

Giochi Sportivi Studenteschi - Finali Nazionali primo grado

Individuali e Squadra - Riccione 17-23 maggio 2004 -

NORME COMUNI

I Giochi Sportivi Studenteschi delle seguenti discipline: Atletica Leggera, Nuoto, Orientamento, Ginnastica, Tennis Tavolo e Badminton si svolgeranno con il seguente calendario:

SPORT	17-MAG.	18-MAG.	19-MAG.	20-MAG.	21-MAG.
Atletica L.	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	PARTENZE
Nuoto	ARRIVI	GARE	GARE	PARTENZE	
Orientamento	ARRIVI	GARE	GARE	PARTENZE	
Ginnastica	ARRIVI	GARE	GARE	PARTENZE	
Ginnastica Aer.	ARRIVI	GARE	GARE	PARTENZE	
Badminton	ARRIVI	GARE	GARE	PARTENZE	
Tennis Tavolo	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	PARTENZE

I Giochi Sportivi Studenteschi delle seguenti discipline: Calcio, Calcio a 5, Hockey Prato F.le, Pallacanestro (3 contro 3), Pallamano, Pallatamburello, Pallavolo, Rugby M.le si svolgeranno con il seguente calendario:

SPORT	17-MAG.	18-MAG.	19-MAG.	20-MAG.	21-MAG.	22-MAG.	23-MAG.
CALCIO	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE PARTENZE
CALCIO A5	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE PARTENZE
HOKEY PRATO F.le	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE PARTENZE
PALLACANESTRO	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE PARTENZE
PALLAMANO	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE PARTENZE
PALLATAMBURELLO	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE PARTENZE
PALLAVOLO	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE PARTENZE
RUGBY M.le	ARRIVI	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE	GARE PARTENZE

PARTECIPAZIONI

Il numero delle squadre e dei relativi atleti ammessi a partecipare alla Manifestazione per ciascuna regione è riportato nelle schede tecniche delle singole discipline previste di seguito riportate.

Non saranno ammesse, né tanto meno iscritte, squadre incomplete. Pertanto il Dirigente Scolastico non potrà autorizzare la partenza di dette rappresentative. In ogni caso si consente di integrare la composizione della squadra fino al momento dell'inizio del primo incontro in programma (in assenza di tale integrazione si fa riferimento al punto 13 della Circolare M.I.U.R. prot. n. 3118/A4 del 28.07.2003). Non sono ammesse sostituzioni a tornei iniziati.

La Repubblica di S. Marino parteciperà, nelle discipline individuali, con proprie rappresentative scolastiche; per ciò che concerne le discipline di squadra dovrà superare le fasi previste per le province della regione Emilia Romagna.

Prenderanno parte alle Finali Nazionali, nelle sole discipline di Atletica Leggera (con una squadra M.le e F.le) e Nuoto (con una squadra M.le e F.le), le Comunità Italiane all'estero dei seguenti paesi: Argentina, Belgio, Brasile, Canada, Croazia-Slovenia, Germania, Lussemburgo, Olanda, Stati Uniti, Svizzera e Venezuela.

DOCUMENTO IDENTITA'

Nelle giornate di gara tutti gli atleti dovranno presentarsi all'addetto ai concorrenti 30' prima della propria gara muniti di documento di identità o di idonea certificazione del dirigente scolastico (Circolare M.I.U.R. prot. n. 3118/A4 del 28.07.2003).

IDONEITA' SPORTIVA AGONISTICA

I partecipanti alla manifestazione in oggetto dovranno essere in possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva agonistica previsto dal D.M. 18.02.1982. I Dirigenti Scolastici attesteranno l'idoneità alla pratica sportiva, l'iscrizione e l'effettiva frequenza degli studenti nella compilazione del modello d'iscrizione.

ACCOMPAGNAMENTO DEGLI ALUNNI

Le squadre partecipanti dovranno essere accompagnate da un docente di educazione fisica della scuola di appartenenza. Nel caso di impossibilità di questi ultimi ad accettare l'incarico, il Dirigente Scolastico potrà individuare, quale accompagnatore, un docente di altra materia cultore dello sport interessato; nel caso di ulteriore impossibilità avrà cura di informare la competente Direzione Scolastica Regionale che provvederà ad incaricare, con i medesimi criteri, un docente di altra scuola.

Per le rappresentative composte da più di 8 studenti dovrà essere previsto un secondo accompagnatore, incaricato dal Dirigente Scolastico e scelto tra il personale di ruolo effettivamente in servizio presso la scuola stessa. Tale condizione dovrà essere dichiarata nel modello d'iscrizione "B/I".

I docenti accompagnatori saranno alloggiati in camere doppie.

CESTINI VIAGGIO

Eventuali cestini per il viaggio di trasferimento dalle rispettive sedi alla località della manifestazione saranno a carico dei Comitati Provinciali CONI interessati; per il viaggio di ritorno essi saranno forniti direttamente dall'organizzazione.

TRASPORTI

Il piano viaggi verrà predisposto dal C.O.N.I. in accordo con la CIT-VIAGGI che provvederà all'invio dei relativi titoli di viaggio ai Comitati Provinciali CONI interessati che avranno cura di recapitarli agli istituti scolastici partecipanti.

E' autorizzata a viaggiare in treno (ICN) la seguente rappresentativa: **SICILIA**

E' autorizzata a viaggiare in aereo (scalo Roma-Fiumicino) la seguente rappresentativa: **SARDEGNA**

Sono autorizzate a viaggiare in pullman le seguenti rappresentative: **TUTTE LE ALTRE REGIONI**

Allegati:

Modello Regionale Atletica L.	(Compilazione a cura COR)
Modello Regionale Ginnastica – Ginnastica Aerobica	(Compilazione a cura COR)
Modello Regionale Nuoto	(Compilazione a cura COR)
Modello Regionale Badminton-Orientamento-Tennis. Tav.	(Compilazione a cura COR)
Modello Regionale Sport di squadra	(Compilazione a cura COR)
Modello Iscrizione Atletica L.	(Compilazione cura ISTITUTO SCOL)
Modello Iscrizione Ginnastica – Ginnastica Aerobica	(Compilazione cura ISTITUTO SCOL)
Modello Iscrizione Nuoto	(Compilazione cura ISTITUTO SCOL)
Modello Iscrizione Badminton-Orientamento-Tennis Tav.	(Compilazione cura ISTITUTO SCOL)
Modello Iscrizione Sport di squadra	(Compilazione cura ISTITUTO SCOL)
Modello Sostituzione Atleti – Accompagnatori	(Compilazione cura ISTITUTO SCOL)
Modello di Certificazione	(Compilazione cura ISTITUTO SCOL)

N.B.: Il modello B/I sostituisce il vecchio Allegato “B” per tanto agli arbitri va presentato il modello “B/I” di Iscrizione

ATLETICA LEGGERA

Partecipano alla Finale Nazionale le squadre vincitrici la fase regionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composte da 6 atleti/e secondo il seguente contingente regionale:

REGIONI	N° SQUADRE AMMESSE
Campania – Emilia Romagna – Lazio Lombardia – Sicilia – Piemonte Toscana – Veneto	2 rappresentative d’istituto più gli atleti individualisti vincitori di specialità della fase regionale non appartenenti alle squadre già ammesse
Tutte le altre Regioni	1 rappresentativa d’istituto più gli atleti individualisti vincitori di specialità della fase regionale non appartenenti alle squadre già ammesse

Accompagnatori 1 per squadra.

Le rappresentative degli atleti “individualisti” avranno ognuna un proprio accompagnatore nominato dalla competente C.O.R.

Età dei partecipanti: nati/e negli anni 1990-’91.

Ogni concorrente può prendere parte ad una sola gara più la staffetta, fa eccezione l’atleta dei 1.000 mt.

Il Dispositivo Tecnico sarà fornito successivamente

NUOTO

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la fase regionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 4 atleti/e.

Sono ammessi a titolo individuale i vincitori di specialità non facenti parte della squadra già qualificata

Accompagnatori 1 per squadra.

Le rappresentative degli atleti “individualisti” avranno ognuna un proprio accompagnatore nominato dalla competente C.O.R.

Età dei partecipanti: nati/e negli anni 1990-’91.

Ogni concorrente può prendere parte ad una sola gara più la staffetta.

Attribuzione dei punteggi – Classifiche per squadra

Classifica a squadre per Istituti – sommando i 5 punteggi ottenuti nelle 5 gare del programma. I componenti devono far parte tutti della stessa istituzione scolastica.

La squadra prima classificata acquisisce il titolo di Campione Italiano Studentesco per squadre d'Istituto. Verranno premiate le prime tre squadre classificate per ciascuna categoria.

Programma tecnico: Maschile e femminile. m. 50 dorso, m. 50 rana, m. 50 farfalla, m. 50 stile libero, staffetta 4x50 stile libero

Punteggi e classifiche

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

Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre (maschile e femminile separate) saranno presi in considerazione il risultato della staffetta 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 (età media).

ORIENTAMENTO

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la fase regionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 3 atleti/e.

Sono ammessi a titolo individuale i vincitori di specialità non facenti parte della squadra già qualificata

Accompagnatori 1 per squadra.

Gli atleti "individualisti" saranno aggregati alle rispettive squadre della stessa categoria e regione.

Età dei partecipanti: nati/e negli anni 1990-'91.

Dispositivo Tecnico

Categoria Cadette km 2

Categoria Cadetti km 2,5

Punteggi

Ai partecipanti di squadra verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al primo, 2 al secondo, 3 al terzo, fino all'ultimo regolarmente arrivato. Un componente la squadra che si ritiri o venga squalificato, prenderà tanti punti quanti il numero dei partecipanti di squadra ammessi alla manifestazione più uno.

Risulterà vincitrice la Scuola che sommando i punti dei 3 atleti, avrà ottenuto il punteggio più basso. Sarà stilata una classifica a parte per gli atleti individualisti.

Parità

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

Impianti ed attrezzature

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

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

TRAIL – O

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

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

Indicazioni Tecnico organizzative :

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

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

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

- La classifica finale verrà stilata sulla base delle punzonature corrette senza tenere conto del tempo impiegato.
- Gli accompagnatori hanno unicamente la funzione di sorvegliare e di aiutare fisicamente i concorrenti a superare le difficoltà legate agli spostamenti.
- Il presente regolamento non è vincolante e rigido, ma dovrà essere adattato alle situazioni contingenti e ambientali in cui si svolge la prova, al numero e alle caratteristiche dei partecipanti, al fine di favorire la più ampia partecipazione.

GINNASTICA

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la fase regionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 4 atleti/e.

Accompagnatori 1 per squadra.

Età dei partecipanti: nati/e negli anni 1990-'91.

GINNASTICA AEROBICA

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la fase regionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) anche mista composta da 8 atleti/e.

Accompagnatori 1 per squadra.

Età dei partecipanti: nati/e negli anni 1990-'91.

TENNIS TAVOLO

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la fase regionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 3 atleti/e (2 maschi e 1 femmina oppure 1 maschio e 2 femmine).

Accompagnatori 1 per squadra.

Età dei partecipanti: nati/e negli anni 1990-'91.

Dispositivo Tecnico

L'ordine di svolgimento degli incontri è il seguente:

- 1° singolo maschile
- 2° singolo femminile
- 3° doppio misto.

Risulterà vincitrice la rappresentativa d'istituto che si afferma in almeno 2 dei 3 incontri previsti (stante l'obbligo di disputare tutti e 3 gli incontri).

Casi di parità

in caso di parità fra due o più rappresentative, si terrà conto della classifica avulsa e/o degli incontri diretti.

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

Impianti ed attrezzature

Il tavolo di gara è quello regolamentare.

Le racchette e le palline sono quelle regolamentari.

Regole di base

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

BADMINTON

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la fase regionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 3 atleti/e (2 maschi e 1 femmina oppure 1 maschio e 2 femmine).

Accompagnatori 1 per squadra.

Età dei partecipanti: nati/e negli anni 1990-'91.

Dispositivo Tecnico

L'ordine di svolgimento degli incontri è il seguente:

- 1° singolo maschile
- 2° singolo femminile
- 3° doppio misto.

Risulterà vincitrice la rappresentativa d'istituto che si afferma in almeno 2 dei 3 incontri previste (stante l'obbligo di disputare tutti e 3 gli incontri).

Casi di parità

In caso di parità fra due o più rappresentative, prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovanil' (età media).

Regole di base

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

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

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

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

Punteggi e classifiche e ordine di svolgimento degli incontri

Vince la squadra che si aggiudica almeno due incontri, stante l'obbligo di disputarli tutti e 3 . Per ogni incontro la vittoria vale 2 punti, la sconfitta 0.

CALCIO

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la semifinale nazionale delle categorie Cadetti composta da 14 atleti e Cadette composta da 10 atlete (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado)

Norme comuni

Abbigliamento

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

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

Non saranno ammesse squadre incomplete rispetto alle 10 giocatrici per la cat. Femminile, 14 per quella maschile - (vedi C.M. 3118/A4 del 28.07.03 punti 13 e 14).

Casi di parità

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

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

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

- FEMMINILE

Tornei a squadre di calcio a 7

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

Tempi di gioco

4 tempi di 10 min. ciascuno senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°. All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutte le giocatrici di riserva siano immesse per disputare il 2° tempo di gioco per intero.

Regole di base

Si gioca in metà campo di calcio o in palestre o spazi adattabili, utilizzando palloni n° 4. I giocatori di riserva possono essere immessi quali sostituti in qualsiasi momento dell'incontro ed in qualsiasi ruolo.

Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti i giocatori devono aver giocato almeno un tempo, in caso contrario la partita verrà data persa.

Sono ammessi cambi liberi. Chi esce può rientrare. Non esiste fuorigioco. Il passaggio di piede al portiere non costituisce fallo.

- MASCHILE

Programma tecnico

Tornei a squadre di calcio a 11.

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

4 tempi da 15 min. ciascuno senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°. All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti i giocatori di riserva siano immessi per disputare il 2° periodo di gioco per intero.

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

Regole di base

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

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

CALCIO a 5

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la semifinale nazionale delle categorie Cadetti/e composta da 8 atleti/ e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado)

Abbigliamento

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

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

Casi di parità

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

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

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

Composizione delle squadre

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

Non saranno ammesse squadre incomplete rispetto agli 8 giocatori previsti - (vedi C.M. 3118/A4 del 28.07.03 punti 13 e 14).

Tempi di gioco

4 tempi da 7 min.e 30 secondi ciascuno senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°. All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti gli atleti/e di riserva siano immesse per disputare il 2° periodo di gioco per intero.

Impianti ed attrezzature

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

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

Si gioca con il pallone n.4 a rimbalzo controllato.

Regole di base

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

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

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

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

HOCKEY PRATO (solo femminile)

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la semifinale nazionale delle categorie Cadette (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 8 atlete.

5 prendono parte al gioco. Si gioca senza il ruolo del portiere e non sono ammesse squadre con un numero di giocatori/trici inferiore a 6.

Non saranno ammesse squadre incomplete rispetto alle 8 giocatrici previste - (vedi C.M. 3118/A4 del 28.07.03 punti 13 e 14).

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

Il campo di gioco misura di norma m.20 di larghezza e m.40 di lunghezza. Sono ammessi anche campi di misure diverse. La superficie del campo deve essere liscia di qualunque natura e materiale. Le porte, potranno essere quelle regolamentari di m.3,66 per 2,14 o di m.3 per m.2 e m.1 di altezza.

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

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

Regole di base

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

Sono ammessi tutti i colpi tecnici eccettuato il drive.

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

Non esiste il fuorigioco.

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

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

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

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

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

Norme particolari

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

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

Casi di parità

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

PALLACANESTRO 3 contro 3

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la semifinale nazionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 6 atleti/e.

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile e femminile, potrà iscrivere a referto, in ogni gara, 6 giocatori/trici, di cui 3 scendono in campo.

Non saranno ammesse squadre incomplete rispetto ai 6 giocatori previsti - (vedi C.M. 3118/A4 del 28.07.03 punti 13 e 14).

Durata della partita

Vince la squadra che arriva per prima a 21 punti o che si trova in vantaggio dopo 12 minuti di gioco effettivo.

Gli incontri si disputano al meglio di due partite su tre.

Impianti ed attrezzature

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

I canestri sono di tipo regolamentare posti a mt.3,05 e si gioca con palloni da minibasket.

Regole di base

La partita si gioca ad un solo canestro in una metà campo, e potrà essere arbitrata dall'insegnante o da uno dei ragazzi non impegnati nella gara.

La palla viene assegnata inizialmente per sorteggio.

La squadra in attacco inizierà l'azione oltre la linea dei tre punti (oppure, in sua assenza, sopra la linea del tiro libero) e la palla deve essere toccata da almeno due giocatori prima di ogni conclusione a canestro.

Dopo ogni realizzazione vi è sempre il cambio di possesso di palla con rimessa dal fondo; ogni azione di attacco deve partire oltre la linea dei tre punti (oppure, in sua assenza, sopra la linea del tiro libero).

Dopo una palla intercettata o un rimbalzo difensivo vale la regola della linea dei tre punti e dei due possessi per gli attaccanti.

Non esistono limiti di sostituzioni durante l'incontro. Tali sostituzioni vanno effettuate a gioco fermo o su canestro subito. Alla fine dell'incontro tutti i componenti la squadra devono aver giocato.

Dopo ogni fallo subito non in atto di tiro, il gioco riprenderà con una rimessa dalle linee laterali o dal fondo.

Dopo il 7° fallo di squadra (bonus) chi subisce fallo ha a disposizione 1 tiro libero.

In caso di canestro realizzato e fallo subito, verrà effettuato 1 tiro libero.

In caso di fallo tecnico e/o antisportivo si assegnano 2 tiri liberi ed il possesso di palla.

Ogni squadra può utilizzare 1 minuto di sospensione per partita, compresi eventuali tempi supplementari.

Casi di parità

Nel caso di parità allo scadere del tempo (12') verranno disputati tempi supplementari di 3 minuti ciascuno sino a quando non sussisterà tale parità (vale la regola del raggiungimento dei 21 punti)

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

Per quanto non specificato si applica il "regolamento tecnico del basket" della F.I.P. ad eccezione delle regole dei 3 secondi e dei 24 secondi che sono abolite.

PALLAMANO

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la semifinale nazionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 11 atleti/e.

Composizione delle squadre

Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori, di cui uno è portiere.

Non saranno ammesse squadre incomplete rispetto agli 11 giocatori previsti- (vedi C.M. 3118/A4 del 28.07.03 punti 13 e 14).

Tempi di gioco

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

Impianti ed attrezzature

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

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

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

Disposizioni tecniche

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

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

possesso di palla da parte della squadra richiedente

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

Sanzioni previste

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

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

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

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

Casi di parità

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

PALLATAMBURELLO

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la semifinale nazionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 8 atleti/e.

Composizione delle squadre

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

Impianti e attrezzature

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

Regole di base

La scelta del campo avviene per sorteggio, chi sceglie il campo sceglie anche se effettuare o meno per primo il servizio.

Le squadre iniziano l'incontro schierando in campo i primi 5 giocatori; le maglie indossate dai giocatori devono recare, ben visibile anteriormente, la numerazione da 1 a 8.

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

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

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

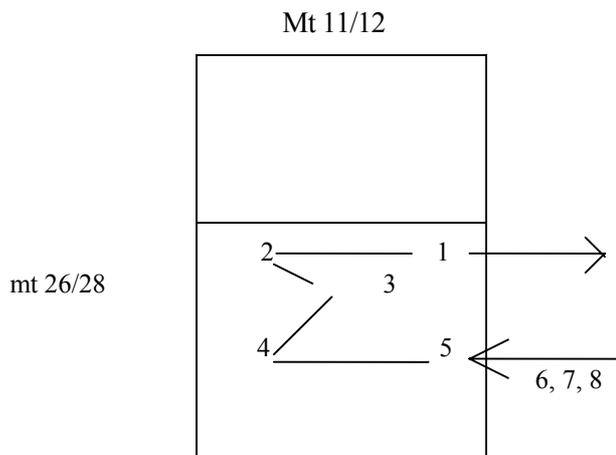
Ogni squadra può chiedere all'arbitro, durante l'arco della gara e a gioco fermo, 2 sospensioni di gioco da 1 minuto ciascuna. Le due sospensioni non sono cumulabili.

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

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

Rotazione dei giocatori

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



di gara prima dell'inizio dell'incontro.

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

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

Casi di parità

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

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

PALLAVOLO

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la semifinale nazionale delle categorie Cadetti/e (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 8 atleti/e.

Composizione delle squadre

La presenza in campo, in ogni circostanza, è di 6 giocatori. Non saranno ammesse alla disputa dell'incontro squadre con meno di 8 giocatori.

Non saranno ammesse squadre incomplete rispetto ai 10 giocatori previsti (vedi C.M. 3118/A4 del 28.07.03 punti 13 e 14).

Impianti e attrezzature

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

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

Regole di base

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

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

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

E' prescritta la battuta dal basso (la palla deve essere colpita al di sotto delle spalle) e 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 ammessi 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.

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

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

Punteggi e classifiche

- Nei tornei a girone: ogni set vale un punto.

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

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

- Negli incontri ad eliminazione diretta: gli incontri si disputano al meglio dei 2 set su 3, giocati con il "Rally point system" (il 3° set a 15 con cambio campo a 8 punti).

RIFERIMENTO: per quanto non previsto nel presente regolamento, vige il regolamento tecnico della FIPAV.

RUGBY (solo maschile)

Partecipa alla Finale Nazionale la squadra vincitrice la semifinale nazionale delle categorie Cadetti (Istituzioni scolastiche secondarie di 1° Grado) composta da 15 atleti.

Tutti i giocatori devono essere utilizzati nella partita.

Non saranno ammesse squadre incomplete rispetto ai 15 giocatori previsti per la cat. maschile - (vedi C.M. 3118/A4 del 28.07.03 punti 13 e 14).

Tempi di gioco

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

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

Impianti ed attrezzature

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

Si utilizza la palla ovale n° 4.

Abbigliamento

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

Disposizioni tecniche

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

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

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

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

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

Sono previste tutte le riprese del gioco e le sostituzioni "volanti".

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

Casi di parità

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

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