Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

ARRAMPICATA SPORTIVA

Programma tecnico
Prove di boulder, velocità e\o difficoltà , – **prevedendo di adottare, laddove le condizioni lo consentono, la formula del raduno** –

Rappresentativa di Istituto
Le Rappresentative di istituto, maschile o femminile, sono composte da 3 o 4 atleti/e per ogni categoria. In caso di 4 atleti, solo i 3 migliori punteggi concorrono al punteggio di squadra.

Partecipazione
Per incentivare la partecipazione e il confronto al maggior numero di studenti possibile, sono ammesse alla fase Provinciale fino ad un max di 3 rappresentative per Istituto per ciascuna categoria.

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

Punteggi e classifiche
La classifica individuale si ottiene dal prodotto dei piazzamenti ottenuti nelle singole prove previste. La classifica per squadra si ottiene con la somma dei migliori 3 piazzamenti individuali per ciascuna Rappresentativa.

Casi di parità

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

ATLETICA LEGGERA

Corsa campestre

Partecipanti
Il numero dei partecipanti per le Fasi Provinciali e Regionali di ogni squadra è stabilito dai singoli Organismi Regionali.

Impianti ed attrezzature
I percorsi devono essere pianeggianti, ricavati su fondo naturale con eventuali 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	Anni di nascita	Distanze
Ragazzi/e	2004(2005)	Max 1000m
Cadetti	2002/2003	Min. 1500m max 2000m
Cadette	2002/2003	Min. 1000m max 1500m

Il numero degli istituti e degli atleti individualisti qualificati alle fasi regionali sarà stabilito dai rispettivi Organismi Regionali.

Classifica di squadra per tutte le Fasi (Provinciale, Regionale, Finale Nazionale)

In tutte le fasi verrà attribuito ai partecipanti il punteggio corrispondente alla classifica individuale così come segue:
1 punto al primo, 2 punti al secondo , 3 punti al terzo e così via fino all'ultimo regolarmente classificato.

Un componente della Squadra che si ritira o viene squalificato acquisisce il punteggio dell'ultimo classificato + 1.

Risulterà vincitrice la Squadra che avrà totalizzato il minor punteggio sui **3 migliori** atleti classificati.
In caso di parità tra 2 o più Squadre la classifica verrà determinata dal migliore piazzamento individuale.

FINALE NAZIONALE

Alla Finale Nazionale Accedono gli Istituti vincitori delle Fasi Regionali.
Accedono inoltre a titolo individuale i vincitori della gara della propria categoria qualora non facciano già parte dell'Istituto vincitore.
Alla Finale Nazionale ogni Istituto partecipa con un numero massimo di 4 atleti di cui i migliori 3 portano punteggio.

Note Tecniche

Per la campestre, in qualsiasi fase, non è consentito l'uso di scarpe chiodate per la categoria Ragazzi/e e Cadetti/e, anche se modificate o munite di altri appigli di qualsiasi materiale.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

ATLETICA LEGGERA - ALUNNI DISABILI
Corsa campestre 2016

Distanze gara:

Categoria	Anni di nascita	Distanze
Scuole 1° Grado		
Ragazzi/e DIR – C21- HFD - HS – NV	2004/2005	Max 1000m
Cadetti DIR – C21- HFD - HS – NV	2000/2001/2002/2003 (2004 in caso di anticipo scolastico)	Min. 1500m max 2000m
Cadette DIR – C21- HFD - HS – NV	2000/2001/2002/2003 (2004 in caso di anticipo scolastico)	Min. 1000m max 1500m
Over M DIR – C21- HFD - HS – NV	1999 e precedenti	Min. 1500m max 2000m
Over F DIR – C21- HFD - HS – NV	1999 e precedenti	Min. 1000m max 1500m

CATEGORIE DI DISABILITA'

Considerata l'eterogeneità delle disabilità degli alunni, le classifiche verranno stilate suddividendoli nelle seguenti categorie:

- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale (DIR).**
- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale "Down" (C21)***
- Alunni con disabilità **fisica ma deambulanti** (**HFD** - amputati, emiparesi, ecc.).
- Alunni **non udenti (HS).**
- Alunni **non vedenti (NV).**

**appartengono a questa categoria tutti gli atleti con sindrome di down.*

Gli alunni che presentano più disabilità dovranno essere iscritti nella categoria di disabilità prevalente.

TUTELA SANITARIA. Per la partecipazione alle Fasi Provinciali e Regionali viene richiesto agli alunni il "Certificato di idoneità alla pratica di attività sportiva di tipo non agonistico D.M. 24 aprile 2013"

AMMISSIONE ALLA FASE NAZIONALE

- Alla Fase Nazionale accedono a titolo individuale i campioni regionali della propria categoria

TUTELA SANITARIA. Per le Finali Nazionali viene richiesto agli alunni il "Certificato di idoneità alla pratica sportiva agonistica" ai sensi del D.M. 4/03/1993.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

ATLETICA LEGGERA

Pista

CATEGORIA ANNI DI NASCITA

Ragazzi/e 2004-2005

Cadetti/e 2002-2003

Programma

Categoria	Gruppi	Gare
Ragazzi/e	Corse	60 - 600 - 4x100 (cambio libero)
	Salti	Alto - Lungo
	Lanci	Peso gomma 2 kg - Vortex
	Marcia (solo a titolo individuale)	km 1,5 Ragazze - km 2 Ragazzi
Cadetti/e	Corse	80 - 1000 - 80hs (0,76) 80hs C/i: 8hs-distanze 13m/8m/11m 80hs C/e: 8hs-distanze 12m/7,50m/15,50m
	Salti	Alto - Lungo
	Lanci	Peso (3kg C/e - 4kg C/i) - Vortex
	Staffetta	4x100
	Marcia (solo a titolo individuale)	Km 2 Cadetti/e

REGOLAMENTO

FASE PROVINCIALE

- **Per la fase provinciale, viene demandato agli Organismi Regionali il criterio di partecipazione relativo al numero di studenti da iscrivere in ogni singola gara e al numero degli istituti che si qualificano alla fase successiva**.

- **Per la fase provinciale sarà utilizzato il regolamento previsto per la Fase Regionale e Nazionale.**

FASE REGIONALE

I singoli Organismi Regionali decideranno il numero degli istituti ed atleti individualisti che accederanno dalle fasi Provinciali a quelle Regionali

FASE NAZIONALE

La Finale sarà effettuata con il seguente Regolamento:

- Sono ammesse alla fase Nazionale le squadre vincitrici delle fasi Regionali.

- Sono ammessi, a titolo individuale, alla fase Nazionale gli atleti vincitori delle fasi Regionali di ogni singola specialità, marcia compresa, qualora non facessero già parte della squadra finalista Nazionale.

- Non sono ammesse sostituzioni per gli atleti che gareggiano a titolo individuale.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- Ogni squadra, alle Finali Regionali e Nazionali, è composta obbligatoriamente da 7 atleti.
- **Ogni atleta deve gareggiare solo in una gara individuale più, eventualmente, nella staffetta.**
- Gli atleti partecipanti ai mt. 1000 non possono essere inseriti nella staffetta.

CLASSIFICHE SQUADRE

Gruppi di specialità

1° Grado

Corse	*Salti*	*Lanci*	*Staffetta*
80 80hs 1000 (Marcia Km 2*)	Alto Lungo	Peso Vortex	4 x 100

****La gara di marcia è solo a titolo individuale.***

Le classifiche per squadre verranno redatte sulla somma di 7 miglior punteggi in 7 singole gare, staffetta compresa. (con la possibilità quindi di scartare il punteggio peggiore).
Al primo classificato verrà assegnato 1 punto, al secondo 2 punti, al terzo 3 punti e così a salire fino all'ultimo classificato.
In caso di squalifiche, ritiri o non classificati verrà assegnato all'atleta il punteggio dell'ultimo classificato più 1 punto e la gara si intenderà, comunque , coperta.
Risulterà vincitore l'Istituto che avrà totalizzato meno punti nella somma dei punteggi previsti per il 1° Grado.

NORME SPECIFICHE

- In caso di parità tra 2 o più squadre verrà classificata prima la squadra che avrà ottenuto il miglior singolo punteggio in assoluto
- In caso di squalifiche, ritiri o non classificati verrà assegnato all'atleta il punteggio dell'ultimo classificato più 1 punto e la gara si intenderà, comunque, coperta.
- Le staffette saranno composte obbligatoriamente da 4 degli atleti facenti parte la squadra escluso l'atleta dei mt. 1000.
- Per le false partenze sarà prevista l'applicazione del regolamento federale per le categorie promozionali.
- Per i salti in estensione e per i lanci ogni atleta avrà a disposizione 3 tentativi; i primi otto effettueranno altri 3 tentativi di finale sia nella fase Regionale che in quella Nazionale.
- Per le gare di corse si adotterà il sistema delle batterie e finale sia nella fase Regionale che in quella Nazionale.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CAMPIONATI SPORTIVI STUDENTESCHI SU PISTA 2016 *1° GRADO*

ALUNNI DISABILI

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI SU PISTA 2016

SCHEDE TECNICHE

CATEGORIA	ANNI DI NASCITA
Scuole 1° Grado Fasi Provinciali e Regionali – (Ragazzi, Cadetti e Over)	Gareggiano nella Cat. **Ragazzi/e** gli anni 2004-2005, nella Cat. **Cadetti/e** gli anni 2000-2001-2002-2003, nella Cat. **Over** gli anni 1999 e precedenti
Scuole 1° Grado Fase Nazionale (Cadetti)	Gareggiano nella Cat. **Cadetti/e** gli anni 2000-2001- 2002-2003 (2004 in caso di anticipo scolastico)

Programma

Categoria	Gruppi	Gare
Scuole 1° Grado – Ragazzi/e	Corse	60 - 4x100
	Salti	Lungo
	Lanci	Vortex
Scuole 1° Grado – Cadetti/e Over	Corse	80 - 4x100
	Salti	Lungo
	Lanci	Vortex

CATEGORIE DI DISABILITA'

Considerata l'eterogeneità delle disabilità degli alunni, le classifiche verranno stilate suddividendoli nelle seguenti categorie:

- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale (DIR)**
- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale "Down" (C21)***
- Alunni con disabilità **fisica ma deambulanti** (**HFD** - amputati, emiparesi, ecc.).
- Alunni con disabilità **fisica in carrozzina (HFC).**
- Alunni **non udenti (HS).**
- Alunni **non vedenti (NV).**

**appartengono a questa categoria tutti gli atleti con sindrome di down.*

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Gli alunni che presentano più disabilità dovranno essere iscritti nella categoria di disabilità prevalente.

REGOLAMENTO FASI PROVINCIALI E REGIONALI

Per ciascun alunno è consentita la partecipazione ad una sola gara più la staffetta. Il numero di alunni che ogni scuola potrà iscrivere alle varie gare in programma è libero.

Classifiche individuali e premiazioni

Le classifiche individuali devono essere stilate suddivise per evento, sesso e categoria di disabilità.

Devono essere premiati i primi tre classificati, maschi e femmine, per ciascuna gara e categoria di disabilità. L'organizzazione potrà prevedere anche l'attribuzione di medaglie di partecipazione per i classificati dal quarto posto in poi. Non tutte i campioni regionali potranno partecipare alle Finali Nazionali, alle quale sono ammesse solo cadetti e allievi.

TUTELA SANITARIA

Per la partecipazione alle Fasi Provinciali e Regionali viene richiesto agli alunni il "Certificato di idoneità alla pratica di attività sportiva di tipo non agonistico D.M. 24 aprile 2013".

REGOLAMENTO FASE NAZIONALE

AMMISSIONE ALLA FASE NAZIONALE

- Ogni regione può accedere alla Finale Nazionale con una propria Rappresentativa Regionale composta da un massimo di 12 alunni (tra maschi e femmine), per ciascuna delle specialità individuali previste, individuati dal Coordinatore di Educazione Fisica dell'Ufficio Scolastico Regionale in collaborazione con il Rappresentante CIP dell'ORSS, tra i Campioni regionali maschili e femminili di ciascuna categoria e gara in programma. Potranno far parte della rappresentativa regionale fino ad un massimo di 7 alunni/e appartenenti alla stessa categoria di disabilità al fine di garantire la più ampia rappresentatività di tutte le tipologie di disabilità. Alla Finale Nazionale ciascun alunno può essere iscritto ad una sola delle gare individuali in programma.

- Ogni Regione può iscrivere una sola staffetta 4X100. Le staffette sono composte esclusivamente dagli alunni disabili che fanno parte della rappresentativa regionale di cui sopra, indipendentemente dalla categoria di disabilità. Le staffette possono essere miste (maschi e femmine).

TUTELA SANITARIA

Per le Finali Nazionali viene richiesto agli alunni il "Certificato di idoneità alla pratica sportiva agonistica" ai sensi del D.M. 4/03/1993.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BADMINTON

Programma tecnico (categoria unica)
Doppio misto, Singolo maschile, Singolo femminile
Riguardo alle modalità di partecipazione degli alunni/e in ritardo scolastico o in anticipo, la FIBa si rimette alle indicazioni emanate dal MIUR.

Rappresentativa di Istituto
La rappresentativa di Istituto è composta da 4 alunni/e (2M + 2F) .
A rotazione uno degli atleti/e svolgerà la funzione di arbitro. Tutti i componenti la rappresentativa devono prendere parte alle gare in programma**,** *lo stesso alunno non può partecipare a più di una specialità.*
Riguardo alle modalità di partecipazione degli alunni/e in ritardo scolastico o in anticipo, la FIBa si rimette alle indicazioni emanate dal MIUR.
In caso di assenza di un atleta, la squadra perde la corrispondente partita di singolo (maschile o femminile), essendo in ogni caso obbligatorio disputare la gara di doppio misto. In caso di assenza di due o più atleti la squadra perde l'incontro per forfait (0-3).

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

Impianti ed attrezzature
Il campo di gara è quello regolamentare (per il singolo 13,40m. x 5,18m.; per il doppio 13,40m. x 6,10m.), vincolante per tutti. La rete è posta a 1,55 m. 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 l'incontro non è consentito cambiare tipo di volano.

Regole di base
Vince il set il giocatore, o la coppia, che arriva per primo a **11 punti**. In caso di parità (10-10), la partita si conclude con due punti di distacco e comunque ai 15 punti. Ogni partita si disputa al meglio dei 2 set su
NOTA BENE: *il punteggio segue la regola del Rally Point System, ovvero chi serve e vince lo scambio ottiene un punto e serve di nuovo, ma se perde lo scambio il servizio passa all'avversario che conquista a sua volta anche un punto.*
Scheda Tecnica – Badminton – Categoria Cadetti/e Pagina 2

Punteggi, classifiche e ordine di svolgimento
Le due squadre che si incontrano devono giocare le 3 partite (1 doppio, due singoli) previste dal programma tecnico e, alla fine, ogni singola partita vinta darà diritto ad un punto, per cui la vittoria potrà avvenire per 3-0 o 2-1. Tutti i punti ottenuti da ogni squadra per ciascuna partita concorrono a formare la classifica finale di ciascun girone.
L'ordine di svolgimento delle partite è il seguente:

I) doppio misto; II) singolo maschile; III) singolo femminile.

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

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

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

Casi di parità
In caso di parità fra due o più rappresentative si utilizzeranno i seguenti criteri:
1) scontro diretto; **2)** partite vinte; **3)** giochi vinti; **4)** punti fatti nei set giocati**; 5)** in caso di ulteriore parità prevarrà la squadra con l'età media inferiore (anni, mesi, giorni).
Il conteggio di cui ai punti 2, 3 e 4 si intende come differenza tra partite, giochi o punti vinti e quelli persi.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BEACH VOLLEY

Composizione delle squadre
Ogni squadra è composta da 3 giocatori in campo.
Le squadre sono maschili o femminili.
Non è previsto l'uso di eventuale riserva.
In caso di infortunio o impossibilità a giocare si gioca in 2

Impianti e attrezza ture
Il terreno di gioco è un rettangolo di m 12 x 6, circondato da una zona libera larga almeno 3 metri in ogni parte.
Lo spazio di gioco libero, che è quello al di sopra della superficie di gioco, deve essere libero da ogni ostacolo con un'altezza di almeno 7 metri.
La rete deve essere posta per entrambe le categorie maschile e femminile a mt. 2,00.

Palloni
E' consentito l'uso di vari tipi di pallone da beach volley, di cuoio soffice o sintetico che non assorba umidità e che sia utilizzabile anche sotto la pioggia, purché vengano rispettate le seguenti dimensioni:
circonferenza da cm 66 a cm 68, peso da gr. 260 a gr. 280.

Regolamento:
Valgono le regole della Pallavolo, con le sole eccezioni:
- non si può eseguire il pallonetto con le dita della mano aperta (regola BV)
- non si può inviare la palla in palleggio nel campo avversario né nel primo, né ne secondo, né nel terzo tocco.

Sistema di punteggio
La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due set. Un set (eccetto il 3° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 21 punti con uno scarto di almeno due punti. In caso di 20 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (22-20, 23-21 etc.). Nel caso di punteggio 1-1 pari, il set decisivo (3°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti:
Per esigenze organizzative può essere adottato un sistema di punteggio di 1 set a 21, con le modalità di cui sopra.
Ogni qualvolta una squadra sbaglia un servizio, o sbaglia nel colpire la palla o commette qualsiasi altro tipo di fallo, la squadra avversaria conquista un punto con una delle seguenti conseguenze: se la squadra avversaria era al servizio, conquista un punto e continua a servire, se la squadra avversaria era a ricevere, guadagna il diritto a servire e conquista anche un punto.

Tempi di riposo
Ogni squadra ha diritto di richiedere 1 tempo di riposo per ciascun set.

Cambi di campo
Le squadre cambiano campo dopo ogni 7 punti giocati nel 1° e 2° set ed ogni 5 punti nel 3° set.

Intervalli
L'intervallo tra un set e l'altro ha la durata di 1 minuto. Durante l'intervallo, prima del set decisivo effettua un nuovo sorteggio.

Formula di svolgimento
Ogni Commissione organizzatrice adotterà le formule di gioco che riterrà più idonee in relazione a condizioni ambientali e numero di partecipanti, conformandosi, quando possibile, a quelle proposte dalla Fipav.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BILIARDO SPORTIVO FIBiS

Programma tecnico
Il torneo è aperto a tutti gli studenti delle scuole secondarie di primo grado.

Partecipazione
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.
I tornei scolastici vengono stabiliti ed organizzati dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature
La scelta delle sedi di giuoco sono definite dalla commissione competente in collaborazione con il responsabile FIBiS.
I biliardi verranno installati presso l'istituto scolastico o Centro Sportivo Biliardo affiliato alla Federazione e saranno corredati di tabellone luminoso segnapunti, e da tutti gli accessori richiesti omologati dalle direttive FIBiS.

Norme tecniche
All'interno dell'Istituto scolastico si consente la libera scelta organizzativa del torneo, nel rispetto del regolamento FIBiS.

Le Specialità:

a) Stecca individuale e coppie: specialità italiana (5 birilli) o specialità goriziana (9 birilli) o specialità filotto60 (9 birilli), come da regolamento FIBiS.

b) Boccette singola e coppia come da regolamento FIBiS.

c) Carambola singola come da regolamento FIBiS.

Punteggi e classifiche
Sono previste le batterie eliminatorie per l'accesso alla fase finale.

L'atleta 1° classificato partecipa alla fase finale del torneo.
Le classifiche saranno compilate attribuendo i punti in base al torneo, (Nazionale, Regionale o Provinciale) secondo il regolamento FIBiS.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BOWLING

Programma tecnico

Le squadre saranno composte da 3 elementi. Dovranno essere formate da elementi tutti maschili o femminili che giocheranno in 2 Gironi (Girone Maschile e Girone Femminile) con classifiche separate.

Rappresentativa di Istituto

La rappresentativa di istituto a partire dalla Fase Provinciale dovrà essere composta da squadre comprendenti TRE alunni/e (formazioni maschili o femminili).
Nella sola Finale Nazionale non sono previste le Riserve.

Partecipazione

Il numero delle Squadre promosse alle Fasi successive a quella d'Istituto viene stabilita dalla competente Commissione Organizzatrice Regionale e sarà basato, proporzionalmente, sul numero di Studenti partecipanti alla Fase d'Istituto di ciascuna scuola.

Impianti ed attrezzature

L'impianto di gara è quello regolamentare vincolante per tutti.
Le bocce, in dotazione in tutti i centri bowling, potranno variare tra sei libbre (kg 2.700) e 16 libbre (kg 7.250).

Regole di base

Una partita di bowling a 10 birilli è composta da 10 frazioni. Un giocatore effettua due lanci in ognuna delle prime 9 frazioni, a meno che non realizzi uno *strike* (abbattimento di 10 birilli col primo lancio).
Nella decima frazione, se realizza uno *strike* o uno *spare* (abbattimento di 10 birilli con 2 lanci) il giocatore effettua 3 lanci.
Le frazioni devono essere completate da tutti i giocatori, secondo un ordine prestabilito.
Per quanto non contemplato dal presente regolamento valgono le Regole di Gioco della FISB.

Punteggi e classifiche

La classifica verrà stilata sommando i risultati dei tre giocatori della formazione.
Tutti e tre i componenti della squadra giocheranno per intero le partite previste.
Le gare saranno disputate con HANDICAP di categoria. (A=0 – B=5 – C=10 – D=15 – ES.=18)

Tabelloni di gara

La manifestazione si svolgerà in 4 FASI:
FASE 1 – LIVELLO LOCALE – Rappresentative Istituto. 1 o 2 partite totale birilli.
Il numero di partite verrà stabilito dalla COR.
FASE 2 – LIVELLO PROVINCIALE- 1 o 2 partite totale birilli Il numero di partite verrà stabilito dalla COR..
FASE 3 – LIVELLO REGIONALE- 2 partite totale birilli.
FASE 4 – FINALE NAZIONALE- Il Regolamento della Finale Nazionale sarà comunicato dalla Segreteria FISB prima della fase Regionale.

Casi di parità

In caso di parità in classifica fra le squadre, sarà preferita quella comprendente gli alunni di più giovane età.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Disciplina BRIDGE

Programma tecnico
Tornei a coppie: con e/o senza licita; la coppia può essere composta da giocatori di sesso diverso.
Tornei a squadre: in tutte le fasi devono essere effettuati con la licita (fase dichiarativa).

Rappresentativa di Istituto
Se si tratta di gara a coppie, la rappresentanza di Istituto è composta da 2 alunni; se si tratta di gara a squadre la rappresentanza di Istituto è composta da 4 alunni con un 5^, eventuale riserva. Capitano è il Docente accompagnatore che può delegare uno dei componenti.

Partecipazione
Il numero di rappresentative scolastiche (anche della stessa scuola) partecipanti alle fase seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature
Le attrezzature, tavoli (possibilmente quadrati di cm. 90x90, posti ad una distanza di almeno mt. 2,50 uno dall'altro), sedie, settore riservato agli arbitri, microfono e postazione per PC, e tutto il materiale tecnico (carte, boards, scores e, laddove vengano effettuate gare con la licita, bidding-boxes devono essere predisposte a cura degli organi periferici federali.
Nella sola fase di Finale nazionale possono essere utilizzati i 'sipari'.
Le norme di sicurezza devono essere rispettate in toto.

Regole di base
Non è prevista (ma possibile, nel caso) l'organizzazione di manifestazioni che prevedano classifiche stilate tenendo in considerazione la differenza di sesso, mentre sarà possibile disputare manifestazioni specifiche per gli studenti delle Medie Inferiore e delle Medie Superiori, pur se, per opportunità, in molti casi potranno giocare insieme in un unico settore di gara.
Le manifestazioni d'Istituto dovranno prevedere lo svolgimento di un torneo a coppie senza fase dichiarativa (quindi di solo gioco) e, ove possibile e/o per gli studenti più esperti, di una gara con fase dichiarativa, nonché l'adesione alle fasi successive (simultanei nazionali equiparati alle fasi a coppie dei C.S.)
Le manifestazioni e le fasi successive saranno organizzate dalla FIGB o dai suoi Organi periferici con modalità definite nel Progetto tecnico FIGB ed in sintonia con le normative dei Campionati Studenteschi.
Le fasi d'Istituto e comunali possono essere dirette da un 'Precettore', da un 'Promotore' o da un 'Direttore FIGB' designato dal Comitato provinciale. Le fasi successive dovranno essere dirette da un 'arbitro FIGB', designato dal Comitato regionale.
La manifestazione nazionale è prevista solo per i 'Tornei a squadre'.

Punteggi e classifiche
Elaborati secondo le disposizioni tecniche della FIGB.

NORME PARTICOLARI
Tutte le manifestazioni si svolgono secondo le regole di gioco attualmente previste per l'attività sportiva del Settore Giovanile e Scolastico della FIGB; laddove non vi fossero delle specifiche normative o indicazioni o casi di parità si farà riferimento al 'Codice Internazionale del Bridge di Gara' emanato dalla WBF e riconosciuto e approvato dalla FIGB. Per tutti gli aspetti normativi non specificatamente riportati, si rimanda al Progetto tecnico FIGB del Campionati Studenteschi annualmente inviato a tutte le Scuole che vi aderiscono ufficialmente; mentre per gli aspetti organizzativi (calendario delle fasi) ci si deve attenere al Progetto tecnico e norme tecniche emanate dal MIUR in collaborazione con il CONI

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CALCIO A 5

Maschile e Femminile

Articolo 01 – *Composizione squadre*
Le squadre partecipanti sono composte ognuna da 10 giocatori, 5 dei quali scendono in campo (4 giocatori di movimento ed 1 in porta). Per essere a tutti gli effetti componenti della squadra, gli alunni/e devono vantare la frequenza scolastica e almeno 4 di loro l'appartenenza alla stessa classe. Tutti i componenti la squadra devono obbligatoriamente essere inseriti nella lista.

Articolo 02 – *Categorie*
Categoria Cadetti ed Cadette: nati negli anni 2002 – 2003.

Articolo 03 – Tempi di Gioco
La durata delle gare è di 40 minuti suddivisi in 4 tempi da 10 minuti ciascuno. Soltanto tra il 2° e il 3° tempo, si effettuerà un intervallo di 10 minuti con inversione del campo.

Articolo 04 – *Impianti ed Attrezzature*
Il campo di gioco ha le seguenti misure:
lunghezza max mt. 42 min 25; larghezza max mt. 25 min 15.
Misure delle porte. 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

Articolo 05 – *Regole di base*
Sia nel 1° che nel 2° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio.
All'inizio e alla fine del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti gli atleti/atlete di riserva, non impiegati nel 1° tempo, siano stati impiegati per disputare il 2° tempo di gioco per intero. Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.
Chi esce può rientrare, ad eccezione degli atleti/e espulsi dal direttore di gara.
Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti i giocatori devono aver giocato almeno un tempo, in caso contrario, alla squadra che avrà violato tale norma, verrà comminata la punizione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0 – 6.
Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gioco.

Articolo 06 – *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 se e per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi etc.).
Si precisa che per la disputa delle gare non è consentito l'utilizzo di scarpe da calcio (tacchetti in alluminio, tacchetti lamellari o similari).
Sono consentite soltanto calzature tipo scarpe da ginnastica, scarpe di tela con suole in gomma o scarpe da calcetto. Per l'attività outdoor si consiglia l'utilizzo di scarpe per il calcio a 5 outdoor, mentre per l'attività indoor si consiglia l'utilizzo di scarpe per il calcio a 5 indoor.
E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Articolo 07 – *Criteri di classifica*
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

- in caso di parità tra **due squadre**, si tiene conto del risultato dello scontro diretto. In caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate, della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati nel torneo. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio;

- **in caso di parità tra** tre **o** più squadre**, si tiene conto della classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli incontri diretti. A parità di punti si tiene conto della differenza reti negli stessi incontri. Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano ancora in parità, si tiene conto, nell'ordine, della differenza reti negli incontri diretti tra le squadre interessate, della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate nel girone, della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati nel torneo. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio.**

Tutto questo in deroga all' **art. 51 delle N.O.I.F**..
La classifica disciplina verrà calcolata tenendo conto dei punteggi indicati nell'apposita tabella riportata all'interno del Comunicato Ufficiale n° 1 (pagg. 32 e 33) del Settore Giovanile e Scolastico s.s. 2015/16 pubblicato il 01/07/2015 e consultabile sul sito www.settoregiovanile.figc.it.

I punteggi sono così assegnati: 3 punti per la vittoria; 1 punto per il pareggio; 0 punti per la sconfitta.

Articolo 08 – *Arbitri*
L'arbitro Federale può essere utilizzato unicamente dalle finali provinciali in poi, escludendo l'impiego della terna arbitrale. Nelle fasi precedenti per l'arbitraggio devono essere utilizzati esclusivamente insegnanti o arbitri scolastici.

Articolo 09 – *Saluti*
Gli insegnanti e gli alunni di ogni Istituto devono, all'inizio ed alla fine di ogni incontro, salutare il pubblico e stringersi la mano.

Articolo 10 – *Norme Generali*
Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al regolamento del Giuoco del Calcio a 5 della F.I.G.C.

CALCIO A 7 Femminile
CALCIO A 11 Maschile

Norme comuni

Articolo 01 – *Regole di base*
Sia nel 1° che nel 2° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio.
All'inizio e alla fine del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti gli atleti/atlete di riserva, non impiegati nel 1° tempo, siano stati impiegati per disputare il 2° tempo di gioco per intero. Nel 3° e 4° tempo di gioco sono ammessi i cambi liberi.
Chi esce può rientrare ad eccezione degli atleti/e espulsi dal direttore di gara.
Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti gli atleti/e devono aver giocato almeno un tempo, in caso contrario alla squadra che avrà violato tale norma, verrà comminata la punizione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0 - 3.

Articolo 02 – *Categorie*
Categoria Ragazzi e Ragazze: nati negli anni 2004 (2005 nei casi di studenti in anticipo scolastico).
Categoria Cadetti e Cadette: nati negli anni 2002 - 2003.

Articolo 03 – *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, etc.). Sono ammesse calzature tipo scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica.
E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.
Articolo 04 – *Criteri di classifica*

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

- in caso di parità tra **due squadre**, si tiene conto del risultato dello scontro diretto. In caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate, della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati nel torneo. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio;

- **in caso di parità tra** tre **o** più squadre**, si tiene conto della classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli incontri diretti. A parità di punti si tiene conto della differenza reti negli stessi incontri. Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano ancora in parità, si tiene conto, nell'ordine, della differenza reti negli incontri diretti tra le squadre interessate, della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate nel girone, della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati nel torneo. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio.**

Tutto questo in deroga all' **art. 51 delle N.O.I.F**..
La classifica disciplina verrà calcolata tenendo conto dei punteggi indicati nell'apposita tabella riportata all'interno del Comunicato Ufficiale n° 1 (pagg. 32 e 33) del Settore Giovanile e Scolastico s.s. 2015/16 pubblicato il 01/07/2015 e consultabile sul sito www.settoregiovanile.figc.it.

I punteggi sono così assegnati: 3 punti per la vittoria; 1 punto per il pareggio; 0 punti per la sconfitta.

Articolo 05 – *Arbitri*
L'arbitro Federale può essere utilizzato unicamente dalle finali provinciali in poi, escludendo l'impiego della terna arbitrale. Nelle fasi precedenti per l'arbitraggio devono essere utilizzati esclusivamente insegnanti o arbitri scolastici.

Articolo 06 – *Saluti*
Gli insegnanti e gli alunni di ogni Istituto devono, all'inizio ed alla fine di ogni incontro, salutare il pubblico e stringersi la mano.

CALCIO A 7 Femminile

Articolo 07 – *Composizione delle squadre*
Le squadre partecipanti sono composte ognuna da 10 giocatrici, 7 delle quali scendono in campo (6 giocatrici di movimento ed 1 in porta). Tutti le componenti la squadra devono obbligatoriamente essere inserite nella lista.

Articolo 08 – *Regole*
Non esiste il fuorigioco.

Articolo 09 – *Tempi di gioco*
La durata delle gare è di 40 minuti suddivisi in 4 tempi da 10 minuti ciascuno. Soltanto tra il 2° e il 3° tempo, si effettuerà un intervallo di 10 minuti con inversione del campo.

Articolo 10 – *Impianti ed attrezzature*
Metà campo di un impianto di calcio omologato.
Si gioca con il pallone n. 4.

CALCIO A 11 Maschile

Articolo 07 - Composizione delle squadre
Le squadre partecipanti sono composte ognuna da 14 giocatori, 11 dei quali scendono in campo (10 giocatori di movimento ed 1 in porta). Tutti i componenti la squadra devono obbligatoriamente essere inseriti nella lista.

Articolo 08 - Tempi di gioco
La durata delle gare è di 60 minuti suddivisi in 4 tempi da 15 minuti ciascuno. Soltanto tra il 2° e il 3° tempo, si effettuerà un intervallo di 10 minuti con inversione del campo..

Articolo 09 - Impianti ed attrezzature

Campi di calcio omologati. Si gioca con il pallone n. 5.

Articolo 10 – Norme Generali
Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al regolamento del Giuoco del Calcio della F.I.G.C..

CALCIO A 5 INTEGRATO MISTO

Schede Tecniche per alunni con disabilità

Composizione delle squadre
Squadre composte da massimo 10 giocatori/trici, di cui 4 scendono in campo ed uno in porta. Tutti i componenti la squadra devono obbligatoriamente essere iscritti a referto

Tempi di gioco
2 tempi da 15 minuti con intervallo fra 1° e 2° di 5 minuti con inversione di campo.

Regole di base
Sostituzioni. Sono ammessi i cambi liberi. Chi esce può rientrare. E' consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara.

Time-out. Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gioco.
Composizione squadre. Le squadre (composte da 5 giocatori in campo) devono essere formate da un minimo di 2 alunni disabili (qualsiasi tipo di disabilità) e da un massimo di 3 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni con disabilità.
I giocatori normodotati guidano e indirizzano l'alunno diversamente abile quando questi entra in possesso della palla.
I giocatori normodotati non possono contrastare gli alunni diversamente abili. Questi ultimi, invece, possono entrare in contrasto tra di loro e i giocatori normodotati.

Calci di punizione e calci di rigore. I calciatori normodotati non possono calciare punizioni e calci di rigore.

Realizzazione goal. Ogni squadra nella realizzazione dei goal deve tener conto del criterio dell'alternanza fra studenti abili e studenti diversamente abili.

Portiere. Oltre all'alternanza dei gol è consentita anche l'alternanza dei portieri: quando in porta c'è un ragazzo diversamente abile potrà segnare soltanto un alunno con disabilità; quando, invece, in porta ci sarà un alunno normodotato saranno autorizzati a segnare sia normodotati che diversamente abili.

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

Per quanto non previsto nel presente regolamento si farà riferimento a quanto indicato nelle schede tecniche dei Campionati Studenteschi Calcio a 5 della FIGC

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CANOA

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

Rappresentativa di Istituto
Ogni rappresentativa d' Istituto sarà composta da 4 alunni/e che parteciperanno con lo stesso tipo di "imbarcazioni amatoriali". Le imbarcazioni saranno uguali per tutte le rappresentative d'Italia.

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 uguali per tutti mentre le pagaie possono essere 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°, etc.. 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.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CANOTTAGGIO

Programma tecnico
Maschile e Femminile:
> Remoergometro: metri 100 prova valida per la classifica nazionale e/o metri 250 e/o metri 500 e/o metri 1000.
> Barca: metri 500 e/o metri 1.000 in GIG Quattro di coppia con timoniere e/o Quattro di punta con timoniere e/o Doppio canoe

Rappresentativa di Istituto
Per le competizioni al Remoergometro, la Rappresentativa di Istituto è composta dall'insieme degli Alunni/Studenti partecipanti.
Per le regate in barca la Rappresentativa di Istituto, maschile o femminile, è composta dall'equipaggio e quindi da 2 alunni/e o da 4 alunni/e più il timoniere. Alla Fase Nazionale è ammessa l'iscrizione di una "riserva" per equipaggio.

Partecipazione
Gli Istituti potranno liberamente scegliere la specialità cui aderire.
Potranno essere previste, limitatamente alle competizioni in barca, regate riservate agli Alunni/Studenti categoria Esordienti.
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle eventuali fasi seguenti quella d'Istituto, se previste, è stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature
Nelle regate saranno utilizzate le imbarcazioni GIG Quattro di coppia con timoniere e/o Quattro di punta con timoniere e/o Doppio canoe, messe a disposizione dal Comitato Organizzatore, e/o dalle Società.
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 maschili e femminili, per categoria, sia per le prove al remoergometro che per le regate in barca e/o una classifica unica su un'eventuale staffetta per rappresentativa d'Istituto al remoergometro.
Le finali delle regate in barca si svolgono con un massimo di sei equipaggi, salvo diversa disposizione del Bando di Regata, che saranno classificati dal 1° al 6° posto secondo l'ordine di arrivo; alla finale si accede secondo le norme previste dal Codice delle Regate della FIC Federazione Italiana Canottaggio.

Per il Remoergometro potrà essere organizzata una "finale nazionale", da effettuare in occasione della disputa della Fase Nazionale in barca. In tal caso sarà stilata una classifica individuale ed una per Rappresentative di Istituto, per l'accesso alla fase nazionale, regolamentata secondo le norme previste dal Codice delle Regate della FIC Federazione Italiana Canottaggio.
L'esito della sfida determinerà l'assegnazione delle medaglie per la specialità del remoergometro.

Casi di parità
Limitatamente alla determinazione della classifica individuale Remoergometro dei primi 3 posti, in caso di parità nella prova singola prevarrà il più giovane. In caso di ulteriore parità si procederà ad un sorteggio. In caso di parità fra 2 o più Rappresentative prevarrà la squadra più giovane. In caso di ulteriore parità si procederà ad un sorteggio.
Per quanto riguarda la partecipazione di alunni con disabilità, seguire le direttive comunicate direttamente dal Comitato Italiano Paralimpico.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Programma tecnico Maschile e Femminile:

• Remoergometro:

Individuale Maschile, Femminile e alunni con Disabilità*	metri 100 e/o metri 250
Staffetta Maschile, Femminile e Mista**	4 x metri 100 e/o metri 250.

• Barca - GIG Quattro di coppia con timoniere:

Maschile, Femminile e Mista**	metri 500e/o metri 1000.

**La Staffetta Mista ed equipaggi Misti sono costituiti da 4 alunni, di cui uno con disabilità

Rappresentativa di Istituto
Per le competizioni al remoergometro la Rappresentativa di Istituto è composta dall'insieme degli Alunni/Studenti partecipanti. E' compresa la staffetta Mista.
Per le regate in barca la Rappresentativa di Istituto, maschile o femminile, è composta dall'equipaggio e quindi da 4 alunni/e più il timoniere. Alla Fase Nazionale è ammessa l'iscrizione di una "riserva" per equipaggio.

Partecipazione
Gli Istituti potranno liberamente scegliere la specialità cui aderire.
Sono previste, limitatamente alle competizioni in barca, regate riservate agli Alunni/Studenti che non hanno mai partecipato ad alcuna regata ufficiale indetta dalla F.I.C. (categoria Esordienti) e regate di equipaggi Misti composti da l alunno/studente con disabilità e 4 compagni di classe.
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle eventuali fasi seguenti quella d'Istituto, se previste, è stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature
Le diverse fasi si svolgeranno presso impianti sportivi o remieri individuati dal Comitato Organizzatore che presentino caratteri congrui di accessibilità tali da permettere la partecipazione a studenti con disabilità.
Nelle regate saranno utilizzate le imbarcazioni, GIG Quattro di coppia con timoniere, messe a disposizione dal Comitato Organizzatore.
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.
L'utilizzo da parte di studenti con disabilità motoria del remoergometro è altresì possibile grazie alla presenza di apposite sedute e fissaggi che permetteranno il gesto nei limiti e nei modi confacenti alle abilità di tali studenti.
Tali sedute sa ranno messe a disposizione dal comitato organizzatore.

Punteggi e classifiche
Sono previste distinte classifiche maschili e femminili per categoria, compresa quella per gli equipaggi misti con atleti con disabilità, sia per le prove al remoergometro che per le regate in barca.
Le finali delle regate in barca si svolgono con un massimo di sei equipaggi, salvo diversa disposizione del Bando di Regata, che saranno classificati dal l" all'6° posto secondo l'ordine di arrivo; alla finale si accede secondo le norme previste dal Codice delle Regate della FIC Federazione Italiana Canottaggio.
Per il remoergometro sarà stilata una classifica individuale, una per la staffetta Mista ed una per Rappresentative di Istituto.
La classifica finale per Rappresentative di Istituto sarà determinata dalla somma dei migliori tempi di ogni categoria (2 maschili e 2 femminili) fatti registrare in ogni singolo Istituto.
Per i migliori tre tempi individuali per categoria a livello nazionale potrà essere organizzata una "finale nazionale", da effettuare in occasione della disputa della Fase Nazionale in barca, l'esito della sfida determinerà l'assegnazione delle medaglie per la specialità remoergometro.

(*)ALUNNI CON DISABILITÀ
Categorie
Considerata l'eterogeneità delle disabilità degli alunni, le classifiche delle diverse gare saranno così suddivise:
Gare al remoergometro individuali verranno stilate suddividendoli nelle seguenti categorie:
o Alunni con disabilità intellettivo relazionale (LTA ID)**.
o Alunni con disabilità fisica lieve ma deambulanti senza ausili (LTA- amputati, emiparesi, ecc.).
o Alunni con disabilità fisica in carrozzina e deambulanti con ausili (TA e AS).
o Alunni non vedenti e ipo-vedenti (NV).
Gli alunni che presentano più disabilità dovranno essere iscritti nella categoria di disabilità prevalente.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CANOTTAGGIO SEDILE FISSO

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

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

Partecipazione

1ª fase: Fase di Istituto
Partecipazione libera.
2ª fase: Fase provinciale
Partecipano i primi tre classificati di ogni istituto.
3ª fase: Fase regionale
Partecipano i primi tre istituti classificati di ogni provincia.
4ª fase: Fase nazionale
All'eventuale fase nazionale partecipano i primi tre istituti classificati di ogni regione.

Impianti ed attrezzature
Nelle regate vengono utilizzate le nuove barche per la famiglia a due vogatori con remata di coppia con il timoniere. Tale imbarcazione è stata espressamente progettata per facilitare la pratica del canottaggio ai neofiti ed anche alle persone diversamente abili.
Gli organizzatori delle manifestazioni delle varie fasi dei Campionati Studenteschi forniranno le imbarcazioni e tutte le attrezzature necessarie.

Regole di base
Le gare ad eliminazione diretta con tabellone di tipo tennistico saranno composte da due equipaggi e si svolgeranno ad inseguimento. Il tabellone verrà composto tenendo conto dei seguenti criteri:
- nella fase provinciale, equipaggi dello stesso istituto non potranno affrontarsi nel primo turno eliminatorio;
- nella fase regionale, equipaggi della stessa provincia non potranno affrontarsi nel primo turno eliminatorio;
- nella fase nazionale, equipaggi della stessa regione non potranno affrontarsi nel primo turno eliminatorio.

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CICLISMO

PROGRAMMA TECNICO
Prova di abilità maschile e femminile, in circuito e, dove possibile, anche a stazioni

IMPIANTI ED ATTREZZATURE
E' possibile utilizzare qualsiasi tipo di bicicletta purché rispondente ai requisiti minimi di sicurezza (impianto frenante, ruote e telaio in buone condizioni)

La prova si può svolgere o all'interno di un'area di almeno m. 15x25 o su un rettilineo ampio almeno 6 metri e lungo almeno 60 metri.

In entrambi i casi per attrezzare il percorso occorrono: coni, ceppi, ostacolini bassi e ritti. Per la prova a stazioni occorre avere anche 6 assi lunghe 5 metri di larghezza variabile (2 da 40 cm. – 2 da 30 cm. – 2 da 20 cm.)

SVOLGIMENTO DELLA PROVA DI ABILITÀ IN CIRCUITO
Ogni alunno deve percorrere il percorso nel più breve tempo possibile senza commettere errori.
Ogni errore determina 3 secondi di penalità, nel caso di abbattimento o mancato superamento di un ostacolo.
Ogni alunno deve svolgere almeno due prove. Ai fini della classifica individuale viene considerato il miglior tempo tra le prove.

Nella tabella si riportano le abilità richieste e la tipologia degli ostacoli

ABILITA' RICHIESTE	TIPOLOGIA DI OSTACOLI
Fase di sprint sui pedali	almeno 8 metri prima di un ostacolo
Percorsi obbligati curvilinei	utilizzando birilli o ceppi. L'ampiezza di tali percorsi deve essere di circa 2 metri
Strettoia ad imbuto	utilizzando birilli o ceppi o assi disposti per terra formando un imbuto con base larga di 3 metri e base stretta di 1 metro.
Slalom gigante	Utilizzare almeno 3 coppie di birilli distanti tra loro 1,5 metri. Tra una coppia e l'altra ci deve essere una distanza di circa 3 mt. Ogni coppia di birilli deve essere spostata di circa 1 metro (a destra o a sinistra rispetto alla linea di marcia)
Slalom speciale	Utilizzare almeno 6 birilli ad una distanza di circa 2-3 metri tra loro
Conversione ad U	Posizionare un ritto che indichi il passaggio

Naturalmente la sequenza degli ostacoli è a discrezione dell'insegnante in base alle capacità individuali e del gruppo classe.

STESURA DELLE CLASSIFICHE NELLA FASE D'ISTITUTO
Per la fase d'Istituto, viene redatta una classifica a tempi individuale e a punti nel caso della prova a stazioni, con eventuale differenziazione per sesso, dalla quale si potrà estrapolare la classifica di classe tenendo conto della posizione ottenuta in quella a tempi e a punti. In questo caso viene assegnato 1 punto al 1° classificato, 2 punti al 2° e così via fino all'ultimo classificato. I primi 4 alunni/e parteciperanno alle successive fasi.

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

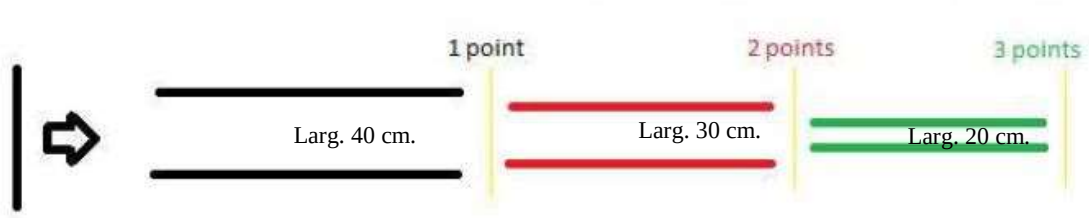
Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SCHEMA PROVA DI ABILITA' A STAZIONI

Sono previste 3 stazioni, in ognuna delle quali l'atleta può ottenere massimo 6 punti (1+2+3 punti in base alla difficoltà progressiva di ciascuna stazione effettuando 2 prove ciascuna).

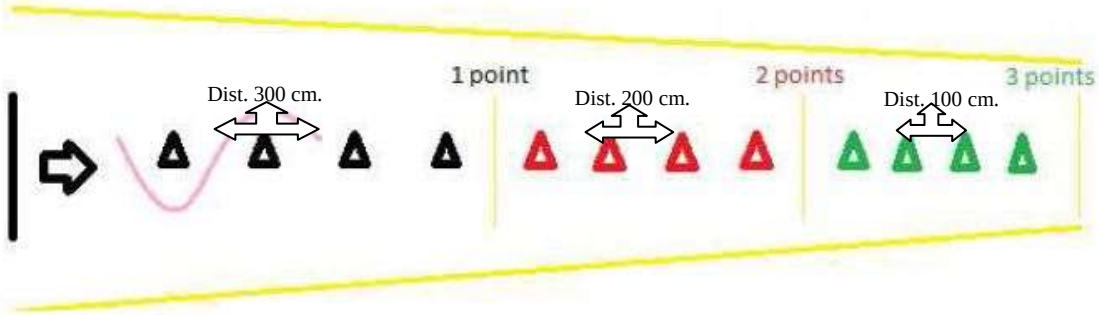
STAZIONE 1. STRETTOIE CON UNA MANO

Su asfalto o fuoristrada sono segnate 3 sezioni, una più stretta della precedente. Larghezza sezioni ca. 40 cm, 30 cm, 20 cm. Lunghezza sezione: 5 metri ognuna.
Le sezioni sono da passare con una mano su manubrio e l'altra che tiene una pallina, con ambedue le ruote sempre all'interno delle linee e senza mettere piede a terra e senza far cadere l'oggetto che si tiene in mano. Il punto vale ad ogni passaggio sezione in uscita con la ruota posteriore.



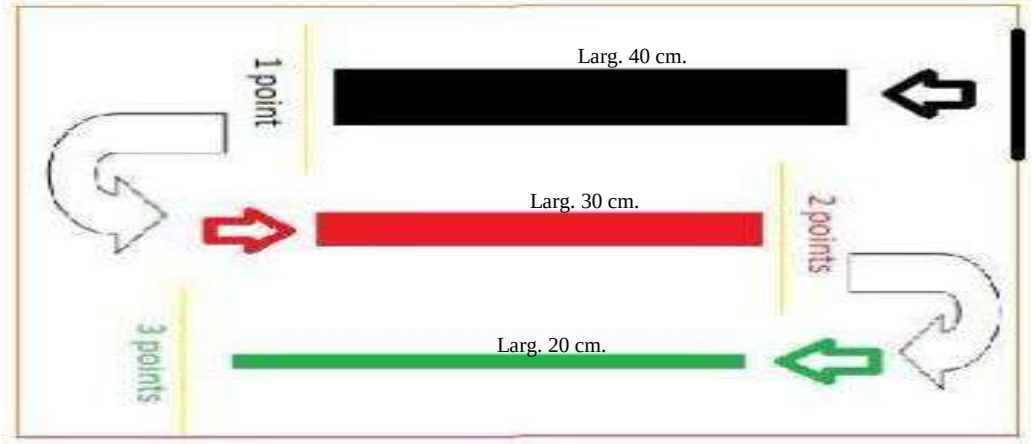
STAZIONE 2. SLALOM („BOTTLE SLALOM")

L'atleta deve passare un percorso a tre sezioni con distanza delle borracce decrescente tipo slalom, passando sempre con ambedue le ruote e senza mettere piede a terra e senza toccare i birilli. I punti sono conteggiati alla fine di ogni sezione al passaggio della ruota posteriore.



STAZIONE 3. PASSAGGIO SU TAVOLE („OVER THE PLANK")

Si deve passare sopra delle tavole di legno una più stretta della precedente, senza scendere con le ruote, senza toccare per terra. Per assestarsi è ammesso saltellare ed è anche ammesso passare la tavola su una ruota soltanto (wheelie). I punti sono conteggiati soltanto al passare la linea di uscita con la ruota posteriore.



Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CRICKET (MINI)
(KWIK CRICKET)

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

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

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

Regole di base

1. SIX-a-SIDE (6 contro 6)
Solo 2 innings, uno in battuta e l'altro al lancio.

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

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

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

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

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

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

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

DAMA

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

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

Partecipazione
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche e degli studenti alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente e prevede la fase interregionali (regionale per la Sardegna) quale "semifinale" per la qualificazione alle Finali Nazionali.

Impianti ed attrezzature
Dama italiana: La damiera è un piano quadrato diviso in 64 caselle uguali, alternativamente chiare e scure. Le pedine sono 12 bianche, o di colore chiaro, e 12 pedine nere, o di colore scuro.
Dama internazionale: La damiera è un piano quadrato diviso in 100 caselle uguali, alternativamente chiare e scure. Le pedine sono 20 bianche, o di colore chiaro, e 20 pedine nere, o di colore scuro.

Punteggi e classifiche
Tutti le squadre partecipanti saranno inserite in un tabellone con formula "all'italiana" o "a sistema italo - svizzero". Per ogni incontro i risultati individuali, ottenuti dai componenti della squadra, determineranno il risultato del turno e si assegneranno alla rappresentativa due punti per la vittoria, un punto per il pareggio e zero punti per la sconfitta (6 a 0, 5 a 1, 4 a 2 daranno 2 punti di squadra; 3 a 3 un punto, 2 a 4, 1 a 5, 0 a 6 zero).
Al termine della fase verrà redatta una classifica determinata dal punteggio complessivo raggiunto dalla squadra, dai punti totalizzati dai singoli componenti e dal quoziente del girone di appartenenza.
Parteciperanno alle fasi successive a quella provinciale le Rappresentative di Istituto in base all'ordine di classifica ed ai posti disponibili nella fase successiva.

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

Regolamento tecnico
Per quanto riguarda tutti gli aspetti tecnici non espressamente contemplati nei regolamenti delle singole fasi, per tutte le gare e gli incontri valgono il vigente Regolamento Tecnico Federale (FID) ed i Regolamenti internazionali (FMJD)

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

DANZA SPORTIVA

Programma Tecnico
Danze di coppia: un ballo a scelta tra Tango –Bachata-Cha Cha Cha
Danze di squadra: un ballo di gruppo a scelta tra Team Coreografico-Hip Hop-Synchro Dance.

Composizione delle squadre - numero ed età dei partecipanti
La competizione verrà suddivisa in differenti categorie (fasce d'età):
Scuola Secondaria di primo grado:
 Cadetti/e

Tempi di gara
Ogni performance presentata, dovrà rispettare i seguenti tempi di gara:
 1,30'' minuti / 2,00''

Per le danze di squadra si prevede un tempo massimo di 3,00'' minuti.

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

Regole di Base
Danze di coppia: consistono in una coreografia danzata in coppia maschio-femmina. La base musicale è proposta dal dj. Ogni istituto può presentare più coppie.
In caso di partecipazione di studenti disabili la coppia potrà essere formata da uno studente disabile ed uno normodotato o da due studenti disabili.
Danze di squadra: possono essere suddivise in piccolo gruppo, composto da 3 a 7 alunni, e grande gruppo composto invece da oltre 8 alunni. Nel gruppo possono partecipare studenti con disabilità diverse.
Consistono in una dimostrazione coreografica anche di fantasia e su base musicale propria.
Per i passi e le figurazioni si considera il testo: "Balli e danze di società" della FIDS.
Le tipologie di disabilità sono:
Disabilità Motoria (in carrozzina e non) – Minorati Vista e Udito - Disabilità Intellettiva.

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

Metro di giudizio, punteggi e classifiche
Danze di squadra: i componenti il pannello giudicante, obbligatoriamente in numero minimo pari a 3, esprimeranno il loro giudizio per ciascuna performance in gara, assegnando un punteggio in decimali da 5.1 a 6.00 e tenendo conto dei seguenti parametri:
 Espressività ritmica e coreografica
 Rispetto del tempo

Danze di coppia: i componenti del pannello giudicante, obbligatoriamente in numero minimo pari a 3, esprimeranno la propria preferenza per l'accesso alla finale, mentre in fase di finale esprimeranno il loro giudizio con valori da 1 a 6, dove 1 indica la posizione migliore e 6 indica l'ultima.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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

Classifica per Rappresentativa di Istituto
Tenendo conto delle posizioni acquisite nelle discipline, verrà stabilita una classifica per Rappresentative di Istituto.
In caso di parità tra due o più rappresentative, prevarrà quella che ha ottenuto il miglior piazzamento considerando anche la partecipazione alla disciplina di danze di coppia.

Modalità di Iscrizione
Ciascun Istituto Scolastico, dopo aver regolarmente adempiuto a quanto previsto dalla circolare ministeriale, esprimendo tra le preferenze anche quella per la Danza Sportiva, riceverà i moduli predisposti dalla FIDS per l'adesione ai Campionati Studenteschi, e sarà invitato a segnalare eventuale disponibilità della propria palestra per lo svolgimento della fase comunale di detti Giochi.

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

Omologazione dei risultati - Reclami
Una volta terminata la competizione e le premiazioni, potrà essere proclamata la Rappresentanza d'Istituto vincitrice dei Giochi.
Eventuali richieste immediate di chiarimento al Direttore di Gara, potranno riferirsi esclusivamente:
- alla classifica finale (solo per errori di trascrizione o calcolo)
- alla collocazione degli atleti nella categoria

e potranno essere poste in forma scritta solo dai docenti nominati per preparare gli alunni di ciascun Istituto, e accreditati attraverso il modulo di adesione ai Campionati Studenteschi.
Non è consentito alcun reclamo avverso i punteggi attribuiti dalla giuria, avverso decisioni di natura tecnico-disciplinare adottati dal Direttore di Gara anche per quanto si riferisce alla praticabilità ed alla regolarità della pista di gara o alla composizione del Collegio Giudicante.
Per quanto non previsto nel presente regolamento si fa riferimento alle norme federali vigenti

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

GINNASTICA

PROGRAMMA GARE

Il programma prevede gare di squadra.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Ciascuna squadra, sia per il concorso maschile che per il concorso femminile , dovrà essere formata da 4 alunni/e, mentre per la ginnastica aerobica può essere anche mista ed è composta da 5/8 alunni/e.

CLASSIFICHE

Possono essere stilate più classifiche:

a) classifica per il Percorso
b) classifica per l'esercizio a Corpo Libero (concorso maschile), a Corpo Libero con l'uso del piccolo attrezzo (concorso femminile)
c) classifica per l'esercizio di ginn. aerobica

classifica per il Percorso + l'esercizio a Corpo Libero o a Corpo Libero con l'uso del piccolo attrezzo (concorso maschile e femminile)

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

CASI DI PARITÀ

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

ABBIGLIAMENTO

Tenuta sportiva libera, adeguata.
Non sono ammessi collanine, orecchini, orologi, bracciali, etc. (penalità p. 0.20 ogni volta).

IMPIANTI / ATTREZZATURA

Ogni campo di gara è opportuno che sia dotato di impianto di amplificazione completo di diffusori acustici, microfoni, registratore a cassetta e per CD e cronometri. Sono necessari gli attrezzi per la prova del percorso; una striscia di gomma o di moquette o un certo numero di tappeti per l'esercizio a corpo libero.

Nota: si consiglia nastro biadesivo per bloccare i tappeti.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Programma di Gara

CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE
CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA

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

MANIFESTAZIONI	PROGRAMMA TECNICO	PERIODO
ATTIVITA' D'ISTITUTO	PERCORSO	ENTRO GENNAIO
ATTIVITA' DISTRETTUALE	1ª giornata PERCORSO 2ª giornata ESERCIZIO A CORPO LIBERO (concorso maschile) ESERCIZIO A CORPO LIBERO, con l'uso del piccolo attrezzo (concorso femminile) 3ª giornata ESERCIZIO DI GINNASTICA AEROBICA	GENNAIO FEBBRAIO
ATTIVITÀ' COMUNALE PROVINCIALE E REGIONALE	COME PER L'ATTIVITÀ DISTRETTUALE	MARZO APRILE MAGGIO

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Programma di Gara

CONCORSO MASCHILE – CONCORSO FEMMINILE
CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA

PROPOSTA PER UN PERCORSO DI GARE SINO ALLA FASE NAZIONALE

MANIFESTAZIONI	PROGRAMMA TECNICO
ATTIVITA' D'ISTITUTO	CONCORSO MASCHILE E FEMMINILE Percorso (individuale e) a squadre (4 alunni/e) CONCORSO DI GINNASTICA AEROBICA Esercizio (squadra 5/8 alunni/e)
ATTIVITA' DISTRETTUALE O COMUNALE	CONCORSO MASCHILE E FEMMINILE Percorso individuale e a squadre (4 alunni/e) CONCORSO DI AEROBICA Esercizio (squadra 5/8 alunni/e)
DALLA/E FASE/I PROVINCIALE/I in poi	CONCORSO MASCHILE - Percorso ginnastico (4 alunni) - esercizio di squadra a corpo libero (4 alunni) CONCORSO FEMMINILE - Percorso ginnastico (4 alunne) - esercizio di squadra a corpo libero con l'uso del piccolo attrezzo (4 alunne) CONCORSO DI AEROBICA Esercizio (squadra 5/8 alunni/e)

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PROGRAMMA TECNICO

CONCORSO MASCHILE E CONCORSO FEMMINILE

PERCORSO GINNASTICO
a staffetta

Abbigliamento: tenuta sportiva libera.

Il percorso ginnastico con piccoli e grandi attrezzi, da effettuarsi in forma di staffetta (comune ai concorsi maschile e femminile), viene cronometrato in secondi e trasformato in punteggio attraverso le tabelle allegate.

Non sono previste penalizzazioni per l'esecuzione tecnica, ma solo penalizzazioni (in secondi) relative alla effettuazione o meno dei movimenti richiesti.

Il percorso si svolge su un tracciato rettangolare (A-B-C-D) delle dimensioni di m. 3x12 da percorrere secondo il susseguirsi delle prove.

- Il lato AB costituisce la linea di partenza e di arrivo.
- A m. 1 dal lato AD e a m. 3 dalla linea di partenza è posto un contenitore per la palla.
- A m. 3 e m. 4,5 dal lato AB e a m. 0,50 dal lato BC sono posti due ritti (la misura dei ritti è presa dal centro degli stessi).
- Sulla stessa linea, ad una distanza di m. 2 dal secondo ritto, è posta una panca lunga minimo m. 3. A 30 cm da ogni estremità sono tracciate sulla panca due linee (Y e Z) che si prolungano a terra sia a sinistra che a destra.
- A destra della panca sono posizionati quattro cerchi (i cerchi possono avere un diametro di cm.80/90), nella zona anteriore alla linea Y.
- Sul lato CD è posto un cono a distanza di m. 1 dall'angolo C.
- All'interno dell'angolo D è segnato a terra un quadrato con il lato lungo m. 1 dove posare la funicella.
- Sul lato DA, posizionati perpendicolarmente allo stesso e all'interno del rettangolo, sono posti 3 ostacoli alti cm 60, cm 40, cm 60 rispettivamente a m. 4, a m. 5,5 e a m. 7 dal lato CD.
- A m. 3 dalla linea AB e parallela a quest'ultima, è tracciata la linea EF sulla quale si trovano il contenitore per la palla e il primo ritto.

Nota: La tipologia dell'attrezzatura è indicativa.

Modalità esecutive:
la squadra è composta da 4 alunni/e. Ogni concorrente parte dal punto "P" (posto dietro la linea di partenza AB).
Il tempo totale del percorso si rileva dalla partenza del primo dei componenti la squadra alla ricezione in modo stabile, da parte di un compagno posto fuori dal campo dietro al lato AB, della palla lanciata dal quarto alunno.

PROVE DEL PERCORSO

Prova n° 1
Il primo allievo parte al "via" con la palla in mano; effettua liberamente 2 palleggi della palla a terra (sul posto e in movimento); si dirige verso il contenitore dove la posa.

Penalizzazioni

• partire prima del via per anticipare la partenza	5 sec.
• superare la linea di partenza con i piedi	5 sec.
• ogni palleggio in meno	5 sec.
• non lasciare la palla nel contenitore	5 sec.

Prova n° 2
Si dirige verso il primo ritto per effettuare liberamente un giro completo (minimo 360°) intorno ad esso, e di seguito effettua un altro giro completo (minimo 360°) intorno al secondo ritto.

Penalizzazioni

- ogni giro non effettuato 15 sec.
- ogni giro incompleto 5 sec.

Prova n° 3

Prende un cerchio e sale sopra la panca prima della linea "Y", per dirigersi all'estremità opposta, effettuando liberamente 2 attraversamenti completi, nella stessa direzione, del corpo nel cerchio, senza fase di volo. Scende dalla panca dopo aver superato la linea "Z" e posa il cerchio intorno al cono.

Penalizzazioni

- salire dopo la linea "Y" (con tutta la pianta del piede) 5 sec.
- ogni attraversamento nel cerchio in meno 15 sec.
- ogni attraversamento con fase di volo 5 sec
- scendere prima della linea "Z" (con tutta la pianta del piede) 5 sec
- non posare il cerchio intorno al cono 5 sec

Prova n° 4

Passa dietro al cono

Penalizzazioni

- non passare dietro al cono 5 sec

Prova n° 5

Si porta successivamente verso l'angolo D prende la funicella posta nel quadrato segnato a terra ed esegue 4 saltelli con 4 giri normali della fune e 4 saltelli con 4 giri inversi della fune; quindi la ripone nel quadrato.

nota: giro normale: superamento della fune da dietro il corpo ad avanti
giro inverso: superamento della fune da avanti il corpo a dietro

Penalizzazioni

- ogni saltello in meno 5 sec.
- non posare tutta la funicella nel quadrato 5 sec.

Prova n° 6

Si dirige verso la panca e, con posa delle mani sulla stessa tra le linee "Z" e "Y", senza cambiare fronte, esegue 4 volteggi della panca con stacco e arrivo al suolo di entrambi i piedi (l'arrivo del quarto volteggio può avvenire con uno o entrambi i piedi a terra).

Penalizzazioni

- ogni volteggio in meno 5 sec.
- non toccare con entrambi i piedi il suolo (eccetto per l'arrivo a terra del quarto volteggio) 5 sec. (ogni volta)
- non posare le mani tra le linee "Z" e "Y" 5 sec.

Prova n° 7

Si dirige agli ostacoli passando al di sotto il primo (cm 60), sopra al secondo (cm 40) e sotto il terzo (cm 60).

Penalizzazioni

- ogni passaggio non effettuato 15 sec
- ogni passaggio non effettuato come descritto 5 sec

Prova n° 8

Si dirige al contenitore, prende la palla, e, senza superare la linea EF, la passa liberamente al compagno successivo.
L'allievo successivo parte quando riceve la palla e l'alunno che ha completato il percorso esce dal campo.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Penalizzazioni

- non effettuare il passaggio della palla 15 sec.
- effettuare il passaggio della palla superando la linea EF 5 sec.
- ricezione della palla superando la linea di partenza 5 sec.
- ricezione della palla da parte di altra persona 5 sec.

nota:

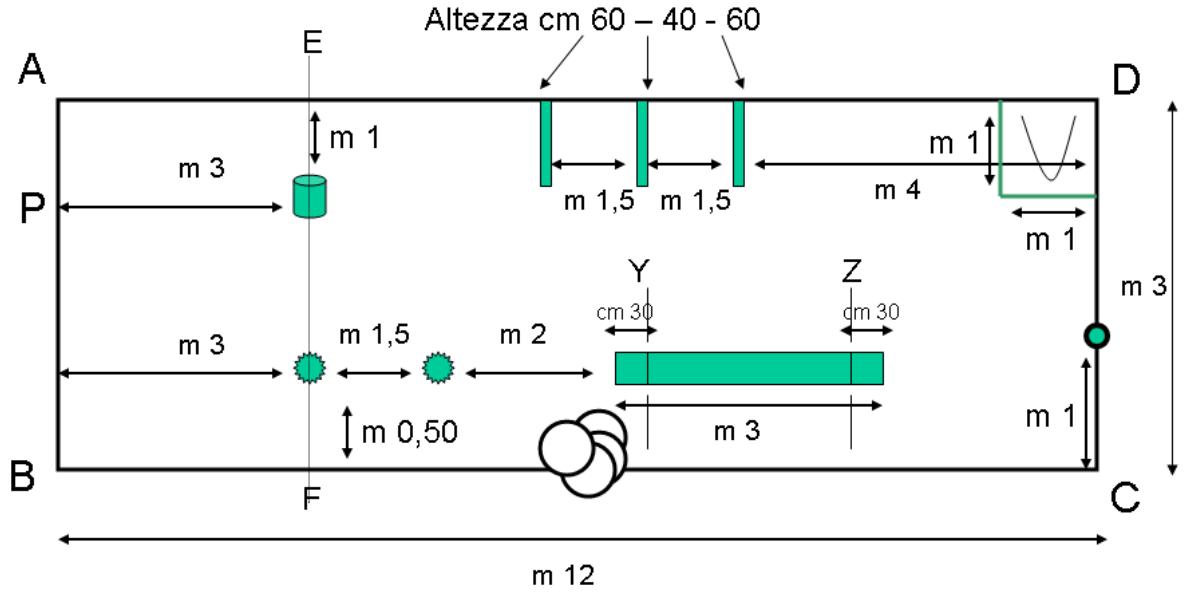
- ogni ostacolo abbattuto ed attrezzo spostato durante il percorso deve essere ricollocato nella giusta posizione dallo stesso concorrente, prima che concluda il percorso o inizi la sua prova il compagno successivo, altrimenti **5 sec** di penalità, ogni volta
- è consentito l'uso di una propria funicella e di una propria palla – di pallavolo – ma comune a tutti gli alunni della squadra (funicella e/o palla non conformi, ovvero con modifiche facilitanti, **5 sec. di penalità** ogni volta).

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Tabella comparativa dei tempi e dei punteggi relativi al percorso ginnastico

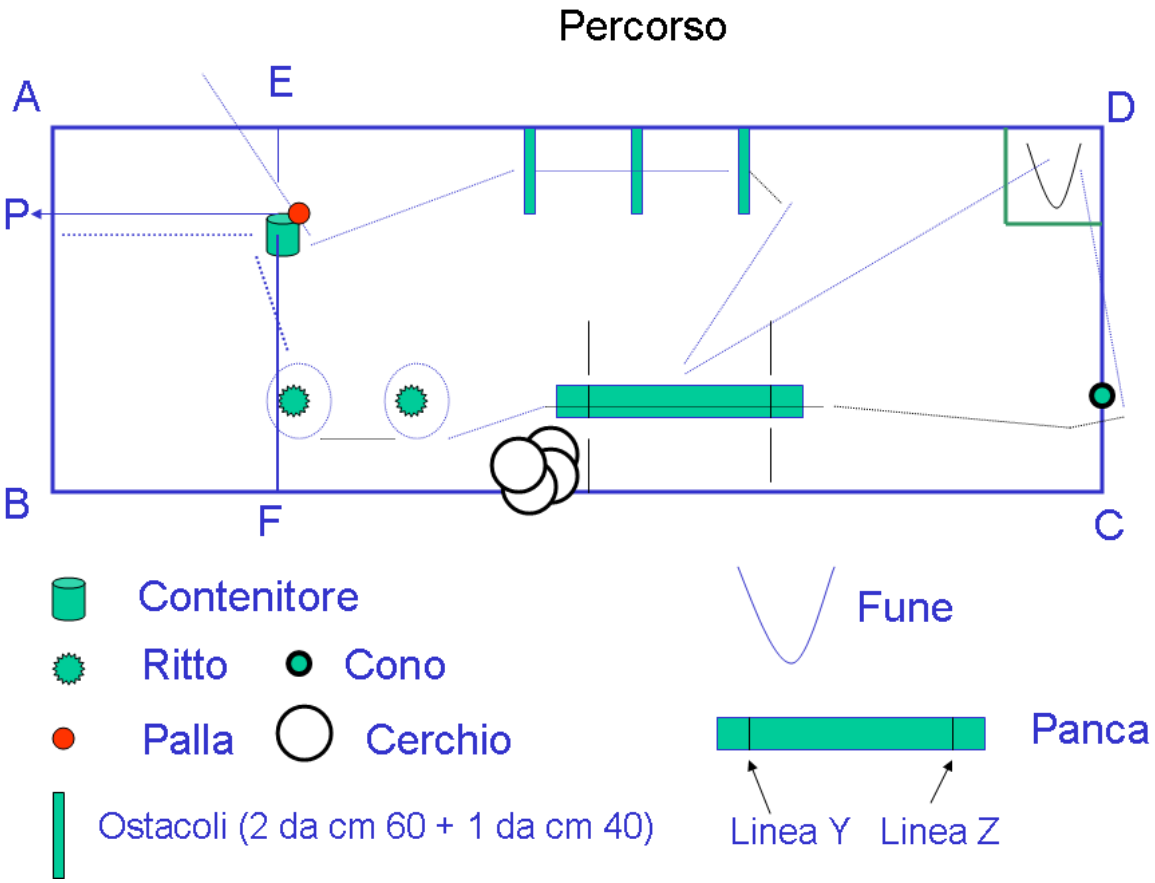
SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI	SECONDI	PUNTI
80	40,00	127	37,65	174	35,30	221	32,95	268	29,20	315	24,50
81	39,95	128	37,60	175	35,25	222	32,90	269	29,10	316	24,40
82	39,90	129	37,55	176	35,20	223	32,85	270	29,00	317	24,30
83	39,85	130	37,50	177	35,15	224	32,80	271	28,90	318	24,20
84	39,80	131	37,45	178	35,10	225	32,75	272	28,80	319	24,10
85	39,75	132	37,40	179	35,05	226	32,70	273	28,70	320	24,00
86	39,70	133	37,35	180	35,00	227	32,65	274	28,60		
87	39,65	134	37,30	181	34,95	228	32,60	275	28,50		
88	39,60	135	37,25	182	34,90	229	32,55	276	28,40	**Tutti i tempi**	
89	39,55	136	37,20	183	34,85	230	32,50	277	28,30	**oltre 320**	**p.20,00**
90	39,50	137	37,15	184	34,80	231	32,45	278	28,20		
91	39,45	138	37,10	185	34,75	232	32,40	279	28,10		
92	39,40	139	37,05	186	34,70	233	32,35	280	28,00		
93	39,35	140	37,00	187	34,65	234	32,30	281	27,90		
94	39,30	141	36,95	188	34,60	235	32,25	282	27,80		
95	39,25	142	36,90	189	34,55	236	32,20	283	27,70		
96	39,20	143	36,85	190	34,50	237	32,15	284	27,60		
97	39,15	144	36,80	191	34,45	238	32,10	285	27,50		
98	39,10	145	36,75	192	34,40	239	32,05	286	27,40		
99	39,05	146	36,70	193	34,35	240	32,00	287	27,30		
100	39,00	147	36,65	194	34,30	241	31,90	288	27,20		
101	38,95	148	36,60	195	34,25	242	31,80	289	27,10		
102	38,90	149	36,55	196	34,20	243	31,70	290	27,00		
103	38,85	150	36,50	197	34,15	244	31,60	291	26,90		
104	38,80	151	36,45	198	34,10	245	31,50	292	26,80		
105	38,75	152	36,40	199	34,05	246	31,40	293	26,70		
106	38,70	153	36,35	200	34,00	247	31,30	294	26,60		
107	38,65	154	36,30	201	33,95	248	31,20	295	26,50		
108	38,60	155	36,25	202	33,90	249	31,10	296	26,40		
109	38,55	156	36,20	203	33,85	250	31,00	297	26,30		
110	38,50	157	36,15	204	33,80	251	30,90	298	26,20		
111	38,45	158	36,10	205	33,75	252	30,80	299	26,10		
112	38,40	159	36,05	206	33,70	253	30,70	300	26,00		
113	38,35	160	36,00	207	33,65	254	30,60	301	25,90		
114	38,30	161	35,95	208	33,60	255	30,50	302	25,80		
115	38,25	162	35,90	209	33,55	256	30,40	303	25,70		
116	38,20	163	35,85	210	33,50	257	30,30	304	25,60		
117	38,15	164	35,80	211	33,45	258	30,20	305	25,50		
118	38,10	165	35,75	212	33,40	259	30,10	306	25,40		
119	38,05	166	35,70	213	33,35	260	30,00	307	25,30		
120	38,00	167	35,65	214	33,30	261	29,90	308	25,20		
121	37,95	168	35,60	215	33,25	262	29,80	309	25,10		
122	37,90	169	35,55	216	33,20	263	29,70	310	25,00		
123	37,85	170	35,50	217	33,15	264	29,60	311	24,90		
124	37,80	171	35,45	218	33,10	265	29,50	312	24,80		
125	37,75	172	35,40	219	33,05	266	29,40	313	24,70		
126	37,70	173	35,35	220	33,00	267	29,30	314	24,60		

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado



Schema percorso

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado



Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CONCORSO MASCHILE
Esercizio di squadra a corpo libero

Abbigliamento : tenuta sportiva libera

L'esercizio a corpo libero viene eseguito dai 4 componenti della squadra con accompagnamento musicale di libera scelta (con qualsiasi tipo di strumento, orchestrato e/o cantato). La musica deve avere una durata compresa tra i 50" e 1'10" (La durata dell'esercizio viene calcolata dal primo movimento all'ultima azione ginnastica eseguita). L'esercizio deve essere costruito, secondo una coreografia di libera ideazione, che comprenda, a scelta, tre elementi pre-acrobatici e tre ginnici tra quelli riportati nelle rispettive tabelle.
Gli elementi devono essere eseguiti contemporaneamente dai 4 alunni, in successione libera.
La pedana di lavoro è di m. 8 x 8.

TABELLA ELEMENTI PRE-ACROBATICI

1) Capovolta avanti rotolata, partenza e arrivo liberi
2) Capovolta indietro, partenza e arrivo liberi
3) Ruota, partenza ed arrivo liberi
4) Candela tenuta 2" (arti in atteggiamento libero)

TABELLA ELEMENTI GINNICI

1) ½ giro perno (180°), eseguito su un avampiede
2) Un salto artistico di libera scelta
3) Un equilibrio tenuto 2" in appoggio su un arto inferiore, anche su tutta la pianta del piede (arto libero in atteggiamento libero)
4) Una semplice formazione di acro-gym, eseguita dai quattro alunni contemporaneamente

- **nota**: per formazione Acro-gym si intende una figura "statica" risultante dall'organizzazione di posizioni assunte contemporaneamente dai quattro alunni (ci deve essere un contatto di ogni alunno con uno o più compagni), in cui uno o più hanno funzione di supporto e/o di sostegno, anche parziali, per gli altri (non è ammessa una figura con il contatto a due a due, ma solo quella con una continuità di contatto tra i quattro alunni).

Punteggio

Il punteggio è ripartito tra composizione ed esecuzione per un totale di punti 40.
Ogni elemento vale punti 1.00.

<u>Composizione (punti 26)</u>	
Valore elementi (punti 6 per 4 alunni)	punti 24
Utilizzo dello spazio	punti 2
<u>Esecuzione (punti 14)</u>	
Tecnica corporea, tecnica degli elementi	punti 10
Lavoro in accordo con la musica	punti 2
Sincronia nel lavoro	punti 2
	======
<u>Totale</u>	punti 40

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Falli generali

Esercizio più corto di 50" o più lungo di 1'10"		p. 0.50
Uscire dalla pedana durante l'esercizio		p. 0.10 ogni volta
Esercizio senza accompagnamento musicale		p. 2.00
Conclusione dell'esercizio non a tempo con la musica		p. 0.50
Mancanza di fluidità nella costruzione dell'esercizio (pause)		p. 0.10 ogni volta
Mancanza di accordo tra musica e movimento		p. 0.10 ogni volta
Elemento omesso		p. 1.00 ogni volta
Errori tecnici	sino a	p. 0.30 ogni volta
Errori di esecuzione (atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo)	sino a	p. 0.30 ogni volta
Perdita di equilibrio	sino a	p. 0.30 ogni volta
Caduta		p. 0.50 ogni volta

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CONCORSO FEMMINILE

Esercizio di squadra a corpo libero con l'uso di un piccolo attrezzo (palla o cerchio)

Abbigliamento : tenuta sportiva libera.

L'esercizio a corpo libero viene eseguito dalle 4 componenti la squadra con accompagnamento musicale di libera scelta (con un qualsiasi strumento musicale,orchestrato e/o cantato).
La musica deve avere una durata compresa tra 50" e 1'10" (La durata dell'esercizio viene calcolata dal primo movimento all'ultima azione ginnastica eseguita).
L'esercizio deve essere costruito secondo una coreografia di libera ideazione che comprenda, a scelta, due elementi pre-acrobatici e due elementi ginnici tra quelli riportati nelle rispettive tabelle e due elementi, sempre a scelta, tra quelli riportati nella tabella "con l'uso del piccolo attrezzo" (importante è lavorare sempre con fluidità). Sono previsti quattro piccoli attrezzi uguali (a scelta tra palla o cerchio), uno per ogni alunna. Gli attrezzi possono essere posizionati prima o durante l'esercizio in forma libera dentro o fuori il quadrato del corpo libero; durante l'esercizio tuttavia i piedi delle alunne non potranno oltrepassare la linea di demarcazione del campo.
Gli elementi devono essere eseguiti contemporaneamente dalle 4 alunne, in successione libera.
La pedana di lavoro è di m. 8 x 8.

TABELLA ELEMENTI PRE – ACROBATICI (senza l'uso del piccolo attrezzo)

1) Capovolta avanti rotolata con partenza ed arrivo liberi
2) Capovolta indietro con partenza ed arrivo liberi
3) Ruota con partenza ed arrivo liberi
4) Candela tenuta 2" (arti in atteggiamento libero)

TABELLA ELEMENTI GINNICI (con o senza l'uso del piccolo attrezzo)

1) ½ giro perno (180°), eseguito su un avampiede
2) Un salto artistico di libera scelta
3) Un equilibrio tenuto 2" ed eseguito su un arto inferiore, anche su tutta la pianta del piede (arto libero in atteggiamento libero)
4) Una semplice formazione di acro-gym, eseguita dai quattro alunni contemporaneamente

- **nota**: per formazione Acro-gym si intende una figura "statica" risultante dall'organizzazione di posizioni assunte contemporaneamente dai quattro alunni (ci deve essere un contatto di ogni alunno con uno o più compagni), in cui uno o più hanno funzione di supporto e/o di sostegno, anche parziali, per gli altri (non è ammessa una figura con il contatto a due a due, ma solo quella con una continuità di contatto tra i quattro alunni).

TABELLA ELEMENTI CON L'USO DEL PICCOLO ATTREZZO

(palla di ritmica / cerchio diametro cm. 80/90)

1) Uno scambio
2) Un rotolamento
3) Una collaborazione
4) Una circonduzione con l'attrezzo tenuto ad una o due mani

- **nota**: per "collaborazione" si intende un passaggio in cui una o più compagne risultano indispensabili per la realizzazione del movimento ginnastico.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Punteggio

Il punteggio è ripartito tra composizione ed esecuzione per un totale di punti 40.
Ogni elemento vale punti 1.

Composizione (punti 26)	
Valore elementi (punti 6 per 4 alunni)	punti 24
Utilizzo dello spazio	punti 2
Esecuzione (punti 14)	
Tecnica corporea, tecnica degli elementi, tecnica del piccolo attrezzo	punti 10
Lavoro in accordo con la musica	punti 2
Sincronia nel lavoro	punti 2
	======
Totale	punti 40

Falli generali

Esercizio più corto di 50" o più lungo di 1'10"		p. 0.50
Uscire dalla pedana durante l'esercizio (corpo e/o attrezzo)		p. 0.10 ogni volta
Esercizio senza accompagnamento musicale		p. 2.00
Conclusione dell'esercizio non a tempo con la musica		p. 0.50
Mancanza di fluidità nella costruzione dell'esercizio (pause)		p. 0.10 ogni volta
Mancanza di accordo tra musica e movimento		p. 0.10 ogni volta
Elemento omesso		p. 1.00 ogni volta
Errori tecnici	sino a	p. 0.30 ogni volta
Errori di esecuzione (atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo)	sino a	p. 0.30 ogni volta
Perdita di equilibrio	sino a	p. 0.30 ogni volta
Caduta		p. 0.50 ogni volta

Falli con il piccolo attrezzo

Perdita dell'attrezzo	p. 0.10 ogni volta
Attrezzo riconsegnato da altra persona durante l'esercizio	p. 0.30 ogni volta

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

GINNASTICA AEROBICA

ABBIGLIAMENTO
Gli alunni devono indossare una tenuta ginnica libera possibilmente aderente in modo da consentire alla Giuria di valutare la giusta postura e l'esecuzione dei movimenti.
I capelli sono corti o legati sul capo; non sono ammessi collanine, orecchini, orologi, bracciali.

SQUADRA
La squadra di 5 - 8 componenti può essere formata sia da alunni che alunne o mista.

PEDANA DI LAVORO
L'area di lavoro è m. 12 x12; **NON** ci sono penalità per l'uscita di pedana.

DURATA DELL'ESERCIZIO
La durata dell'esercizio è di 1 minuto e 15 secondi, con una tolleranza di più o meno 10 secondi. Il tempo viene calcolato dal momento in cui è udibile il primo suono della musica (il segnale di avvertimento o *beep* è escluso).

MUSICA
La routine deve essere eseguita con accompagnamento musicale per tutta la sua durata. I concorrenti possono scegliere il brano musicale liberamente. La musica deve essere allegra, motivante e di genere proponibile in una lezione di ginnastica aerobica. Tutta la squadra deve rendere evidente che i movimenti prescelti seguono lo stile ed il carattere del brano musicale interpretato. E' consentito l'uso di più brani musicali uniti insieme .
Sono permesse musiche originali ed effetti sonori. Questi ultimi, devono essere adeguati alla musica scelta ed ai movimenti eseguiti sottolineando momenti originali o di particolare enfasi. Il brano deve necessariamente terminare con la fine dell'esercizio.

PROGRAMMA TECNICO
Ogni gruppo dovrà proporre una dimostrazione coreografica di ginnastica aerobica. L'esercizio di gara è libero con alcuni elementi imposti. Le coreografie devono prevedere fasi di alto e basso impatto; queste fasi dovranno essere ben ripartite senza porre maggior enfasi su una delle due.
Tutti i componenti della squadra devono eseguire all'unisono il medesimo esercizio come un'unica entità. È consentito tuttavia, nelle 16 battute (2x8) iniziali e nelle 16 battute (2x8) finali, eseguire transizioni, spostamenti o elementi coreografici liberi dove i componenti della squadra possono cambiare formazione, posizioni, passi e figure. Non sono ammessi elementi tecnici provenienti da altre discipline.

LINEA BASE
Negli spostamenti e combinazioni di movimenti in stazione eretta, è obbligatorio eseguire i passi fondamentali dell'aerobica che costituiscono così la linea base del programma tecnico. I passi tipici dell'aerobica devono rappresentare elementi proponibili in una lezione di ginnastica aerobica tradizionale cercando di sviluppare le combinazioni in modo equilibrato con l'emicorpo destro e sinistro. Cura particolare deve essere dedicata all'esecuzione dei passi base: allineamento dei segmenti corporei, contrazione addominale, appoggi ed arrivi dei piedi al suolo controllati ed ammortizzati. Tutta la squadra deve dimostrare il dinamismo che caratterizza il gesto aerobico e dovrà cercare di mantenere la stessa energia di esecuzione per tutta la durata della gara. Tutta la squadra dovrà dimostrare *spirito di gruppo*, carisma ed entusiasmo tale da trascinare il pubblico.

COMPOSIZIONE
La composizione dell'esercizio deve rispettare alcune regole di costruzione coreografica:
COORDINAZIONE
La coordinazione si basa sui seguenti criteri:

- Asimmetria: gli arti superiori ed inferiori eseguono simultaneamente movimenti che differiscono gli uni dagli altri o eseguono movimenti completamente differenti (almeno un'asimmetria ogni 1x8).

L'asimmetria può essere creata con:

- Piani: arti superiori e/o inferiori si muovono su diversi piani.
- Movimenti contrapposti: movimenti eseguiti in direzioni opposte dagli arti inferiori, dagli arti superiori o dagli superiori ed inferiori (adduzione/abduzione, flessione/estensione, pronazione/supinazione).
- Cambi di orientamento: girare la fronte in un'altra direzione dello spazio mentre si eseguono simultaneamente degli spostamenti e delle complesse combinazioni e sequenze di aerobica (almeno un cambio di orientamento ogni 1x8).

COREOGRAFIA E CONTENUTO SPECIFICO

- Transazione e collegamenti: abilità di combinare insieme in modo fluido, vario ed originale i passi base dell'aerobica, gli elementi imposti, gli schemi di movimenti aerobici, il passaggio da un livello di lavoro all'altro, da una situazione all'altra, da uno stile all'altro (quando c'è il cambio di stile).
- Combinazioni: movimenti e passi tipici dell'aerobica variati e con frequenti cambi di impatto (almeno un cambio ogni 1x8).
- Uso dell'area di gara: varietà di spostamenti, direzioni ed utilizzo completo dell'area di gara (evitare lo stazionamento per più di 1x8).

MUSICALITÀ

- Interpretazione musicale: lo stile ed il tipo di movimenti e la presentazione della squadra devono essere perfettamente integrati con le caratteristiche del brano musicale scelto.
- Interpretazione stilistica: qualora la squadra presenti la variazione stilistica, lo stile ed il tipo di movimenti e la presentazione devono essere perfettamente integrati con le caratteristiche della variazione musica/stilistica proposta.
- Tempo: tutti gli atleti devono muoversi a tempo con il beat musicale e l'esercizio deve terminare con il terminare della musica.
- Effetti sonori: devono essere adeguati alla musica ed ai movimenti seguiti.

PRESENTAZIONE

Presentazione dell'esercizio da parte degli atleti (entusiasmo, spirito di gruppo, carisma) particolarmente coinvolgente e originalità delle misure iniziali, finali e dell'intero esercizio.

VARIAZIONE DI STILE

La squadra può, ma non è obbligata, inserire una variazione di stile all'interno della routine. Nel caso in cui tale variazione venga inserita (funk, latino-americano, afro, orientale, folk, etc.) non deve superare 2x8 (16 tempi).

INIZIO

Per inizio dell'esercizio si intende le prime 16 beat musicali (2x8=16 tempi) in cui gli atleti possono presentare una composizione coreografica dove ogni atleta può eseguire singolarmente dei movimenti, spostamenti e combinazioni aerobiche (es. cambi di posizione e formazione, sollevamenti, supporti, posizioni di partenza nei vari livelli di lavoro, a coppie , ad incastro), per poi continuare all'unisono con il resto della composizione coreografica.

FINE

Per fine dell'esercizio, si intende le ultime 16 beat musicali (2x8=16 tempi) che concludono l'esercizio.
Anche qui, come per l'inizio, la squadra può presentare una composizione coreografica in cui ogni atleta può eseguire singolarmente dei movimenti, spostamenti e combinazioni aerobiche. (es. cambi di posizione e formazione, sollevamenti, supporti, posizioni di partenza nei vari livelli di lavoro, a coppie , ad incastro), per concludere l'esercizio in una posizione statica finale "posa".

SINCRONIA

Tutti i componenti della squadra devono eseguire all'unisono il medesimo esercizio come un'unica entità, con gli stessi piani, direzioni, formazioni e posizioni, con la stessa fronte e la stessa ampiezza di movimento.

ELEMENTI IMPOSTI

I seguenti elementi obbligatori dovranno essere inseriti nella routine:

- 3 ripetizioni di Jumping Jacks	(saltelli pari-uniti e pari-divaricati)
- 3 ripetizioni alternate di Lunges	(contropiegate)
- 3 ripetizioni alternate di High kicks o kicks	(slanci degli arti inferiori)
- 3 ripetizioni alternate di Knee Lift	(elevazione degli arti flessi)
- 3 ripetizioni di (Sit-up) crunch	(esercizi addominali)
- 3 ripetizioni di Push-up	(piegamenti sulle braccia)
- 1 salto air jack	(salto divaricato)

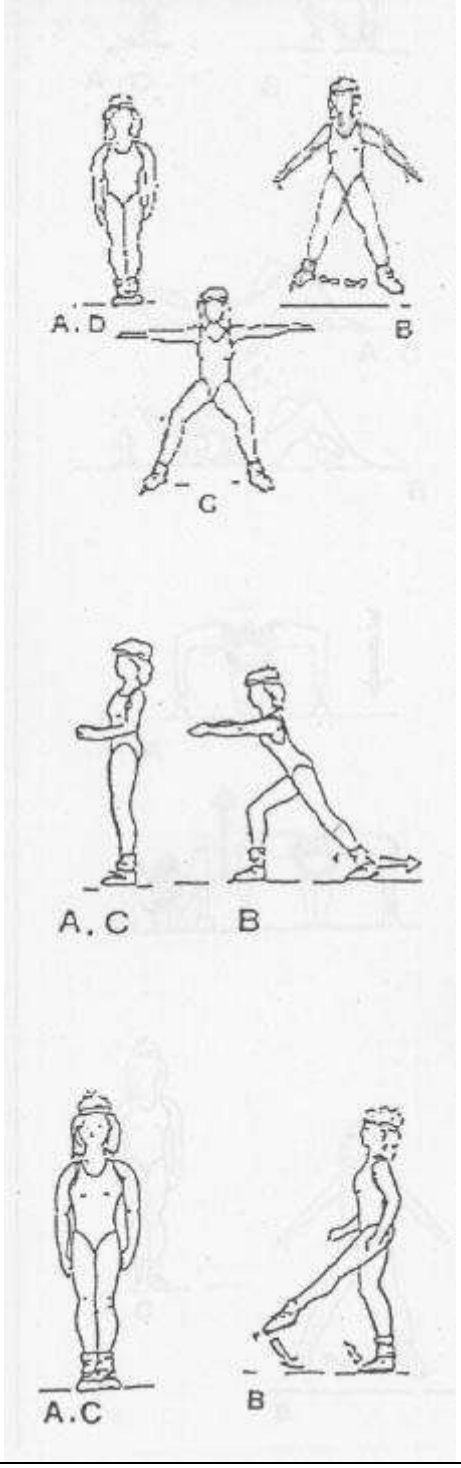
Le tre ripetizioni di ogni elemento obbligatorio devono essere eseguite consecutivamente all'unisoni da tutti i componenti della squadra. Ogni ripetizione dell'elemento deve essere eseguita in modo completo: la posizione iniziale e finale degli elementi obbligatori eseguiti in stazione eretta dovrà essere necessariamente a piedi uniti. Le ripetizioni devono essere identiche senza interruzioni, transizioni o variazioni anche per ciò che concerne gli arti superiori. Per ripetizioni identiche si intende che ciascun componente della squadra dovrà eseguire il medesimo elemento imposto con le stesse parti del corpo (arti inferiori e superiori), nella medesima direzione, con la stessa fronte e lo stesso piano e senza spostamento. Le ripetizioni di tipo asimmetrico (ad es. gli affondi) dovranno essere eseguiti alternando l'emicorpo destro a quello sinistro.

ESECUZIONE TECNICA
Aspetto tecnico-esecutivo degli Elementi Imposti e dell'intero esercizio:
- **Allineamento**: abilità di mantenere la postura corretta e l'allineamento dei segmenti corporei (al suolo, in piedi, in volo e negli arrivi) sia durante l'esecuzione degli elementi imposti che in tutti gli altri passi, combinazioni di movimenti e transizioni di aerobica dell'esercizio intero.
- **Precisione**: armonia tra l'ampiezza ed il grado di completamento del movimento nel rispetto dei piani e delle direzioni.
- **Equilibrio**: controllo appropriato e stabilità negli elementi imposti, transizioni, stacchi, arrivi e combinazioni di movimenti di aerobica. Gli atleti devono dimostrare di possedere un buon controllo neuromuscolare nell'accelerazione e nella decelerazione dei movimenti.

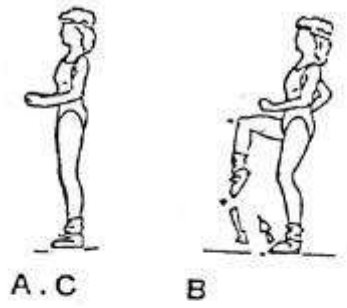
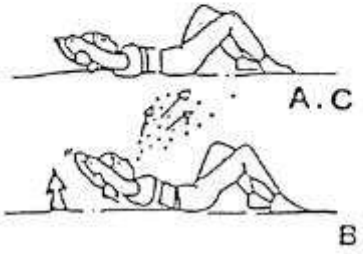
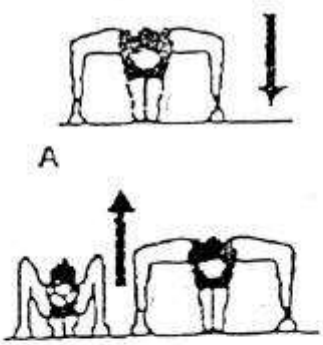
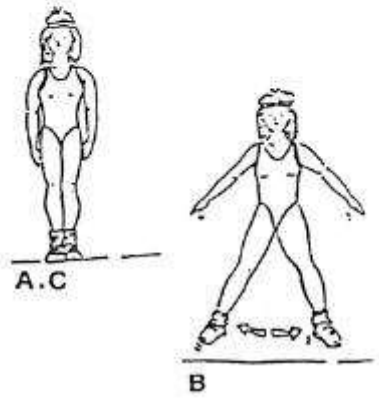
MOVIMENTI PROIBITI
Non sono ammessi elementi di difficoltà provenienti dalla Ginnastica Artistica o Ritmica (es. squadre, capovolte, staccate, salti enjambèe o con rotazione, etc.), dalla Danza classica, dalle Arti marziali, dall'Acrobatica, dall'Aerobica Sportiva e dalle altre discipline. Inoltre sono considerati movimenti controindicati tutti quelli che sollecitano eccessivamente l'apparato osteo-articolare e muscolo legamentoso esponendo i partecipanti al rischio di traumi (compresi alcuni sollevamenti/supporti). Sono vietate le iperflessioni ed iperestensioni della colonna vertebrale e delle grandi articolazioni e comunque tutti i movimenti non proponibili in una lezione di Ginnastica Aerobica.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Ginnastica Aerobica - Appendice
Descrizione tecnica degli elementi

elementi	descrizione	figura
JUMPING JACK (Saltelli uniti divaricati)	Dalla stazione eretta gambe unite, eseguire un saltello pari divaricato in fuori e successivamente un saltello pari unito. Eseguito solo sul piano frontale.	
LUNGE (Affondi)	Dalla stazione eretta gambe unite eseguire una contropiegata: sollevare un arto semipiegando il controlaterale, posare il piede sollevato al suolo e portare il busto in linea con la gamba in atteggiamento lungo; riunire eseguendo il movimento inverso. Può essere eseguito sia sul piano frontale che sagittale, sia a basso che ad alto impatto.	
KICK (Slanci arti inferiori)	Dalla stazione eretta gambe unite, elevare successivamente l'arto disteso; riunire eseguendo il movimento inverso. Può essere eseguito sia sul piano frontale che su quello sagittale, sia a basso che alto impatto.	

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

elementi	Descrizione	figura
KNEE (Elevazioni arti flessi)	Dalla stazione eretta gambe unite, elevare l'arto libero semiflettendo la gamba sulla coscia e riunire. Può essere eseguito sia sul piano frontale che su quello sagittale, sia a basso che ad alto impatto.	
CRUNCH (Esercizi addominali)	Dalla posizione di decubito supino, gambe piegate e divaricate in fuori, sollevando il busto dal suolo e ritorno.	
PUSH-UP (Piegamenti sulle braccia)	Dalla stazione di corpo proteso dietro gambe unite o divaricate, avvicinare il petto al suolo piegando le braccia ed eseguire il movimento inverso rizzandole. Le gambe possono essere distese o semipiegate con le ginocchia in appoggio al suolo.	
AIR JACK (Salto divaricato)	Con stacco a piedi uniti eseguire un salto divaricando in fuori le gambe in volo e arrivo a piedi uniti.	

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

ESERCIZIO CORSIA PRE-ACROBATICA

PROGRAMMA SPERIMENTALE
(da proporre, in forma facoltativa, in ambito regionale per squadre maschili, femminili o miste)

La prova consiste in tre ondate di lavoro, due realizzate su una corsia costituita da tre/quattro tappeti per una lunghezza di circa m. 6/8 e la terza utilizzando una pedana da volteggio La squadra è formata da un minimo di 3 a un massimo di 6 alunni, che possono essere impegnati in forma libera nelle diverse ondate. Ogni ondata sarà costituita dalla successione delle esecuzioni di tre alunni che dovranno lavorare in continuità.

PRIMA ONDATA: ogni alunno deve eseguire la stessa progressione (uguale per i tre allievi) costituita da tre elementi scelti dalla tabella e collegati tra loro in forma libera.

PRIMA ONDATA: Elementi tecnici (partenza e arrivo liberi)
1) ½ rotolamento intorno all'asse longitudinale
2) Salto verticale (salto pennello con corpo in atteggiamento lungo)
3) Capovolta rotolata avanti
4) Salto sforbiciato avanti a gambe flesse (salto del gatto)
5) Capovolta rotolata indietro

SECONDA ONDATA: ogni alunno deve eseguire una progressione costituita da tre elementi scelti dalla tabella e collegati tra loro in forma libera, ma con un incremento (anche di un solo elemento) progressivo (dal primo al terzo allievo) di difficoltà (dal più semplice al più complesso).

SECONDA ONDATA: Elementi tecnici (partenza e arrivo liberi)
1) 1 rotolamento intorno all'asse longitudinale
2) Salto sforbiciato avanti a gambe tese
3) Salto verticale con gambe flesse in volo
4) Ruota
5) Sforbiciata degli arti inferiori in appoggio sugli arti superiori
6) Capovolta avanti saltata
7) Rondata

TERZA ONDATA: questa ondata prevede l'uso di una pedana da volteggio. Gli alunni che non partecipano, o l'insegnante, devono sistemare la pedana all'inizio della striscia dei tappeti per l'arrivo (è eventualmente consentito utilizzare un ulteriore tappetino morbido per la fase di arrivo). Il tutto deve avvenire con la massima velocità e fluidità. Al termine della prima e della seconda ondata uno o più alunni possono tornare indietro di corsa e predisporsi ad eseguire la terza ondata o rimanere al lato della corsia.
Ogni alunno eseguirà un salto scelto liberamente tra quelli della seguente tabella:

TERZA ONDATA: Elementi tecnici
1) Salto pennello
2) Salto pennello raggruppato (gambe flesse avanti)
3) Salto pennello con mezzo giro
4) Salto pennello con una divaricata frontale
5) Salto carpiato

Punteggio

- ogni elemento vale 1 punto	punti 21
- organizzazione del lavoro	punti 1
- tecnica d'esecuzione	punti 18
	======
Totale	punti 40

Falli generali

Elemento omesso	p. 1.00 ogni volta
Mancanza di continuità e di ordine negli spostamenti	p. 0.10 ogni volta

Errori tecnici	sino a p. 0.30 ogni volta
Errori di esecuzione (atteggiamento scorretto degli arti o di tutto il corpo)	sino a p. 0.30 ogni volta
Perdita di equilibrio	sino a p. 0.30 ogni volta
Caduta	p. 0.50 ogni volta
Mancanza di incremento di difficoltà	p. 0.50

Esercizio con lo "step"

PROGRAMMA SPERIMENTALE

(*da proporre, in forma facoltativa, in ambito regionale per squadre maschili, femminili o miste)*

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

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

3. PEDANA DI LAVORO
L'area di lavoro è di 10x10.

4. DURATA DELL'ESERCIZIO
La durata dell'esercizio è di 1 minuto e 15 secondi, con una tolleranza in più o in meno di 5 secondi.
Il tempo viene calcolato dal momento in cui è udibile il primo suono della musica (il segnale di avvertimento o *beep* è escluso).

5. MUSICA
La scelta musicale è libera, e deve accompagnare l'esercizio per tutta la sua durata. La musica deve essere allegra, motivante. Tutta la squadra deve mettere in evidenza con i movimenti prescelti lo stile ed il carattere del brano musicale scelto. La velocità della musica è consigliata compresa tra i 128 e i 135 B.p.M. (Battiti per minuto). E' consentito l'uso di più brani musicali uniti insieme. Sono permesse musiche originali ed effetti sonori. purché adeguati alla musica.
Il brano deve necessariamente terminare con la fine dell'esercizio.
Il CD o le cassette devono contenere una sola musica. Sopra di esse deve essere indicato il nome della scuola.

4. PROGRAMMA TECNICO
Ogni gruppo dovrà proporre una dimostrazione coreografica di step.

La COMPOSIZIONE COREOGRAFICA dovrà prevedere:
- ✓ **almeno n°1 interazione fisica**
- ✓ **minimo n°2 formazioni differenti con lo step**
- ✓ **massimo n° 1 sollevamento.**
- ✓ **n° 1 sequence.**

5. INDICAZIONI PER L'ELABORAZIONE DELL'ESERCIZIO
- ✓ Tutti i componenti della squadra devono eseguire il medesimo esercizio, come un'unica entità, il lavoro deve essere sincronizzato o a canone e mantenere il più possibile il contatto con l'attrezzo (lo step non deve restare più di 2x8 senza essere utilizzato.
- ✓ E' consentito eseguire transizioni o spostamenti per consentire cambi di formazioni, posizioni, figure.

- ✓ Gli atleti possono lavorare individualmente sul loro step o su più step fatto salvo per la "sequence" imposta dove lo step dovrà essere utilizzato individualmente.

- ✓ La "Sequence" obbligatoria di 4x8 è una combinazione di passi base dello step e combinazioni di arti superiori. **Deve essere suddivisa in 2x8 ed eseguita in maniera identica e consecutivamente, fronte (2x8) e spalle (2x8) alla giuria.** La "Sequence" è obbligatoria e può essere posta in qualsiasi parte della coreografia.
- ✓ Il sollevamento deve essere eseguito solo alla fine della routine sulle ultime note musicali. L'atleta o gli atleti sollevati non possono toccare la pedana con nessuna parte del corpo finchè la routine non è ultimata. Gli step possono essere utilizzati come supporto per il sollevamento finale, ma non devono superare l'altezza delle spalle.
- ✓ Un sollevamento è così definito: quando 1 o più atleti vengono sollevati, supportati, portati via dal suolo; può coinvolgere qualsiasi combinazione di atleti, mostrare diverse forme, ma deve essere eseguito allo stesso tempo.
- ✓ L'interazione fisica è così definita: relazione tra 1 o più atleti durante un movimento eseguito sul pavimento o sullo step.

6. MOVIMENTI PROIBITI

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

7. PUNTEGGIO (punti 20)

Il punteggio è ripartito in

✓ Qualità artistica	pt. 10
o Composizione coreografica	pt. 2
o Utilizzo dello spazio	pt. 2
o Interpretazione musicale	pt. 2
o Comunicazione	pt. 2
o Coordinazione	pt. 2
✓ Esecuzione	pt. 10
o Tecnica con l'attrezzo	
o Allineamento posturale	
o Sincronia	

PENALITA'

• <u>Falli di esecuzione</u>	
uscita di pedana	ogni volta 0,10
• <u>Falli tecnici</u>	
fallo lieve	ogni volta 0,10

fallo medio	ogni volta 0,20
fallo grave	ogni volta 0,30
caduta	ogni volta 0,50

- Falli relativi alla musica

fuori tempo	ogni volta 0,10 (massimo 0,50)
fuori sincro	ogni volta 0,10 (massimo 1pt.)
esercizio più corto o più lungo del tempo richiesto	0,50

- Falli generali

mancanza del sollevamento o sollevamento addiz.	0,50
mancanza della sequenze obbligatoria	0,50
mancanza di formazione	0,50 ogni volta
mancanza interazione	0,50
inserimento di movimenti proibiti	0,50 ogni volta

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

GOLF

PROGRAMMA TECNICO

- **GIOCATORI NON TESSERATI FIG**
  Gara di Putting Green 18/9 buche, Stableford (massimo tre colpi per buca)
- **GIOCATORI TESSERATI FIG CON HCP O NC**
  Gara su 18/9 buche, Medal/Stableford

PARTECIPAZIONE

Sono ammesse tutte le scuole, anche se prive di tesserati F.I.G. La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella di Istituto verrà stabilita dagli Organismi competenti.

IMPIANTI E ATTREZZATURE

Le gare saranno svolte su impianti regolamentari e saranno seguite da Arbitri designati dalla FIG tramite i suoi Organismi Regionali che provvederanno anche a nominare un Comitato di Gara.

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO

- **Gara di Putting Green** 18/9 buche, Stableford (massimo 3 colpi per buca)
  una squadra mista per Istituto formata da massimo 8 studenti M/F
  (salvo eventuali restrizioni decise dal Comitato di Gara in caso di esubero degli iscritti).

- **Gara 18/9 buche** Medal/Stableford
  non prevista limitazione numerica di studenti per Istituto
  (salvo eventuali restrizioni decise dal Comitato di Gara in caso di esubero degli iscritti).

CATEGORIE DI GIOCO

FIG: Classificati –NC – Non Golfisti
SCUOLA: Cadetti/e anni 2002-2003

CLASSIFICHE INDIVIDUALI

Gara su 18/9 buche:

- Miglior risultato lordo assoluto (vincitore dei CS)
- Miglior risultato netto assoluto
- Miglior risultato netto NC
- 1° Cadetti netto
- 1° Cadette netto

Gara di Putting Green:

- 1° Putting Green Cadetti

In caso di parità **per il miglior risultato Lordo assoluto 18/9 buche, verrà disputato un immediato spareggio buca per buca; per tutti gli altri premi valgono le norme FIG per i casi di parità.**

CLASSIFICHE A SQUADRE

Gara di Putting Green:

Saranno presi in considerazione e **sommati i migliori tre risultati** conseguiti dagli atleti della scuola partecipanti alla gara per non tesserati di Putting Green. Nel caso non si raggiungessero i tre risultati utili, per ritiro o non partecipazione, sarà assegnato il **punteggio di 100** ad ogni risultato mancante.

In **caso di parità** verrà disputato uno spareggio play-off sul Putting Green dal componente della squadra che avrà segnato il miglior punteggio nella gara.

PREMIAZIONI

Verranno premiati i primi tre risultati delle categorie FIG – Scuola e le prime tre squadre di scuola secondaria di I grado.

AMMISSIONI ALLA FINALE NAZIONALE

Gara su 18/9 buche (categorie Golf – dalla classifica generale di gara)

- Miglior risultato lordo assoluto
- Miglior risultato netto assoluto
- Miglior risultato netto NC

Gara su 18/9 buche (categorie Scuola – età)

- 1° Cadetti netto
- 1° Cadette netto

Gara di Putting Green:

- 1° Putting Green classifica Cadetti (2° se fa già parte della squadra)
- 1° Scuola Secondaria I grado
  (squadra composta dai tre migliori risultati del Putting Green)

SOSTITUZIONI

Possibili in caso di assenza del 1° classificato, in base alle classifiche delle Fasi Regionali.

CADDIES E CARRELLI ELETTRICI

I giocatori della gara su 18/9 buche potranno avere come caddie esclusivamente uno studente regolarmente iscritto alle gare per la stessa rappresentativa. Sono vietati i carrelli elettrici.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SCHEDA TECNICA FLAG FOOTBALL

CATEGORIE (rif. Art. 2.1 - Primo Ciclo; regolamento Campionati Studenteschi e avviamento alla pratica sportiva)
Categoria unica Cadetti/e nati/e nel 2002-2003.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE
Roster (elenco giocatori partecipanti) composto da min 9 e max 12 giocatori. Il numero minimo di cadette a roster è di 3 giocatrici, delle quali 2 sempre in campo.

TEMPI DI GIOCO
Gli incontri si disputano in due tempi da 20' ciascuno con intervallo di 5'. Nei tornei a concentramento o con più squadre, il tempo effettivo di gioco potrà essere ridotto in base alle necessità previo accordo con i partecipanti. Nella giornata, non deve superare i 90' effettivi complessivi per ogni squadra.

IMPIANTI E ATTREZZATURE
Il campo misura di norma:
20 yards (18 metri) larghezza x 40 yards (36 metri) lunghezza + endzones = dimensioni minime
25 yards (23 metri) larghezza x 50 yards (46 metri) lunghezza + endzones = dimensioni standard
30 yards (27 metri) larghezza x 60 yards (54 metri) lunghezza + endzones = dimensioni massime
Le 2 end-zone, ovvero le aree alle estremità del campo dove avvengono le segnature (touchdowns) devono essere profonde da un minimo di 8 yards (7 metri) ad un massimo di 10 yards (9 metri). Il fondo deve essere possibilmente erboso e comunque non duro e pericoloso. Si utilizza la palla ovale per il Football Americano n° 4 (youth).

ABBIGLIAMENTO
Scarpe da ginnastica e/o scarpe da gioco munite di tacchetti di gomma o plastica senza anima metallica. Kit composto da cintura e 2 flags (sistema di fissaggio con velcro o pop-up).

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 n. TD (touchdowns);
4) utilizzo di un maggior numero di giocatrici (cadette) a roster;
5) maggior numero di punti segnati da giocatrici (cadette) durante tutto il torneo;
6) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;
7) sorteggio.

REGOLAMENTO DI GIOCO
Sarà utilizzato il regolamento di gioco ufficiale FIDAF.
Le uniche deroghe ammesse riguarderanno il tempo di gioco come indicato nella sezione "TEMPI DI GIOCO".

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali

LIPPA

Programma tecnico
Illustrazione della disciplina attraverso la visione di filmati
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.
Dimostrazione pratica, da parte dì atleti qualificati.

Attrezzatura
Mazza - Bastone cilindrico di legno cm 50 e cm 13 di circonferenza
Lippa - Bastoncello di legno a forma di fuso lungo cm 18 dei quali, cm 4 in ambo i lati a forma di cono e circonferenza di cm 10.
Base - Tavolozza rettangolare di cm 50X30 o terreno duro

A) Lippa con solo battuta:

1. Il giocatore colloca la lippa sulla base di legno o su terreno battuto; colpisce la lippa con il bastone sulla parte rastremata per farla alzare in aria; con un secondo colpo al volo ribatte la lippa cercando di farla andare il più lontano possibile;
2. Il campo di gioco, lungo almeno 40 metri e largo circa metri 20 entro il cui spazio deve ricadere la lippa; Il colpo che esce fuori da tale spazio viene considerato nullo. I campi sono su sterrato o erba o cemento.

L'arbitro, dopo che la lippa è battuta, misura la distanza raggiunta dalla base al punto di arrivo con lo stesso bastone di battuta (cm 50; sistema antico) o con rotella metrica;
il numero di battute a disposizione del giocatore è di 10 battute nelle gare di singolo e 5 per ogni giocatore in caso di gare a squadra.

La somma delle "misure" guadagnate nelle varie battute valide costituisce il punteggio totale del giocatore o della squadra; vince chi acquisisce maggiori punti.

Nel caso di ex aequo sarà classificato prima il giocatore più giovane.

RUZZOLA

Programma tecnico
Illustrazione della disciplina attraverso la visione di filmati
Descrizione dell'attrezzo sportivo e dell'accessorio di lancio.
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.
Dimostrazione pratica, da parte dì atleti qualificati.

La gara è una Prova di Lancio della Ruzzola, con il seguente sviluppo:
> Prova di Lancio individuale.
> Prova di lancio a squadre.

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 10 alunni/e, di cui 5 componenti la squadra.

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 costituito da una strada extraurbana, chiusa al traffico.
Sulla strada sono segnalati sei punti di partenza per ognuno dei lanci. A partire dal punto di lancio sono segnalati sul percorso traguardi successivi che permettono di ottenere punti da 1 a 5, a seconda della strada percorsa dalla ruzzola. Il giocatore acquisisce un punteggio da 1 a 5 per ogni lancio. La somma dei punti acquisiti nei sei lanci determina il risultato finale.

Attrezzi: ruzzole di legno pieno di mm. 115 - 145 di diametro, spessore mm. 35 - 45 e di gr. 450 -750 di peso. Lo spago o fettuccia, a discrezione del giocatore.

Regole di base
Prova individuale: La prova consiste nel lanciare successivamente per n. 6 volte la ruzzola lungo la strada, il giocatore acquisisce un punteggio da 1 a 5 per ogni lancio. La somma dei punti acquisiti nei sei lanci determina il risultato finale.
Prova a squadre: Ogni squadra è costituita da n. 5 giocatori. La gara si svolgerà con il lancio dei cinque componenti la squadra e verrà considerato il punteggio somma dei cinque lanci. Risulterà vincitrice la squadra che avrà sommato il punteggio maggiore.

Casi di parità
In caso di parità si effettuerà un ulteriore lancio per lo spareggio.

TIRO ALLA FUNE

Programma tecnico
Illustrazione della disciplina attraverso la visione di filmati
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.
Dimostrazione pratica, da parte dì atleti qualificati.

La gara è una Prova di Tiro della Fune, con il seguente sviluppo:
> Prova su Terra - outdoor
>Prova su Pedana - indoor

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 10 alunni/e, di cui 8 componenti la squadra più due riserve che potranno entrare ad ogni fase di gioco.
La categoria è determinata dal peso totale degli otto Tiratori, che non deve superare i KG 400

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

Impianti ed attrezzature
Outdoor: Il campo di gara, per la prova su Terra, è costituito in un spazio di prato in piano dalla lunghezza di almeno mt 30, con una linea che segna il centro del campo di gara
Indoor: (Palestra o Palazzetto dello Sport), Il campo di gara, per la prova su Pedana, è costituito in una pedana di legno ricoperta sulla superficie piana con un strado di gomma, segnata al centro come punto di partenza, dalla lunghezza di mt 36 e larga mt 1.

Attrezzi: Fune: corda di canapa dal diametro di almeno 10 cm, con una lunghezza di 30 mt, scarpe da tennis per la pedana, scarponcini con un leggero tacco per la terra. La corda va segnata al centro della sua lunghezza con un nastro rosso, ed a 2 mt dal centro sia destra che a sinistra, con altri due nastri.

Regole di base: *schierate le due formazioni sul campo di gara e corda in mano posizione di tiro, (il tiratore dovrà tenere la corda con entrambi le mani con le palme rivolte verso l'alto)il giudice di gara si assicura che il centro della corda coincida con la il centro del campo di gara e solo in quel caso da il fischio di avvio della tirata. La tirata è vinta quando una delle due formazioni riesce a portare il segno dei 2 mt della squadra avversaria altre il centro. Dopo la prima tirata si cambia campo. Vince la gara chi si aggiudica per primo due tirate.*

TROTTOLA

Programma tecnico

Illustrazione della disciplina attraverso la visione di filmati
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.
Dimostrazione pratica, da parte dì atleti qualificati.

Attrezzi:

- Corda lunga max m. 1,40
- Trottola in legno alta cm 8 dall'apice del legno al pedice in ferro
- Diametro cm 6
- Peso max grammi 100

Specialità di gioco : **durata della rotazione a terra con confronto diretto multiplo**

Gioco Singolo
Terreno di gioco: terreno piano livellato delimitato da un quadrato di m. 1.
Entro tale campo di gioco può entrare solo il giocatore operativo

Cambio attrezzo:
E consentito ai giocatori cambiare attrezzo, massimo 3 volte, durante le fasi di gioco purchè corrispondenti ai parametri regolamentari.

Modalità di gioco:
I giocatori si pongono alla distanza di m 2 dal piano quadrato di gioco;
da tale distanza, muovendosi a piacimento, tirano la trottola verso il piano quadrato del gioco facendo in modo che l'attrezzo ruoti entro i limiti dello stesso.
Il giocatore, qualora la trottola dovesse uscire fuori dal quadrato, può, con la cordicella, ricondurla dentro.
Ogni giocatore avrà a disposizione 11 lanci qualora il numero dei partecipanti sia pari o inferiore a 10; 9 lanci qualora il numero dei giocatori sia pari o inferiore a 20; 7 lanci se il numero dei giocatori e superiore a 20.

Vince il/la Giocatore/ice che nell'arco della competizione somma il minimo punteggio sulla base delle posizioni ottenute nel corso dei lanci; nel caso di punteggio pari saranno classificati prima i più giovani.

TIRO CON LA FIONDA

Programma tecnico

Illustrazione della disciplina attraverso la visione di filmati
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.
Dimostrazione pratica, da parte dì atleti qualificati.

2 fionde con 50 biglie mm. 10,4
Fionda Integrale – con poggia Braccio
Le dimensioni delle sfere dovranno avere un diametro di mm 10,4

Prova su bersaglio "mod. Olimpico:
Il Bersaglio è costituito da tre visuali in carta a cerchi concentrici di colore Bianco nero e rosso su sfondo nero:

1. Piatto alto a sinistra e/o primo piatto da sinistra (per la fig. B)- Diametro 20 cm – punteggio attribuito 20 punti;
2. Piatto alto a destra e/o secondo piatto a Sinistra (per la fig. B) – Diametro di 15 cm. – Punteggio attribuito punti 20;
3. Piatto in Basso al centro e/o terzo piatto da Sinistra (per la fig. B)-Diametro 10 cm, Punteggio attribuito punti 30;

Le sezioni sono sia maschili che femminili
Le categorie sono 2: Under 12 M F
Under 14 M F

Possono essere ammessi alunni/e che non abbiano ancora compiuto il 14° anno di età nel n° max di 2 per squadra (1m-1f) qualsiasi la specialità.

La squadra è composta da un numero di 6 alunni/e : 1 per ogni specialità

Gli arbitraggi saranno a cura della Figest tramite i propri tecnici e atleti.

Le finali regionali si ipotizzano per la fine di Aprile o meta maggio.

PIASTRELLE - PALET

Programma tecnico
Illustrazione della disciplina attraverso la visione di filmati
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.
Dimostrazione pratica, da parte dì atleti qualificati.

La gara è una Prova del gioco delle Piastrelle, con il seguente sviluppo:
1.- Prova di gioco Individuale
2. -Prova di gioco a Coppie

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 8 alunni/e, di cui 4 componenti
Le coppie e 4 componenti individuali

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 costituito su terreno o prato. Esso è un rettangolo lungo mt 10 e largo mt1,5 (per i ragazzi) suddiviso in tre settori, i due settori esterni (campo di gioco) di mt 4 ed uno interno di mt 2 (Campo neutro).

Attrezzi: Piastrelle in ferro Peso gr 370 circa e un diametro di 11 cm (ricoperte con uno strato un gomma per la sicurezza) e un dischetto in gomma del diametro di cm 5 (detto anche pallino) ..

Regole di base:
La gara consiste: posizionati dalla linea di fondo del campo di gara, un Giocatore lancia il pallino nell'altra meta del campo di gara, a seguire lo stesso Giocatore lancia una piastrella il più vicino possibile al pallino, l'avversario anche lui lancia una piastrella cercando di avvicinarsi di più al pallino della piastrella lanciata dal suo avversario: quello che è rimasto più distante lancia un'altra piastrella, e così via finché non vengono esaurite le piastrelle da lanciare. Il giocatore che ha piazzato le piastrelle più vicino al pallino acquisisce punti in numero pari a quello delle piastrelle che sono più vicine al pallino rispetto alla piastrella meglio piazzata dell'avversario. Vince la gara il Giocatore che per primo arriva al punteggio prefissato (11) per le gare individuali e (15) per le gare a coppie.
Le piastrelle che finiscono sul campo neutro sono da considerarsi nulle e non portano punteggio.
Ogni Giocatore ha a disposizione n° 4 piastrelle per le gare Individuali e n° 2 per le gare a Coppie.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

FRECCETTE

Programma tecnico
Illustrazione della disciplina attraverso la visione di filmati
Educazione alla sicurezza nell'utilizzo dell'attrezzo sportivo.
Dimostrazione pratica, da parte dì atleti qualificati.

La gara è una Prova del gioco delle Freccette, con il seguente sviluppo:
1. - Prova di gioco Individuale
2. - Prova di gioco a Squadre

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di Istituto, di libera composizione, è composta da 8 alunni/e, di cui 4 componenti
La Squadra e 4 componenti individuali

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 una palestra .

Attrezzi:
Bersaglio in fibra naturale, suddiviso in 20 settori a cui viene assegnato un punteggio pari al numero visibile posto sul bordo. Una fascia esterna delimita l'area che raddoppia il valore del settore ed una fascia interna delimita l'area che triplica il valore del settore. Il centro di colore verde denominato "BULL" vale 25 punti, mentre il centro più interno di colore rosso "doppio BULL" vale 50 punti.
Freccette del perso circa gr 20 con punta in plastica.
Misure e Distanze:
Il bersaglio deve essere fissato con il centro posto a 173 cm di altezza. La linea di tiro deve trovarsi alla distanza di 237 cm dalla perpendicolare del centro, formando così una diagonale di circa 293,4 cm.

Regole di base:
1. Prova di gioco Individuale. - La partita si svolge generalmente tra due giocatori. Inizia per primo chi lancia una freccia più vicino al BULL. A turno lanceranno le freccette a sua disposizione (tre per giocatore) ed il totale dei punteggi ottenuti verrà sottratto ai 301 punti iniziali, vince chi per primo raggiunge il punteggio preciso pari a 0 (zero), lanciando la freccetta su qualsiasi settore. Non si può restare a 1 punto o scendere sotto zero, pertanto al turno successivo si riparte dal punteggio del turno precedente.
2. Prova di gioco a squadre. – Nella prova a squadre due giocatori di una squadra affrontano due giocatori della squadra avversaria alternandosi nei lanci. I punteggi ottenuti dai due compagni di squadra verranno sottratti ai 301 punti iniziali, vince chi per primi raggiunge il punteggio preciso pari a 0 (zero), lanciando la freccetta su qualsiasi settore.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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 minuti effettivi di gioco ciascuno con 15 minuti di intervallo.

Impianti ed attrezzature
Gli incontri devono svolgersi su piste artificiali coperte di m. 30 di larghezza e m. 60 di lunghezza.
Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali.
Le porte e la segnatura del campo di gioco devono essere quelle previste dal Regolamento Tecnico dell'Hockey su ghiaccio della F.I.S.G..

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

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

Casi di parità
Nessun incontro potrà terminare in parità. Qualora dovesse verificarsi un tale caso, si procederà ad effettuare dei tiri di rigore secondo i dettami del Regolamento F.I.S.G..
Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passerà al turno successivo sarà 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.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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 minuti ciascuno con 2 minuti di intervallo.

Impianti ed attrezzature
Il campo di gioco misura di norma m. 15 di larghezza e m. 30 di lunghezza. La superficie del campo deve essere levigata, di qualunque natura e materiale. Il campo 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 la 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.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

HOCKEY PRATO

CATEGORIA RAGAZZI (NATI 2004, 2005 in caso di anticipo scolastico) E CADETTI (NATI 2002/2003)

HOCKEY A 5 W LA SCUOLA

Composizione delle squadre
Ogni squadra, maschile o femminile, è composta da un massimo di 10 giocatori/ triei di cui 5 prendono parte al gioco. Non è previsto il ruolo del portiere. Non sono ammesse squadre con un numero di giocatori/triei inferiori a 6.

Tempi di gioco
Di norma 2 tempi di *20'* ciascuno con *5'* di intervallo ma possono essere adottati tempi diversi in base alle necessità della manifestazione.

Impianti e attrezzature
Il campo di gioco misura di norma 40 metri di lunghezza e 20 di larghezza. Sono ammessi anche campi di misure diverse. La superficie del campo deve essere liscia, di qualunque natura o materiale. Le porte, possono essere o regolamentari di m.3,66xm. *2,14* anche di m.3x m.2.
L'area di tiro è formata da due linee semicircolare tracciate dai pali della porta chiuse da una linea parallela alla linea di fondo,dell'ampiezza della porta, posta a non meno di metri 6 e non più di 9 metri dalla stessa linea.
Il bastone da gioco è in resina o in plastica e pesa circa 400-460 grammi; la pallina, 90-100 grammi circa.

Regole di base
- l giocatori possono usare il bastone con la sola parte piatta e senza che questi crei gioco pericoloso o intimidatorio.
-Sono ammessi tutti i colpi della tecnica di gioco eccetto il Drive (tiro pendolare con impugnatura a due mani a contatto) il Reverse- hit(tiro di rovescio, alto e basso).
-E' ammesso il Self-Pass (auto passaggio) nei tiri di punizione e rimesse.
- Non è ammesso prendere parte al gioco se si è distesi a terra.
-Sono ammesse sostituzioni in ogni momento della partita (tranne che in occasione del corner corto e del rigore). Il giocatore sostituito può rientrare.
- Non esiste il fuorigioco.
- Non e' ammesso alzare la pallina se crea gioco pericoloso.
- Non è ammesso ostacolare il gioco correndo tra un avversario e la palla o interporre se stesso o il suo bastone come ostacolo.
-Nessun giocatore può trovarsi a meno di 3 metri durante i tiri di punizione effettuati entro i 3 metri dall'area di tiro.
- Nelle rimesse dal fondo e laterali, nei tiri di punizione, tutti gli avversari devono stare ad almeno 3 metri di distanza.
-Perché una rete sia valida, la pallina deve essere stata colpita o deviata da un attaccante, all'interno dell'area di tiro e deve aver superato completamente la linea di porta.
- La vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 punto, la sconfitta O punti.

Sanzioni:
La non ottemperanza alle regole di base comporta l'assegnazione da parte dell'arbitro di una punizione .In area di tiro, il fallo volontario o che impedisca un goal certo viene punito con un tiro di rigore, mentre un fallo involontario sarà sanzionato con una punizione di angolo corto (corner corto).
Se la palla esce oltre le linee di fondo campo e non viene assegnata una rete:
-se è stata inviata volontariamente da un difensore sarà assegnato un angolo corto agli attaccanti.
-se la palla è stata inviata da un attaccante sarà assegnata una rimessa ai difensori.
-se la palla è stata inviata involontariamente da un difensore, verrà giocata dagli attaccanti con un tiro di punizione con palla posizionata sulla linea di metà campo, in linea con il punto in cui ha oltrepassato la linea di fondo campo.

Norme Particolari

-CORNER CORTO :La squadra in attacco colloca un giocatore con la pallina sulla linea di fondo a m.G dal palo e due giocatori fuori dall'area di tiro (uno dei tre giocatori deve essere quello che ha subito il fallo).
La difesa schiera due giocatori (uno sarà quello che ha causato il fallo) all'interno della porta e con entrambi i piedi dietro la linea di porta. Tutti gli altri giocatori sono oltre la metà campo. Quando il giocatore con la pallina effettua il passaggio ai due compagni, la palla dovrà almeno una volta, essere fermata o controllata al di fuori dell'area di tiro per poi essere passata o giocata con un tiro (che non sia pericoloso)in porta. Tutti gli altri giocatori scattano, al momento della partenza della pallina dal fondo, per aiutare o contrastare.
Tiro di rigore: l'esecuzione del rigore è un flick eseguito a m.6 dalla porta (vuota) dal giocatore che ha subito il fallo. Il goal è valido se la palla entra in porta senza toccare terra prima della linea di porta.

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone" all'italiana", in caso di parità, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:
1·- Risultato incontro diretto;
2·- Differenza reti negli incontri diretti;
3•- Differenza reti totale (di tutte le partite);
4•- Maggior numero di reti segnate;
5•- Media dell'età delle squadre(passa la più giovane);
6·- Sorteggio.

Nelle partite uniche in caso di parità, verranno tirati 5 tiri di rigore da 5 giocatori diversi.
In caso di ulteriore parità, tiri di rigore ad oltranza ponendo il punto di rigore a 7 metri dalla linea di porta.
Per quanto non espressamente previsto dal presente regolamento valgono le regole dell'Hockey su prato della F.I.H.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

JUDO
Programma Tecnico

Categorie di peso e durata dei combattimenti
Maschili: fino a kg. 40 - kg. 45 - kg. 50 - kg. 55 - kg. 60 - kg. 66 - kg. 73 - oltre kg 73.
Femminili: fino a kg. 40 - kg. 44 - kg. 48 - kg 52 - kg. 57 - kg 63 - oltre kg. 63.
Ogni combattimento, maschile e femminile, dura 2' effettivi.

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

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

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

Regole di base
Valgono le regole arbitrali FIJLKAM per la classe Ragazzi. Il suddetto Regolamento ha come scopo quello di consentire una più larga partecipazione alla manifestazione da parte dei Gruppi Sportivi Studenteschi che aderiranno ai Giochi, in quanto, limitando le tecniche ed escludendo quelle dell'agonismo esasperato, si garantisce anche al principiante di poter partecipare all'attività agonistica senza che ci sia un divario eccessivo tra i due contendenti.

S H I A I

Il criterium di SHIAI (combattimento) ha il seguente scopo:
Promuovere, nelle classi minori, un Judo positivo al fine di favorire la formazione tecnica di base, prevenire taluni effetti negativi riscontratisi nel tempo, favorire una formazione multilaterale del giovane judoka.
Nello SHIAI si possono utilizzare solo le seguenti tecniche di base con relativi RENRAKU (combinazioni) e GAESHI (contraccolpi controtecniche) tra queste :

TACHI WAZA (tecniche in piedi)

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

KATAME WAZA (tecniche di immobilizzazione)

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

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

Precisazione:

Dopo l'Hajime i combattenti potranno adattare nel modo preferito il proprio Kumi Kata (presa), ad eccezione di avvolgere e bloccare il collo dell'avversario.
E' consentita la presa dietro al collo **se non supera l'asse del tratto cervicale**, ovvero la prima metà del collo.

La questione che segue riguarda combattenti che "non stabilizzano la presa che precede l'Hajime".
Accade quando i due contendenti sono di guardia opposta ed entrambi ricercano la presa favorita ai baveri dello stesso lato riflesso, eseguendo reciproci passaggi sottostanti, continui e rapidi, per conquistarsi il vantaggio.
In tal caso, se l'Arbitro è impossibilitato ad annunciare l'Hajime, potrà fargli mantenere solamente la presa alla manica, mentre all'hajime dovranno fare immediatamente la presa al bavero.

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

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

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

Se si dovesse rifare spontaneamente una presa, nel tempo di circa 3 secondi, l'Arbitro potrà desistere dall'annunciare il Matte per favorire lo svolgimento di un Judo dinamico.
Se un Atleta nel rifare la presa per eseguire un'azione tecnica prende il bavero contrario (ERI SEOI), il braccio dallo stesso lato della presa alla manica (tai o toshi) ,o dietro alla scapola,o cintura (Harai Gosh**i,** O Goshi), l'azione sarà valutata **allorché Tori rimanga, nell'eseguire la tecnica, in piedi.**
Il ko uchi gake è permesso allorché sia un renraku di un attacco;
è proibito bloccare prima la gamba dell'avversario con la mano e poi agganciarla con la gamba.
I Giudici di Gara, qualora riscontrino nel comportamento scorretto di uno dei contendenti la possibilità di ledere l'incolumità dell'avversario, alla seconda sanzione inflitta per lo stesso motivo possono decretarne la squalifica.

Classifiche
A conclusione della fase verrà stilata una classifica per Istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli Atleti.
In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

KARATE
Programma Tecnico

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di Istituto è di libera composizione.

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

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

REGOLE DI BASE
Viene proposta una "COMBINATA" costituita da tre prove aventi lo scopo di consentire una valutazione articolata:
- A : PERCORSO - livello di sviluppo degli schemi motori di base;
- B: GIOCOSPORT- coordinazione oculo-manuale, coordinazione oculo-podale;
- C: PROVE TECNICHE KUMITE O KATA.

A: PROVA DESTRUTTURATA – PERCORSO.
Consiste nell'effettuazione di una serie di azioni(schemi) motorie in successione diversificate in ogni segmento del percorso.

B: PROVA SEMISTRUTTURATA – Gioco tecnico con palloncino.
Viene usato un palloncino di spugna, dimensione calcio, sospeso all'altezza del viso. La prova consiste in 20" di libera combinazione di tecniche di gambe + 15" di libera combinazione di tecniche di gambe e di braccia come da regolamento FIJLKAM.

C: PROVA STRUTTURATA – Tecnica.
Per motivi di accessibilità e sicurezza viene applicato il regolamento esordienti nella specialità Kumite(combattimento) e Kata(Composizione di forme).

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

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

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

Classifiche
A conclusione della fase verrà stilata una classifica per Istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli Atleti.
In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

LOTTA
Programma Tecnico

Gioco del Cerchio

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

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Ragazzi/e 11° anno

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

Ragazzi: da Kg. 27 a Kg. 30 - fino a 34 – 38 – 43 – 48 – 54 – 61 – da Kg. 61 a Kg. 69
Ragazze: da Kg. 25 a Kg. 28 - fino a 32 – 36 – 41 – 46 – 51 – 57 – da Kg. 57 a Kg. 64

Esordienti A 12°-13°-14° anno

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

Maschi:da Kg. 30 a Kg. 35 - fino a 41 – 47 – 54 – 61 – 68 – 75 – da Kg. 75 a Kg. 85
Femmine:da Kg. 28 a Kg. 33 - fino a 38 – 43 – 48 – 54 – 60 – 66 – da Kg. 66 a Kg. 74

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

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

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

Impianti ed attrezzature
Le gare vengono svolte su impianti regolamentari o approvati dalla Federazione.
Area di gioco: tappeto sul quale è disegnato un cerchio di mt. 5 di diametro.

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

Regole di base
Il "Gioco" consiste nell'indurre il compagno ad uscire dal cerchio, anche con un piede, attraverso azioni e combinazioni tecniche semplici di spinte e trazioni, sbilanciamenti: tecniche di base della lotta.
I due concorrenti, dopo essersi dato la mano in segno di rispetto e lealtà, si pongono al centro del tappeto con la medesima ***presa obbligata di braccio e tronco, petto contro petto, che deve essere mantenuta sempre in ogni fase del gioco.***

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Punteggi:
E' attribuito 1 punto:

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

Sono attribuiti 2 punti:

- al concorrente che porta il compagno a terra direttamente con le spalle rivolte al tappeto (specchio).

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

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

Alla fine del periodo l'arbitro decreta il vincitore sulla base dei punti acquisiti alzandogli il braccio.
In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si assegna la vittoria al concorrente che ha conquistato l'ultimo punto.

Formula di gara: eliminazione del concorrente dopo due sconfitte.

E' fatto divieto assoluto:

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

Classifiche
A conclusione della fase verrà stilata una classifica per Istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli Atleti.
In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

NUOTO

Programma tecnico
Maschile e femminile.
- m. 50 dorso, m. 50 rana, m. 50 farfalla, m. 50 stile libero, staffetta 4x50 stile libero.
- staffetta 4x50 **mista** stile libero (2M + 2F).

Partecipazione
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.
Le gare individuali e la staffetta 4x50 stile libero sono effettuate dagli stessi ragazzi.

La staffetta 4x50 **mista** (2M + 2F) dovrà essere disputata da quattro atleti diversi da quelli iscritti alle gare individuali. Questa staffetta viene proposta per estendere la partecipazione ad altri alunni dello stesso istituto. Questa gara non porterà punteggio ai fini delle classifiche d'istituto e lo svolgimento si esaurirà a livello provinciale o regionale.
Dovranno comunque essere previste le premiazioni delle prime tre classificate sia a livello provinciale che regionale.

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

Impianti ed attrezzature
Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Punteggi e classifiche
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, ai non partiti , agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.
Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre (maschile e femminile separate) saranno presi in considerazione il risultato della staffetta 4 x 50 stile libero ed i 4 migliori risultati ottenuti in specialità diverse da studenti appartenenti alla stessa scuola. Risulterà vincente la rappresentativa d'istituto che avrà totalizzato il minor punteggio.

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

NUOTO

Scuole 1° Grado - gareggiano nella Cat. **Cadetti/e**
gli anni 2000-2001- 2002 - 2003 (2004 in caso di anticipo scolastico)

- PROGRAMMA GARE FASI INIZIALI (PROVINCIALE E REGIONALE)
25 metri Stile Libero - Maschile e Femminile
Per tutte le categorie di disabilità.
50 metri Stile Libero - Maschile e Femminile
Per tutte le categorie di disabilità.
25 metri Dorso - Maschile e Femminile
Per tutte le categorie di disabilità.
50 metri Dorso - Maschile e Femminile
Per tutte le categorie di disabilità.
25 metri Rana - Maschile e Femminile
Per tutte le categorie di disabilità.
50 metri Rana - Maschile e Femminile
Per tutte le categorie di disabilità.
Staffetta 4 x 25 Stile Libero/ Staffetta 4 x 50 Stile Libero
Sono ammesse esclusivamente staffette integrate ossia composte da un minimo di 2 alunni disabili appartenenti indifferentemente ad una o più delle categorie di disabilità, e da un massimo di 2 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni disabili. Le staffette possono essere miste (maschi e femmine).

- PROGRAMMA GARE EVENTUALE FINALE NAZIONALE -
50 metri Dorso - Maschile e Femminile
Per tutte le categorie di disabilità.
50 metri Stile Libero - Maschile e Femminile
Per tutte le categorie di disabilità.
50 metri Rana - Maschile e Femminile
Per tutte le categorie di disabilità.
Staffetta 4 x 50 Stile Libero

- Ogni regione può accedere alla Finale Nazionale con una propria Rappresentativa Regionale composta da un massimo di 10 alunni (tra maschi e femmine) individuati dal Coordinatore di Educazione Fisica dell'Ufficio Scolastico Regionale in collaborazione con il Rappresentante CIP dell'Organismo Regionale per lo Sport a Scuola, tra i Campioni regionali maschili e femminili di ciascuna categoria e gara in programma. Potranno far parte della rappresentativa regionale fino ad un massimo di 6 alunni/e appartenenti alla stessa categoria di disabilità al fine di garantire la più ampia rappresentatività di tutte le tipologie di disabilità. Alla Finale Nazionale ciascun alunno può essere iscritto ad una sola delle gare individuali in programma.

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

CATEGORIE DI DISABILITA'

Considerata l'eterogeneità delle disabilità degli alunni, le classifiche verranno stilate suddividendoli nelle seguenti categorie:

- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale (DIR)**
- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale "Down" (C21)***
- Alunni con disabilità **fisica** (**HF**).
- Alunni **non udenti (HS).**
- Alunni **non vedenti (NV).**

**appartengono a questa categoria tutti gli atleti con sindrome di down.*
Gli alunni che presentano più disabilità dovranno essere iscritti nella categoria di disabilità prevalente.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

NUOTO PINNATO

Programma Tecnico e distanze
Maschile e femminile.
Nuoto Pinnato – Velocità:

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

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

Impianti ed attrezzature
Le gare si disputeranno in piscina (25 o 50 metri).
Le attrezzature previste per lo stile pinne sono: pinne in gomma o derivati di essa di produzione industriale, non modificate nella sostanza, aventi misura fuori tutto di cm. 65.
Le attrezzature previste per lo stile nuoto pinnato sono libere: pinne o monopinne di qualsiasi materiale, secondo le dimensioni regolamentate.

Punteggi e classifiche
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue:
1 punto al 1° classificato, 2 punti al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, ai non partiti, agli eventuali squalificati si assegnerà un punto in più dell'ultimo classificato.
Ai fini della classifica finale a squadre si terrà conto del risultato ottenuto dalle due staffette e dei migliori 2 risultati ottenuti in ciascuna delle gare individuali.
Risulterà vincente la rappresentativa d'Istituto che avrà totalizzato il minor punteggio.

Casi di parità
In caso di parità fra 2 o più rappresentative prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.
Nel caso la parità dovesse persistere prevarrà la rappresentativa che avrà ottenuto il miglior piazzamento nella staffetta 4 x 50 stile nuoto pinnato.
bbigliamento
Costume, ciabatte, cuffia ed occhialini.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

ATTIVITA' SUBACQUEE

Programma Tecnico e distanze
Maschile e femminile.
Nuoto Subacqueo in Apnea di Regolarità,
con dichiarazione della distanza e del tempo in cui si intende effettuare la prova.
I partecipanti si classificheranno con qualsiasi distanza effettuata, farà fede il testimone rilasciato sul fondo.

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

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

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

Impianti ed attrezzature
Le gare si disputeranno in piscina (25 o 50 metri), partenza in acqua.
Le attrezzature previste per lo stile pinne sono: pinne in gomma o derivati di essa di produzione industriale, non modificate nella sostanza, aventi misura fuori tutto di cm. 65.

Punteggi e classifiche
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue:
1 punto al 1° classificato, 2 punti al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, ai non partiti, agli eventuali squalificati si assegnerà un punto in più dell'ultimo classificato.
Ai fini della classifica finale a squadre si terrà conto del risultato ottenuti in ciascuna delle gare individuali.
Risulterà vincente la rappresentativa d'Istituto che avrà totalizzato il minor punteggio.

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

Abbigliamento e testimone
Costume, ciabatte, cuffia, occhialini o maschera, eventualmente stringinaso.
Testimone.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

NUOTO SALVAMENTO

Programma Tecnico

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

Rappresentativa d'istituto

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

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

Le gare si disputeranno in impianti idonei.

Regole di base

Trasporto del sacchetto

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

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

Nuoto con sottopassaggi:

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

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

Punteggi e classifiche

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

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

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

Casi di parità

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CORSA ORIENTAMENTO

Programma Tecnico
Categorie Ragazzi/e - Cadetti/e

Distanze di gara: (indicazioni di massima espresse in tempo del vincitore e in chilometri sforzo).
Cat. Ragazzi tempo di percorrenza 15-20 minuti (2,2-2,4 Kmsf)
Cat. Ragazze tempo percorrenza 15-20 minuti (2,0-2,2 Kmsf)
Cat. Cadetti tempo percorrenza 15-25 minuti (2,6-2,8 Kmsf)
Cat. Cadette tempo percorrenza 15-25 minuti (2,4-2,6 Kmsf)

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

Partecipazione
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche e degli studenti alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dagli Organismi competenti.
Alla Fase Nazionale accedono nelle categorie previste: la prima Rappresentativa scolastica classificata e, a titolo individuale, il primo classificato assoluto se non facente già parte della Rappresentativa ammessa.

Impianti ed attrezzature
L'impianto ideale per le gare di corsa di orientamento è l'ambiente naturale (in genere un bosco, un parco urbano od extra urbano). La porzione di territorio utilizzato per le manifestazioni va stampato in scala idonea (indicativamente1:4000, 1:5000, 1:7.500, 1:10.000) al fine di permettere una semplice e chiara lettura della mappa.
La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dalla International Orienteering Federation.(IOF)

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

Punteggi e classifiche
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente classificato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati e alle rappresentative incomplete, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti partiti più uno.
Verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto che terrà conto dei 3 migliori risultati ottenuti da studenti appartenenti allo stesso istituto.
La squadra vincente sarà quella che avrà sommato il minor punteggio.

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TRAIL–O /ORIENTAMENTO DI PRECISIONE

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

Categorie
• Paralimpici 1° grado: riservata agli alunni con disabilità certificata
• Open 1° grado: aperta a tutti gli alunni.
L'iscrizione degli alunni nella categoria Paralimpici e Open non prevede vincoli anagrafici né distinzione per sesso.

Percorso di gara
Unico per le due categorie

Distanze di gara e caratteristiche del percorso
La competizione si svolge lungo comode stradine, con pendenze lievi e percorribili con carrozzina.
Il tempo massimo concesso per completare il percorso, non deve superare i 90 minuti. Per il calcolo si utilizzano i seguenti parametri: Tmax = 3' per ogni 100 metri di percorso + 3' per ogni punto di vista + 3' per ogni 10 metri di dislivello percorsi in salita.

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

Partecipazione
Accederanno alle fasi successive quella d'Istituto le Rappresentative scolastiche e gli alunni primi classificati individuali nella categoria Open e nella categoria Paralimpici (se non facenti già parte della squadra ammessa) nel numero dagli Organismi competenti.
Alla Fase Nazionale parteciperanno dopo la disputa delle rispettive Fasi Regionali: la prima Rappresentativa scolastica classificata e, a titolo individuale, il primo classificato nella categoria Open e nella categoria Paralimpici (se non facenti già parte della squadra ammessa).

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

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

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

Classifiche
Le Classifiche terranno conto del maggior numero di risposte esatte fornite e del minor rilievo cronometrico ottenuto nelle piazzole a tempo.
Al termine della gara verrà stilata una prima classifica individuale generale complessiva, avendo cura di evidenziare accanto al nominativo del concorrente la categoria di appartenenza. (O/P).
Verrà stilata una seconda classifica individuale per categoria scorporando dalla prima le due categorie (Open e Paralimpici) che verranno premiate separatamente.

Verrà stilata una terza classifica per Rappresentativa di istituto che terrà conto dei risultati ottenuti dagli studenti appartenenti allo stesso istituto (due nella categoria Open e due nella categoria Paralimpici). Le squadre incomplete non vengono classificate.

Casi di parità

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

Prescrizioni tecniche di gara

Cartellino di gara: va consegnato all'alunno ad inizio gara in duplice copia.
Punzone: per la punzonatura del cartellino di gara l'organizzazione consegna ad ogni concorrente un punzone personale oppure ne rende disponibile uno per ogni piazzola.
Percorso: l'itinerario da seguire se necessario, va segnalato sulla carta e/o nella realtà con mezzi idonei. Non è permesso uscire dall'itinerario.
Piazzole di sosta/punti di vista: non vengono indicati nella carta, ma resi ben evidenti lungo il percorso.
Grappolo di lanterne: da ogni punto di vista al concorrente devono essere visibili sempre tre lanterne (A,B,C) individuate seguendo l'ordine da sinistra verso destra. Una sola delle tre lanterne è indicata in carta e posizionata correttamente.
La risposta di tipo Zero (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) non è permessa.
Le lanterne devono essere posizionate sul terreno e descritte secondo i seguenti due principi tecnici:
1. posa su oggetti diversi e ben distinti, con una sola delle tre lanterne contenuta in carta all'interno del cerchio.
In questo caso non è prevista la descrizione del punto.
2. posa su un unico o più oggetti simili, con due, oppure tre lanterne contenute in carta all'interno del cerchio.
In questo caso è obbligatorio introdurre la descrizione del punto in forma letterale.
In caso di discrepanza fra descrizione punto e centro del cerchio prevale il centro del cerchio.
Postazioni a tempo: vanno predisposte da un minimo di due ad un massimo di quattro piazzole per la rilevazione del tempo impiegato a fornire la risposta da parte dei concorrenti. Queste postazioni possono essere allestite sia all'interno del percorso, sia al di fuori dello stesso, con l'utilizzo di una carta parziale appositamente predisposta e in possesso solo dei giudici di gara . Il tempo massimo per fornire la risposta è di 1 minuto. Penalità: 60" per ogni risposta errata in aggiunta al tempo impiegato a rispondere, 120" per risposta non fornita o fornita oltre il tempo stabilito.
Tempo massimo di gara: deve essere indicato in carta e comunicato al concorrente. Il superamento del tempo massimo di 5 minuti, o sue frazioni, comporta la sottrazione di 1 punto. Le postazioni a tempo non vengono computate nel tempo di gara.
Fair play: tutte le persone che prendono parte ad una gara di Trail Orientamento devono comportarsi con onestà e lealtà. Devono mantenere un atteggiamento sportivo e uno spirito di amicizia. Le carrozzine devono avere la precedenza sul lato della strada più vicino ai controlli e accesso ai punti di decisione davanti ai concorrenti autosufficienti. Sul terreno di gara i concorrenti non devono comunicare e devono rimanere in silenzio. Il mancato rispetto di tali indicazioni comporta la squalifica del concorrente.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLACANESTRO

3 contro 3 BASKET SCHOOL CUP

Impianti ed attrezzature
I campi sono di norma regolamentari, ogni partita di disputa su una delle due metà campo utilizzando un solo canestro.
I canestri sono di tipo regolamentare (altezza m. 3.05), i palloni regolamentari (n. 7 per la categoria Maschile - n.6 per quella Femminile).

Composizione delle squadre
Gli Istituti possono iscriversi con una o più squadre maschili e femminili, e possono prendere parte alla manifestazione sia atleti/e tesserati/e alla FIP che atleti/e non tesserati/e. Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara massimo 4 giocatori/trici, di cui 3 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 3 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 3 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 20-0 ed un punto di penalizzazione in classifica.

Tempi di gioco
In tutte le fasi previste le gare si svolgeranno con 1 tempo di gioco di 10 minuti effettivi, o fino al raggiungimento da parte di una delle due squadre di 21 punti totali.
In caso di parità al termine dei 10' di gioco previsti si procederà con un tempo supplementare che terminerà con la realizzazione del primo canestro da parte di una delle due squadre in campo .

Modalità di gioco
Torneo all'italiana tra le squadre partecipanti, il punteggio viene attribuito come segue:
Vittoria: Punti 3 Pareggio: Punti 1 Sconfitta: Punti 0
Il Torneo si articola in una fase provinciale, una fase regionale ed una fase nazionale.
Dalla fase provinciale saranno ammesse a partecipare alla fase regionale un numero di squadre che verrà definito regione per regione e terrà conto del numero complessivo delle squadre maschili e femminili iscritte in ciascuna provincia.
Sono ammesse alla fase nazionale 20 squadre per la categoria maschile e 20 per quella femminile: le vincitrici della fase regionale. In assenza di rappresentanti di una o più regioni saranno ammesse tante seconde classificate quanto sarà necessario per il raggiungimento del numero massimo di 20. Per scegliere le regioni che vedranno ammessa anche la seconda classificata si terrà conto del numero di squadre iscritte nelle fasi provinciali.

Regole Tecniche.
Il possesso di palla iniziale viene assegnato con un sorteggio sia per l'inizio del tempo di gioco previsto che per l'eventuale tempo supplementare, l'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 14" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva, perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Sulle rimesse laterali o dal fondo, l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti anche quando viene effettuata dalla squadra che era già in attacco.
Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari. Al fine di velocizzare il gioco non è prevista la rimessa da fondo campo e la palla deve essere portata dalla squadra in attacco oltre la linea dei tre punti senza alcun possibile intervento da parte della squadra che difende.
Non esistono tiri liberi.

Valore dei punti.
*- la realizzazione del canestro su azione di gioco vale sempre **2 punti**;*

*- la realizzazione del canestro su azione di gioco effettuato al di fuori dell'area dei 6,75, vale **3 punti***

- per un fallo su canestro realizzato, oltre ai 2 o 3 punti viene assegnato un ulteriore punto alla squadra che ha realizzato e la palla passerà alla squadra avversaria

*- per ogni fallo subito da un giocatore con o senza palla durante le varie fasi di gioco, **1 punto**, e **possesso** di palla (**con rimessa** dal fondo) viene assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo*

*- in caso di fallo tecnico, **1 punto**, e rimessa dal fondo, viene assegnato alla squadra avversaria*

*- gli arbitri hanno facoltà di comminare **1 punto** di penalizzazione alla squadra che volontariamente*

allontana il pallone dal campo di gioco per causare una perdita di tempo.

Norme di gioco.
Non è previsto un limite di falli individuali.
Non sono previsti time out
In caso di palla contesa, il gioco verrà ripreso con una palla a 2 sulla linea di tiro libero.

Avvicendamento dei giocatori:
I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.

Durata azione di attacco:
Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve effettuare un tiro entro 14 secondi sarà l'arbitro ad avvisare quando mancano 5 secondi per tentare il tiro.

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

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro" in vigore nel corrente anno sportivo *e federali vigenti*

PALLACANESTRO INTEGRATA MISTA

Le squadre in campo devono essere composte da un minimo di 3 alunni disabili (qualsiasi tipo di disabilità) e da un massimo di 2 alunni normodotati frequentanti lo stesso Istituto degli alunni disabili.

Regolamento:

La partita si svolge in quattro tempi di 10 minuti. Ogni squadra nella realizzazione dei canestri deve tenere conto del criterio dell'alternanza fra studenti normodotati e disabili (gli studenti normodotati possono realizzare un canestro solo se uno degli studenti disabili della propria squadra ne ha già realizzato uno); il primo canestro deve essere realizzato necessariamente da un alunno disabile. Gli eventuali tiri liberi non seguono questo criterio.
Dopo il tiro, quando non vi è realizzazione, tutti i giocatori possono entrare in possesso della palla nello spazio esterno all'area dei "tre secondi". Diversamente, nello spazio tecnico dei "tre secondi", durante il rimbalzo, la palla può essere contesa e posseduta solo da giocatori disabili.
E' vietato il gioco a zona. I giocatori normodotati non possono mai contrastare i giocatori diversamente disabili. La palla che sta per entrare nella sfera di competenza del giocatore disabile e, a seguito di un passaggio o di altra azione di gioco, non può essere intercettata dal giocatore normodotato.
Le infrazioni alle regole suddette sono sanzionate con una rimessa laterale in favore della squadra che è stata danneggiata.
Tutti i giocatori normodotati, ai fini del facile riconoscimento da parte dell'arbitro, devono indossare un polsino di colore bianco.
Per quanto non contemplato con il presente regolamento valgono le norme emanate dalla F.I.P..

FASE NAZIONALE

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLAMANO

Composizione delle squadre
Ogni squadra maschile e femminile è composta da un massimo di 14 giocatori senza distinzione fra giocatori di campo e portieri.
Sono presenti sul campo 7 giocatori di cui uno è il portiere.
Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 12 giocatori/trici: il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il miglior risultato in favore della squadra avversaria.

Tempi di gioco
Gli incontri si disputeranno in 2 tempi da 20' ciascuno con intervallo di 10 minuti.

Impianti ed attrezzature
Il campo misura di norma m. 20 di larghezza e m. 40 di lunghezza. Sono consentite misure inferiori. Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di mt. 2 di altezza e di 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°2 (sia per il settore maschile che per il settore femminile).

Abbigliamento
La numerazione dei giocatori 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 in cui il portiere viene utilizzato come giocatore in campo la maglia che andrà ad indossare dovrà avere lo stesso numero di maglia utilizzata come portiere.

Disposizioni tecniche
Dopo la segnatura di una rete il gioco deve riprendere prontamente dal centrocampo. Il tiro d'inizio è eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione (passaggio al compagno di squadra) entro 3 secondi dal fischio dell'arbitro. Il giocatore che esegue il tiro d'inizio deve trovarsi con almeno un piede sulla linea mediana

fino a che il pallone non ha lasciato la sua mano. Gli attaccanti possono superare la linea mediana dopo il fischio dell'arbitro.
E' ammesso 1 time-out di 1 minuto come di seguito specificato:
In ciascun dei due tempi regolamentari di giuoco- con esclusione dei tempi supplementari- non possono essere accordati a ciascuna squadra più di due team time-out. Tra i due team time-out accordati ad una stessa squadra deve essersi verificato almeno un possesso di palla da parte della squadra avversaria. Tre cartoncini verdi, recanti rispettivamente i numeri 1,2 e 3 devono essere a disposizione di ciascuna squadra. Le squadre ricevono i cartoncini recanti "1" e "2" all'inizio del primo tempo e quelli recanti i numeri "2" e "3" all'inizio del secondo tempo, sempre che abbiano effettivamente usufruito di un solo team time- out nel corso del primo tempo. Qualora avessero usufruito di due team time-out nel corso del primo tempo, allora devono ricevere all'inizio del secondo tempo soltanto il cartoncino recante il numero "3". Durante gli ultimi 5 minuti dell'incontro – riferiti pertanto al solo secondo tempo- può essere richiesto e concesso un solo team time-out per squadra.
I punteggi ai fini della classifica sono cosi determinati:

- VITTORIA= 3 PUNTI
- PAREGGIO= 1 PUNTO
- SCONFITTA= 0 PUNTI

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 squadra scontati i due minuti di esclusione.

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

Casi di parità
Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri: 1) risultati consentiti 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.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLAPUGNO LEGGERA

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

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

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

Regole di base
Il battitore deve avviare il pallone colpendolo con il palmo della mano o con il pugno. La battuta deve essere effettuata con un movimento dell'arto superiore dal basso verso l'alto, con il vincolo di staccare la palla dalla mano prima del colpo (la mano nell'impatto non deve superare l'altezza della spalla e del gomito); non è consentito farla rimbalzare a terra prima di colpirla. Qualora il battitore, dopo aver lanciato la palla, decidesse di non effettuare la battuta, la palla deve ricadere a terra senza essere toccata. Nelle fasi di gioco si può colpire il pallone al volo o dopo un rimbalzo. per il contatto è valido tutto l'avambraccio. Si può uscire dal campo per ricacciare il pallone, ma fino a quando il battitore non colpisce la palla (inizio gioco), tutti i giocatori devono essere in campo. Le posizioni dei giocatori (sia in battuta che al ricaccio) sono libere, senza nessun obbligo di rotazione. Permane l'obbligo dell'alternanza in battuta, secondo una sequenza prestabilita: 1-2-3-4. Negli incontri a set unico, dopo il primo turno di battute, ciascun giocatore potrà tornare a battere secondo la sequenza dei giochi precedenti.
È consentito un minuto di sospensione (time out) per ogni squadra ad ogni incontro (o ad ogni set per incontri articolati sulla distanza dei 2 set su 3).
Possono essere effettuate due sostituzioni, ad ogni incontro, per ciascuna squadra (o ad ogni set per incontri articolati sulla distanza dei 2 set su 3). Un giocatore sostituito può rientrare solo al posto del compagno con il quale ha effettuato la prima sostituzione, questa è da considerarsi come seconda sostituzione. Per gli incontri articolati sulla distanza di 2 set su 3, all'inizio di ciascun set può essere schierato un quartetto diverso, scegliendo tra gli atleti iscritti a referto.
Si commette un fallo, che comporta l'assegnazione di un "15" alla squadra avversaria quando:

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

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

Casi di parità

Nei casi di 6 – 6 il programma tecnico del Torneo può prevedere la prosecuzione ad oltranza (da preferire in turni di Finale: la vittoria si realizza con i due giochi di vantaggio: 8 – 6, 9 – 7, ecc.; in tal caso l'alternanza alla battuta varia comportando il cambio dopo ogni gioco, rispettando però la sequenza dei battitori prestabilita per ciascuna squadra) oppure il tie-break (le squadre battono una volta ciascuna con l'obbligo dell'alternanza in battuta dei giocatori secondo lo stesso ordine seguito nei precedenti giochi) che si conclude alla conquista del settimo punto, con due di vantaggio: 7-5; 8-6, ecc..

Per gli incontri sulla distanza di 2 set su 3, nei casi di 4 – 4 al primo e al secondo set sarà disputato un nono ed ultimo gioco, nel quale batterà il giocatore che aveva già battuto nel primo gioco; nel terzo set invece si prosegue ad oltranza (la vittoria si realizza con due giochi di vantaggio: 6 – 4, 7 – 5, ecc. e l'alternanza in battuta diventa un gioco per squadra, ripetendo però per i giocatori l'ordine dei giochi precedenti.

Punteggi e classifiche

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

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

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLATAMBURELLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da otto, da nove o da dieci giocatori/trici, tutti da iscrivere a referto.
Obbligatoriamente otto devono a prendere parte all'incontro.
La composizione della squadra con minimo otto giocatori è condizione essenziale per poter prendere parte al gioco.
Eccezionalmente, in caso di infortunio di un giocatore sul campo, la squadra può continuare a giocare purché abbia un minimo di 7 giocatori.
La squadra che resti, per qualsiasi motivo (anche per infortunio avvenuto sul campo), con un numero di giocatori inferiore a 7, ha partita persa 13-0.

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono su campi indoor aventi le seguenti dimensioni: lunghezza mt. 28, larghezza mt. 12, altezza mt. 7.
E' inoltre prevista una " zona di rispetto ", profonda 2 m dalla linea di fondo campo ed 1,5 m dalla linea laterale.
Sono tollerate fino alle fasi regionali comprese, le seguenti misure: lunghezza mt. 26, larghezza mt. 11, altezza mt. 7 .
Le righe perimetrali fanno parte del terreno di gioco.
La linea mediana è in comune: quest'ultima, che fa parte del terreno di gioco, non può essere superata da un giocatore con nessuna parte del corpo ne con il tamburello, in caso contrario si commette fallo di invasione e si perde il quindici.
Sono impiegati:

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

Regole di base

Ciascuna squadra inizia l'incontro schierando in campo i primi 5 giocatori.
Ad ogni chiusura di gioco la squadra che ha effettuato la battuta ruota come di seguito indicato nella figura n. 2.
La scelta del campo avviene per sorteggio; la squadra che vince il sorteggio sceglie anche se effettuare o meno per prima il servizio.
Le squadre cambiano campo ogni tre giochi; la battuta (o servizio) si alterna da una squadra all'altra ad ogni gioco,.
Ogni gioco si articola nella progressione di: 15, 30, 40, gioco; nel caso di 40 pari, il punto successivo e' decisivo per l'assegnazione del gioco. L'arbitro è tenuto a segnalarlo prima che venga effettuato il relativo servizio.
Vince l'incontro la squadra che per realizza 13 giochi; se le squadre realizzano entrambe il punteggio di 12-12, la partita ha termine con il pareggio, salvo quanto espressamente previsto nel paragrafo " classifiche e casi di parità ".
La battuta (o servizio) viene eseguita all'esterno del rettangolo di gioco, per tutta la sua larghezza e senza limiti di profondità per la rincorsa.
Nell'effettuare la battuta la palla dovrà essere colpita al volo dopo aver lasciato la mano del battitore; non e' consentito il rimbalzo della palla a terra.
Se nell'effettuare il servizio il battitore dovesse lasciare male la palla, occorrerà che ai fini della ripetizione del gesto questa cada a terra senza aver toccato ne il tamburello ne alcuna parte del corpo del battitore: in caso contrario si perde il quindici; e' consentito riprovare il servizio solamente una seconda volta.
Le azioni di gioco si svolgono ordinariamente all'interno del campo: è consentito uscire da questo solo per il recupero della palla, avvenuto il quale il giocatore deve tempestivamente rientrare. In caso contrario la squadra perde il quindici.
Ogni squadra ha diritto a 2 sospensioni di gioco da 1 minuto ciascuna, non cumulabili.
In caso di infortunio ad un/a giocatore/trice l'arbitro concederà una sospensione del gioco di due minuti, trascorsi i quali farà riprendere la gara dopo aver fatto uscire l'infortunato/a che non si fosse ripreso/a, dal terreno di gioco.
Il giocatore infortunato viene sostituito dal primo compagno in ordine di ingresso, che entra nella stessa posizione dell'infortunato.
Ogni squadra deve avere un proprio Capitano, il cui nominativo deve essere indicato nel momento della presentazione della lista dei giocatori all'arbitro.
L'insegnante è tenuto a stare all'esterno del campo, lateralmente, in prossimità della propria panchina.
I giocatori/trici di ogni squadra devono recare sulle magliette i numeri da 1 a 10, progressivi (altezza minima dei numeri cm 20, base minima di ogni numero cm 2). I numeri vanno posti sulla parte anteriore delle maglie dei giocatori/trici.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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

figura 1

2 **1**

3

4 **5**

Casi di espulsione

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

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

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

Fallo di posizione

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

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

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

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

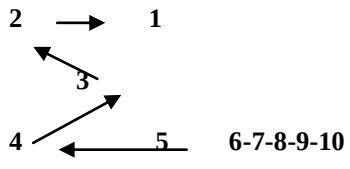
Rotazione dei giocatori

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

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

La squadra che commette fallo di rotazione perde il quindici.

Figura n.2



Classifica e casi di parità

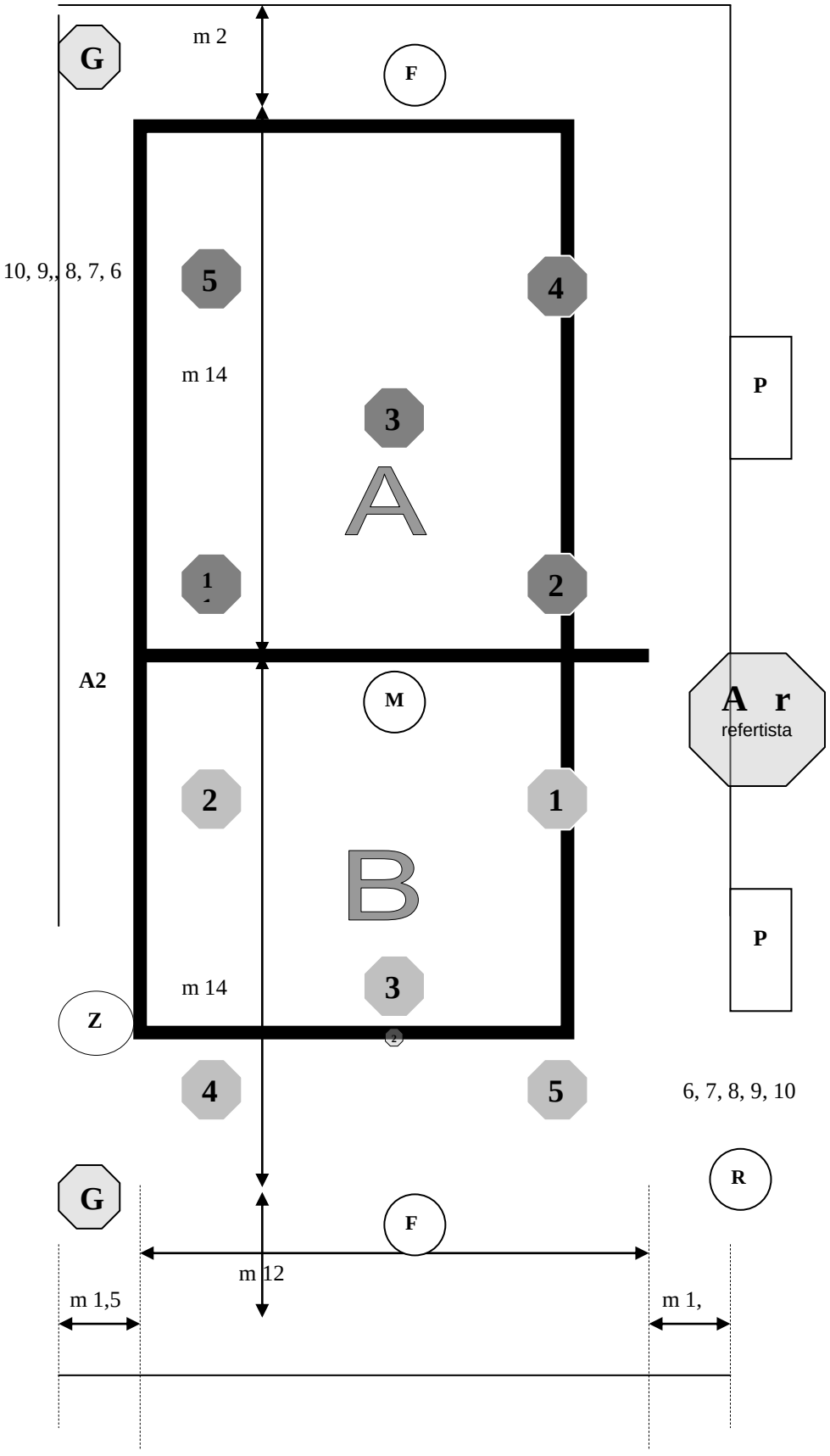
Alla squadra che vince l'incontro sono attribuiti due punti; in caso di pareggio a ciascuna squadra è attribuito un punto; la squadra che perde l'incontro non ha diritto alla assegnazione di alcun punto.
In caso di parità di classifica nei gironi all'italiana, per designare la vincente si ricorre alla classificazione in base ai seguenti criteri:
a) risultati conseguiti negli incontri diretti
b) conteggio della migliore differenza tra i giochi fatti e quelli subiti complessivamente da ciascuna squadra
c) conteggio dei 15 fatti e subiti complessivamente
d) dalla minore età
e) dal sorteggio.

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

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CAMPO DI GIOCO *indoor* scolastico



SQUADRA **A**

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

A : primo Arbitro

A2: secondo Arbitro

F : Linee di fondo campo

G : Guardalinee

M : Linea mediana

P : Panchine

r : Refertista

R : Recinzione

Z : Zona perimetrale di rispetto

M : Linea mediana

F : Linee di fondo campo

SQUADRA **B**

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLAVOLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra, è composta da un massimo di 12 giocatori con la presenza in campo, in ogni circostanza, di 6 giocatori. Non saranno ammesse alla disputa dell'incontro squadre con meno di 10 giocatori. Nel rispetto del principio di inclusività, espresso nel Progetto Tecnico dei Campionati Studenteschi, tutti i giocatori inseriti a referto devono giocare almeno un set per ogni incontro.

Impianti e attrezzature

Il campo misura mt. 9 di larghezza e mt. 18 di lunghezza e la rete deve essere posta alla seguente altezza:
mt. 2.15 sia per la categoria maschile che femminile.
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. 230 a gr. 250.

Regole di gioco

Tutti gli incontri si disputano su 3 set obbligatori (giocati con il **Rally Point System**). Il 3° set prevede sia la ripetizione del sorteggio che il cambio del campo al 13° punto.
Ogni set vinto vale 1 punto.
Gli incontri ad eliminazione diretta e/o con formule a concentramento1, si disputano al meglio dei 2 set su 3, giocati con il "Rally point system" (il 3° set a 15 con cambio di campo a 8 punti).
1 Per concentramento si intende ogni manifestazione che prevede per una squadra più di una gara in una giornata.
Rally point system: per ogni azione viene assegnato un punto, sia che vinca la squadra al servizio che quella in ricezione. In questo secondo caso, oltre a conquistare il punto, la squadra acquisisce anche il diritto a servire, ruotando di una posizione in senso orario.
Ciascun set termina quando la squadra ha raggiunto 25 punti con un minimo di 2 punti di vantaggio sulla squadra avversaria.
La scelta della tecnica di battuta è libera. La zona di servizio è larga mt. 9.
La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.
Quando la palla di servizio tocca la rete, ma passa comunque nel campo avverso, l'azione continua.
Sono ammesse 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.
Non è consentito l'uso del giocatore "libero".
Non costituisce fallo la ricezione del servizio avversario eseguita con tecnica di palleggio.
Il contatto del giocatore con qualsiasi porzione della rete compresa fra le due bande laterali, costituisce sempre fallo.
L'allenatore può dare istruzioni di gioco agli atleti stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea di attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco.
Nel caso in cui due o più squadre risultino alla pari, la graduatoria viene stabilita, in ordine prioritario:

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

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

PALLAVOLO INTEGRATA MISTA

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

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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 compilare la classifica finale si sommano i tempi dei due percorsi e si assegnano 1 punto al primo, 2 punti al secondo, ecc., fino all'ultimo regolarmente classificato.
La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali dei 3 alunni/e.
La Rappresentativa di istituto vincente sarà quella che avrà sommato il minor punteggio.

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO

FIGURA

Programma Tecnico
Esercizio collettivo di libera composizione (Precision skatting).

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

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

Impianti ed attrezzature
Le gare in genere dovranno svolgersi su piste artificiali e con tracciati regolamentari.
Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali.
La manifestazione nazionale dovrà svolgersi obbligatoriamente su pista artificiale coperta, anche se non al chiuso, salvo deroga dell'organo tecnico federale.

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

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 svolgersi su piste artificiali e con tracciati regolamentari.
Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali.
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 lo stesso istituto).

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PESCA SPORTIVA

LANCI TECNICI E CIRCUITI

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

Rappresentativa d'istituto
Le rappresentative d'istituto sono di libera composizione.

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

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

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

Biathlon del Pescatore - Cross-Country Outdoor : sono utilizzate le pedane di lancio ed i bersagli come nella prova Outdoor ma su percorsi naturali con tratti di corsa molto più lunghi e con giri di penalità in caso di bersaglio fallito; si cercheranno di valorizzare campi di gara tipici della pesca marina, fluviale o lacustre.
Long Casting : nel caso dei Lanci sulla lunga distanza verranno utilizzati dei campi gara outdoor con pedane di lancio di 80 m. di lunghezza e 4 m. di larghezza; i piombi da utilizzarsi verranno decisi dalla Commissione a seconda dell'età degli alunni se del 1° o 2° grado.

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

Regole di base
Tutti i concorrenti devono effettuare i lanci dalla pedana rispettando i limiti della zona di lancio, pena la nullità del lancio.
Ogni concorrente effettuerà una serie di lanci a seconda della specialità.
Il bersaglio per il Lancio Tecnico di precisione è composto da materiale cartaceo idoneo a dimostrare il punto dove viene colpito, è di forma quadrata riportante tre cerchi concentrici con i colori della bandiera italiana ed un centro di colore azzurro.

Punteggi e classifiche

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

Qualora fosse colpita la linea di demarcazione tra due cerchi il punteggio sarà uguale alla somma del valore dei due cerchi diviso 2. I punteggi acquisiti saranno annotati su apposite schede.
Sono previste classifiche sia individuali che per squadre d'istituto fino alle fasi regionali.

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PESISTICA

Partecipazione

Ai Campionati Studenteschi di Pesistica possono partecipare gli Alunni di 13 e 14 anni di età compiuta o da compiere nell'anno solare (*nati/e negli anni 2002 e 2003*) delle Istituzioni Scolastiche secondarie di I grado.

Regolamento Tecnico di Gara

La gara si svolge a squadre maschili e femminili composte ciascuna da un massimo di 5 Alunni, uno per ciascuna delle seguenti categorie di peso: 43 kg - 50 kg - 57 kg - 66 kg - +66 kg

In caso di mancanza di Atleti in una determinata categoria di peso, sia maschile che femminile, le squadre possono essere completate con una sola sostituzione; in questo caso il punteggio dell'Atleta, M o F, che sostituisce, viene dimezzato del 50%.

È prevista una tolleranza al peso, sia maschile che femminile, al massimo di 500 grammi.

- ***Attrezzature e allestimento sedi di gara***

I. Predisposizione di una corsia larga metri 1x14 con annessa cordella metrica, per l'effettuazione dell'esercizio di salto;
II. Predisposizione di un settore per il lancio largo metri 4x15 e suddiviso in 21 zone punteggio: la prima di metri 5 e le altre di centimetri 50 l'una, come da schema illustrato al punto 2 "*Lancio della palla zavorrata*";
III. Palla zavorrata da Kg 3;
IV. Bilanciere giocattolo a carico fisso di Kg 10.

- ***Regole tecniche per tutte le Fasi***

La gara si svolge sulle seguenti tre prove:

1. Salto triplo da fermo con partenza ed arrivo a piedi pari, senza soluzione di continuità; possono essere effettuate due prove ed ai fini del punteggio viene presa in considerazione la migliore. La misura ottenuta viene moltiplicata per 2 e trasformata in punteggio (*es. metri 5,05x2 = punti 10,10*). La misurazione viene effettuata dal punto più arretrato del corpo dell'Atleta che tocca la corsia dopo l'atterraggio (*es:. un Atleta che si sbilancia e cade indietro: la misura viene presa dalla linea di partenza fino alla mano più arretrata che si è appoggiata alla corsia*).

Il SALTO è nullo se l'Atleta esce dalla corsia durante l'esecuzione dei tre salti o dell'atterraggio, cioè se tocca la linea esterna con qualsiasi parte del corpo.

2. Lancio della palla zavorrata da Kg. 3 da avanti-basso in alto-dietro, con partenza da palla ferma a terra. Ai fini del punteggio viene considerata la migliore tra le due prove effettuate. Il settore lancio è suddiviso in fasce di punteggio come dal seguente schema:

Metri 5 5,5 6 6,5 . . . . . 14 14,5 15 oltre 15
Punti 5 5,5 6 6,5 . . . . . 14 14,5 15 15,5

Il punteggio da aggiudicare all'Atleta risulterà dalla fascia in cui cadrà la palla zavorrata; se la palla cade sulla linea tra due fasce di punteggio, è da considerarsi valida la fascia più vicina alla linea di lancio. Nel caso la palla vada oltre la linea dei 15 metri, i punteggio assegnato sarà sempre di 15,5 punti.

Il LANCIO è nullo se:

 L'Atleta compie il lancio con movimento non continuo. Il movimento della palla deve essere continuo verso l'alto, partendo dalla posizione iniziale di palla ferma, appoggiata a terra. Non sono ammesse interruzioni dopo che la palla è stata afferrata e si è staccata da terra;

 L'Atleta supera la linea di partenza durante il lancio, cioè se calpesta o supera con i piedi, o qualsiasi altra parte del corpo, la linea di inizio del settore lanci;

 La palla zavorrata tocca a terra lateralmente, fuori delle linee del settore lanci.

3. Slancio con bilanciere giocattolo a carico fisso da Kg 10 con le regole tecniche della Pesistica.

Vengono effettuate tre alzate; per ogni alzata ritenuta valida vengono assegnati 4 punti, per ogni alzata nulla zero punti.

Lo SLANCIO è nullo se:

 Nella fase di girata ed appoggio del bilanciere sulle spalle, ci sia contatto tra arti superiori ed arti inferiori;

 Nella fase di spinta non venga effettuata una simultanea e completa distensione degli arti superiori;

 Nella fase conclusiva l'alunno non si fermi per un attimo con i piedi allineati e gli arti inferiori e superiori completamente distesi.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Calendario Gara

La gara si articola nelle seguenti Fasi:

1) **Fase Regionale (*Termine ultimo: 13 marzo 2016*):**

Gli Istituti Scolastici possono partecipare alla Fase Regionale presentando all'Organizzazione Territoriale FIPE di competenza, almeno 10 giorni prima della gara, una lista nominativa sottoscritta dal Dirigente Scolastico degli alunni/e componenti la squadra.

Ciascun Istituto può presentare un massimo di 3 squadre maschili e 3 squadre femminili.

2) **Finale Nazionale):**

Alla Finale Nazionale accedono le squadre scolastiche maschili e femminili risultate vincenti nelle Fasi Regionali.

Idoneità Sportiva Agonistica della Finale Nazionale

I partecipanti alla Finale Nazionale, sia maschi che femmine, devono obbligatoriamente essere in possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva **agonistica** (*come previsto dal D.M. 18.02.1982*).

Copertura assicurativa

Il CONI garantisce la copertura assicurativa per tutti i partecipanti (*alunni, insegnanti e accompagnatori*) in tutte le Fasi.

Classifiche e premiazioni

In ogni Fase le classifiche per squadre scolastiche vengono stilate prendendo in considerazione esclusivamente il punteggio totale dei tre esercizi di ogni alunno.

In caso di parità di punteggio prevale in classifica la squadra che ha effettuato il minor numero complessivo di prove nulle.

Alle squadre scolastiche 1^, 2^ e 3^ classificate - *sia maschili che femminili* - sono assegnate le coppe e agli alunni/e componenti le suddette squadre medaglie (*oro, argento e bronzo*) messe in palio dal Comitato Organizzatore.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO

Regolamento:

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

RAFTING

Programma tecnico

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

Le prove si svolgono a squadre di 4/6 partecipanti; il numero dei partecipanti per imbarcazione è stabilito dal bando di gara, anche in relazione alle caratteristiche del campo di gara e delle imbarcazioni, che non devono avere a bordo un numero di persone superiore a quello indicato e previsto dal costruttore e che verranno messe a disposizione dagli organizzatori o, in alternativa, dalla Federazione.
Il bando di gara dovrà specificare se sono previste categorie distinte, maschili e femminili, oppure se la competizione si svolgerà con categoria unica ed equipaggi misti.
Gli equipaggi debbono essere condotti da una guida federale brevettata F.I.Raft. La guida funge unicamente da timoniere e non partecipa alla propulsione del gommone, pena la squalifica.

Rappresentativa di Istituto
La caratteristica di sport di squadra del rafting consente una partecipazione sufficientemente ampia di alunni/atleti.
Il numero di equipaggi per scuola è definito dal bando di gara redatto dagli organizzatori, in relazione al materiale nautico ad alle guide disponibili.
Qualora sul territorio ne esistano le possibilità, potranno essere previste manifestazioni per gruppi di scuole.

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

Impianti ed attrezzature
Le gare si svolgono su acque libere (fiumi) in alveo naturale.
Nelle discese verranno utilizzate imbarcazioni e pagaie le cui caratteristiche siano conformi ai regolamenti federali e che pertanto rispondano ai requisiti tecnici e di sicurezza.
Le dotazioni di sicurezza sono le stesse previste dal regolamento tecnico della Federazione.
La Federazione verificherà l'idoneità del percorso.

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

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

Disabili
È prevista la partecipazione alle competizioni di alunni diversamente abili, la cui disabilità non sia incompatibile con l'attività, in numero massimo di un alunno per imbarcazione.
L'alunno può essere accompagnato, se necessario, da un assistente che non partecipa alla propulsione.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

RUGBY

CATEGORIE

1. CLASSI PRIME
Progettualità: ATTIVITA' PROGETTUALE

2. CATEGORIA "A M"
Classi Seconde e Terze, maschili (nati nel 2002 e 2003)
Progettualità: CAMPIONATI STUDENTESCHI

3. CATEGORIA "A F"
Classi Seconde e Terze, femminili (nate nel 2002 e 2003)
Progettualità: CAMPIONATI STUDENTESCHI

Disposizioni tecniche per tutte le categorie - Regolamento RUGBY SEVEN + modifiche

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

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

Impianti ed attrezzature
Il campo misura di norma mt 40/45 di larghezza e mt 55/70 di lunghezza (comprese le aree di meta della larghezza di 5 mt).
Il fondo deve essere possibilmente erboso e comunque non duro, quindi pericoloso.
Sono ammessi campi di dimensioni inferiori.
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 conquista del pallone può avvenire solo attraverso il tallonaggio. E' vietata la spinta.
Alla rimessa laterale nell'allineamento partecipano 2 giocatori per squadra e non si può alzare il saltatore.
Sono previste tutte le riprese del gioco e le sostituzioni "volanti".
La mischia è composta da 3 giocatori.

Modifica al regolamento:
-Dopo la segnatura di una meta il calcio di rinvio viene effettuato dalla squadra che l'ha realizzata.
Casi di parità
Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata dai seguenti criteri:
1) risultati conseguiti negli incontri diretti;
2) differenza punti realizzati e punti subiti;
3) differenza mete;
4) media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane;
5) sorteggio.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SCACCHI

Federazione Scacchistica Italiana

Programma tecnico
Torneo per squadra.

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

Partecipazione
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente, che fisserà i termini di partecipazione in relazione al regolamento FSI vigente per i Campionati Studenteschi.

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

Norme tecniche
Per la fase d'Istituto si consente la libera scelta organizzativa del torneo, nel rispetto del regolamento FSI.
Per le fasi successive, in relazione al numero delle rappresentative scolastiche qualificate, può essere prevista una manifestazione con due tornei separati, uno maschile/misto ed uno femminile, oppure un unico torneo con classifiche finali separate. La normativa da attuare è definita in dettaglio nel regolamento FSI vigente per i Campionati Studenteschi.

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

Casi di parità
Come previsto nel regolamento FSI vigente per i Campionati Studenteschi.

Campionati Studenteschi 2015/2016
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 consigli 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 schermitori 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.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SCHERMA PER ALUNNI DISABILI

PROGRAMMA TECNICO.
Prova di scherma in carrozzina e per non vedenti.

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

CLASSI DI DISABILITÀ:
1) Categoria disabili fisici: gareggiano in carrozzina, su pedane di scherma paralimpiche alle 3 armi Fioretto – Spada e Sciabola
2) Categoria disabili sensoriali –Non Vedenti: gareggiano in piedi su pedane adattate, solo nella specialità della Spada

PRINCIPI GENERALI
Qualora i numeri dei partecipanti fossero bassi, si possono accorpare alunni del biennio e del triennio sia maschi che femmine.

MATERIALI SPECIFICI
Scherma in carrozzina: il campo gara è costituito da una pedana apposita il cui ingombro totale è di circa 8m. x 5m.
Scherma non vedenti: alla normale pedana da scherma (lunga 10m e larga 1m) vengono applicate delle bande di alluminio mandorlato per delimitare la linea centrale della pedana su cui spostarsi avanti e indietro, il centro e la fine della pedana.

REGOLE DI BASE
Scherma in carrozzina:
Valgono le norme della Federazione Italiana Scherma, stessi bersagli (ad eccezione della spada in carrozzina, dove le gambe non costituiscono bersaglio valido e sono protette da una copertina isolante), stessi materiali e stessa formula di gara.
La prova consiste in una fase a gironi in cui tutti si incontrano con tutti a 5 stoccate e da una successiva fase ad eliminazione diretta a 10 stoccate per gli alunni delle scuole medie inferiori e a 15 stoccate per gli alunni delle superiori. Al termine verrà stilata una classifica generale.
L'ordine degli assalti prevede che uno schermidore disputi due assalti consecutivi.
Scherma non vedenti:
Valgono le stesse regole della Federazione Italiana Scherma relativamente alla spada (bersaglio, materiali e formula di gara).
La prova consiste in una fase a gironi in cui tutti si incontrano con tutti a 5 stoccate e da una successiva fase ad eliminazione diretta a 10 stoccate. Al termine verrà stilata una classifica generale.
Ogni allenatore può chiedere, durante l'assalto, un Time Out di 15 secondi per parlare con il suo atleta.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SPORT INVERNALI

SCI ALPINO

PROGRAMMA TECNICO
Gara di slalom gigante maschile e femminile.

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO
La Rappresentativa d'Istituto, maschile e femminile, è composta da 3 alunni/e

IMPIANTI ED ATTREZZATURE
Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali per le specifiche categorie.
Per la gara di gigante è previsto un dislivello di m.200/300, il numero delle porte (cambi di direzione) deve essere compreso fra il 13% e il 18% del dislivello del percorso (distanza massima 27 metri). Si ricorda l'obbligatorietà dell'uso del casco omologato da certificazione rilasciato da Ente autorizzato, mentre è consigliato l'uso del paraschiena.
PUNTEGGI E CLASSIFICHE
Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale.
Ai partecipanti di squadra vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine d'arrivo:
1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 al 3°, 4 al 4°, 5 al 5° e così via fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono ammessi di squadra più uno.
La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali dei tre migliori prestazioni ottenute dai componenti la rappresentativa d'Istituto.
La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio.
CASI DI PARITA'
In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

SCI NORDICO

PROGRAMMA TECNICO
Gara di fondo maschile e femminile- tecnica classica.

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

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

IMPIANTI ED ATTREZZATURE
Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali.
Per la gara *individuale di fondo maschile* la lunghezza del percorso è di Km 3,3 con un dislivello totale di tutte le salite di m.150/250 mentre il dislivello per la massima salita è di m.50.
Per la gara *individuale di fondo femminile* la lunghezza del percorso è di Km 2,5 con un dislivello totale di tutte le salite di m. 100/150 mentre il dislivello per la massima salita e di m.40.
Per la gara di *staffetta maschile* (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di Km 3,3 con un dislivello totale di tutte le salite di m. 150/250 mentre il dislivello per la massima salita è di m.50
Per la gara di *staffetta femminile* (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di Km. 2,5 con un dislivello totale di tutte le salite di m. 100/150 mentre il dislivello per la massima salita è di m.40.

PUNTEGGI E CLASSIFICHE
Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica individuale.
Ai partecipanti di squadra vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine d'arrivo:
1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 al 3°, 4 al 4°, 5 al so e così via fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono ammessi di squadra più uno.
La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali dei tre migliori prestazioni ottenute dai componenti la Rappresentativa d'Istituto.
La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio.

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

SNOWBOARD

PROGRAMMA TECNICO
Gara di slalom gigante maschile e femminile.

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

RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO
La Rappresentativa d'Istituto maschile è composta da 2 alunni
La Rappresentativa d'Istituto femminile è composta da 2 alunne

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

PUNTEGGI E CLASSIFICHE
Al termine di ogni gara verrà stilata una classifica maschile ed una femminile.
Ai partecipanti vengono riconosciuti i seguenti punteggi secondo l'ordine d'arrivo: l punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 al 3°, 4 al 4°, 5 al so e così via fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono ammessi di squadra più uno.
La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi ottenuti dai componenti la Rappresentativa d'Istituto.
La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio.

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

SPORT INVERNALI ALUNNI CON DISABILITÀ

Sci Alpino – Slalom Gigante
(dislivello max 250 mt, cambi di direzione tra il 13 % ed il 15 % del dislivello)

Per tutte le categorie di disabilità:

- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale (DIR)**
- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale "Down" (C21)***
- Alunni con disabilità **fisica ma deambulanti "Standing"** (**HFD** - amputati, emiparesi, ecc.).
- Alunni con disabilità **fisica in carrozzina "Sitting" (HFC).**
- Alunni **non vedenti "Blind" (NV).**
- Alunni **non udenti (HS).**

**appartengono a questa categoria tutti gli atleti con sindrome di down.*
Gli alunni che presentano più disabilità dovranno essere iscritti nella categoria di disabilità prevalente.

Snowboard – Slalom Gigante
(dislivello max 200 mt, cambi di direzione tra il 11 % ed il 15 % del dislivello)

Per le categorie di disabilità:

- Alunni con disabilità **fisica ma deambulanti "Standing"** (**HFD** - amputati, emiparesi, ecc.).
- Alunni **non udenti (HS).**

Sci Nordico – Tecnica libera

Per tutte le categorie di disabilità:

- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale (DIR)**
- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale "Down" (C21)***
- Alunni con disabilità **fisica ma deambulanti "Standing"** (**HFD** - amputati, emiparesi, ecc.).
- Alunni con disabilità **fisica in carrozzina "Sitting" (HFC).**
- Alunni **non vedenti "Blind" (NV).**
- Alunni **non udenti (HS).**

Distanze Sci Nordico
Per tutte le categorie di disabilità e di sesso M/F da 500 mt a 3000 mt

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SOFTBALL MISTO

Composizione delle squadre
Le squadre sono miste e composte da 15 alunni; nell'ordine di battuta e 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 "increditball" 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, particolarmente 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 giocatori. 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 atleti eliminati, l'arbitro dovrà porre termine alla fase di attacco della squadra che avrà raggiunto i 4 punti nella ripresa(in tutte le fasi della manifestazione).
In caso di pareggio si disputeranno gli innings supplementari mettendo in seconda base l'ultimo battitore che ha completato il suo turno nell'inning precedente, fino a che, a parità di attacchi, una squadra non si porterà in vantaggio.
Utilizzazione del/la lanciatore/trice: non potrà prendere posizione in pedana, nella stessa giornata o in due giorni consecutivi, per più di 3 riprese complete anche se non consecutive, potrà comunque essere schierato in campo in altra posizione difensiva.
Suggeritori: potranno essere due adulti.

Casi di parità
Nei casi di squadre in parità di classifica, al termine della manifestazione essa sarà definita tenendo conto:
- del risultato dell'incontro diretto;
- della classifica avulsa in caso di più squadre in parità;
- della squadra più giovane;
- del sorteggio.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SQUASH

AMMISSIONE

1. Ai **CAMPIONATI STUDENTESCHI, INDIVIDUALI ED A SQUADRE**, sono ammessi a partecipare gli alunni che frequentano le scuole medie inferiori. Le modalità di partecipazione degli alunni/e, compresi quelli in ritardo od in anticipo scolastico, sono deliberate dalle competenti commissioni territoriali.
2. Tutti i partecipanti ai Campionati Studenteschi, Individuali ed a Squadre, devono essere in possesso minimo della tessera agonistica giovanile di base Figs.
3. Tutti i partecipanti ai Campionati Studenteschi, Individuali ed a Squadre, devono essere muniti di documento di identità e di fotocopia della tessera sanitaria.

ART. 1) Con delibera del Consiglio Federale la Figs individua, sia per le competizioni individuali, sia per quelle a squadre, gli anni di nascita utili all'inclusione dei partecipanti nelle 4 categorie con le quali i giochi si articolano: RAGAZZE FEMMINILI, RAGAZZI MASCHILI, CADETTE FEMMINILI, CADETTI MASCHILI.

FORMULA DI SVOLGIMENTO

4. I Campionati Studenteschi, Individuali ed a Squadre, femminili e maschili, sono articolati in un'unica fase **PROVINCIALE** organizzata, su iniziativa dei responsabili territoriali provinciali, entro il 20 aprile di ogni anno.

REGOLAMENTO DI GIOCO

5. ***Tornei Individuali*** - Sono disputati incontri di singolare, femminile e maschile. Essi si svolgono al meglio dei 3 games, ad eliminazione diretta. I tabelloni degli incontri sono compilati mediante sorteggio.
6. ***Tornei a Squadre*** - Ogni squadra è composta da tre atleti (una femmina e due maschi), più eventuali, due riserve, iscritti allo stesso Istituto. Gli incontri si svolgono con l'attribuzione del punteggio secondo quanto previsto nei Campionati Italiani a Squadre Figs (3 games ai 15 punti senza cambio palla). I tabelloni delle partite sono compilati mediante sorteggio.
7. Ai fini della sicurezza e della salute dei giovani agonisti, è obbligatorio, per tutti i partecipanti, durante la disputa di una partita e nella fase di riscaldamento in campo, l'uso degli occhiali o della maschera di protezione, omologati dalla Figs. Il minore, se messo in campo sprovvisto di tali protezioni, perde la partita a zero ed inoltre la sua società di appartenenza e chiunque si sia reso complice, anche per omesso controllo, di tale violazione sono deferiti agli Organi di Giustizia Federali.
8. Gli incontri sono giocati con palline punto blu.

ARBITRI

9. GLI INCONTRI SONO ARBITRATI SECONDO LE REGOLE INTERNAZIONALI DELLA WSF.
10. TUTTI I GIOCATORI PARTECIPANTI SONO TENUTI AD ARBITRARE INCONTRI.

PREMIAZIONI

11. LA CERIMONIA DI PREMIAZIONE SI SVOLGE A CONCLUSIONE DELLA MANIFESTAZIONE.
12. I PREMI, SONO CORRISPOSTI SE RITIRATI, DAGLI INTERESSATI, NEL CORSO DELLA CERIMONIA DI PREMIAZIONE.

RECLAMI

13. Tutti i reclami inerenti l'organizzazione e lo svolgimento dei Campionati Studenteschi sono presentati al Giudice di Gara, che si pronuncia, nel merito, immediatamente.
14. Contro le decisioni del Giudice di Gara è ammesso ricorso alla Commissione Tecnica Federale, che si pronuncia subito.
15. Avverso la decisione della Commissione Tecnica Federale è ammesso, entro tre giorni dal fatto oggetto di reclamo e previo versamento della relativa tassa, ricorso al Consiglio Federale che, nella sua prima riunione utile, si pronuncia in via definitiva.

NORME FINALI

16. E' OBBLIGATORIO L'USO DELLA SCARPA CON SUOLA CHIARA.
17. IL PRESENTE REGOLAMENTO ANNULLA TUTTI I PRECEDENTI.

PER QUANTO NON CONTEMPLATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO SI RINVIA ALLE NORME FEDERALI IN VIGORE

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TAEKWONDO

Programma Tecnico

Classi d'età – Categoria Cadetti B – 10/11 anni ambo i sessi

PROVE A CARATTERE TECNICO - COORDINATIVO

Le prove consistono nel colpire, con tecnica a tre tempi, il maggior numero di volte " ***il colpitore".***

Modalità di esecuzione

Dalla posizione di guardia (gamba dx o sx dietro) esecuzione della tecnica, dx o sx , appoggio piedi paralleli, cambio guardia. Continuare la combinazione.

1^ Tecnica: Posizione di guardia***, CIKKI (CALCIO VERTICALE)***

Valutazione: 15" di tempo per toccare il maggior numero di volte possibile ***" il colpitore".***

2^ Tecnica: Posizione di guardia, ***NOPI APCHAGI (CALCIO FRONTALE ALTO)***

Valutazione: 15" di tempo per toccare il maggior numero di volte possibile ***" il colpitore".***

3^ Tecnica: Posizione di guardia, ***OLGUL DOLLYOCHAGI (CALCIO CIRCOLARE ALTO)***

Valutazione: 15" di tempo per toccare il maggior numero di volte possibile ***" il colpitore".***

- **VALUTAZIONE FINALE:**

Media del numero delle tecniche andate a segno al colpitore, più penalità assegnate per ogni difficoltà tecnica - coordinativa.

Classi d'età – Categoria Cadetti A – 12/13 anni ambo i sessi

PROVE A CARATTERE ATLETICO - TECNICO - COORDINATIVO

1^ PROVA: CORSA A SPOLA 3-6-9 (ST. CONI) + TAEKWONDO

Si tracciano 4 righe per terra con nastro adesivo di diverso colore.

Le linee vanno tracciate a 3 metri di distanza l'una dall'altra.

L'allievo, partendo dietro la linea, esegue una serie di corse a spola e calcia al colpitore, OLGUL DOLLYOCHAGI (dx-sx) (Calcio Circolare alto gamba anteriore) a ridosso della riga distante 3 metri dalla partenza, quindi quella distante 6 m. ed infine quella distante 9 m..

Ad ogni spola, l'allievo, deve colpire di pugno un colpitore (dx-sx) posto a ridosso sulla linea di partenza.

Valutazione: Rilevazione del tempo a prova effettuata, più penalità assegnate per ogni difficoltà tecnica - coordinativa.

2^ PROVA: CORSA FRA DUE COLPITORI + TAEKWONDO

L'allievo si pone sul prolungamento di una linea passante per due colpitori. I colpitori sono distanti 5 metri l'uno dall'altro. Al segnale di partenza, l'allievo calcia il maggior numero di volte i colpitori, APBAL OLGUL DOLLYOCHAGI gamba anteriore, piede scaccia piede (dx-sx), (CALCIO CIRCOLARE ALTO, piede scaccia piede), effettuando degli spostamenti laterali a passi accostati il più velocemente possibile, toccando consecutivamente un colpitore dopo l'altro.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Valutazione: 30" si conta il numero di tecniche portate , dell'ultimo colpitore toccato.

- **VALUTAZIONE FINALE:**

Rilevazione del tempo effettuato nella 1^ prova e somma del numero delle tecnica (APBAL OLGUL DOLLYOCHAGI gamba anteriore) effettuata nella 2^ prova, più penalità assegnate per ogni difficoltà tecnica - coordinativa.

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 FITA.

IMPIANTI ED ATTREZZATURE:

Le gare vengono svolte all'interno di impianti sportivi e su superfici regolamentari approvati dalla FITA. Le attrezzature ed il personale preposto all'organizzazione delle prove sarà di competenza FITA.

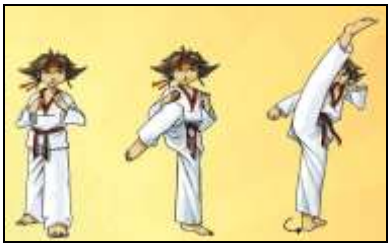
GIURIA E CLASSIFICHE:

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

In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani. La giuria sarà nominata dalla FITA.

Posizioni e tecniche

Posizione di guardia



Calcio Circolare Alto

Calcio Verticale

Calcio Frontale Alto

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TENNIS

Programma Tecnico
La manifestazione si esplica attraverso un Campionato a squadre in rappresentanza dell'Istituzione Scolastica.
Per il Campionato a squadre le gare previste sono 3 incontri di singolare e il doppio.
La manifestazione si esplica inoltre attraverso Tornei individuali suddivisi per categorie (M/F) per l'assegnazione dei Titoli individuali.

Rappresentativa d'Istituto a Squadre
La rappresentativa di istituto a squadre - maschile o femminile - è cosi composta:

Rappresentativa maschile	*Rappresentativa femminile*
N°3 maschi;	N°3 femmine;

E' PREVISTA INOLTRE LA PARTECIPAZIONE A TITOLO INDIVIDUALE.

Norme di Partecipazione
Il numero di squadre e di individualisti ammessi a partecipare alla fase Provinciale è stabilito dalla Commissione competente.

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

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

Punteggi e classifiche
Per le gare a squadra e per i Tornei individuali si disputeranno, nelle fasi finali, 2 set al meglio dei 4 games con tie break sul 4 pari; "no-advantage"; sul punteggio di un set pari, si disputerà un tie break (7 punti). Negli incontri a squadra, in caso di parità si aggiudicherà l'incontro la squadra che avrà una migliore differenza games. In caso di ulteriore parità si procederà ad un doppio di spareggio. Nelle fasi di qualificazione le Comm. Org.ci potranno riservarsi di far disputare gli incontri sulla misura di un set unico a 6 games con eventuale tie-break normale sul 5 pari o in casi eccezionali con opportuni adeguamenti di formula e punteggi.

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SCHEDA TENNIS ALUNNI DISABILI
In tutte le fasi sono previste esclusivamente le gare di singolare e doppio, o a squadre dove previsto, senza distinzione di sesso, quindi per un totale di 3 eventi, per le seguenti classi di disabilità:

l) Atleti con disabilità fisica che gareggiano in carrozzina in Singolare;

2) Atleti con disabilità fisica che gareggiano in carrozzina in Doppio;

3) Atleti con disabilità fisica che gareggiano in carrozzina in competizioni a squadre.

Le gare di singolare e di doppio si giocheranno in tabelloni ad eliminazione diretta.

Per le gare a squadre valgono le regole stabilite dagli organizzatori e previste dal regolamento generale della Federazione Italiana Tennis.

REGOLAMENTO DI GIOCO PER LE GARE DI ATLETI IN CARROZZINA
Valgono le norme della FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DEL TENNIS (I.T.F) con le seguenti integrazioni:

REGOLE DEL DOPPIO RIMBALZO
a) Il regolamento del tennis in carrozzina si differenzia dal regolamento dei normodotati unicamente per la possibilità data ai giocatori in carrozzina di colpire la palla anche dopo il secondo rimbalzo;
b) Tutte le altre regole rimangono inalterate;

OSSERVAZIONI
Sia nelle gare di Singolare che in quelle di Doppio (regolamento ITF pagina 17 comma G) valgono le stesse regole previste al punto a.

SUPERFICIE DI GIOCO
Le superfici di gioco non differiscono da quelle usate dai normodotati.
Si può giocare dunque su tutte le superfici omologate dalla Federazione Italiana Tennis.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TENNISTAVOLO

Programma tecnico e Formula di Competizione
Sono previste competizioni a squadre per rappresentative del settore maschile e del settore femminile.

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

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

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

L'incontro si concluderà al termine dei tre matches previsti.
Si aggiudica il confronto la rappresentativa che si affermi in almeno 2 dei 3 incontri previsti (è obbligatorio disputare tutti e 3 gli incontri).

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

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

A conclusione della fase iniziale a gironi all'italiana, le prime due rappresentative di istituto di ciascun girone passano al tabellone ad eliminazione diretta.
Vince la manifestazione la rappresentativa che giunge prima nel tabellone ad eliminazione diretta.

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

Rappresentativa di Istituto
E' costituita da un massimo di due atleti.
In occasione della manifestazione territoriale a livello provinciale, ogni Istituzione Scolastica potrà presentare fino a 4 rappresentative.

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

Impianti e attrezzature
La gare si svolgeranno su tavoli regolamentari. Le racchette e le palline sono quelle regolamentari.
In occasione delle fasi territoriali, fino a quella provinciale, è ammessa una tolleranza all'utilizzo di materiale omologato ITTF.

Regole di base
Ogni incontro si svolge al meglio dei 5 set. L'incontro si conclude quando un atleta vince 3 set su 5. I set vengono giocati al meglio degli 11 punti; in caso di parità 10-10, la partita si conclude quando uno dei due contendenti conquista due punti di vantaggio (12-10, 13-11, 14-12, 15-13 ecc…). Solo nei gironi, ove indispensabile per motivi organizzativi, i singoli incontri potranno essere disputati al meglio dei 3 set.
Le competizioni si svolgono in rispettando il Regolamento Tecnico di Gioco approvato dalla Federazione Italiana Tennistavolo.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TENNISTAVOLO ALUNNI DISABILI

In tutte le fasi sono previste esclusivamente le gare di singolare e doppio, senza distinzione di sesso e quindi per un totale di 6 eventi, per le seguenti classi di disabilità:

1) HFC (atleti con disabilità fisica che gareggiano in carrozzina)

2) HFD (atleti con disabilità fisica che gareggiano in piedi)

3) DIR (atleti con disabilità Intellettiva e/o Relazionale)

Le gare di singolare si svolgeranno con gironi iniziali da tre-quattro atleti e prosecuzione ad eliminatoria diretta con partite ad 11 punti ed al meglio dei 5 set.

Le gare di doppio si svolgeranno con tabellone ad eliminazione diretta e partite al meglio dei 5 set.

REGOLAMENTO DI GIOCO PER LE GARE DI ATLETI IN CARROZZINA "HFC"

Valgono le norme della FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DEL TENNISTAVOLO (I.T.T. F) con le seguenti integrazioni:

REGOLE DEL SERVIZIO

a) Il **Servizio** viene ripetuto quando la pallina:
   - **lascia il tavolo uscendo dalla linea laterale della superficie del ribattitore.**
   - **battendo sulla parte del tavolo del ribattitore, si muove in direzione della rete fermandosi nella parte del tavolo del ribatittore. Se il ribatittore gioca la palla prima che abbia oltrepassato la linea laterale o che rimbalzi per una seconda volta sulla superficie del tavolo, la battuta è data per buona.**

OSSERVAZIONI

Nel doppio (ITTF regola 3.6.3) valgono le stesse regole previste al punto a), ma la palla può oltrepassare la linea laterale destra (vista dal ribattitore);

REGOLE DEL DOPPIO

Nel doppio il battitore fa una battuta corretta e il ribattitore risponde correttamente, poi ciascuno dei giocatori può giocare la pallina. Nessuna parte della carrozzina può sporgere dal prolungamento immaginario della linea centrale del tavolo. Se ciò avviene il giudice di gara assegna il punto al doppio avversario.

TOCCARE LA SUPERFICIE DEL TAVOLO CON LA MANO LIBERA

Mentre la pallina è ancora in gioco, un giocatore può utilizzare la superficie di gioco per ristabilire il proprio equilibrio dopo un colpo (il tavolo non viene mosso). La mano libera invece **non può mai** toccare il tavolo mentre la pallina è in gioco.

REGOLAMENTO DI GIOCO PER LE GARE DI ATLETI IN PIEDI "HFD" e "DIR"

Valgono le norme della FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DEL TENNISTAVOLO (I.T.T. F) senza alcuna modifica o integrazione. Quindi il regolamento di gioco sarà il medesimo della manifestazione per Normodotati.

Campionati Studenteschi 2015/2016
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 dì atleti qualificati, delle specialità "carabina e "pistola".
Sono consentite esercitazioni di tiro solo ed esclusivamente al simulatore elettronico.

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

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TIRO A VOLO

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

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

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TIRO CON L'ARCO

Programma tecnico
La gara si svolge su bersagli di **cm. 80** di diametro posti ad una distanza di **m. 10** (maschile e femminile).
Si tirano **12 volée** (tre frecce per volée) per un totale di **36 frecce** per ogni concorrente.
Il recupero delle frecce e la registrazione dei punteggi avviene dopo ogni volée.
Una volée dove essere tirata nel tempo massimo di **due minuti**.

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

Partecipazione
Partecipano alle fasi successive a quelle di istituto le squadre classificate, più i vincitori delle gare maschili e femminili se non facenti parte della squadra, nel numero previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Partecipazione alla Finale nazionale
Partecipano alla Finale Nazionale le squadre maschili e quelle femminili vincitrici delle fasi Regionali.
Alla Finale Nazionale ogni Istituto Scolastico partecipa con un numero massimo di 6 arcieri (1 squadra maschile ed una squadra femminile)

Impianti ed attrezzature
Le gare possono svolgersi in impianti all'aperto o al chiuso secondo le norme previste dal RTF.
Vengono utilizzati gli archi-scuola di legno con mirino e rest ma senza altro tipo di accessori (bottone, clicker, stabilizzatori, ecc..).

Punteggi e classifiche
Tra i partecipanti, compresi gli alunni disabili, viene stilata una classifica individuale e una a squadre (maschile e femminile).
La classifica individuale viene redatta secondo il punteggio conseguito.
La classifica a squadre:
A tutti i partecipanti viene attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente classificato; ai ritirati si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti più uno. Vince la squadra con il punteggio più basso.

Alunni con disabilità
Partecipano con le medesime norme tecniche alle fasi d'Istituto, Regionali e Nazionali gli alunni con disabilità fisica deambulanti con ausili e non deambulanti. Sono inseriti nella classifica individuale e a squadre indipendentemente dalla disabilità.

Casi di parità
In caso di parità fra 2 o più squadre, vince la squadra i cui componenti hanno ottenuto il miglior punteggio individuali.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TRIATHLON

Programma Tecnico
1. Triathlon (50 m Nuoto, 2 km ciclismo, 500m corsa a piedi)
2. Duathlon (400 m corsa a piedi, 2 km ciclismo, 200 m corsa a piedi)
3. Aquathlon (25 m nuoto + 250 m di corsa)

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

Partecipazione
Gli istituti possono liberamente scegliere 1, 2 o tutte e 3 le prove a cui aderire.
La partecipazione delle rappresentative scolastiche alle fasi seguenti a quella d'istituto viene stabilita dalla C.O.P.
Impianti ed attrezzature
Dove prevista si può usare qualsiasi tipo di bicicletta. E' fatto obbligatorio l'uso del casco.
Prova di Triathlon.
La piscina può essere di 25 m. o di 50 m. La zona di transizione deve essere ben delimitata e riservata solo ai partecipanti. Il percorso di ciclismo e di corsa può essere allestito su qualsiasi tipo di terreno (asfalto, terra, pista di atletica, erba). La prova viene svolta tutta di seguito.
Prova di Duathlon.
Stesse indicazioni del triathlon, mancando, però, la fase in piscina.
Aquathlon con partenza ad Handicap.
Si effettua per prima la prova di nuoto registrando il tempo impiegato da ogni concorrente.
Alla prova di corsa parte per primo il miglior tempo del nuoto, a seguire con il distacco accumulato (nella 1° prova) gli altri concorrenti. Vince chi arriva primo al traguardo della corsa.

Punteggi e Classifiche.
Sono previste classifiche distinte (maschile e femminile).
A tutti i partecipanti viene attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale, come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo classificato. Ai ritirati viene dato il punteggio dell'ultimo più un punto.
La classifica per rappresentative scolastiche maschile si ottiene sommando i punteggi dei primi 3 M. Altrettanto viene fatto per la classifica femminile. Vince la squadra con meno punti.
Alla fase successiva partecipano la prima squadraM e F.

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TWIRLING

Programma Tecnico
Un percorso ginnastico a tempo realizzato sotto forma di staffetta (esecuzione individuale) per squadre composte da 4 alunni/e (anche miste).
Esercizio collettivo a corpo libero ideato con l'utilizzo del bastone da twirling, di libera composizione da eseguire con accompagnamento musicale (orchestrato e/o cantato) da 4 componenti di ciascuna rappresentativa. Nell'esercizio devono essere inseriti movimenti di bastone e di corpo, coordinati tra loro secondo un logico sviluppo coreografico delle forme.
Nella fase d'istituto viene richiesto solo il percorso ginnastico; alla fase provinciale e successive le squadre ammesse dovranno eseguire, oltre al percorso ginnastico, l'esercizio a squadra.

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

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

Impianti ed attrezzature
Il campo di gara deve essere situato in un impianto sportivo all'interno; misura m 18 di lunghezza e m. 12 di larghezza.
Per *l'esercizio collettivo a corpo libero* il centro del campo di gara dovrà coincidere con quello del basket, ove esistente.
Ogni inpianto di gara deve avere un impianto d'amplificazione completo di diffusori acustici, con lettore audiocassette, lettore CD e cronometro. Inoltre, sono necessari gli attrezzi per il percorso ginnastico.
Per l'esercizio collettivo:
- Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con l'attrezzo previsto dalla Federazione Italiana Twirling (bastone di metallo con due pomelli di gomma di dimensioni diverse alle estremità).
Il pubblico deve essere collocato a distanza di sicurezza dal campo di gara.

Regole di base
Il percorso ginnastico con piccoli e grandi attrezzi è basato sullo sviluppo delle capacità motorie e attività di gioco-sport e si svolge su un tracciato triangolare. Prevede una staffetta per squadre (esecuzione individuale) di 4 ginnasti/e. Ogni allievo parte dall'angolo A percorrendo il lato AC ed esegue le prove richieste lungo il percorso sino a toccare il compagno successivo.
Il tempo complessivo impiegato dalla squadra è dato dalla somma dei quattro tempi parziali. Al tempo complessivo di esecuzione verranno aggiunte eventuali penalità ottenendo così tempo totale definitivo. Tale tempo verrà poi trasformato in punti.
Sono previste penalizzazioni per la realizzazione scorretta dei movimenti ginnastici e tecnici indicati. Se il movimento è omesso (ovvero non presentato o sostituito) il punteggio è 0, il movimento abbozzato non è considerato omissione.
L'esercizio collettivo a corpo libero dovrà presentare varietà di movimenti di corpo e di bastone eseguiti con precisione e sincronismo. Sono richiesti almeno 3 scambi di attrezzo tra i componenti la squadra. Gli scambi possono essere eseguiti simultaneamente, a coppie, in successione, … secondo la creatività del costruttore.
L'esercizio dovrà avere una durata da un minimo di 1'30" ad un massimo di 2'00. E' prevista una tolleranza di 10 secondi in più o in meno per l'eventuale differenza di velocità fra i riproduttori musicali.

Punteggi e classifiche
Per la fase Provinciale e successive la classifica sarà determinata dalla somma dei punteggi delle due prove (percorso ginnastico punti 20 ed esercizio collettivo punti 80).
Alla fase Provinciale verranno redatte due classifiche:
una per il percorso ginnastico a staffetta;
una che sommerà il punteggio del percorso ginnastico e dell'esercizio a corpo libero; quest'ultima classifica determinerà il passaggio all'eventuale fase regionale.
Nella fase provinciale e successive l'esercizio collettivo viene valutato da una giuria composta da quattro giudici. Il Presidente di Giuria controlla i totali dei punteggi dati da ogni Giudice; vengono eliminati il punteggio totale più alto e il più basso; dei restanti totali si fa la media, si detraggono eventuali penalità e si ottiene il punteggio totale definitivo.

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

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

Abbigliamento
Gli atleti possono indossare una tenuta sportiva libera tenendo presente che si tratta di un avvenimento sportivo. Devono essere indossate scarpe sportive.

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

VELA

SCHEDA TECNICA - BARCA COLLETTIVA

Programma tecnico

Sono previste regate veliche con barche collettive da 3 o 4 membri di equipaggio, la Federazione Italiana Vela comunicherà, contestualmente all'intenzione di svolgere la fase nazionale, da quanti membri dovrà essere composto l'equipaggio.

La categoria è soltanto Cadetti/e (nati negli anni 2002 - 2003), come da Progetto Tecnico 2015/2016. L'equipaggio può essere anche misto (maschi e femmine).

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

- regate veliche individuali con imbarcazioni di una classe avente superficie velica sino a 4 mq.; per le tavole a vela sino a 5.8 mq.;
- regate veliche a coppie, anche miste, con imbarcazioni di una classe avente superficie velica sino a 7 mq.

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

Rappresentativa di Istituto

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

Per la fase ragionale, nel caso si utilizzi una barca da 3 e la finale nazionale sia prevista con 4 membri d'equipaggio, occorrerà comunque che l'equipaggio iscritto sia composto da 4 membri, con possibilità di rotazione a bordo.

I criteri di ammissione alla fase regionale saranno stabiliti dall'ORS tenendo conto del numero di barche disponibili, dal numero di istituti partecipanti alle singole fasi provinciali e da altri criteri autonomamente stabiliti.

Per le fasi provinciali o interprovinciali nonché, se del caso, per quelle d'istituto è possibile utilizzare un doppio; occorrerà comunque che l'equipaggio iscritto sia composto da 4 membri, con possibilità di rotazione a bordo.

Il timoniere dovrà aver compiuto il 12° anno.

Partecipazione

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

Impianti ed attrezzature

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

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

Formato

Il formato della manifestazione sarà deciso dal Comitato Organizzatore a seconda del numero delle scuole iscritte, del numero di imbarcazioni disponibili e delle previsioni del tempo. Ogni concorrente potrà disputare un massimo di quattro prove nella stessa giornata e, comunque, i concorrenti non dovranno restare in acqua per più di 4 ore consecutive.

Punteggi e classifiche

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

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

Casi di parità

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

Riferimento

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

VELA

SCHEDA TECNICA - TAVOLE A VELA

Programma tecnico
Sono previste regate veliche individuali (formato Fun) con tavole a vela classe Techno293 con vela sino a 5.8 mq

Rappresentativa di Istituto
Le rappresentative d'istituto dovranno essere composte da un massimo di 4 membri.

Partecipazione
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dagli Organismi competenti.

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

Formato
Il formato della manifestazione potrà essere variato dal Comitato Organizzatore a seconda del numero delle scuole iscritte e delle previsioni del tempo.
Non potranno essere svolte più di 3 prove al giorno con una durata massima per prova di 15 minuti. Dovrà essere consentito un adeguato riposo fra una prova e l'altra, anche in considerazione delle condizioni atmosferiche, riportando possibilmente i concorrenti a terra tra una prova e l'altra. I concorrenti non dovranno restare in acqua per più di 4 ore consecutive.
Le prove potranno essere disputate con un limite di vento compreso tra 4 e 15 nodi.

Punteggi e classifiche
Il sistema di punteggio sarà deciso conformemente al formato scelto, sulla base delle normative della Federazione Italiana Vela.
La classifica individuale si ottiene dal prodotto dei piazzamenti ottenuti nelle singole prove previste. La classifica per squadra si ottiene con la somma dei migliori 3 piazzamenti individuali per ciascuna Rappresentativa.
Parteciperanno alle fasi successive le Rappresentative di istituto in base all'ordine di classifica, secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice o dalla stessa individuate attraverso criteri autonomamente applicati.

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

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

VELA

SCHEDA TECNICA - TAVOLE A VELA

Programma tecnico
Sono previste regate veliche individuali (formato Fun) con tavole a vela classe Techno293 con vela sino a 5.8 mq.; categoria unica (maschi e femmine).

Rappresentativa di Istituto
Le rappresentative di Istituto potranno essere liberamente composte.
Possono partecipare gli Alunni che abbiano compiuto il 12° anno.

Partecipazione
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalle Commissioni competenti.

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

Formato
Il formato della manifestazione potrà essere variato dal Comitato Organizzatore a seconda del numero delle scuole iscritte e delle previsioni del tempo.
Non potranno essere svolte più di 3 prove al giorno con una durata massima per prova di 15 minuti. Dovrà essere consentito un adeguato riposo fra una prova e l'altra, anche in considerazione delle condizioni atmosferiche, riportando possibilmente i concorrenti a terra tra una prova e l'altra. I concorrenti non dovranno restare in acqua per più di 4 ore consecutive.
Le prove potranno essere disputate con un limite di vento compreso tra 4 e 15 nodi.

Punteggi e classifiche
Il sistema di punteggio sarà deciso conformemente al formato scelto, sulla base delle normative della Federazione Italiana Vela.
La classifica individuale si ottiene dal prodotto dei piazzamenti ottenuti nelle singole prove previste. La classifica per squadra si ottiene con la somma dei migliori 3 piazzamenti individuali per ciascuna Rappresentativa.
Parteciperanno alle fasi successive le Rappresentative di istituto in base all'ordine di classifica, secondo quanto previsto dalla competente Commissione Organizzatrice o dalla stessa individuate attraverso criteri autonomamente applicati.

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

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

VELA

VELA INTEGRATA MISTA PROMOZIONALE

Programma tecnico
E' prevista la sola fase Nazionale.
Sono previste regate veliche con barche con 2 membri di equipaggio (Access 303).
La manifestazione si svolgerà previa iscrizione di un minimo di 5 equipaggi (senza limite per regione).
Sono ammessi esclusivamente equipaggi composti da 2 alunni disabili fisico-sensoriali o da 1 disabile e 1 normodotato frequentante lo stesso Istituto dell'alunno disabile. Gli equipaggi possono essere misti (maschi e femmine).

Categorie di disabilità
Potranno partecipare alunni/e con disabilità fisica ma deambulanti (HFD - amputati, emiparesi, ecc.), non udenti (HS) e non vedenti (NV)

Accompagnatori
Gli Insegnanti o il personale preposto all'accompagnamento degli alunni, ha unicamente la funzione di sorveglianza e/o di aiuto ai concorrenti per superare le difficoltà legate all'imbarco e allo sbarco. Non possono interferire sulla condotta agonistica.

Impianti ed attrezzature
Il campo di gara sarà predisposto dal Comitato di Regata conformemente ai Regolamenti della Federazione Italiana Vela.
La barca ed i mezzi per l'assistenza in acqua saranno messi a disposizione dal Comitato Organizzatore.

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

Punteggi e classifiche
Non saranno stilate classifiche ufficiali; saranno premiati tutti i partecipanti.

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

Campionati Studenteschi 2015/2016
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

WUSHU/KUNGFU
(arti marziali cinesi)

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

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di istituto è libera.

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

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

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

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

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