



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- Ai Dirigenti Scolastici
delle scuole di istruzione secondaria
di 2° grado degli Ambiti 03-04
Provincia di Ascoli Piceno
loro indirizzi@peo
- Ai Dirigenti Scolastici delle scuole capofila
delle reti di scuole d'ambito 03- 04
Indirizzi@
- Ai Docenti di Educazione Fisica e Sportiva
per il tramite dei Dirigenti Scolastici
- Al Dirigente Ufficio IV -Ambito Territoriale
Ascoli Piceno-Fermo
usp.ap@postacert.istruzione.it
- Al Comitato Regionale CONI Marche
marche@coni.it
Delegato Provinciale CONI
ascolipiceno@coni.it
- Al Delegato FIDAL Marche
per la provincia di Ascoli Piceno
Prof. Baldini Ermenegildo
ermenegildo.baldini@alice.it
- Al Responsabile Provinciale FIGC Ascoli P.
attilioalfonsi@gmail.com
- All' Assessore allo Sport Comune di Ascoli P.
Prof. Brugni Massimiliano
massimilianob@comune.ascolipiceno.it
- Al Dirigente Ufficio Sport
Prof. Marcantoni Sandro
SandroM@comune.ascolipiceno.it
- All' Assessore allo Sport Comune di San
Benedetto
tassottip@comunesbt.it
- All' Associazione AVIS Podistica San
Benedetto T.
info@avisatleticasbt.it
- All' Associazione AVIS Marathon di Ascoli
Piceno
AP038@fidal.it
- Al Comitato F.I.R. Regione Marche
crmarche@federugby.it
- Al Referente Provinciale FIR Ascoli P.

201812191313_P6_Collaborazioni-Protocolli D'Intesa- Accordi Interistituzionali- Progetto ADMO - Provincia Ascoli Piceno
Referente attività istruttoria: Olmo Serafina Tel.0736 251046 - 0736 521037 e-mail: serafina.olmo@istruzione.it

Referente del procedimento: Michelangela Ionna Tel. 071 2295437 e-mail: michelangela.ionna@istruzione.it

Via XXV Aprile, 19 - ANCONA - tel. 071 22 951 – indirizzo posta elettronica certificata drma@postacert.istruzione.it
indirizzo posta elettronica ordinaria direzione-marche@istruzione.it – sito WEB <http://www.marche.istruzione.it>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- Al ciavattafabrizio1977@gmail.com Responsabile Provinciale Sport tradizionali
- Al brunotraini@alice.it Presidente Consulte Provinciali Studenti di Ascoli Piceno per il tramite del Dirigente Liceo Orsini di Ascoli Piceno Falcioni Alberto
- Al Presidente Regionale ADMO Marche admomarche@admo.it
- Al SITO WEB Luciano.belardinelli@istruzione.it

Oggetto: 201812191313_ P6_Collaborazioni-Protocolli D'Intesa- Accordi Interistituzionali-Progetto ADMO - Provincia Ascoli Piceno

Nell'ambito delle iniziative sportive dedicate agli studenti della scuola secondaria di secondo grado, l'Ufficio Scolastico Regionale per le Marche promuove, in collaborazione con la Consulta degli studenti della Provincia di Ascoli Piceno, l'ADMO, l'AVIS, la FIGC, la FIR, l'Ascoli Maraton, l'Avis Maraton di San Benedetto del Tronto, il progetto ADMO.

L'attività, alla sua quinta annualità, è ricompresa inserita, con il codice P6_ "COLLABORAZIONI-PROTOCOLLI D'INTESA- ACCORDI INTERISTITUZIONALI ", nel Piano Regionale dell'USR per le Marche e ha come finalità la sana competizione sportiva tra giovani e l'informazione sulla prevenzione e cura di leucemie, linfomi, mieloma e altre neoplasie del sangue attraverso la donazione e il trapianto di midollo osseo.

La regolarità dell'ammissione alle manifestazioni sarà garantita dall'**allegato BI**, scaricato dalla piattaforma ministeriale www.sportescuola.gov.it e consegnato il giorno delle manifestazioni, dal docente referente di ciascun istituto scolastico, alla prof.ssa Olmo Serafina responsabile organizzativa della manifestazione.

Il coordinatore regionale per lo sport di questo USR provvederà al monitoraggio dell'iniziativa riferendo al responsabile del programma "Progetti USR", ispettore dott. Giuseppe Manelli, sugli esiti della medesima, per le valutazioni di competenza.

Per tutti gli alunni partecipanti è previsto il possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica, così come descritto dall'art. 3 del Decreto Interministeriale

201812191313_ P6_Collaborazioni-Protocolli D'Intesa- Accordi Interistituzionali- Progetto ADMO - Provincia Ascoli Piceno
Referente attività istruttoria: Olmo Serafina Tel.0736 251046 - 0736 521037 e-mail: serafina.olmo@istruzione.it

Referente del procedimento: Michelangela Ionna Tel. 071 2295437 e-mail: michelangela.ionna@istruzione.it

Via XXV Aprile, 19 - ANCONA - tel. 071 22 951 – indirizzo posta elettronica certificata drma@postacert.istruzione.it
indirizzo posta elettronica ordinaria direzione-marche@istruzione.it – sito WEB <http://www.marche.istruzione.it>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

del 24/04/2013, modificato dall'art. 42 bis del Decreto Legge n.69/2013, convertito dalla Legge n. 98/2013 e s.m.i.

La gestione delle manifestazioni avverrà con la collaborazione degli studenti dei Licei Scientifici "Orsini Licini" di Ascoli Piceno e "Rosetti" di San Benedetto del Tronto in alternanza scuola-lavoro.

Si ringraziano anticipatamente gli Enti in indirizzo per la collaborazione tecnica organizzativa.

In considerazione dell'importanza e della valenza educativa dell'iniziativa, si pregano le SS. LL. di darne capillare diffusione.

In calce, parte integrante della comunicazione, il Regolamento, le modalità organizzative; in allegato il modello di adesione.

ALLEGATO N. 1: 201812191323_ P6_Modello_Adesione_Progetto ADMO_AP

II DIRETTORE GENERALE

Marco Ugo Filisetti

Firmato digitalmente da
FLSMCG56B07A794A/6030614956087000
.k+2PbcJ2SK3xyN/gcdlgLxtLaM=
ND: c=IT, o=Actalis S.p.A., ou=REGIONE
LOMBARDIA,
cn=FLSMCG56B07A794A/603061495608
7000.k+2PbcJ2SK3xyN/gcdlgLxtLaM=,
givenName=MARCO UGO, sn=FILISETTI
Data: 2018.12.19 22:24:39 +01'00'

201812191313_ P6_Collaborazioni-Protocolli D'Intesa- Accordi Interistituzionali- Progetto ADMO - Provincia Ascoli Piceno
Referente attività istruttoria: Olmo Serafina Tel.0736 251046 - 0736 521037 e-mail: serafina.olmo@istruzione.it

Referente del procedimento: Michelangela Ionna Tel. 071 2295437 e-mail: michelangela.ionna@istruzione.it

Via XXV Aprile, 19 - ANCONA - tel. 071 22 951 – indirizzo posta elettronica certificata drma@postacert.istruzione.it
indirizzo posta elettronica ordinaria direzione-marche@istruzione.it – sito WEB <http://www.marche.istruzione.it>

Modalità organizzative e regolamenti

*Definiti dalla Commissione ADMO e dalle
conferenze di servizio territoriali dei docenti di Educazione Fisica*

Istituti Secondari di 2° grado di Ascoli Piceno

-QUADRANGOLARE DI CALCIO A 11 per le classi IV e V - categoria Juniores maschile per i quali si farà riferimento alla scheda tecnica dei campionati studenteschi.

- STAFFETTA SOLIDALE SU PERCORSO CITTADINO di circa 1000 mt, dove ogni istituto sarà rappresentato da una squadra di 10 studenti così composta: due per ogni anno scolastico (2 per il I° anno, 2 per il II° anno e così via) e con la presenza di almeno n. 3 alunne di sesso femminile.

- MINI TORNEI di TAG RUGBY - categoria Juniores m/f. (scheda tecnica allegata)

- MINI TORNEI DI BADMINTON

Categoria unica mista

Ciascuna squadra è composta da 4 giocatrici/tori (2 F e 2 M).

Tutte le/i componenti la rappresentativa devono prendere parte alle gare in programma.

A rotazione le/i giocatrici/tori svolgeranno funzioni di arbitraggio.

Ogni partita si disputa al meglio di 1 set. Vince il set la/il giocatrice/tore, o la coppia, che arriva per prima/o a 11 punti. In caso di parità (10-10), la partita si conclude con due punti di distacco e comunque ai 15 punti.

- INCONTRI CON GLI STUDENTI delle scuole aderenti da parte dei volontari di ADMO e AVIS in assemblee che avranno lo scopo di informare e sensibilizzare gli studenti circa i temi della donazione, della solidarietà sociale, degli stili di vita sani, del benessere personale, del fair play ecc.

I referenti per il progetto di ogni Istituto dovranno comunicare al Presidente Regionale Dell'AMO Marche Picchi Elvezio la data prevista per gli incontri in presenza tra le Associazioni coinvolte e gli studenti.

Istituti Secondari di 2° grado di San Benedetto del Tronto

- STAFFETTA SOLIDALE SU PERCORSO CITTADINO di circa 1000 mt a concorrente, dove ogni istituto sarà rappresentato da una squadra di 10 studenti così composta: due per ogni anno scolastico (2 per il I° anno, 2 per il II° anno e così via) e con la presenza di almeno n. 3 alunne di sesso femminile.

- MINI TORNEI di TAG RUGBY – categoria Juniores m/f. (scheda tecnica allegata)

- MINI TORNEI DI BADMINTON

Categoria unica mista

Ciascuna squadra è composta da 4 giocatrici/tori (2 F e 2 M).

Tutte le/i componenti la rappresentativa devono prendere parte alle gare in programma.

A rotazione le/i giocatrici/tori svolgeranno funzioni di arbitraggio.

Ogni partita si disputa al meglio di 1 set. Vince il set la/il giocatrice/tore, o la coppia, che arriva per prima/o a 11 punti. In caso di parità (10-10), la partita si conclude con due punti di distacco e comunque ai 15 punti.

-SPORT E GIOCHI DELLA TRADIZIONE (da definire)

- INCONTRI CON GLI STUDENTI delle scuole aderenti da parte dei volontari di ADMO e AVIS in assemblee che avranno lo scopo di informare e sensibilizzare gli studenti circa i temi della donazione, della solidarietà sociale, degli stili di vita sani, del benessere personale, del fair play ecc.

I referenti per il progetto di ogni Istituto dovranno comunicare al Presidente Regionale Dell'AMO Marche Picchi Elvezio la data prevista per gli incontri in presenza tra le Associazioni coinvolte e gli studenti.

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



TAG RUGBY

La cintura del Tag: Tutti i giocatori indossano la Tag Belt che è una cintura con attaccati due nastri fissati con del Velcro. La cintura è indossata in vita all'esterno dei vestiti. Le magliette devono essere tenute dentro. I nastri devono essere posizionati lateralmente, a destra e sinistra, di colore diverso per ogni squadra.

Nota: Le cinture devono essere ben fissate per evitare movimenti durante il gioco e soprattutto i nastri non devono essere infilati o legati con altri indumenti.

Scopo del gioco: Segnare una meta schiacciando la palla oltre la linea di meta della squadra avversaria.

Nota: Una meta vale un punto

Numero dei giocatori:

Ogni squadra, è composta da i **5 giocatori in campo**.

Non vi è suddivisione tra maschi e femmine

Tutti i giocatori/trici devono essere utilizzati nel torneo.

Pallone: si utilizza la palla ovale n° 5

LE CINQUE REGOLE BASE PER IL TAG RUGBY

REGOLA 1

Come si segna un punto

Una meta vale un punto.

Dopo una meta il gioco riprende dal centro con un passaggio libero da parte della squadra che ha subito la meta.

REGOLA 2

Il Passaggio

Non sono permessi passaggi in avanti che, nel caso, saranno penalizzati dando un passaggio libero all'avversario.

REGOLA 3

Il "Placcaggio" (Tag)

Solo il portatore di palla può essere “placcato” con la semplice rimozione di uno dei due nastri (tag) attaccati alla cintura. Il portatore di palla può scappare o schivare ma non può difendersi attivamente o proteggere i propri nastri in alcun modo.

Nota: I difensori devono tenere la propria testa di lato o dietro il portatore di palla, per ragioni di sicurezza.

Il difensore che sia riuscito a prendere il tag deve gridare “TAG!” e permettere che il portatore di palla possa effettuare il passaggio.

Nota: Quando c'è l'arbitro egli pure deve gridare “passa!” al giocatore placcato.

I difensori non possono prendere la palla dalle mani degli attaccanti.

Il giocatore placcato deve fermarsi appena possibile e passare la palla immediatamente (si calcola un tempo di 3 secondi dal Tag dopo il quale c'è cambio di possesso). Quando il giocatore è in piena corsa si possono permettere tre passi massimo nel frenare a meno che con questi egli possa oltrepassare la linea di meta, in questo caso se ne può permettere solamente uno.

Nota: I giocatori dovrebbero passare mentre si fermano per generare continuità veloce di gioco

Immediatamente dopo il passaggio il difensore deve restituire il tag al giocatore placcato. **Il difensore non può partecipare in ogni modo al gioco finché non ha restituito il tag.** Restituire il tag simula il tempo perso dal difensore nel rialzarsi dopo un placcaggio come realisticamente accade nel rugby vero, creando spazi per gli attaccanti come nella realtà.

E' importante che i giocatori si abituino a ricevere indietro il tag dopo essere stati placcati. In ogni caso essi potranno riprendere il gioco solamente quando provvisti nuovamente di ambedue i tags.

IMPORTANTE: NON DEVONO MAI ESSERCI TAGS ABBANDONATI SUL TERRENO

REGOLA 4 **Passaggio libero**

Un passaggio libero viene effettuato per iniziare il gioco (dal centro del campo) o per ripartire dopo un fallo laterale o altro fallo.

Nota: In caso di passaggio libero dato a seguito di punizione oltre la linea di meta o entro 5 metri dalla linea di meta il passaggio libero sarà effettuato a 5mt dalla linea di meta, per avere sufficiente spazio.

Il passaggio libero deve essere effettuato a due mani non appena l'arbitro grida: “Gioca!”. (Quando l'arbitro non c'è “Gioca!” deve essere gridato dal capitano dell'altra squadra.)

Il giocatore che effettua il passaggio libero deve effettuarlo verso un compagno e non a se stesso.

La squadra in difesa non deve muoversi fino a che la palla non è stata passata.

Nell'effettuare il passaggio libero la squadra in difesa deve stare ad almeno 7mt dall'altra squadra.

REGOLA 5

Palla fuori dal gioco.

Se la palla o il portatore vanno fuori dal campo di gioco un passaggio libero sarà dato all'altra squadra, da battersi dal punto dove la palla o il giocatore sono usciti.

ULTERIORI REGOLE

A - Il colpo in avanti

Se il giocatore tentando di afferrare la palla non ci riesce e la palla rimbalza in avanti, un passaggio libero sarà concesso alla squadra avversaria.

B - Il Fuorigioco

Il fuorigioco avviene solo immediatamente dopo un "placcaggio". Questo vuol dire che i giocatori della squadra in attacco, nel momento della ripartenza del gioco devono stare in linea o dietro il giocatore che effettua il passaggio. Il fuorigioco è penalizzato con un passaggio libero per l'altra squadra.

Note: Quando i difensori si trovano accidentalmente in fuorigioco nel momento di un tag, essi vengono così incoraggiati a tornare indietro velocemente in modo che il passaggio possa essere effettuato nei tempi concessi. Essi non devono assolutamente interferire o bloccare il gioco in alcun modo. Si tenda ad impedire il fuorigioco nelle immediate vicinanze del portatore di palla (3mt), i giocatori che si trovano oltre non hanno alcuna interferenza e il gioco può riprendere.

C - Il Vantaggio

Il vantaggio va concesso in caso che l'attaccante non subisca danno dall'azione errata del difensore, questo per creare continuità, rapide reazioni, massima attività e partecipazione.

D – Cambio di possesso

Il cambio di possesso palla avviene in seguito a:

- 5 "TAGGING" (ovvero, per 5 volte la squadra opposta ha "taggato" gli attaccanti senza che questi siano andati in meta)
- Fuoriuscita dal campo di gioco del giocatore in possesso della palla o della palla stessa
- Passaggio in avanti
- Qualsiasi infrazione prevista da questo regolamento

Divieti

1. Il contatto: Non è possibile afferrare l'avversario neanche per la maglia.
2. Il Calcio: Non si può colpire la palla con i piedi in nessuna maniera anche involontaria.
3. Il gioco si effettua solamente in piedi, in caso di caduta la palla deve essere immediatamente rilasciata e messa a disposizione del primo giocatore che la utilizzi (fare attenzione al pericolosità nell'arrivo di due giocatori contemporaneamente a raccogliere il pallone).
4. Non si deve spingere o respingere l'avversario con le mani.
5. Non ci si deve difendere o proteggersi da un tentativo di placcaggio.

Per ogni infrazione ad ognuna di queste regole, si deve concedere un passaggio libero alla squadra avversaria, a 5mt dalla linea di meta se l'infrazione è avvenuta oltre la linea di meta o nella prossimità della stessa.

NOTE

Per facilitare il placcaggio le cinture non devono essere coperte da indumenti quindi si consiglia di inserire la maglietta da gioco dentro i pantaloncini.