Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

DIPARTIMENTO PER I SERVIZI NEL TERRITORIO

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

Prot. n. 3390/A4 **Roma, 10 settembre 2003**

Ai Direttori Generali Regionali
LORO SEDI
Al Sovrintendente Scolastico per la Provincia di
BOLZANO
Al Sovrintendente Scolastico per la Provincia di
TRENTO
All'Intendente Scolastico per la Scuola in lingua tedesca
BOLZANO
All'Intendente Scolastico per la Scuola delle località ladine
BOLZANO
Al Sovrintendente agli Studi per la Regione Autonoma della Valle d'Aosta
AOSTA
Al Coordinatore Dipartimento Istruzione, Università, Affari Sociali e Istituzioni Culturali
Contrada Omerelli, 23
47890 CITTA' di SAN MARINO

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

Oggetto: Attività Sportiva anno scolastico 2003/2004 - Trasmissione schede tecniche

Si trasmettono in allegato le schede tecniche relative alle discipline previste dai Giochi Sportivi Studenteschi 2003- 2004.

IL DIRETTORE GENERALE
Dott.ssa Maria MOIOLI
(firmato Moioli)

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

INDICE

ARGOMENTO/DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina	ARGOMENTO/DISCIPLINA	1° grado pagina	2° grado pagina
INDICE	**2**	**51**	CICLISMO	**27**	
NORME GENERALI	**3**		DAMA	**27**	
ATL. CAMPESTRE	**5**		GOLF	**28**	
ATL. STAFFETTE	**5**		HOCKEY GHIACCIO	**28**	
ATL. PISTA	**6**		HOCKEY PISTA	**29**	
BADMINTON	**7**		JUDO	**30**	
GINNASTICA	**8**		KARATE	**31**	
GINNASTICA AEROBICA	**8**		LOTTA	**32**	
NUOTO	**8**		MOTONAUTICA R.C.	**33**	
ORIENTAMENTO E TRAIL – O	**9**		PALLAPUGNO	**34**	
SCI ALPINO	**11**		PATTINAGGIO CORSA	**35**	
SCI DI FONDO	**11**		PATTINAGGIO GHIACCIO FIGURA	**35**	
SNOW BOARD	**12**		PATTINAGGIO GHIACCIO VELOCITA'	**36**	
TENNISTAVOLO	**13**		PESCA SPORTIVA - LANCIO	**37**	
CALCIO	**14**		PENTATHLON MODERNO	**38**	
CALCIO A 5	**15**		PESI	**39**	
HOCKEY PRATO	**16**		PUGILATO EDUCATIVO	**40**	
PALLACANESTRO	**17**		SCACCHI	**41**	
PALLAMANO	**18**		SCHERMA	**42**	
PALLATAMBURELLO	**19**		SOFTBALL MISTO	**43**	
PALLAVOLO	**20**		SQUASH	**44**	
RUGBY	**21**		TENNIS	**45**	
SPORT DISABILI	**22**		TIRO A SEGNO	**46**	
AEROMODELLISMO	**23**		TIRO A VOLO	**46**	
ARRAMPICATA SPORT.	**23**		TIRO CON L'ARCO	**46**	
BOCCE	**24**		VELA	**47**	
BRIDGE	**25**		MODULI DI ADESIONE	**48**	
CANOA	**26**		MODELLO "B \ I"	**49**	
CANOTTAGGIO	**26**		MODELLO CERTIFICAZIONE IDENTITA'	**50**	

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI
NORME TECNICHE ISTITUZIONI SCOLASTICHE DI PRIMO GRADO

Adesioni delle Istituzioni Scolastiche
Le scuole che intendano aderire ai Giochi Sportivi Studenteschi riservati alle istituzioni di Primo Grado, devono inviare l'allegato modulo di adesione, compilato in ogni sua parte, al competente Centro Servizi Amministrativi – Ufficio educazione fisica.
Per le discipline individuali (atletica leggera: campestre e pista, nuoto, orientamento e sport invernali) la partecipazione è per Rappresentativa scolastica e per singoli studenti, secondo le disposizioni tecniche indicate per ciascuna attività.

Partecipanti
Le età dei partecipanti nelle varie discipline sono regolate secondo la tabella seguente.
E' consentita la partecipazione degli studenti in anticipo di un anno.

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

In tutte le altre discipline la categoria è unica (anni 90, 91, 92 e 93) salvo se diversamente specificato nelle singole schede tecniche per alcune discipline sportive che si caratterizzano per la complessità e per le differenze di tipo auxologico, fisiologico e psicologico tra alunni dello stesso ordine di scuole.

	Categoria	Anni di nascita
1° grado	Ragazzi	1992 – 1993
	Cadetti	1990 – 1991

Lo svolgimento delle manifestazioni è regolato dalla nota **prot. n°. 3118/A4 del 28 luglio 2003**

Composizione delle squadre e numero dei partecipanti:
Per permettere il massimo coinvolgimento degli studenti, la competente commissione organizzatrice può liberamente determinare quanti siano gli studenti per scuola che possono gareggiare nella varie fasi fino a quella regionale compresa.
Inoltre i circuiti di più giornate - gara, relativi agli sport individuali, – atletica, nuoto, ginnastica, orientamento e sci - potranno avere formule diverse, rispetto al programma base, sulla scorta delle esigenze territoriali.

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

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

DISCIPLINE	**DI SQUADRA**
PRIMO GRADO	**PRIMO GRADO**
CALCIO (femm. a 7 // mas. a 11)	**PALLATAMBURELLO**
CALCIO A 5	**PALLAVOLO**
BASKET 3 CONTRO 3	**RUGBY maschile \\ HOCKEY PRATO femm.**

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLAMANO	SPORT DISABILI

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

Tutela Sanitaria
Per tutti coloro che partecipano ai Giochi Sportivi Studenteschi è previsto il controllo sanitario per la pratica di attività sportive non agonistiche a norma del D.M. 28 Febbraio 1983 e del D.P.R. 28 luglio 2000, n° 272, allegato H.
Detto controllo dovrà essere attestato da un "certificato di stato di buona salute" redatto in conformità al modello di cui all'allegato n.1 del citato decreto. La certificazione è rilasciata dai medici di medicina generale e dai medici specialisti pediatri di libera scelta. A partire dalle fasi comunali e distrettuali le Commissioni Organizzatrici avranno cura di adottare le più opportune misure, d'intesa anche con l'Ente locale, perché nelle manifestazioni relative sia approntata l'assistenza medica, ricorrendo in via prioritaria alle strutture esistenti sul territorio. Per le fasi di istituto i Dirigenti scolastici avranno cura di allertare i Presidi Sanitari Locali.

Modelli di adesione e di iscrizione.
Si raccomanda di inviare al competente C.S.A. – Ufficio educazione fisica - ed al locale comitato provinciale CONI, il modello di adesione relativo agli sport individuali e di squadra.

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

Premiazioni
I materiali utili alle varie premiazioni fino alla fasi regionali comprese saranno fornite dal C.O.N.I.

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

Date entro le quali completare le fasi regionali e nazionali:

	REGIONALI	SEMIFINALI NAZIONALI	NAZIONALI
CAMPESTRE	30 Gennaio 2004		Febbraio 2004
SPORT INVERNALI	28 Febbraio 2004		Marzo 2004
DISCIPLINE INDIVIDUALI	30 Aprile 2004		Maggio 2004
DISCIPLINE DI SQUADRA	30 Aprile 2004	6 maggio 2004 (incontri andata)	Maggio 2004

		12 maggio 2004 (incontri ritorno)	

ATLETICA LEGGERA

Sia per la campestre che per la pista non è consentito l'uso di scarpe chiodate, anche se modificate o munite di altri appigli di qualsiasi materiale.
L'attività della categoria Ragazzi termina a livello provinciale o regionale.

Corsa campestre

Partecipanti
Il numero dei partecipanti per ogni squadra è stabilito da ogni singola Commissione;
Alle fasi successive a quelle regionali la squadra è composta da tre studenti

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

Distanze gara:

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

Punteggi.
In tutte le fasi verrà attribuito ai partecipanti di squadra il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza, come segue: 1 punto al primo, 2 al secondo, 3 al terzo, fino all'ultimo regolarmente punteggiato.
Un componente la squadra qualificata nella fase precedente che si ritira o che viene squalificato prende tanti punti quanti sono il numero dei partecipanti di squadra ammessi alla manifestazione più uno.
La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio dei suoi tre concorrenti.

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

Staffette Programma Tecnico

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

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

Partecipazione
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.
L'attività di staffetta termina a livello regionale.

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

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

Casi di parità

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella in cui gli alunni risulteranno più giovani.
Per la categoria ragazzi le attività saranno definite dalla Commissione competente.

ATLETICA LEGGERA
Pista

Programma tecnico
CADETTI E CADETTE
> **Pista Maschile**: m. 80 – m. 80 hs (n° 8 hs – h. 60 – m. 12,00 – 7x8,00 – m 12,00) - m. 1.000 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 4 – staffetta 4x100 m.
> **Pista Femminile**: m. 80 – m. 80 hs (n° 8 hs – h. 60 – m. 12,00 – 7x7,50 – m 15,50) - m. 1.000 – salto in alto – salto in lungo – getto del peso di kg. 3 – staffetta 4x100 m.

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

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

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

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

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

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

Partecipazione
La Rappresentativa deve partecipare a tutte le gare previste dal programma tecnico con i propri alunni.
La staffetta 4x100 è composta da 4 alunni della squadra ad eccezione del concorrente dei m. 1.000.

Punteggi e classifiche
Verrà redatta una classifica individuale per ogni specialità. A tutti i partecipanti di squadra verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo regolarmente arrivato; ai ritirati e agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.
Nel caso in cui un atleta acquisisce il diritto a partecipare ad una finale (distrettuale, comunale, provinciale, regionale o nazionale) e durante lo svolgimento della stessa commette tre nulli nei concorsi, gli viene attribuito l'ultimo posto in classifica senza l'aggravio di un punto supplementare.
Ai fini del calcolo della classifica finale a squadre saranno presi in considerazione il risultato della staffetta 4 X 100 e i 6 migliori risultati ottenuti in specialità diverse da studenti appartenenti alla stessa scuola.

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

Categoria "Ragazzi"

Programma gare
m. 60 piani, m. 60 hs (n° 6 hs - h. 60 - m 12 – 5 x 7.50 – m 10,50), mt 1000
Salto in alto, Salto in lungo, Vortex
Staffetta 4 x 100 senza vincolo di zona cambio

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BADMINTON

Programma tecnico
Doppio misto, Singolo Maschile, Singolo femminile

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di Istituto è composta da 3 alunni/e (2M + 1F oppure 1M + 2F).
A rotazione uno degli atleti/e svolgerà la funzione di arbitro.
Tutti i componenti la rappresentativa devono prendere parte alle gare in programma.

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

Impianti ed attrezzature
Il campo di gara è quello regolamentare (per il singolo m. 13,40x5,18; per il doppio m. 13,40x6,10), vincolante per tutti.
La rete è posta a m. 1,55 al centro del campo.
Il volano ufficiale per le gare è quello in materiale sintetico; previo accordo tra le parti è consentito l'uso del volano in piuma naturale. Durante la partita non è consentito cambiare tipo di volano.

Regole di base
Vince il set il giocatore, o la coppia, che arriva per primo ai 7 punti. In caso di parità (6 - 6), l'incontro si conclude comunque agli 8 punti .
Ogni incontro si disputa al meglio dei 2 set su 3.

Punteggi e classifiche e ordine di svolgimento degli incontri
Si aggiudica l'incontro tra due rappresentative la squadra che vince in almeno due discipline, stante l'obbligo di disputare tutte e 3 le discipline. Per ogni incontro la vittoria vale 2 punti, la sconfitta 0.
L'ordine di svolgimento degli incontri è il seguente: 1°) Doppio misto; 2°) Singolo Maschile, 3°) Singolo femminile.

Tabelloni di gara
I tabelloni di gara prevedono gironi all'italiana di qualificazione e classificazione:
- fino a 5 rappresentative: girone unico
- da 6 a 8: due gironi di qualificazione ed incontro di classificazione tra le 2 vincenti i gironi
- da 9 a 15 tre gironi di qualificazione e girone di classificazione tra le 3 vincenti i gironi
- da 16 a 20 quattro gironi di qualificazione e girone di classificazione tra le 4 vincenti i gironi

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

GINNASTICA e GINNASTICA AEROBICA

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

NUOTO

Programma tecnico
Maschile e femminile.
- m. 50 dorso, m. 50 rana, m. 50 farfalla, m. 50 stile libero, staffetta 4x50 stile libero
- 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.
E' consentito ad ogni istituto partecipare sia alle prove individuali che alla staffetta 4x50 **mista** stile libero; l'attività relativa allo staffetta **mista** si esaurisce a livello provinciale o regionale.
La staffetta 4x50 **mista** dovrà essere disputata da atleti (2m + 2f) differenti da quelli gareggianti nelle gare del programma individuale.

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 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 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

ORIENTAMENTO

Programma Tecnico
Maschile e femminile.
> Corsa di orientamento.

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

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

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

Abbigliamento
Non si prescrivono particolari norme per l'abbigliamento di gara ma si raccomanda l'uso di scarpe 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 arrivato. Ai ritirati e agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno.
Verrà stilata una classifica per Rappresentative di istituto che terrà conto dei 3 migliori risultati ottenuti da studenti appartenenti allo stesso istituto.
La squadra vincente sarà quella che avrà sommato il minor punteggio. Accederanno inoltre alle fasi successive gli alunni primi classificati in assoluto non facenti parte della squadra ammessa.
Casi di parità
In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto, , i migliori piazzamenti.

TRAIL - O

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con la FISD (Federazione Italiana Sport Disabili) organizza la specialità del TRAIL - O, riservata agli alunni disabili.
Le due federazioni (FISO e FISD) si impegnano ad organizzare percorsi adatti alle persone disabili in concomitanza con le varie fasi dei G.S.S.
Il TRAIL - O prevede per la scuola media di primo grado un'unica categoria.
Indicazioni 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 termine4 del percorso, uno stesso numero di risposte esatte.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SCI ALPINO

Programma tecnico
Gara di slalom gigante maschile e femminile.

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

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

Impianti ed attrezzature
Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali per le specifiche categorie. Per la gara di gigante è previsto un dislivello di m. 200/250, una lunghezza del percorso di m. 1000/1300 con un numero di 25/35 porte. **Si ricorda l'obbligatorietà dell'uso del caschetto, 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 di arrivo: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 al 3°, e così via fino all'ultimo regolarmente arrivato. Ai ritirati, agli eventuali squalificati si assegnano tanti punti quanti sono gli ammessi di squadra più uno. La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali delle tre migliori prestazioni ottenute dai componenti la rappresentativa di istituto. La squadra vincitrice risulterà quella che avrà sommato il minor punteggio.

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

SCI DI FONDO

Programma tecnico
Gara di fondo maschile e femminile - tecnica classica - .

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

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

Impianti ed attrezzature
Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali. Per la gara di fondo maschile la lunghezza del percorso è di km. 5 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 150/250 e la distanza di una salita di m. 60. Per la gara di fondo femminile la lunghezza del percorso è di km. 4 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 100/150 e la distanza di una salita di m. 40.
Per la gara di staffetta maschile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di km. 4 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 150/250 e la distanza di una salita di m. 60. Per la gara di staffetta femminile (3 concorrenti) la lunghezza del percorso è di km. 3 con una distanza massima totale di tutte le salite di m. 100/150 e la distanza di una salita di m. 40.

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SNOW BOARD

Programma tecnico
Gara di slalom gigante maschile e femminile.

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

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

Impianti ed attrezzature
Sono utilizzati impianti ed attrezzature regolarmente omologati secondo le norme tecniche federali per le specifiche categorie. **E' obbligatorio l'uso del caschetto e del paraschiena.**

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TENNIS TAVOLO

Programma tecnico
Sono previste le seguenti gare: Singolo Maschile, Singolo femminile, Doppio misto.
Gli incontri si svolgeranno con il sistema misto, ovvero con inizio a girone e prosecuzione ad eliminatoria diretta.

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di istituto è mista e composta da 3 alunni/e (2M + 1F oppure 1M + 2F).
Tutti i componenti la rappresentativa devono prendere parte almeno ad un incontro.

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

Impianti ed attrezzature
Il tavolo di gara è quello regolamentare.
Le racchette e le palline sono quelle regolamentari.

Regole di base
Il giocatore, o la coppia, che arriva per primo a 11 punti, vince il gioco, a meno che i giocatori , o le coppie in gara, non abbiano raggiunto lo stesso punteggio di 10 punti pari. In questo caso vince colui che per primo ottiene 2 punti di vantaggio sull'avversario.
Ogni incontro si disputa al meglio dei 5 set. Un incontro si conclude quando un atleta vince 3 set su 5.

Per motivi organizzativi, ove indispensabile, **e solo nelle gare a girone**, gli incontri potranno essere disputati al meglio dei 3 set.

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

Casi di parità
In caso di parità fra due Rappresentative verrà attuata la classifica avulsa; in caso di ulteriore parità passerà il turno la rappresentativa in cui gioca l'allievo più giovane.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CALCIO a 7 Femminile // CALCIO a 11 Maschile

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.
Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete – 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

Programma tecnico

Tornei a squadre di calcio a 7

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

4 tempi di 10 min. ciascuno senza intervallo fra 1°e 2° e fra 3°e 4°. Alla fine di ciascun tempo il direttore di gara verificherà le avvenute sostituzioni tra gli atleti in campo.

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

Composizione delle squadre

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

Tempi di gioco

4 tempi da 15 min. ciascuno senza intervallo fra 1° e 2° e fra 3° e 4°. Alla fine di ciascun tempo il direttore di gara verificherà le avvenute sostituzioni tra gli atleti in campo.

Impianti ed attrezzature

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

Regole di base

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CALCIO A 5 Maschile e Femminile

Norme comuni
Abbigliamento
Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello dei compagni di squadra.
Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, ecc.). Sono consentite soltanto calzature tipo scarpe da ginnastica, scarpe in tela con suole 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.
Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete – 8 giocatori - (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°. Alla fine di ciascun tempo il direttore di gara verificherà le avvenute sostituzioni tra gli atleti in campo.

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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

HOCKEY PRATO

Composizione delle squadre
Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da 10 giocatori/trici (8 per semifinali e manifestazione nazionale) di cui 5 prendono parte al gioco. Si gioca senza il ruolo del portiere e non sono ammesse squadre con un numero di giocatori/trici inferiore a 6.
Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete – 8 giocatori - (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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLACANESTRO

3 contro 3

Composizione delle squadre
Ogni squadra, maschile e femminile, potrà iscrivere a referto, in ogni gara, fino ad un massimo di 6 giocatori/trici , di cui 3 scendono in campo.
Non sono ammesse squadre con un numero inferiore di 5 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 5 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 21 - 0 ed un punto in meno in classifica.
Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete – 6 giocatori - (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.

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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLAMANO

Composizione delle squadre
Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 14 giocatori (11 alle semifinali e finali nazionali) senza distinzione fra giocatori di campo e portieri. Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori, di cui uno è portiere.
Non sono ammesse squadre con numero inferiore a 8 giocatori/trici: il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il miglior risultato in favore della squadra avversaria.
Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete – 11 giocatori - (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 10'.

Impianti ed attrezzature
Il campo misura di norma m. 20 di larghezza e m. 40 di lunghezza. Sono consentite anche misure inferiori. Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di mt. 2 d'altezza e mt. 3 di larghezza e devono essere ancorate al terreno e con una sezione quadrata di cm 8 per lato.
Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con almeno un pallone **n° 2** sia per il settore maschile che per il settore femminile.

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

Disposizioni tecniche
Dopo la segnatura di una rete il gioco deve riprendere prontamente dal centrocampo. Il tiro d'inizio è eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione (passaggio al compagno di squadra) entro 3 secondi dal fischio dell'arbitro. Il giocatore che esegue il tiro deve trovarsi con almeno un piede sulla linea mediana fino a che il pallone non ha lasciato al sua mano. Gli attaccanti possono superare la linea mediana dopo il fischio dell'arbitro.
E' ammesso 1 time-out di 1 minuto per tempo per ogni squadra. Il time out deve essere richiesto al tavolo che provvederà a darne comunicazione all'arbitro. Il time out può essere concesso alla squadra che lo ha richiesto solo al verificarsi della seguente condizione:
- possesso di palla da parte della squadra richiedente

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

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

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

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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLATAMBURELLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da 8 giocatori\trici, tutti da iscrivere a referto e tutti tenuti a prendere parte al gioco.

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

Impianti e attrezzature

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

Regole di base

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

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

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

La battuta viene eseguita all'esterno del rettangolo di gioco per tutta 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.

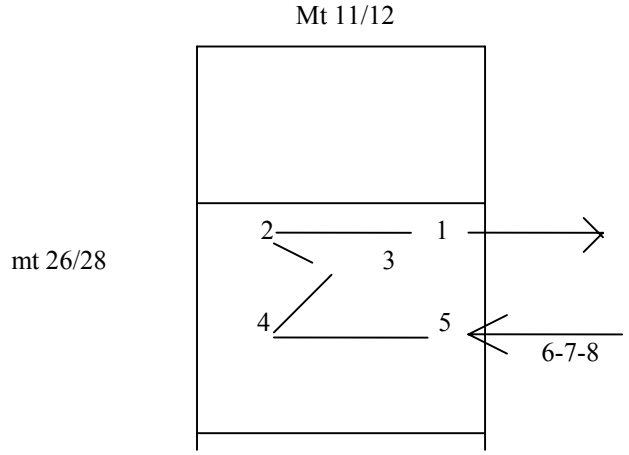
Ogni squadra può chiedere all'arbitro, durante l'arco della gara e a gioco fermo, 2 sospensioni di gioco da 1 minuto ciascuna. Le due sospensioni non sono cumulabili.

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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLAVOLO

Composizione delle squadre
Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 12 giocatori (10 alle semifinali ed alle finali nazionali), con la presenza in campo, in ogni circostanza, di 6 giocatori. Non saranno ammesse alla disputa dell'incontro squadre con meno di 8 giocatori.
Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete – 10 giocatori - (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
La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.
Quando la palla di servizio tocca la rete, ma passa comunque nel campo avverso, l'azione continua.
Sono ammessi 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.
E' consentito l'uso del giocatore "libero".
L'allenatore può dare istruzioni di gioco agli atleti stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea di attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco.

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.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

RUGBY

Categorie
- 1^ e 2 ^ media mista (nati ’91, ’92, ‘93) fino alla fase regionale inclusa
- 2^ e 3^ media mas. e fem. (nati ‘ 90 e ’91)

Composizione delle squadre
Cat. femminile: 7 giocatrici più 3 riserve.
Cat. maschile 12 giocatori più 3 riserve.
Cat. Mista: 10 giocatori più 4 riserve (fino alla fase regionale inclusa)
Tutti i giocatori devono essere utilizzati nella partita.
Alle semifinali ed alle finali nazionali non saranno ammesse squadre incomplete – 10 giocatori 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SPORT DISABILI

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

Programma tecnico

> **Atletica leggera:** m. 50 per gli alunni in carrozzina e deambulanti – m. 400 in carrozzina e di cammino - lancio della palla da baseball in carrozzina e in piedi - salto in lungo da fermo o con rincorsa per i deambulanti - staffetta 4x50 m. in carrozzina e deambulanti.
> **Sport invernali**: Tracciati con pendenze adeguate e con porte direzionali tipo "gigante" per l'alpino e su medie distanze per il "nordico" (gruppo disabilità mentali e gruppo ipovedenti e ciechi assoluti).
> **Ginnastica artistica**: Corpo libero con elementi facilitati (disabilità fisiche sia deambulanti che in carrozzina, mentali e sensoriali). Corpo libero con medie difficoltà, trave a terra, volteggio senza cavallo, volteggio con cavallo(disabilità fisiche deambulanti, mentali e sensoriali)
> **Ginnastica ritmica**: Esercizio con il cerchio, esercizio con la palla (disabilità fisiche sia deambulanti che in carrozzina, mentali e sensoriali).
> **Orientamento**: TRAIL - O
> Nuoto: m. 25 stile libero, m. 25 dorso, staffetta per tutte le disabilità.
> **Pallacanestro**: Adattamenti al gioco tipo 2c2, 3c3, 5c5 per disabiltà fisiche in carrozzina e disabilità mentali.
> **Calcio**: a 5 con portiere vedente e a 7 con portiere vedente per le disabilità sensoriali. A 5 e a 11 per le disabilità mentali.
> **Pesca Sportiva**: lancio di precisione

Restano aperte le possibilità della partecipazione di alunni disabili in base alle tipologie di handicap in tutte le altre discipline.
Sono previste fasi comunali, provinciali, regionali e nazionali.

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

Punteggi e classifiche
Secondo le disposizioni tecniche della F.I.S.D.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

AEROMODELLISMO

Programma tecnico
> Lanci di un aeromodello (non inferiore a 3).
Ogni lancio consiste in 2 prove ed è considerato ufficiale:
a) alla prima prova con tempo di volo pari o superiore a 20";
b) alla seconda prova con qualunque tempo di volo.

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

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

Impianti ed attrezzature
Il campo di gara è quello riconosciuto idoneo dalla F.A.I.
Sono ammessi aeromodelli aventi le seguenti caratteristiche ed assemblati a scuola:
- superficie portante max cm 18
- apertura alare max cm 120
- peso minimo in ordine di volo gr 220
I modelli possono essere realizzati con materiali acquistabili a basso prezzo presso ogni negozio di aeromodellismo o forniti a titolo gratuito alle scuole dagli Aero Club.

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

Punteggi e classifiche
Il tempo di volo verrà misurato in secondi interi in difetto con scarto dei decimi e dei secondi.
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale come segue: 1 punto al primo, 2 punti al 2°, ecc. fino all'ultimo regolarmente classificato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete si assegnano tanti punti quanti sono i partecipanti ammessi più uno.
La classifica per Rappresentative scolastiche si ottiene sommando i punteggi conseguiti dai 3 elementi componente la stessa.

Casi di parità
Ai fini della classifica individuale in caso di parità fra 2 o più concorrenti, verrà disputato un lancio di spareggio per il quale verrà accreditata l'intera durata di volo in minuti e secondi interi arrotondati per difetto.
In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

ARRAMPICATA SPORTIVA

Programma tecnico
Prove di boulder, velocità e\o difficoltà

LA Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di istituto, maschile o femminile, è composta da 3 atleti/e per ogni categoria.

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

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.

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BOCCE

Programma tecnico
La gara è una Prova Combinata di tiro, con il seguente sviluppo:
> Tiro di precisione da fermo.
> Tiro rapido di raffa a staffetta.
> Tiro rapido di volo a staffetta.

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

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

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

Regole di base
- Tiro di precisione da fermo: La prova consiste nel colpire 4 bocce-bersagli posizionate sul terreno di gioco da una zona di lancio distante m. 7 e dal diametro massimo di cm. 50. Ogni giocatore ha 4 bocce a disposizione. Si può uscire dal cerchio solo dopo che la boccia lanciata ha toccato il terreno. Ogni boccia può colpire una sola boccia bersaglio.
- Tiro rapido di raffa a staffetta: La prova consiste nel colpire il maggior numero di obiettivi costituiti da una boccia bianca in materiale sintetico del diametro di mm. 100 utilizzando le bocce disponibili nel tempo massimo di 4'. Ogni giocatore di una squadra avrà a disposizione n° 8 bocce e pertanto ogni squadra tirerà complessivamente n° 24 bocce.
Il tiro di raffa è regolare se la boccia lanciata supera in volo la linea dei 3 metri dalla linea di lancio.
Dinamica della staffetta: il giocatore, con la boccia in mano e al di la della linea di partenza, parte al segnale sonoro ed effettua un tiro sull'obiettivo n° 1 senza oltrepassare la prima linea di lancio. Prosegue poi la corsa fino all'altra estremità del campo, raccoglie la boccia nel portabocce e dopo la virata tira sull'obiettivo n° 2 senza oltrepassare la seconda linea di lancio. Corre quindi nella zona di cambio per toccare il braccio del compagno che inizierà il suo gioco e così di seguito.
- Tiro rapido di volo a staffetta: La prova consiste nel colpire il maggio numero di obiettivi costituiti da una boccia bianca in materiale sintetico del diametro di mm. 100 utilizzando le bocce disponibili nel tempo massimo di 4'. Ogni giocatore di una squadra avrà a disposizione n° 8 bocce e pertanto ogni squadra tirerà complessivamente n° 24 bocce.
Il tiro di volo è regolare quando la boccia cade a non più di cm. 50 dall'obiettivo colpito o quando lo colpisce direttamente.
Dinamica della staffetta: il giocatore, con la boccia in mano e al di la della linea di partenza, parte al segnale sonoro ed effettua un tiro sull'obiettivo n° 1 senza oltrepassare la prima linea di lancio. Prosegue poi la corsa fino all'altra estremità del campo, raccoglie la boccia nel portabocce e dopo la virata tira sull'obiettivo n° 2 senza oltrepassare la seconda linea di lancio. Corre quindi nella zona di cambio per toccare il braccio del compagno che inizierà il suo gioco e così di seguito.

Punteggi e classifiche
Tiro di precisione da fermi: Bersaglio n° 1 = 2 punti, n° 2 = 3 punti, n° 3 = 4 punti, n° 4 = 6 punti.
Tiro rapido di raffa a staffetta: il punteggio finale della squadra è dato dalla somma dei punteggi ottenuti dai 3 giocatori. Ogni obiettivo colpito vale 2 punti.
Tiro rapido di volo a staffetta: il punteggio finale della squadra è dato dalla somma dei punteggi ottenuti dai 3 giocatori. Ogni obiettivo colpito vale 2 punti.:
La classifica individuale è data dalla somma dei punti ottenuti nelle singole prove.
La classifica per Rappresentative scolastiche si ottiene sommando i punti dei 3 alunni componenti la stessa.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

BRIDGE

Programma tecnico
Tornei a coppie: con e\o senza licita; la coppia può essere composta da giocatori di diverso sesso.
Tornei a squadre: il torneo a squadre d'Istituto è facoltativo; non sono previste fasi successive a quella d'Istituto**. Sarà possibile la partecipazione nelle gare del circuito delle scuole di II° grado**

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di istituto è composta da 2 alunni/e se si tratta di gare a coppia oppure da 4\6 alunni\e se trattasi di gara a squadre; uno di essi dovrà assumere il ruolo di "capitano".

Partecipazione
Il numero di Rappresentative scolastiche, anche della stessa scuola, partecipanti alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature
Le attrezzature, tavoli(possibilmente di cm.90x90 posti ad una distanza di almeno mt.2,5 uno dall'altro), sedie, settore riservato all'arbitro, microfono e postazione per PC, e tutto il materiale tecnico- carte, boards, scores,e, laddove vengano effettuate gare con la licita, bidding-box devono essere anzitempo predisposte a cura degli organi periferici federali.
Le norme di sicurezza devono essere rispettate in toto.

Regole di base
Non è prevista la possibilità di organizzare manifestazioni che prevedano classifiche stilate tenendo in considerazione la differenza di sesso.
Le manifestazioni d'Istituto dovranno sempre prevedere lo svolgimento di un torneo a coppie senza licita (fase dichiarativa) e l'adesione alle fasi successive (simultanei nazionali equiparati alle fasi a coppie dei GSS).
Le manifestazioni e fasi successive saranno organizzate dalla FIGB o dai suoi organi periferici con modalità definite e reperibili nel progetto tecnico FIGB ed in sintonia con le normative dei Giochi Sportivi Studenteschi.
Le fasi d'Istituto e comunale possono essere dirette da un "precettore", da un "monitore" o da un "direttore FIGB" designato dal Comitato Provinciale. Le fasi successive dovranno essere dirette da un "arbitro FIGB" designato dal Comitato Regionale.

Punteggi e classifiche

Secondo le disposizioni tecniche della FIGB

NORME PARTICOLARI

Tutte le manifestazioni si svolgono secondo le regole di gioco attualmente previste per l'attività agonistica 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 di Gara" emanato dal W.B.F. e riconosciuto e approvato dalla F.I.G.B.
Per tutti gli aspetti normativi non specificatamente riportati, si rimanda al progetto tecnico FIGB dei Giochi Sportivi 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CANOA

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

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

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

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

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

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

CANOTTAGGIO

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

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

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CICLISMO

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

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

Partecipazione
Gli alunni possono partecipare ad una sola o ad entrambe le prove.
La partecipazione delle Rappresentative scolastiche alle fasi seguenti quella d'Istituto viene stabilita dalla commissione competente.

Impianti ed attrezzature
Si possono utilizzare biciclette di qualsiasi tipo ed è obbligatorio indossare il casco.
Prova di abilità: Si svolge su di un'area delle dimensioni simili a quelle di una palestra scolastica (circa m. 15x25).
Per attrezzare il percorso occorrono coni, ceppi, ostacoli e ostacolini bassi, un cronometro.
Prova di Mountain bike: Si svolge su di un percorso di m. 400-500 di lunghezza, con terreno erboso e/o sterrato prevalentemente pianeggiante.

Punteggi e classifiche
Sono previste distinte classifiche maschile e femminile sia per le prove di abilità che di Mountain bike.
Per la prova di abilità ciascun concorrente potrà scegliere il migliore risultato tra i due tentativi che ha a disposizione.
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica finale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 al 2°, 3 al 3°, fino all'ultimo classificato; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti di squadra ammessi più uno..
La classifica per Rappresentative scolastiche si ottiene sommando i punteggi acquisiti dai 4 alunni/e.

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

DAMA

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

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

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

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

Punteggi e classifiche
Tutti i partecipanti saranno inseriti in un tabellone con formula "all'italiana".
Al termine della fase verrà stilata una classifica individuale assegnando 1 punto al primo, 2 al 2°, fino all'ultimo regolarmente classificato.
La classifica per Rappresentative di istituto si ottiene sommando i punteggi dei 4alunni/e
Casi di parità
In caso di parità fra 2 o più rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto, , i migliori piazzamenti.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

GOLF

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

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

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

Impianti ed attrezzature
Le gare vengono svolte su impianti regolamentari.

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

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

HOCKEY GHIACCIO

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

Tempi di gioco
2 tempi di 20'effettivi di gioco ciascuno con 15' di intervallo.

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

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

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

Casi di parità
Nessun incontro potrà terminare in parità. Qualora dovesse verificarsi un tale caso, si procederà ad effettuare dei tiri di rigore secondo i dettami del Regolamento F.I.S.G..
Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti negli incontri diretti; 2) differenza reti negli incontri diretti; 3) differenza reti complessiva (reti realizzate e reti subite); 4) maggior numero di reti realizzate; 5) dalla minore età; 6) sorteggio.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
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' ciascuno con 2' di intervallo.

Impianti ed attrezzature
Il campo di gioco misura di norma m. 15 di larghezza e m. 30 di lunghezza. La superficie del campo deve essere levigata di qualunque natura e materiale e può essere situato all'aperto o in locali chiusi.
Le porte sono costituite in tubo metallico o in materiale plastico a sezione tonda di cm. 105 di larghezza, 85 di altezza.
Il bastone da gioco può essere sia del tipo da Hockey che da Street-hockey.
La pallina è di plastica vuota del diametro di cm 5 - 7.
A tutti i giocatori è consentito l'uso di attrezzature protettive e del casco, anche con visiera, purché la stessa sia di materiale plastico infrangibile e non arrechi danno all'altrui incolumità.

Norme particolari
Tutti gli alunni che compongono la squadra devono, obbligatoriamente, giocare almeno un tempo della partita.
Ogni giocatore può essere sostituito in qualsiasi momento. Un giocatore deve essere sostituito in caso di espulsione definitiva.
La gara già iniziata non può essere portata a termine se una squadra, per qualsiasi motivo rimane in pista con meno di 2 giocatori. Nel caso in cui questa eventualità si verifichi, la squadra che ha determinato la sospensione verrà dichiarata perdente per 2-0 o con il punteggio più favorevole alla squadra avversaria al momento della sospensione.
In caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari si procede nel seguente modo: ogni squadra batte alternativamente 5 tiri diretti. In caso di ulteriore parità si procede ad oltranza con i tiri diretti, fino a determinare una squadra vincente.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

JUDO

Programma tecnico
Categ. maschile: fino a kg. 42 - kg. 46 - kg. 50 - kg. 55 - kg. 60 - kg. 66 - kg. 73 - oltre kg 73.
Categ. femminile: 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 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.

Regole di base
Le gare vengono arbitrate con il regolamento FIJLKAM con le seguenti aggiunte:
L'arbitro da inizio al combattimento "Hajimé" (cominciate), dopo che gli atleti avranno effettuato la presa fondamentale (bavero e manica). Quando gli atleti hanno rotto o lasciato le prese, l'arbitro annuncerà il "Mattè" (alt).
Sono punite le seguenti azioni dopo un primo ed unico richiamo:
a) azioni con le ginocchia al suolo;
b) azioni dirette con presa sotto la cintura;
c) azioni che avvolgono o bloccano il collo dell'avversario;
d) azioni di Makikomi e Sutemi

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

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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

KARATE

Programma tecnico.
Maschile: da kg 35 fino a kg. 40 - kg 45 - kg 50 - kg 55 - kg 60 - kg 65 - kg 70 - kg 80.
Femminile: da kg 35 fino a kg. 40 - kg 45 - kg 50 - kg 55 - kg 65.
Ogni combattimento, maschile e femminile, dura 80 secondi, a 60 secondi viene dato il segnale che il combattimento sta per terminare.

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

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

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

Regole di base
L'arbitro centrale da il segnale di inizio (shobu hajime) e di fine (yame) del combattimento. Interviene per interrompere e per infliggere sanzioni in caso di infrazioni al regolamento e per prevenire situazioni potenzialmente pericolose.
E' consentito portare alla testa, al viso e al collo senza contatto un pugno rovescio (Uraken) e il calcio circolare (Mawashi – Geri, ura-mawashi-geri). E' consentito portare al torace (zona coperta dal corpetto) con controllo il pugno diretto(gyaku-tzuki) e il calcio circolare(mawashi-geri) Le tecniche tra parentesi sono le uniche consentite.
Sono vietati gli atteggiamenti aggressivi, le grida intimidatorie, portare tecniche non consentite o tecniche consentite in aree del corpo non consentite, le tecniche di braccio o di gamba non controllate e tecniche di proiezione. Sono previste penalità e sanzioni

Punteggi e classifiche
L'assegnazione del punteggio e l'annotazione delle sanzioni avviene su appositi verbali che devono indicare la valutazione finale (shiro o aka vincitore). Non è ammesso il pareggio.
A conclusione della fase verrà stilata una classifica per istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli atleti.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

LOTTA

Programma tecnico
Categoria maschile: fino a kg. 38 - Kg 42 - Kg 47 - Kg 53 - Kg 59 - Kg 66 - Kg 73 - Kg 85.
Categoria femminile: fino a kg. 34 - kg. 37 - Kg 40 - Kg 44 - Kg 48 - Kg 52 - Kg 57 - Kg 65.
Ogni combattimento, maschile e femminile, dura 2 minuti effettivi continui. Ogni prolungamento dura 1 minuto effettivo continuo

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di Istituto è libera.

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

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

Regole di base
Nella lotta Greco Romana è vietata la tecnica "Doppia Nelson".
Nella Lotta Stile Libero sono vietate le tecniche di "Doppia Nelson" e "Mezza Nelson" con intreccio.

Punteggi
I punteggi vengono così assegnati:
2 punti al lottatore che nell'esecuzione di una qualsiasi azione tecnica effettuata dalla posizione in piedi riesce a portare a terra il proprio avversario in posizione di dominio;
al lottatore che nell'esecuzione di una qualsiasi azione tecnica effettuata dalla posizione in piedi riesce a portare a terra il proprio avversario in posizione di spalle rivolte al tappeto o di atterramento;
1 punto al lottatore che nell'esecuzione di una qualsiasi azione tecnica effettuata dalla posizione di dominio a terra riesce a portare a terra il proprio avversario in posizione di spalle rivolte al tappeto o di atterramento immediato;
al lottatore che nell'esecuzione di una qualsiasi azione tecnica effettuata dalla posizione di dominio a terra riesce a sovvertire la posizione;
al lottatore che mantiene più di 3 secondi l'avversario in posizione di spalle rivolte al tappeto o di atterramento
Ripresa del combattimento dal centro del tappeto:
- quando un lottatore a terra in posizione di dominio non riesce chiaramente ad effettuare alcuna azione tecnica.
- ogni qualvolta l'arbitro reputi che la lotta debba essere ripresa dal centro del tappeto.
- in nessun caso la lotta riprenderà a terra.

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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

MOTONAUTICA RADIOCOMANDATA

Programma tecnico
Il programma gare prevede più lanci ,della durata di 5 minuti, intorno ad un triangolo equilatero di 30 mt per lato.
Allo scadere dei 5 min. i concorrenti devono completare (entro 59 secondi) il giro in corso che sarà conteggiato aggiungendo ai 5 min. il tempo impiegato per completarlo. Qualora entro i 59 secondi il concorrente non completi il giro saranno conteggiati i giri compiuti allo scadere dei 5 min.
La partenza è fermi ed è data da un segnale acustico o vocale. La presenza di un orologio galleggiante è facoltativo.

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

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

Impianti ed attrezzature
L'impianto del circuito prevede boe di percorso, boe di traguardo, pedana, ed area per giudici e cronometristi ed, eventualmente, orologio galleggiante.
Le imbarcazioni ammesse sono quelle con carena tradizionale equipaggiate con motore elettrico, alimentato con accumulatori ricaricabili , con elica immersa di serie, il tutto come dalle fiche di omologazione F.I.M..

Norme particolari
In ogni momento della prova, dalla posa in acqua al rientro agli alaggi dello scafo, ogni boa elusa comporta un giro di penalità.
E' permesso durante la gara tornare indietro e recuperare all'esterno una boa appena elusa, senza creare ostacolo agli scafi che sopraggiungono.
Non è consentito recuperare una boa se si è già superata la successiva.

Punteggi e classifiche
Le gare saranno svolte con qualifiche eliminatorie (3 o 4 lanci da stabilire) più la finale.
Ogni batteria sarà formata da un massimo di 6 concorrenti
Sarà possibile scartare dal conteggio, in entrambi i casi (3 o 4 lanci stabiliti ad inizio gara), il lancio peggiore.
La finale sarà effettuata da n. 6 piloti che avranno acquisito il miglior risultato per somma di giri.
Nel caso i concorrenti superino le 12 unita sarà disputata una seconda finale di cui il vincitore sarà classificato al 7° posto della classifica generale.
Gli esclusi dalle finali, conteggiando i giri percorsi durante le qualifiche, occuperanno i posti dal 13° in poi.
Una volta stilata la classifica individuale, saranno assegnati i punteggi FIM già in uso e cioè: 1° = 400 punti, 2° = 300 p., 3° = 225 p., 4° = 169 p., 5° = 127 p., 6° = 95 p., 7° = 72 p., e 8° = 53 p. e così via. Dal 20° classificato in poi sarà assegnato 1 punto.
La classifica per rappresentative si otterrà sommando i punti ottenuti dai 3 migliori componenti lo stesso Istituto.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLONE ELASTICO LEGGERO (PALLAPUGNO LEGGERA)

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

Impianti ed attrezzature
Le gare si svolgono di norma su campi indoor. Qualora questi non fossero disponibili, si potrà ricorrere a campi all'aperto aventi le medesime dimensioni e precisamente lunghezza m. 18 e larghezza m. 9.
Sono impiegati palloni omologati di DIAMETRO MM. 110 (TOLLERANZA MM.5) e del peso di gr. 60/80.

Regole di base
La battuta è alternata da una squadra all'altra ogni 2 giochi.
La battuta viene eseguita dal fondo del campo.
Ciascuna squadra schiera in campo 4 giocatori, senza obbligo di rotazione. Permane l'obbligo dell'alternanza in battuta secondo una sequenza prestabilita: 1, 2, 3, 4..
Le squadre cambiano campo ogni 4 giochi.
Ogni squadra può chiedere all'arbitro, durante l'arco della gara e a gioco fermo, una sospensioni di gioco da 1 minuto.
SONO CONSENTITE DUE SOSTITUZIONI PER CIASCUNA SQUADRA AD OGNI INCONTRO,
Vince la squadra che per prima realizza 5 giochi. Ogni gioco è articolato nella progressione 15, 30, 40, gioco.

Casi di parità
In caso di utilizzo del tie-break questo si conclude alla conquista del settimo punto, con 2 di vantaggio: 7-5, 8-6 ecc., le squadre battono una volta ciascuna con l'obbligo dell'alternanza in battuta.
In caso di parità di classifica, nei gironi all'italiana, per designare la vincente di una qualificazione o una graduatoria di merito si ricorrerà alla classificazione in base ai seguenti criteri:

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
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 stilare la classifica finale si sommano i tempi dei due percorsi e si assegnano 1 punto al primo, 2 punti al 2°, fino all'ultimo regolarmente classificato.
La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali dei 3 suoi alunni/e..
La Rappresentativa di istituto vincente sarà quella che avrà sommato il minor punteggio.
Casi di parità
In caso di parità tra 2 Rappresentative prevarrà quella in cui i concorrenti risulteranno più giovani.

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO
Figura

Programma tecnico
> Esercizio collettivo di libera composizione (Precision skatting).

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di istituto, di libera composizione, è composta da minimo 4, massimo 8 alunni/e.
La squadra può essere formata da alunni maschi, alunne femmine o miste.

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

Impianti ed attrezzature
Le gare in genere dovranno potersi svolgere su piste artificiali e con tracciati regolamentari.
Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nella finalità dei Giochi Sportivi Studenteschi.
La manifestazione nazionale dovrà svolgersi obbligatoriamente su pista artificiale coperta, anche se non al chiuso, salvo deroga dell'organo tecnico federale.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PATTINAGGIO SUL GHIACCIO
Velocità (Short Track)

Programma tecnico
> Maschile e femminile m.500.
Per la Manifestazione Nazionale è prevista inoltre una staffetta maschile e femminile sulla distanza di m. 1500.

Rappresentativa di Istituto

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

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

Impianti ed attrezzature
La pista è un anello di ghiaccio di m. 111,12, composto da 2 curve e 2 rettilinei. Ogni curva sarà delimitata da 7 picchetti.
Le gare in genere dovranno potersi svolgere su piste artificiali e con tracciati regolamentari.
Soluzioni di ripiego possono essere adottate nelle manifestazioni comunali e provinciali, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nella finalità dei Giochi Sportivi Studenteschi.
E' libera la scelta dei pattini in linea da usare fino alle Manifestazioni Regionali. Alla Manifestazione Nazionale è obbligatorio l'uso del pattino lungo.

Punteggi e classifiche
Le gare saranno disputate in gruppi da 2 a 5 concorrenti.
In base alla classifica finale individuale vengono riconosciuti in ogni gara i seguenti punteggi: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 al 3°, 4 al 4°, 5 al 5° e così via.
La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi delle classifiche individuali di ogni alunno (si considerano i quattro migliori punteggi dei componenti dello stesso istituto).

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PESCA SPORTIVA E ATTIVITA' SUBACQUEE
Lancio tecnico di precisione

Programma tecnico
Lancio tecnico di precisione

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

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

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

Regole di base
Tutti i concorrenti devono effettuare i lanci dalla pedana senza calpestare la linea di demarcazione del campo gara, pena la nullità del lancio.
Ogni concorrente effettuerà tre serie di lanci verso ciascun bersaglio: a mt 8, a mt 10, a mt 13.
Il bersaglio è composto da materiale cartaceo idoneo a dimostrare il punto dove viene colpito, è di forma quadrata riportante tre cerchi concentrici con i colori della bandiera italiana ed un centro di colore azzurro

Punteggi e classifiche
Linea esterna al cerchio rosso punti 25
Cerchio rosso punti 50
Cerchio bianco punti 100
Cerchio verde punti 200
Cerchio azzurro punti 500
Qualora fosse colpita la linea di demarcazione tra due cerchi il punteggio sarà uguale alla somma del valore dei due cerchi diviso 2. I punteggi acquisiti saranno annotati su apposite schede.
La classifica sarà ottenuta sommando il punteggio di ciascun lancio. In caso di parità tra due o più atleti, per determinare il diritto ad accedere ad un turno successivo, si procederà ai lanci di spareggio: tanti lanci al bersaglio più lontano dalla pedana fino a quando, a parità di lanci, ci sarà un vincitore.
Sono previste classifiche sia individuali che per squadre d'istituto fino alle fasi regionali.

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

ALUNNI PORTATORI DI HANDICAP MOTORI
Ogni concorrente effettuerà tre serie di lanci verso ciascun bersaglio: a mt 5, a mt 6, a mt 7.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PENTATHLON MODERNO

Programma tecnico
Gara individuale di:
> Nuoto (m. 50).
> Corsa (m. 1000).

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

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

Impianti ed attrezzature
> Corsa: Non è richiesto nessun campo particolare, i percorsi devono essere pianeggianti, ricavati possibilmente su fondo naturale o pista.
> Nuoto: Impianto idoneo presente nella zona, purché la piscina abbia le seguenti dimensioni: mt.50 o mt. 25.

Punteggi e classifiche
Nuoto maschile: 100 metri stile libero, 1' 14" = 1000 punti, +|- 4 punti x 3,3 decimi.
Nuoto femminile: 100 metri stile libero, 1'20" = 1000 punti, +\- 4 punti x 3,3 decimi.
Corsa maschile: 1000 metri, 3'10" = 1000 punti, +\- 8 punti per 1 secondo.
Corsa femminile: 1000 metri, 3'40" = 1000 punti, +\- 8 punti per 1 secondo.
A tutti i partecipanti verrà attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale delle due gare; ai ritirati e per ogni elemento delle squadre incomplete, si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti ammessi più uno.
Risulterà vincitrice la rappresentativa che avrà sommato il minor punteggio.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PESI

Programma tecnico
A) SALTO TRIPLO DA FERMO
B) LANCIO DELLA PALLA MEDICA
C) ESERCIZIO TECNICO DELLO STRAPPO
Categoria maschile e femminile: fino a kg. 43 - fino a kg. 50 - fino a kg. 57 - fino a kg 66 - oltre kg. 66.

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

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

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

Regole di base

a) **esecuzione salto triplo da fermo**: i tre salti vanno eseguiti senza soluzione di continuità (non ci deve essere alcun arresto o molleggio).
Si effettuano due prove consecutive delle quali si considera la migliore, la cui misura viene trasformata in punteggio (esempio: mt. 5.05 - punti 5.05). La prova è considerata nulla se l'alunno si ferma tra balzo e balzo, se appoggia le mani a terra durante l'esercizio, se cade all'indietro, se si siede o appoggia le mani terra all'indietro alla fine dei tre balzi. Per la misurazione si considera il tallone più vicino alla linea di partenza..

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

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

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

Punteggi classifiche
A conclusione della fase verrà stilata una classifica per istituto in base ai piazzamenti nelle varie gare in programma.
Per ogni gara verrà presa in considerazione il miglior piazzamento tra i partecipanti la stessa scuola.
Alle fasi successive è ammessa la Rappresentativa di istituto che, partecipando a tutto le gare in programma abbia ottenuto il miglior punteggio.
La classifica individuale si ottiene sommando i punteggi acquisiti in ognuna della tre prove in programma.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PUGILATO EDUCATIVO SCOLASTICO

Programma tecnico
Categorie maschili e femminili.
> Percorso a tempo.
> Prova tecnico-tattica al sacco oscillante.

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

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

Impianti ed attrezzature
Le gare vengono svolte in impianti scolastici o spazi attrezzati approvati dalla Federazione.
La Federazione mette a disposizione un kit di materiale tecnico-specifico.

Regole di base
Percorso a tempo con abbuoni e penalità è composto da 10 esercizi codificati a prevalente impegno coordinativo.
La prova tecnico-tattica al sacco oscillante è della durata di 40" (2 fasi da 20" con 20" di intervallo).

Punteggi e classifiche
Il tempo effettivo di gara del percorso è dato dal tempo reale +/- le penalità e gli abbuoni.
Il punteggio effettivo di gara al sacco è valutato dal/dai giudici ed è espresso in ventesimi.
La classifica generale viene determinata mediante un'apposita tabella di parametrazione per cui è possibili sommare il tempo del percorso (convertito in un punteggio) al punteggio ottenuto al sacco.
Tale somma rappresenta il punteggio finale dell'allievo.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SCACCHI

Programma tecnico
> Torneo per squadra.

Rappresentativa di Istituto
La Rappresentativa di Istituto, maschile o 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 alle norme federali vigenti.

Impianti ed attrezzature

Le scelte delle sedi di gioco saranno definite dalla competente Commissione in collaborazione con il responsabile FSI (Federazione Scacchistica Italiana). 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 di rappresentative scolastiche qualificate, può essere prevista una manifestazione con due tornei separati, uno maschile 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 Giochi Sportivi Studenteschi.

Punteggi e classifiche
Le classifiche , femminile e maschile\mista, saranno compilate in base ai punti individuali conseguiti.
La normativa in merito è fissata nel regolamento FSI vigente per i Giochi Sportivi Studenteschi.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SOFTBALL MISTO

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

Impianti ed attrezzature
Gli incontri devono svolgersi, ove possibile, su campi con misure regolamentari, in alternativa possono essere adattati campi da gioco di altri sport, rispettando le seguenti misure:
Distanza tra le basi: m. 18,29;
Distanza pedana del lanciatore: m. 12,11;
Devono essere usate palle "incrediball" da softball (possibilmente da 11 pollici);
E' obbligatorio l'uso di mazze regolamentari approvate "little league max 32";

Abbigliamento
Per i ricevitori è obbligatorio l'uso della maschera con paragola e caschetto protettivo
Per i ragazzi è necessaria, senza distinzione di ruolo, un'adeguata protezione "tipo conchiglia".
E' fatto assoluto divieto di calzare scarpe con spikes o tacchetti metallici, caldamente raccomandate sono, (specialmente su campi erbosi) le scarpe con tacchetti di gomma.

Regole di base

Tempi di gioco
Gli incontri sono disputati sulla distanza di 5 riprese complete o 1h e 30, gli incontri vanno comunque completati anche se la squadra in svantaggio non ha nessuna possibilità di vittoria. La squadra di casa può, se in vantaggio, rinunciare alla seconda metà dell'ultimo inning.
Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 10. Il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il miglior risultato in favore della squadra avversaria.

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

I corridori possono staccarsi dalle basi quando la palla ha raggiunto il piatto di casa base, il ricevitore ha 2 possibilità:
1) tira in base per tentare di eliminare i corridori, la palla è viva e in gioco;
2) non tira, la palla è morta, i corridori possono avanzare solo di una base. In caso di palla persa dal ricevitore si applicheranno le stesse due possibilità sopra descritte.

Partenza anticipata: i giocatori dovranno rimanere a contatto con le basi fino a quando la palla lanciata non avrà raggiunto il piatto di casa base.
Penalità La palla è morta, il lancio è valido, l'eventuale battuta è equiparata ad un foul ball ed i corridori dovranno ritornare alla casa di partenza.

Limiti di punteggio: indipendentemente dal numero di eliminati, l'arbitro dovrà porre termine alla fase di attacco della squadra che avrà raggiunto i 4 punti nella ripresa. (in tutte le fasi della manifestazione).
In caso di pareggio si disputeranno gli innings supplementari mettendo in seconda base l'ultimo battitore che ha completato il suo turno nell'inning precedente, fino a che, a parità di attacchi, una squadra non si porterà in vantaggio

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

Suggeritori: potranno essere due adulti.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

SQUASH

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

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

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

Impianti ed attrezzature
Il campo di gara è quello regolamentare.
Le racchette e le palline sono quelle regolamentari. E' consentito l'uso di racchette da minisquash ed in caso di particolari situazioni ambientali di palline punto rosso o blu

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

2) Ogni incontro si disputa al meglio dei 3 giochi.
Il giocatore al servizio realizza un punto quando vince lo scambio; il giocatore in ricezione invece quando vince lo scambio ottiene il diritto a servire.

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

TENNIS

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

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

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

IMPIANTI E ATTREZZATURE
Il campo di gara del singolare che misura m 12 x m 4 comprende sia la linea di battuta, a m 4 dalla rete, sia la linea mediana. Il campo di gara del doppio, che misura
m 12 x m 6 comprende, in aggiunta a quanto previsto nel singolare, due corridoi di m 1 di larghezza .
La racchetta da tennis misura cm 60.
Le palle sono depressurizzate.
L'altezza della rete da terra è di cm 90.

REGOLE DI BASE
Valgono le regole del tennis.
I giocatori di 1^ e di 2^ media giocano il singolare, mentre quelli di 3^ giocano il doppio misto.

PUNTEGGI E CLASSIFICHE
Le squadre, a seconda del numero delle scuole iscritte, potranno essere inserite in uno o più gironi all'italiana semplici. Vince l'incontro di singolare o di doppio chi si aggiudica per primo 6 giochi contando i punti come nel tennis: 15, 30, 40, gioco.
Vale la regola del "No Advantage" sul 40 pari e del "Tie Brake" sul 5 pari.
Vince l'incontro la rappresentativa che si aggiudica 3 gare sulle 5 previste.

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
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 scolastica
Il numero dei componenti i gruppi scolastici interessati, sarà definito dall'insegnante in accordo con il responsabile federale sul territorio al fine di valorizzare il significato dell'esperienza e della conoscenza sportiva.

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

TIRO A VOLO

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

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

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

TIRO CON L'ARCO

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

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

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

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

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

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

VELA

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

Ogni Commissione stabilirà autonomamente quali saranno le prove da effettuare (min. 1 max 4).
Tutti i concorrenti sono invitati ad effettuare le prove in due giornate.

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

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

Impianti ed attrezzature
Le barche previste per le regate veliche sono le classi Optimist, Equipe, barca collettiva e Tavole a vela.
Il campo gare delle classi Optimist ed Equipe e Barca collettiva è di forma quadrangolare delimitato da 4 boe. Il campo gare della classe Tavola a vela è invece di forma triangolare delimitato da 3 boe.
La lunghezza e il percorso di volta in volta viene stabilito dal comitato di gara.

Punteggi e classifiche
La somma dei punteggi delle 3 migliori prove sulle 4 disputate determina la classifica finale tenendo presente che in caso di meno di 4 prove tutte sono considerate valide.
La classifica di squadra si ottiene sommando i punteggi ottenuti da ogni componente la stessa.

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

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

MODULO DI ADESIONE AI GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI
ANNO SCOLASTICO 2003/2004 ---- PRIMO GRADO

La scuola _____

con sede a _____ **indirizzo** _____

cap _____ **tel** _____ **fax** _____ **e-mail** _____

aderisce ai Giochi Sportivi Studenteschi nelle attività di seguito indicate.
Dichiara inoltre che i sotto elencati docenti sono stati nominati per preparare gli alunni dell'istituto:

cognome e nome	posizione giuridica
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ATTIVITA' PROGRAMMATE

DISCIPLINA	mas	fem	DISCIPLINA	mas	fem
ATLETICA CAMPESTRE			DAMA		
ATLETICA PISTA			GOLF		
ATLETICA STAFFETTE			HOCKEY GHIACCIO		
BADMINTON			HOCKEY PISTA		
GINNASTICA			JUDO		
GINNASTICA AEROBICA			KARATE		
NUOTO			LOTTA		
ORIENTAMENTO E TRAIL – O			MOTONAUTICA R.C.		
SCI ALPINO			PALLONE ELASTICO LEGGERO (Pallapugno)		
SCI DI FONDO			PATTINAGGIO CORSA		
SNOW BOARD			PATTINAGGIO GHIACCIO FIGURA		
TENNISTAVOLO			PATTINAGGIO GHIACCIO VELOCITA'		
CALCIO			PESCA SPORTIVA - LANCIO		
CALCIO A 5			PENTATHLON MODERNO		
HOCKEY PRATO			PESI		
PALLACANESTRO 3 contro 3			PUGILATO EDUCATIVO		
PALLAMANO			SCACCHI		
PALLATAMBURELLO			SCHERMA		
PALLAVOLO			SOFTBALL MISTO		
RUGBY			SQUASH		
SPORT DISABILI E TRAIL - O			TENNIS		
AEROMODELLISMO			TIRO A SEGNO		
ARRAMPICATA SPORTIVA			TIRO A VOLO		
BOCCE			TIRO CON L'ARCO		
BRIDGE			VELA		
CANOA			ALTRE (specificare)		
CANOTTAGGIO			ALTRE (specificare)		
CICLISMO			ALTRE (specificare)		

Firma del dirigente scolastico timbro scuola data

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Mod B/I
(compilazione a cura del Dirigente Scolastico)

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI

POSIZIONE / ISCRIZIONE DEI PARTECIPANTI ALL'INCONTRO

REGIONE _____ **PROVINCIA** _____ **COMUNE** _____

SCUOLA / ISTITUTO _____ **INDIRIZZO** _____

TEL. _____ **FAX** _____ **E-MAIL** _____

LUOGO DELL'EVENTO _____ **DATA** _____

FASE: **distrettuale** ☐ **provinciale** ☐ **regionale** ☐ **interregionale** ☐ **nazionale** ☐

DISCIPLINA _____ **MAS.** ☐ **FEM.** ☐ **1° GRADO** ☐ **2° GRADO** ☐

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

Accompagnatori (vedi punto 7 Circ. prot. n. 3118/A4 del 28.07.03)

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

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

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

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

DATA: …….

…….
In fede
Timbro e firma
del Dirigente Scolastico

Giochi Sportivi Studenteschi 2003/2004
Istituzioni scolastiche secondarie di
I grado

MODELLO DI CERTIFICAZIONE PER ALUNNI SPROVVISTI DI DOCUMENTO DI IDENTITÀ PERSONALE

Il sottoscritto dirigente scolastico _____

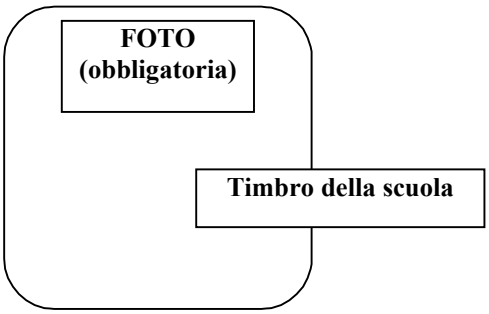
della scuola _____

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

_____

nato il

_____



Data _____/_____/_____ **Firma del dirigente scolastico**

_____

NOTE:

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