle discipline di squadra che saranno ammesse alle finali nazionali.

DISCIPLINE DI SQUADRA
SECONDO GRADO
CALCIO
CALCIO A 5
PALLACANESTRO
PALLAMANO
PALLATAMBURELLO
PALLAVOLO

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

RUGBY
SPORT DISABILI (pallacanestro)

Discipline individuali ammesse alle finali nazionali 2003

DISCIPLINE INDIVIDUALI NEL SECONDO GRADO
CORSA CAMPESTRE
SPORT INVERNALI
ATLETICA LEGGERA
BADMINTON
GINNASTICA
GINNASTICA AEROBICA
NUOTO
ORIENTAMENTO
TENNIS TAVOLO
SPORT DISABILI

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. 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 ufficio scolastico territoriale 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 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 provinciali e regionali:

	REGIONALI		NAZIONALI
CAMPESTRE	dicembre 2002		gennaio 2003
SPORT INVERNALI	febbraio 2003		marzo 2003
CAMPUS		aprile 2003	
DISCIPLINE INDIVIDUALI	30 aprile 2003		maggio 2003

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

DISCIPLINE DI SQUADRA	marzo 2003		maggio 2003
------------------------------	-------------------	--	--------------------

ATLETICA LEGGERA

L'attività della categoria Juniores termina a livello provinciale

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 tre studenti

Punteggi.

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

Un componente la squadra 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 tre concorrenti.

Distanze gara :

Categoria	Maschile	Femminile
Allievi	da 2500 a 3000 MT	da 1500 a 2000 MT
Juniores	mt. 4000 circa	mt 3000 circa

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.

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 2002 / 2003
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. 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. 1000 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 3 – lancio del disco da kg. 1 – staffetta 4x100 m.

Inoltre sono possibili, qualora sul territorio ne esistano le possibilità, e su delibera delle competenti commissioni, 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.

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

Rappresentativa di Istituto

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

Alle fasi successive a quelle provinciale la squadra è composta da sette studenti.

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

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

Punteggi e classifiche

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

Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre saranno presi in considerazione il risultato della staffetta 4 X 100 e i 7 migliori risultati ottenuti in specialità diverse da studenti appartenenti alla stessa scuola

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° 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 di arbitro.

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

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla 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 e ordine di svolgimento degli incontri

Si aggiudica l'incontro tra due rappresentative la squadra che vince in almeno due discipline, stante l'obbligo di disputare tutte e 3 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 e girone di classificazione tra le 3 vincenti i gironi
- da 16 a 20: quattro gironi di qualificazione e girone di classificazione tra le 4 vincenti i gironi

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

GINNASTICA e GINNASTICA Aerobica

I regolamenti della Ginnastica, data la loro voluminosità, saranno inviati a parte.

NUOTO

Programma Tecnico

Maschile e femminile.

> m. 50 dorso, m. 50 rana, m. 50 farfalla, m. 50 stile libero, staffetta 4x50 stile libero

> Staffettone 8x50 stile libero.

Rappresentativa di istituto

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

La Rappresentativa di Istituto dello staffettone è mista e composta da 8 alunni/e (4M + 4F)

Partecipazione

Le gare individuali e la staffetta 4x50 sono effettuati dagli stessi ragazzi.

Lo staffettone 8x50 stile libero (4M + 4F) dovrà essere effettuato da atleti differenti di quelli gareggianti nelle gare del programma individuale. L'attività dello staffettone 8 x 50 termina a livello provinciale.

E' consentito ad ogni istituto partecipare sia alle prove individuali che allo staffettone 8x50.

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputano 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 e agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono i partecipanti di squadra più uno.

Verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto sulla base di un atleta per categoria e della staffetta. L'istituto vincente sarà quella che avrà sommato il minor punteggio con i suoi 4 migliori atleti.

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 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

ORIENTAMENTO

Programma tecnico

Maschile e femminile.
- Corsa di orientamento.

Categorie

Categoria A: il percorso previsto è di ca. 3000 metri. Le difficoltà saranno medio - alte.

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.; ai fini del calcolo della classifica finale saranno presi in considerazione i **3** migliori risultati ottenuti da studenti appartenenti alla stessa scuola.

Alle fasi successive a quelle provinciale la squadra è composta da tre studenti

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: l'istituto vincente sarà quello che avrà sommato il minor punteggio con i suoi 5 migliori atleti.

Accederanno inoltre alle fasi successive gli alunni primi classificati in assoluto non facenti parte della squadra ammessa.

Casi di parità

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

TRAIL - O

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

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

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

Indicazioni Tecnico organizzative

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

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

- Al via i concorrenti riceveranno la cartina con il percorso da effettuare e partiranno distanziati tra loro di alcuni minuti
- Il percorso deve essere segnalato in cartina (es. con puntini rossi) e nella realtà (es. con fettucce bianco/rosse)
- Lungo il percorso saranno posizionate alcune postazioni contraddistinte da un paletto e da un numero.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

- Posizionandosi frontalmente alla postazione, il concorrente individuerà nel terreno tre lanterne, di cui due saranno false e una sola correttamente posizionata esattamente sull'oggetto o sul particolare contraddistinto in cartina dal un cerchio rosso.
- Per convenzione la prima lanterna partendo da sinistra è la lanterna "A" la seconda al centro la lanterna "B" e la terza, a destra, la "C". Queste lanterne vanno posizionate ad una distanza dalla postazione tra 0 e 20 mt.
- Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne posizionate nella realtà corrisponde a quella segnata in cartina e quindi punzonare il cartellino nella casella "A", "B" o "C".
- La postazione non sarà segnata sulla cartina, ma spetta al concorrente individuarne l'esatta posizione.
- La lunghezza del percorso non potrà superare i 2,5 km e il tempo massimo dovrà essere compreso tra 1,5 e 2 ore; il numero di postazioni lungo il percorso non potrà superare le 12/15 unità.
- La cartina di gara dovrà avere una scala, in linea di massima, da 1:2500
- Piazzole a tempo: in due o massimo tre piazzole sarà rilevato il tempo impiegato a rispondere; il rilievo cronometrico ha unicamente lo scopo di classificare 2 e più concorrenti che abbiano fornito, al termine del percorso, uno stesso numero di risposte esatte.
- Il tempo a disposizione è 1 minuto ed ha inizio con la sistemazione davanti alla postazione e termina alla punzonatura del cartellino
- In questa postazione ogni risposta errata è penalizzata con l'aggiunta al tempo impiegato, di 60 secondi. La risposta non data viene penalizzata con 2 minuti.
- Le postazioni non devono essere segnate in cartina e non devono essere visibili al concorrente. Il giudice addetto consegnerà una cartina di gara apposita, orientata, solo dopo essersi sincerato che l'atleta abbia individuato sul terreno le 3 lanterne.
- Dove possibile l'arrivo sarà comune alle altre categorie. Va tagliato il traguardo, consegnato il pettorale ed il cartellino ai giudici d'arrivo.
- Il livello di difficoltà previsto per la scuola è il livello "B"
- La classifica finale verrà stilata sulla base delle punzonature corrette senza tenere conto del tempo impiegato.
- Gli accompagnatori hanno unicamente la funzione di sorvegliare e di aiutare fisicamente i concorrenti a superare le difficoltà legate agli spostamenti.
- Il presente regolamento non è vincolante e rigido, ma dovrà essere adattato alle situazioni contingenti e ambientali in cui si svolge la prova, al numero e alle caratteristiche dei partecipanti, al fine di favorire la più ampia partecipazione.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

SCI ALPINO

Programma Tecnico

> Gara di slalom gigante maschile e femminile.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali per le specifiche categorie. Per la gara di gigante è previsto un dislivello di m. 200/250, una lunghezza del percorso di m. 1000/1300 con un numero di 25/35 porte. **Si ricorda l'obbligatorietà dell'uso del caschetto e paraschiena..**

Punteggi e classifiche

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale

Ai partecipanti di squadra vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine 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 e agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.

La classifica di squadra si ottiene sommando i migliori tre piazzamenti dei componenti la Rappresentativa 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, nell'ordine, i migliori piazzamenti.

SCI DI FONDO

Programma tecnico

➤ Gara di fondo maschile e femminile. - tecnica libera -

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali per le specifiche categorie. Per la gara di fondo maschile la lunghezza del percorso è di km. 7,5 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 150/250 e la distanza di una salita di m. 60.

Per la gara di fondo femminile la lunghezza del percorso è di km. 5 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 100/150 e la distanza di una salita di m. 40.

Per la gara di staffetta maschile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di km. 7,5 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 150/250 e la distanza di una salita di m. 60.

Per la gara di staffetta femminile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di km. 5 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 100/150 e la distanza di una salita di m. 40.

Punteggi e classifiche

Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale

Ai partecipanti di squadra vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine 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 e agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

Casi di parità

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

SNOW BOARD

Programma tecnico

Gara di slalom gigante maschile e femminile.

Partecipazione

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

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto, maschile e femminile, è composta da 1 alunno e 1 alunna.

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 di squadra 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 delle classifiche delle migliori prestazioni ottenute 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 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

CALCIO

Programma tecnico

> Tornei a squadre di calcio a 11 maschili e femminili.

Composizione delle squadre

Calcio a 11: squadre composte da 14 giocatori/trici, di cui 10 scendono in campo ed uno in porta.

Tempi di gioco

Calcio a 11 maschile: 2 tempi di 40' ciascuno con 10' di intervallo.

Calcio a 11 femminile: 2 tempi di 30' ciascuno con 10' di intervallo.

Impianti ed attrezzature

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

Maschile: si gioca con il pallone n° 5. Femminile: si gioca con il pallone n° 4.

Regole di base

Campi di calcio o in spazi adattabili. Si gioca con il pallone n° 5.

I giocatori di riserva possono essere immessi quali sostituti in qualsiasi momento dell'incontro ed in qualsiasi ruolo. Sono ammessi cambi liberi. Al termine della gara tutti devono aver giocato. Chi esce può rientrare.

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

CALCIO A 5

Norme comuni

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

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

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

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

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

I giocatori di riserva possono essere immessi quali sostituti in qualsiasi momento dell'incontro ed in qualsiasi ruolo. Sono ammessi cambi liberi. Al termine della gara tutti devono aver giocato. Chi esce può rientrare.

Non esiste fuorigioco.

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

PALLACANESTRO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, potrà iscrivere a referto in ogni gara fino ad un massimo di 12 giocatori/trici, (10 ai campus ed alle finali nazionali) di cui 5 in campo.

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore di 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 min. effettivi ciascuno, con intervalli di 1' tra il primo ed il secondo tempo e tra il terzo e il quarto tempo, mentre tra il secondo e il terzo tempo si osserva un intervallo di 10'.

Impianti ed attrezzature

I campi, i canestri e 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 di 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 all'esecuzione di 5 tiri liberi da parte di 5 giocatori/trici diversi delle 2 squadre, scelti dal Docente accompagnatore, fra coloro che hanno diritto a rimanere in panchina. Perdurando la parità si procederà all'effettuazione alternata di tiri fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una squadra non sarà in vantaggio.

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 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

PALLAMANO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 14 giocatori (11 ai campus ed alle finali nazionali) senza distinzione fra giocatori di campo e portieri. Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori, di cui uno è portiere. Non sono ammesse squadre con numero inferiore a 8 giocatori/trici: il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il migliore risultato in favore della squadra avversaria.

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

Il campo misura di norma m. 20 di larghezza e m. 40 di lunghezza. Sono consentite misure inferiori. Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di mt. 2 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 la 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 condizione:

■ possesso di palla da parte della squadra richiedente

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

Sanzioni e penalizzazioni

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

- ammonizione (cartellino giallo): è consentita una sola ammonizione al giocatore e 3 ammonizioni alla squadra.
- esclusione (di 2 minuti): massimo tre volte per ogni giocatore dopo di che viene squalificato (cartellino rosso), e può essere sostituito da un compagno di gioco scontati i due minuti di 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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

è determinata nell'ordine dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli incontri diretti; 2) differenza reti negli incontri diretti; 3) differenza reti complessiva (reti realizzate e reti subite); 4) maggior numero di reti realizzate; 5) dalla minore età; 6) dal sorteggio.

PALLATAMBURELLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra maschile e femminile è composta da 8 giocatori, tutti da iscrivere a referto e tenuti a prendere parte al gioco. La squadra che per qualsiasi motivo resta in campo 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. 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 di forma circolare con membrana industriale o animale.

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.

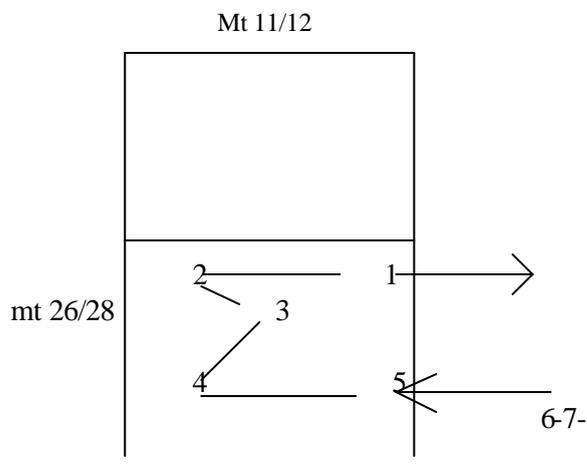
Al momento della battuta e durante il gioco i giocatori devono rispettare le posizioni previste in figura; in caso contrario si incorrerà nel fallo di posizione.

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.

8



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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

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

PALLAVOLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta in ogni fase da un massimo di 12 giocatori (10 ai campus ed alle finali nazionali), non saranno ammesse alla disputa dell'incontro squadre con meno di 8 giocatori.

Impianti e attrezzature

Il campo misura m. 9 di larghezza e m. 18 di lunghezza e la rete deve essere posta alla seguente altezza: maschi m. 2,43 ; femmine m 2,24.

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

Regole di base

Tutti gli incontri si disputano al meglio dei 3 set su 5 (giocati con il **Rally Point System**).

Successivamente alla fase regionale si giocherà 2 set su 3.

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

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

La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.

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

Sono ammessi 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.

E' consentito l'uso del giocatore "libero".

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

Sistema di punteggio (3 set su 5)

La classifica viene così stilata

3 punti alla vittoria per 3-0 e 3-1

2 punti alla vittoria per 3-2

1 punto alla sconfitta per 2-3

0 punti alla sconfitta per 0-3 e 1-3

Sistema di punteggio(2 set su 3)

La classifica viene così stilata

2 punti per la vittoria 2-0 e 2-1

0 punti per la sconfitta 0-2 e 1-2

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

Su proposta della competente Federazione Nazionale, ogni Commissione Organizzatrice potrà attivare , fino alla fase provinciale inclusa ed in collaborazione con i locali comitati FIPAV, tornei di **“Beach Volley”** riservati a agli studenti degli istituti di istruzione secondaria di secondo grado.

RUGBY

Categorie

- 1° e 2° anno (nati '87, '88, '89)

- 3°, 4°, 5° anno (nati '84, '85, '86) fino alla fase regionale inclusa.

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 12 giocatori di cui 7 in campo.

Non sono ammesse squadre con meno di 10 giocatori/trici.

Tutti i giocatori devono essere utilizzati nel torneo.

Tempi di gioco

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

Nei tornei a concentrazione o con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60'.

Impianti ed attrezzature

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

Si utilizza la palla ovale n° 5.

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche

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

Il pallone può essere giocato con i piedi solamente dentro i “22”, segnati a m.10 circa dalla linea di meta.. La conquista del pallone può avvenire solo attraverso il tallonaggio. E' vietata la spinta.

Alla rimessa laterale nell'allineamento partecipano 2 giocatori per squadra e non si può alzare il saltatore.

Sono previste tutte le riprese del gioco e le sostituzioni “volanti”.

La mischia è composta da 3 giocatori

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

SPORT DISABILI
F.I.S.D.

Nel rispetto dell'autonomia organizzativa di ogni istituzione scolastica le COMMISSIONI COMPETENTI sono invitate a promuovere manifestazioni d'intesa con la F.I.S.D anche al fine di permettere aggregazioni territoriali di studenti di istituti diversi.

Programma tecnico

- > Atletica leggera: m. 50 per gli alunni in carrozzina e deambulanti – m. 400 in carrozzina e di cammino - lancio della palla da baseball in carrozzina e in piedi - salto in lungo da fermo o con rincorsa per i deambulanti - staffetta 4x50 m. in carrozzina e deambulanti.
- > Sport invernali: Tracciati con pendenze adeguate e con porte direzionali tipo “gigante” per l’alpino e su medie distanze per il “nordico” (gruppo disabilità mentali e gruppo ipovedenti e ciechi assoluti).
- > 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).
- > Nuoto: m. 25 stile libero, m. 25 dorso, staffetta per tutte le disabilità.
- > Pallacanestro: Adattamenti al gioco tipo 2c2, 3c3, 5c5 per disabilità fisiche in carrozzina e disabilità mentali.
- > Calcio: a 5 con portiere vedente e a 7 con portiere vedente per le disabilità sensoriali. A 5 e a 11 per le disabilità mentali.

Restano aperte le possibilità della partecipazione di alunni disabili in base alle tipologie di handicap nelle discipline: canoa, tennistavolo, tiro con l’arco, tiro a segno, equitazione, judo, ciclismo, bocce, tennis e scherma in carrozzina in base ai protocolli di intesa della FISD con le rispettive Federazioni, oltre al Torball gestito direttamente dalla FISD.

Sono previste fasi comunali, provinciali, regionali e nazionali.

Partecipazione

- Adesioni: gli organi competenti provvederanno alla divulgazione del programma annuale fermo restando le autonome scelte dei Gruppi Sportivi Scolastici e la libera scelta di adesione da parte degli alunni stessi.

Gli Insegnanti avranno cura di comunicare alle commissioni competenti tramite le scuole l’età e le tipologie di disabilità al fine di consentire un’adeguata organizzazione delle attività.

- Aggregazioni: nel rispetto dell’autonomia organizzativa di ogni istituzione scolastica di promuovere competizioni sportive, le commissioni competenti promuoveranno aggregazioni territoriali di studenti di istituti diversi per permettere la formazione di Rappresentative di distretto, di città o di regione a seconda del dato statistico dei partecipanti.

- E’ opportuna la deliberazione dei Consigli di Istituto affinché l’alunno disabile possa partecipare all’attività sportiva scolastica anche fuori dell’istituto.

Punteggi e classifiche: Secondo le disposizioni tecniche della F.I.S.D..

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

TRAIL - O

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

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

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

Indicazioni Tecnico organizzative

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

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

- Al via i concorrenti riceveranno la cartina con il percorso da effettuare e partiranno distanziati tra loro di alcuni minuti
- Il percorso deve essere segnalato in cartina (es. con puntini rossi) e nella realtà (es. con fettucce bianco/rosse)
- Lungo il percorso saranno posizionate alcune postazioni contraddistinte da un paletto e da un numero.
- Posizionandosi frontalmente alla postazione, il concorrente individuerà nel terreno tre lanterne, di cui due saranno false e una sola correttamente posizionata esattamente sull'oggetto o sul particolare contraddistinto in cartina dal un cerchio rosso.
- Per convenzione la prima lanterna partendo da sinistra è la lanterna "A" la seconda al centro la lanterna "B" e la terza, a destra, la "C". Queste lanterne vanno posizionate ad una distanza dalla postazione tra 0 e 20 mt.
- Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne posizionate nella realtà corrisponde a quella segnata in cartina e quindi punzonare il cartellino nella casella "A", "B" o "C".
- La postazione non sarà segnata sulla cartina, ma spetta al concorrente individuarne l'esatta posizione.
- La lunghezza del percorso non potrà superare i 2,5 km e il tempo massimo dovrà essere compreso tra 1,5 e 2 ore; il numero di postazioni lungo il percorso non potrà superare le 12/15 unità.
- La cartina di gara dovrà avere una scala, in linea di massima, da 1:2500
- Piazzole a tempo: in due o massimo tre piazzole sarà rilevato il tempo impiegato a rispondere; il rilievo cronometrico ha unicamente lo scopo di classificare 2 e più concorrenti che abbiano fornito, al termine del percorso, uno stesso numero di risposte esatte.
- Il tempo a disposizione è 1 minuto ed ha inizio con la sistemazione davanti alla postazione e termina alla punzonatura del cartellino
- In questa postazione ogni risposta errata è penalizzata con l'aggiunta al tempo impiegato, di 60 secondi. La risposta non data viene penalizzata con 2 minuti.
- Le postazioni non devono essere segnate in cartina e non devono essere visibili al concorrente. Il giudice addetto consegnerà una cartina di gara apposita, orientata, solo dopo essersi sincerato che l'atleta abbia individuato sul terreno le 3 lanterne.
- Dove possibile l'arrivo sarà comune alle altre categorie. Va tagliato il traguardo, consegnato il pettorale ed il cartellino ai giudici d'arrivo.
- Il livello di difficoltà previsto per la scuola è il livello "B"
- La classifica finale verrà stilata sulla base delle punzonature corrette senza tenere conto del tempo impiegato.
- Gli accompagnatori hanno unicamente la funzione di sorvegliare e di aiutare fisicamente i concorrenti a superare le difficoltà legate agli spostamenti.
- Il presente regolamento non è vincolante e rigido, ma dovrà essere adattato alle situazioni contingenti e ambientali in cui si svolge la prova, al numero e alle caratteristiche dei partecipanti, al fine di favorire la più ampia partecipazione.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

AEROMODELLISMO

Programma tecnico

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

Ogni lancio consiste in 2 prove ed è considerato ufficiale:

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Disciplina sul campo

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

ARRAMPICATA SPORTIVA

programma tecnico

- > Prove di abilità generale e tecniche sulle manovre di assicurazione.
- > Prove di abilità nell'arrampicata su Parete.
- > Prove di velocità e di difficoltà.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Palestra scolastica, o spazio esterno attrezzato o impianto sportivo federale.

La parete artificiale consiste in una struttura rigida addossata ad un muro della palestra o più semplicemente una porzione di muro attrezzata con le prese ed ancoraggi idonei. Di norma è alta m. 6-8 e larga m. 2.

Il Diedro è una struttura angolare di circa 90° (un angolo della palestra o struttura idonea) di norma alta m. 6-8 e circa m. 2 per lato.

L'attrezzatura da arrampicata, l'imbracatura, gli ancoraggi, le corde, i cordini, i moschettoni e quant'altro necessario, devono rispondere al regolamento tecnico della Federazione.

Punteggi e classifiche

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

Ai fini della classifica individuale vengono sommati i punteggi acquisiti da ogni concorrente nelle tre prove.

La classifica per Rappresentative di istituto si ottiene sommando il punteggio conseguito dai 3 alunni/e.

Parteciperanno alla fase successiva a quella provinciale le Rappresentative di istituto che avranno ottenuto il minor punteggio secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

BASEBALL E SOFTBALL

Composizione delle squadre

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

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

Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 10

Tempi di gioco

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

Disposizioni tecniche

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

Eccezioni al Regolamento:

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

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

BOCCE

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

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

Casi di parità

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

BRIDGE

Programma tecnico

Tornei a coppie di libera composizione.

Rappresentativa di istituto

La Rappresentativa di istituto è composta da 2 alunni/e. Uno di essi dovrà assumere il ruolo di "capitano".

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara, i tavoli, le sedie e le attrezzature come la sede di svolgimento del torneo devono essere idonee.

L'impianto deve prevedere, se possibile, un adeguato impianto microfonico ed un settore riservato all'arbitro.

Le carte di gioco sono di tipo "francesi".

Regole di base

Le manifestazioni dovranno sempre prevedere lo svolgimento di un torneo a coppie.

Le finali provinciali saranno giocate su un numero di smazzate compreso fra 14 e 20. Il metodo di movimento da privilegiare sarà l'"Howell" rispetto al "Mitchell" dove le coppie dello stesso istituto giocheranno nella stessa linea.

Punteggi e classifiche

A conclusione della fase provinciale verrà stilata una classifica per coppie in base ai punti ottenuti nelle varie gare in programma.

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale come segue: 1 punto alla 1^a, 2 alla 2^a, 3 alla 3^a, fino all'ultima coppia regolarmente qualificata.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

Alle fasi successive sono ammesse le Rappresentative di istituto che abbiano ottenuto il minor punteggio con le proprie due coppie secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Casi di parità

Nei casi in cui si dovessero verificare situazioni di parità ci si dovrà attenere al Regolamento Internazionale di Gara emanato dal W.B.F. e riconosciuto e approvato dalla F.I.G.B.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

CANOA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

CANOTTAGGIO

Programma tecnico

Maschile e Femminile:

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

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

Gli istituti potranno liberamente scegliere l'attività cui aderire.

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Le Rappresentative di istituto che avranno sommato il minor punteggio con i loro migliori concorrenti. andranno a rappresentare la Provincia alle fasi successiva secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

CICLISMO

Programma Tecnico

Prova di Mountain Bike

_	14 anni mas./fem.	max 20 min.
_	15 - 16 anni mas	max 30 min.
_	15 - 16 anni fem.	max 20 min.
_	17 - 18 anni mas.	max 40 min.
_	17 - 18 anni fem.	max 30 min

Rappresentativa d'istituto

Le rappresentative d'istituto mas./fem. sono composte ciascuna di 3 elementi.

Impianti e attrezzature

Bicicletta MTB; è obbligatorio usare casco e guanti.

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

Punteggi e classifiche

In tutte le fasi verrà attribuito ai partecipanti di squadra il punteggio corrispondente alla classifica finale 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 tre concorrenti.

Casi di parità

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

DAMA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

La damiera è un piano quadrato diviso in 64 caselle uguali, alternativamente chiare e scure (Dama italiana).

Le pedine sono 12 bianche, o di colore chiaro, e 12 pedine nere, o di colore scuro.

Punteggi e classifiche

Tutti i partecipanti saranno inseriti in un tabellone con formula "all'italiana".

Al termine della fase verrà stilata una classifica individuale assegnando 1 punto al primo, 2 al 2°, fino all'ultimo regolarmente classificato.

La classifica per Rappresentative di istituto si ottiene sommando i punteggi dei 4 alunni.

Parteciperanno alle fasi successive a quella provinciale le Rappresentative di istituto prime classificate nella fase più il vincitore del torneo se non già facente parte delle squadre.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

GOLF

Programma tecnico

Il programma gare prevede le seguenti prove:
> una prova di "putting green", 18 buche medal.
> una prova in campo 9 buche "Louisiana".

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari.

Punteggi e classifiche

Verranno stilate distinte classifiche sia per la prova di "putting green" che per la prova in campo "9 buche".
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente classificato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.
La classifica per Rappresentative di istituto si ottiene sommando i punteggi ottenuti dai propri 4 alunni/e nelle gare di "putting green" e nella classifica nella di squadra per la gara di tipo "Louisiana"

Casi di parità

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

HOCKEY SU GHIACCIO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

Gli incontri devono svolgersi su piste artificiali coperte di m. 30 di larghezza e m. 60 di lunghezza.
Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nelle finalità dei Giochi Sportivi Studenteschi.
Le porte e la segnatura del campo di gioco devono essere quelle previste dal Regolamento Tecnico dell'Hockey su ghiaccio della F.I.S.G..

Abbigliamento

La divisa di gioco deve essere quella regolamentare. Il portiere indossa una maglia di colore diverso da quello dei compagni di squadra.
E' obbligatorio l'uso del casco con la maschera e di tutte le protezioni previste dal Regolamento tecnico.

Norme particolari

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

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

HOCKEY PISTA

Composizione delle squadre

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

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

Tempi di gioco

4 tempi di 8' ciascuno con 2' di intervallo.

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

HOCKEY PRATO

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Regole di base

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

Sono ammessi tutti i colpi tecnici eccettuato il drive.

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

Non esiste il fuorigioco.

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

JUDO

Programma tecnico

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

Categoria femminile: fino a kg. 36 - fino a kg. 40 - fino a kg. 44 - fino a kg. 48 - fino a kg. 52 - fino a kg. 57 - fino a kg. 63 - oltre kg. 63.

Ogni combattimento dura 2' effettivi.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è di libera formazione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

L'arbitro da inizio al combattimento "Hajimé" (via), dopo che gli atleti avranno effettuato la presa fondamentale (bavero e manica). Quando gli atleti hanno rotto o lasciato le prese, l'arbitro annuncerà il "Mattè" (alt).

Sono punite le seguenti azioni dopo un primo ed unico richiamo:

- a) azioni con le ginocchia al suolo;
- b) azioni dirette con presa sotto la cintura;
- c) azioni che avvolgono o bloccano il collo dell'avversario;
- d) azioni di Makikomi e Sutemi

Sono vietate le tecniche di SHIME-WAZA e KANSETZU-WAZA

Punteggi e classifiche

Ogni tecnica è valutata con un punteggio parziale. Vince chi ottiene 20 punti totali o chi si trova in vantaggio alla fine dei 2' di combattimento. In caso di parità è assegnata la vittoria per decisione arbitrale.

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

KARATE

Programma tecnico.

Maschile: fino a kg. 40 - fino a kg 45 - fino a kg 50 – fino a kg 55 - fino a kg 60 - fino a kg 65 - fino a kg 70 -fino kg 80.
Femminile: fino a kg: 40 - fino a kg 45 - - fino a kg 50 - fino a kg 55 - fino kg 65

Ogni combattimento, maschile e femminile, dura 80 secondi, a 60 viene dato il segnale di combattimento in chiusura.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

L'arbitro centrale dà il segnale di inizio e di fine-combattimento. Interviene per interrompere e per infliggere sanzioni in caso di infrazioni al regolamento.

E' consentito portare alla testa, al viso e al collo senza contatto un pugno rovescio (Uraken) e il calcio circolare (Mawashi – Geri). Le tecniche tra parentesi sono le uniche consentite.

Non è ammesso il pareggio.

Sono vietati gli atteggiamenti aggressivi, le grida intimidatorie, le tecniche di braccio o di gamba non controllate e tecniche di proiezione.

Punteggi e classifiche

Per la tecnica di braccia da 1 a 3 punti, per la tecnica di gambe da 1 a 9 punti, per la tattica da 1 a 5 o più di 5 punti, per il controllo degli attacchi da 1 a 5 punti; per la gestione da 1 a 3 punti.

Sono previste penalità e sanzioni.

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

LOTTA

Programma tecnico

Categoria maschile: da kg 27 fino a 30 kg. - fino a kg. 34 - fino a kg. 38 - fino a Kg 42 - fino a Kg 47 - fino a Kg 52 - fino a Kg 57 - da Kg 57 a 63.

Categoria femminile: da kg 27 fino a 30 kg. - fino a kg. 34 - fino a kg. 38 - fino a Kg 42 - fino a Kg 47 - fino a Kg 52 - fino a Kg 57 - da Kg 57 a 63.

Confronti individuali della durata di 2' effettivi continui. Ogni prolungamento dura 1' effettivo continuo

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

Nella lotta Greco Romana in piedi è vietata la tecnica della proiezione con piegamento all'indietro e nella lotta a terra i sollevamenti e la tecnica "Doppia Nelson".

Nella Lotta Stile Libero in piedi è vietata la tecnica della proiezione con piegamento all'indietro e nella lotta a terra i sollevamenti e la "Doppia Nelson" e "Mezza Nelson" con intreccio.

Punteggi e classifiche

I punteggi vengono così assegnati:

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

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

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

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

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

Ripresa del combattimento dal centro del tappeto:

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

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

In nessun caso la lotta riprende a terra

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

Casi di parità

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

MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

L'impianto del circuito prevede boe di percorso, boe di traguardo, orologio, pedana ed area per giudici e cronometristi. Le imbarcazioni ammesse sono quelle con carena tradizionale equipaggiate con motore elettrico, alimentato con accumulatori ricaricabili , con elica immersa di serie.

Norme particolari

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Ogni batteria sarà formata da un massimo di 6 concorrenti

Sarà possibile scartare dal conteggio il lancio peggiore sia nelle gare a 3 lanci che in quelle a 4.

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

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

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

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 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

PALLONE ELASTICO LEGGERO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile o femminile, è composta da 6 giocatori/trici di cui 4 in campo.

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono di norma su campi indoor. Qualora questi non fossero disponibili, si potrà ricorrere a campi all'aperto aventi le medesime dimensioni e precisamente lunghezza m. 18 e larghezza m. 9.

Sono impiegati palloni omologati di circonferenza di cm. 40/50 e del peso di gr. 60/80.

Regole di base

La battuta è alternata da una squadra all'altra ogni 2 giochi.

La battuta viene eseguita dal fondo del campo.

Ciascuna squadra schiera in campo 4 giocatori, senza obbligo di rotazione. Permane l'obbligo dell'alternanza in battuta secondo una sequenza prestabilita: 1, 2, 3, 4..

Le squadre cambiano campo ogni 4 giochi.

Ogni squadra può chiedere all'arbitro, durante l'arco della gara e a gioco fermo, una sospensione di gioco da 1 minuto.

Vince la squadra che per prima realizza 5 giochi. Ogni gioco è articolato nella progressione 15, 30, 40, gioco.

Casi di parità

In caso di utilizzo del tie-break questo si conclude alla conquista del settimo punto, con 2 di vantaggio: 7-5, 8-6 ecc., le squadre battono una volta ciascuna con l'obbligo dell'alternanza in battuta.

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) dalla minore età; 5) dal sorteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

PATTINAGGIO CORSA

Programma tecnico

- > Prova individuale di minimaratona di km. 3..
- > Prova a squadre di regolarità.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si potranno svolgere su spazi aventi qualsiasi fondo e pavimentazione, anche superfici stradali.
E' libera la scelta dei pattini.

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

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

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

Casi di parità

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

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

Figura

Programma tecnico

> Esercizio collettivo di libera composizione (Precision skating).

Rappresentativa di istituto

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

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Norme tecniche

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

Velocità (Short Track)

Programma tecnico

> Maschile e femminile m.1000 (9 giri).

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

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003 **Istituzioni scolastiche secondarie di** **II° grado**

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

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

Casi di parità

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

PESCA SPORTIVA E ATTIVITA' SUBACQUEE **Lancio tecnico di precisione**

Programma tecnico

Lancio tecnico di precisione

Rappresentativa d'istituto

Le rappresentative d'istituto sono di libera composizione.

Impianti

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

Attrezzature

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

Regole di base

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

Ogni concorrente effettuerà tre serie di lanci verso ciascun bersaglio: a mt 10, a mt 13, a mt 18.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003 Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

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

Casi di parità

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

PENTATHLON MODERNO

Programma tecnico

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

Rappresentativa di istituto

Le Rappresentative di Istituto, maschile e femminile, sono composte da 3 atleti/e.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

- > Corsa: Non è richiesto nessun campo particolare, in pista o su percorsi pianeggianti, ricavati possibilmente su fondo naturale con piccoli ostacoli facilmente prevedibili.
- > Nuoto: Impianto idoneo presente nella zona.

Punteggi e classifiche

Per quanto riguarda il nuoto: chi o coloro che ottengono il tempo di 1'14" otterranno punti 1000; gli altri partecipanti avranno ± 1 punto per ogni $\pm 0,1$ secondi di differenza.

Per quanto riguarda la corsa: chi o coloro che ottengono il tempo di 3'10" otterranno punti 1000; gli altri partecipanti avranno ± 3 punti per ogni $\pm 0,5$ secondi di differenza.

A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale fino all'ultimo regolarmente arrivato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti della squadra ammesse più uno..

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

La classifica finale per squadra è dato dalla somma dei punteggi di ogni suo componente ricavati dalle classifiche individuali.

Parteciperanno alla fase successiva a quella provinciale le Rappresentative di istituto che avranno ottenuto il miglior punteggio secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Casi di parità

In caso di parità si considera: 1) la migliore media-corsa; 2) la migliore media-nuoto; 3) la squadra con l'atleta che ha ottenuto il miglior tempo nella corsa; 4) la squadra con l'atleta che ha ottenuto il miglior tempo nel nuoto.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003

Istituzioni scolastiche secondarie di II° grado

PESI

Programma tecnico

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

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

Rappresentativa di istituto

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

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

- a) **esecuzione salto triplo da fermo:** i tre salti vanno eseguiti senza soluzione di continuità (non ci deve essere alcun arresto o molleggio).

Si effettuano due prove consecutive delle quali si considera la migliore, la cui misura viene trasformata in punteggio (esempio: mt. 5.05 - punti 5.05). La prova è considerata nulla se l'alunno si ferma tra balzo e balzo, se appoggia le mani a terra durante l'esercizio, se cade all'indietro, se si siede o appoggia le mani terra all'indietro alla fine dei tre balzi. Per la misurazione si considera il tallone più vicino alla linea di partenza..

- b) **esecuzione lancio della palla medica:** il lancio della palla medica (Kg. 3) da avanti basso a alto dietro, va effettuato in un settore appositamente predisposto di mt. 4 di larghezza. La palla deve partire dall'appoggio a terra e deve essere lanciata all'indietro, senza alcun arresto, molleggio od oscillazione intermedia. Si effettuano due prove consecutive delle quali si considera la migliore. La misura viene trasformata in punteggio come nel caso del salto. Il lancio è nullo se la palla cade fuori dal settore o se l'alunno entra nel settore durante o subito dopo il lancio.

- c) **esecuzione esercizio dello strappo:** si effettuano su 4 prove consecutive con il minibilanciere a carico fisso di kg. 10 cm le regole tecniche della pesistica e con l'obbligo dell'accosciata, con l'articolazione dell'anca più bassa di quella del ginocchio e talloni in appoggio.

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

Punteggi classifiche

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

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

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

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO

Programma tecnico

Categorie maschili e femminili.

> 15'' di saltelli alla funicella

> 30'' prova tecnico - tattica al sacco oscillante (fase unica).

> 30'' secondi di figure tra allievi

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

La partecipazione delle rappresentative scolastiche nelle fasi seguenti a quella di istituto viene stabilita dalla commissione competente..

Impianti ed attrezzature

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

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

Regole di base

Salti alla funicella: numero di giri dalla funicella.

La prova tecnico - tattica al sacco è dalla durata di 30"

Figure tra allievi: lo spazio di gara è rappresentato da un quadrato di metri 3 per lato, dove gli allievi si esibiscono in simulazioni di attacco e/o difesa, con movimenti autocontrollati su bersagli extra figura.

Punteggi e classifiche

Salto alla funicella: si conta il numero di giri e si converte in punteggio tramite tabella di parametrizzazione il punteggio della gara al sacco e delle figure tra allievi sono espressi dal giudice/i in ventesimi.

La classifica generale viene determinata mediante un'apposita tabella di parametrizzazione per cui è possibile sommare i giri della funicella (convertiti in un punteggio) ai punteggi ottenuti al sacco ed alle figure.

Poiché le figure tra allievi sono una prova a coppie nella classifica individuale ad ognuno dei due componenti viene attribuito il punteggio ottenuto dalla coppia. La somma delle tre prove rappresenta il punteggio finale degli allievi

Alle fasi successive è ammessa la Rappresentativa di istituto che abbia ottenuto il miglior punteggio. Per ogni gara verrà preso in considerazione il miglior piazzamento tra i partecipanti della stessa scuola.

Casi di parità:

In caso di parità tra due rappresentative verrà considerata vincente quella in cui gli allievi risulteranno più giovani

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

SCACCHI

Programma tecnico

> Torneo a squadre.

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

La scacchiera è un piano quadrato diviso in 64 caselle uguali, alternativamente chiare e scure. I pezzi sono 16 bianchi, o di colore chiaro, e 16 neri, o di colore scuro che possono essere inviati gratuitamente dalla FSI, secondo disponibilità, alle Scuole che aderiranno e ne faranno richiesta.

Norme tecniche

La manifestazione si svolgerà con il sistema "italo-svizzero".

Sono previsti in genere 5 incontri di gioco per ciascuna squadra, in modo da completare la manifestazione nell'arco di una sola giornata.

E' previsto l'uso dell'orologio con il tempo di 30' a giocatore per terminare la partita.

Punteggi e classifiche

La classifica finale viene stilata in base ai punti squadra conseguiti (2 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, e 0 per la sconfitta).

Parteciperanno alle fasi successive a quella provinciale le Rappresentative di istituto che avranno ottenuto il miglior punteggio con i loro 4 concorrenti, secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzativa.

Casi di parità

In caso di parità si prenderà in considerazione prima la somma dei punti individuali conseguiti dai componenti la squadra, poi il confronto diretto se disputato, poi il maggior numero di punti conseguiti sulla prima scacchiera ed eventualmente sulla seconda.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

SCHERMA

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

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

Regole di base

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

La classifica generale è data dalla somma delle 2 prove.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

SQUASH

Programma tecnico

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

Rappresentativa di Istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gara è quello regolamentare.

Le racchette e le palle sono quelle regolamentari.

Regole di base

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

TENNIS

PROGRAMMA TECNICO

La manifestazione si esplica attraverso un campionato a squadre. Le gare previste sono il singolare maschile, il singolare femminile e il doppio misto con regole tennis.

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

La rappresentativa di istituto si compone di 4 elementi (2 maschi e 2 femmine) per il Biennio e di 6 elementi (3 maschi e 3 femmine) per il Triennio:

- _ Biennio: 1 maschio e 1 femmina di 1[^] - 1 maschio e 1 femmina di 2[^].
- _ Triennio: 1 maschio e 1 femmina di 3[^] - 1 maschio e 1 femmina di 4[^] e 1 maschio e 1 femmina di 5[^].

PARTECIPAZIONE

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

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 Mid. 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.

- _ Biennio: ciascun/a giocatore/trice di 1[^] e di 2[^] gioca un singolare maschile o femminile; 2 di essi giocano il doppio misto.
- _ Triennio: ciascun/a giocatore/trice di 3[^] e di 4[^] gioca un singolare maschile o femminile, il giocatore e la giocatrice di 5[^] giocano il doppio misto.

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 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 di Biennio o di Triennio la rappresentativa che si aggiudica 3 gare sulle 5 previste.

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

TENNISTAVOLO

Programma tecnico

Sono previste le seguenti gare: Singolo Maschile, Singolo femminile, Doppio misto.

Rappresentativa di istituto

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

Tutti i componenti la rappresentativa devono disputare almeno un incontro

Partecipazione

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

Impianti ed 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 3 set su 5.

Punteggi e classifiche

Alle fasi successive è ammessa la Rappresentativa di istituto che, partecipando a tutte e 3 le gare in programma, abbia ottenuto il miglior punteggio. Per ogni gara verrà preso in considerazione il miglior piazzamento tra i partecipanti la stessa scuola.

Le formazioni partecipanti verranno suddivise in gironi di qualificazione ad un successivo tabellone ad eliminazione diretta.

L'ordine di svolgimento degli incontri è il seguente: 1°) Singolo Maschile, 2°) Singolo femminile, 3°) Doppio misto.

Risulterà vincitrice la Rappresentativa di istituto che si affermi in almeno 2 dei 3 incontri previsti (stante l'obbligo di disputare tutte e 3 gli incontri).

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

TIRO A SEGNO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati
Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.
Descrizione del bersaglio.
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo,
Visita all'impianto da tiro.
Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità "carabina e "pistola".
Sono consentite esercitazioni di tiro solo ed esclusivamente al simulatore elettronico.

Partecipazione scolastica

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

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

TIRO A VOLO

Programma tecnico

Illustrazione delle discipline olimpiche attraverso la visione di filmati
Descrizione dell'attrezzo sportivo e della cartuccia da tiro.
Descrizione della composizione del piattello.
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo
Visita all'impianto da tiro (macchina lanciapiattelli, armeria)
Dimostrazione pratica, da parte di atleti qualificati, delle specialità "Fossa olimpica" e "Skeet".

Partecipazione scolastica

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

TIRO CON L'ARCO

Programma tecnico

- Gara di tiro a bersagli di cm 80 a m. 20 maschile e femminile.
12 serie di tiri (tre frecce per serie) con per un totale di 36 frecce

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte in impianti all'aperto o al coperto secondo le norme previste dal R.T.F..
Vengono utilizzati gli archi-scuola con mirino ma senza accessori (stabilizzatori - clicker); i bersagli sono del tipo indoor da cm. 80.

Punteggi e classifiche

Verrà redatta una classifica individuale per ogni categoria. A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato; ai ritirati si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti di squadra più uno. Parteciperanno alle fasi successive le Rappresentative di istituto prime classificate nella fase più i vincitori delle gare maschile e femminile se non facenti parte della squadra, secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

VELA

Programma tecnico

Sono previste:

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

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

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

Rappresentativa di istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

Parteciperanno alle fasi successive le Rappresentative di istituto vincenti delle gare secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Casi di parità

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

MODULO DI ADESIONE AI GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI
ANNO SCOLASTICO 2002/2003 ---- 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

ATTIVITA' PROGRAMMATE

DISCIPLINA		DISCIPLINA	
ATL. CAMPESTRE		HOCKEY GHIACCIO	
ATL. PISTA		HOCKEY PISTA	
BADMINTON		HOCKEY PRATO	
GINNASTICA		JUDO	
GINNASTICA AEROBICA		KARATE	
NUOTO		LOTTA	
ORIENTAMENTO e TRIAL - O		MOTONAUTICA R.C.	
SCI ALPINO		PALLONE ELASTICO	
SCI DI FONDO		PATTINAGGIO CORSA	
SNOW BOARD		PATTINAGGIO GHIACCIO FIGURA	
CALCIO		PATTINAGGIO GHIACCIO VELOCITA'	
CALCIO A 5		PESCA SPORTIVA - LANCIO	
PALLACANESTRO		PENTATHLON MODERNO	
PALLAMANO		PESI	
PALLATAMBURELLO		PUGILATO EDUCATIVO	
PALLAVOLO		SCACCHI	
RUGBY		SCHERMA	
SPORT DISABILI e TRIAL - O		SQUASH	
AEROMODELLISMO		TENNIS	
ARRAMPICATA SPORT.		TENNISTAVOLO	
BASEBALL // SOFTBALL		TIRO A SEGNO	
BOCCE		TIRO A VOLO	
BRIDGE		TIRO CON L'ARCO	
CANOA		VELA	
CANOTTAGGIO		ALTRE DISCIPLINE	
CICLISMO		ALTRE DISCIPLINE	
DAMA		ALTRE DISCIPLINE	
GOLF			

Firma del dirigente scolastico

timbro scuola

data

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

MODELLO B

POSIZIONE DEI PARTECIPANTI ALL'INCONTRO

SCUOLA / ISTITUTO _____ DI _____

DATA DELL'EVENTO _____

FASE: distrettuale provinciale regionale nazionale

DISCIPLINA _____ MAS. FEM.

DOCENTE ACCOMPAGNATORE _____

ALUNNI/E PARTECIPANTI:

cognome e nome

data di nascita

1) _____ / ____ / ____

2) _____ / ____ / ____

3) _____ / ____ / ____

4) _____ / ____ / ____

5) _____ / ____ / ____

6) _____ / ____ / ____

7) _____ / ____ / ____

8) _____ / ____ / ____

9) _____ / ____ / ____

10) _____ / ____ / ____

11) _____ / ____ / ____

12) _____ / ____ / ____

13) _____ / ____ / ____

14) _____ / ____ / ____

15) _____ / ____ / ____

Si dichiara che gli alunni sopraindicati sono iscritti e frequentanti e che i dati sopra riportati corrispondono al vero.

DATA _____

TIMBRO SCUOLA

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Giochi Sportivi Studenteschi 2002 / 2003
Istituzioni scolastiche secondarie di
II° grado

MODELLO DI CERTIFICAZIONE

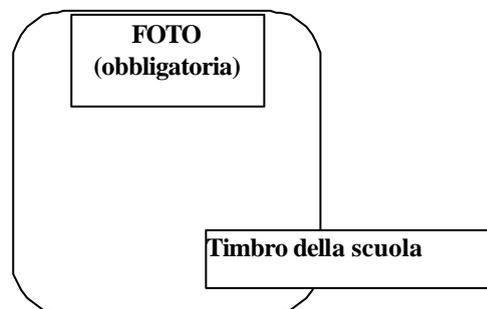
**PER ALUNNI SPROVVISTI DI DOCUMENTO DI IDENTITÀ
PERSONALE**

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 ____/____/____
scolastico

Firma del dirigente

NOTE:

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