



Reggio Emilia, 13 gennaio 2011

Ai Dirigenti Scolastici degli Istituti di 1^a grado

Ai docenti di educazione fisica referenti per i Giochi della Gioventù

Loro indirizzi

Programma tecnico Giochi della Gioventù 2010-11

Fase Provinciale → CLASSI SECONDE e TERZE 25 maggio 2011

Tipologia delle abilità atletiche

POSTAZIONE 1 → 30 METRI PIANI CON RILEVAMENTO MANUALE

Gli insegnanti disporranno in ordine, alla partenza, gli alunni di ciascuna classe, che di seguito correranno sfidandosi a coppie in una prova singola: verranno effettuati tanti sprint quanti sono i componenti della classe.

Qualora una classe fosse composta da un numero di studenti maggiore di quella abbinata, gli studenti in soprannumero correranno comunque accoppiati con alunni dell'altra classe, che svolgeranno così due prove: in tal caso, ai fini della classifica, verrà considerato il miglior tempo ottenuto da costoro.

Uno degli insegnanti accompagnatori, posizionatosi alla partenza, dietro gli studenti impegnati nello sprint, ricevuto l'ok dal giudice di gara (disposto all'arrivo per il rilevamento dei tempi), darà il via a ciascuna gara con uno starter a tavoletta (ai vostri posti - pronti – bang!).

Gli studenti effettueranno lo sprint con partenza dalla posizione di divaricata sagittale, in piedi dietro la linea di start.

Gli educatori CONI, posizionatisi nelle vicinanze del giudice di gara, scriveranno il tempo ottenuto da ciascuno studente della loro classe sui fogli gara: nel caso di studenti che abbiano svolto due prove, verrà scelta la migliore.

Per stilare la classifica di specialità si calcolerà la somma dei tempi, al centesimo di secondo, ottenuti dagli allievi di ciascuna classe; tale somma sarà poi divisa per il numero di studenti, ottenendo un quoziente che rappresenta il **valore medio per quel gruppo**, da utilizzare per determinare i piazzamenti.

In caso di valori coincidenti, verrà preso in considerazione il miglior tempo di classe, scalando eventualmente fino alla terza miglior prestazione e, se necessario, oltre, per determinare le posizioni delle diverse classi.



POSTAZIONE n°2 → LANCIO DEL VORTEX (due prove)

A partire dalla linea di delimitazione anteriore della pedana di lancio (lunga 10m e larga 4m), segnata chiaramente a terra, saranno definite, attraverso linee rette successive, parallele a quella di lancio, e larghe 20m, le zone che serviranno per attribuire velocemente i punteggi, da 1 a 10, ad ogni prova effettuata, senza necessità di misurazione con cordella metrica.

Le linee di riferimento, a distanza crescente dalla pedana di lancio, saranno così segnate: la prima a 16m dalla linea di lancio, e di seguito ogni 3m per le successive, così da poter assegnare ai lanci i punteggi da 1 a 10:

$\leq 16m \rightarrow$ Punti 1; $>16m, \leq 19m \rightarrow$ P 2; $>19m, \leq 22m \rightarrow$ P 3; $>22m, \leq 25m \rightarrow$ P 4; $>25m, \leq 28m \rightarrow$ P 5; $>28m, \leq 31m \rightarrow$ P 6; $>31m, \leq 34m \rightarrow$ P7; $>34m, \leq 37m \rightarrow$ P 8; $>37m, \leq 40m \rightarrow$ P 9; $>40m \rightarrow$ P 10.

Gli studenti di ciascuna classe, in attesa di lanciare o a riposo dopo aver effettuato il proprio lancio, saranno disposti in una zona dedicata, rispettivamente a destra e a sinistra della pedana, organizzati dai propri insegnanti.

Gli allievi delle due classi si alterneranno nell'effettuare un unico turno di lancio, in cui ognuno di essi lancerà due volte consecutivamente il vortex.

- Gli educatori CONI, disposti nella zona di caduta dell'attrezzo, assegneranno i punteggi e li trascriveranno sui fogli gara delle rispettive classi;
- Il giudice chiamerà sollecitamente in pedana e valuterà la validità dei lanci;
- Gli insegnanti organizzeranno la sequenza dei lanciatori della classe, seguendo l'ordine di elenco del foglio gara, e organizzeranno il recupero dell'attrezzo come sotto indicato.

Per velocizzare lo svolgimento delle attività, gli insegnanti organizzeranno la classe in modo che due studenti, che abbiano già effettuato i tiri di gara, si dispongano dal proprio lato, all'esterno della zona di caduta del vortex, recuperandolo dopo l'atterraggio e rilanciandolo a un'altra coppia di compagni, appositamente destinata allo scopo, disposti in una zona specifica per la classe, vicina alla pedana di lancio: da qui il vortex sarà messo a disposizione dei compagni che si apprestano a lanciare.

Per stilare la classifica verrà effettuata la somma dei migliori punteggi ottenuti da tutti gli allievi di ciascuna classe; tale somma sarà quindi divisa per il numero di studenti, ottenendo il **valore medio per quel gruppo**, che sarà utilizzato per determinare i piazzamenti.

In caso di valori coincidenti, verrà utilizzato il miglior punteggio di classe, scalando eventualmente fino al terzo miglior punteggio e, se necessario, oltre, per determinare la classifica.



POSTAZIONE n°3 → SALTO IN LUNGO

La zona di battuta, avrà la lunghezza di 50cm, ed il suo punto più vicino alla buca di sabbia disterà da questa 1m. La battuta sarà libera all'interno dell'area così definita, per cui sarà sufficiente al saltatore staccare all'interno di detta zona, o più dietro, per effettuare un salto valido.

A partire dall'inizio della buca di salto, di lato rispetto a questa, saranno delimitate zone successive ogni 50cm, che serviranno per attribuire velocemente un punteggio ad ogni salto effettuato, senza necessità di misurazione con cordella metrica.

Il punto di riferimento sulla sabbia, per determinare la zona raggiunta col salto, sarà quello più vicino al margine anteriore dell'area di battuta.

La lunghezza raggiunta sarà indipendente dal punto preciso di stacco, una volta che questo sia avvenuto all'interno o dietro l'area di battuta (altrimenti il salto sarà nullo).

Le zone per l'attribuzione del punteggio ottenuto coi salti, considerando la distanza rispetto al margine anteriore dell'area di battuta, saranno:

< 1m →Punti 1; <1,5m →P 2; <2m →P 3; <2,5m →P 4; <3m →P 5;
<3,5m →P 6; <4m →P 7; <4,5m →P 8; <=5m P 9; >5m→ P 10.

Gli allievi di ciascuna classe si alterneranno nell'effettuare due turni di salto, organizzati a rotazione dai rispettivi insegnanti, come da foglio gara.

- Il giudice di gara valuterà la validità dei salti, e ne determinerà il punteggio;
- Gli educatori, a lato della buca, trascriveranno i punteggi sui fogli gara, e provvederanno a pareggiare la sabbia (coadiuvati in seguito da studenti che abbiano finito di saltare, e che i docenti metteranno all'uopo a disposizione);
- Gli insegnanti organizzeranno la sequenza dei propri saltatori.

Per stilare la classifica della fase provinciale, verrà effettuata la somma dei migliori punteggi ottenuti da tutti allievi di ciascuna classe; tale somma sarà divisa per il numero di studenti della classe, ottenendo il **valore medio del gruppo**, utilizzato per determinare i piazzamenti.

In caso di valori coincidenti, verrà utilizzato il miglior punteggio di classe, scalando eventualmente fino al terzo miglior punteggio e, se necessario, oltre, per determinare la classifica.



Tipologia delle abilità ginnico espressive

POSTAZIONE n°4 → STAFFETTA CON PERCORSO A TEMPO

Due percorsi paralleli, rispettivamente appartenenti al percorso giallo e verde, verranno disposti sulle corsie del rettilineo opposto alle tribune.

- Gli alunni delle classi abbinate, per es. A e B, sono disposti in fila indiana dietro la linea di partenza/arrivo, tracciata al suolo, con i primi staffettisti in posizione prona, col palmo delle mani a terra dietro la linea stessa (in corsia 2 gli allievi della classe A, in corsia 5 quelli della B);
- Al “via” si alzano ed eseguono l’andatura denominata “uno, due, undue”, su una scala lunga 4,5m circa, posata a terra sulla corsia, col primo piolo a distanza di 3m dalla linea di partenza (vedi disegno nella pagina successiva);
- Corrono poi avanti ed affrontano a slalom 6 coni stradali di cui il primo, situato sulla linea di confine fra corsia 2 e 3 (squadra A) e fra corsie 5 e 6 (squadra B) dista col suo margine anteriore 4m dal piolo terminale della scala, mentre i successivi, distanti in linea retta col loro margine anteriore 2m dal margine anteriore del primo cono, sono disposti alternatamente sulle linee che delimitano, rispettivamente a destra e a sinistra, le corsie 2 e 4;
- Oltrepassato l’ultimo cono gli allievi effettuano il sottopassaggio di un ostacolo alto 94cm, distante con la parte più anteriore del sostegno al suolo 3m dal margine anteriore dell’ultimo cono stradale;
- Corrono ora 4m (sempre rispetto al punto più anteriore del sostegno al suolo dell’ostacolo di cm 94) ed effettuano il passaggio di 6 miniostacoli, distanti fra loro 1,5m, effettuando 2 appoggi al suolo in ogni spazio compreso fra gli ostacoli (punto di riferimento è sempre quello più anteriore dell’ostacolo appoggiato al suolo);
- Percorrono ancora 4m ed aggirano un cono boa, situato rispettivamente al centro delle corsie 2 e 5, e disposto col suo margine anteriore a 4m di distanza dall’ultimo ostacolo, iniziando il ritorno, in corsa rettilinea, al traguardo;
- Infine, giunti al traguardo, toccano con la mano la schiena del compagno in attesa in posizione prona, il quale potrà alzarsi e continuare la staffetta (lunghezza totale del percorso m 2 x 40 circa).

- Il giudice di gara sarà posizionato alla partenza per dare il via, e rileverà il tempo totale impiegato dalle classi nell’esecuzione della staffetta, nonché la regolarità dei cambi, segnalando agli educatori, con un gesto convenzionale preventivamente concordato, eventuali cambi irregolari, affinché questi possano contestualmente indicare la penalità sui rispettivi fogli gara;

- Gli educatori CONI si disporranno circa a metà del percorso, rileveranno e trascriveranno sul foglio gara le eventuali penalità degli studenti;

- Gli insegnanti disporranno i propri allievi in ordine alla partenza.



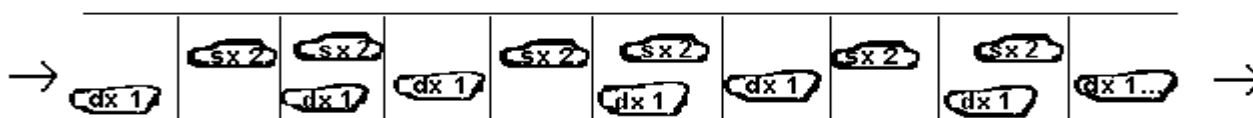
Ciascuna classe eseguirà il percorso, ottenendo un unico tempo finale, che sarà addizionato delle penalità rilevate dagli educatori.

Le penalità, **esclusivamente da 1"**, saranno assegnate per:

- Errori nell'esecuzione dell'andatura "uno, due, undue" sulla scala;
- Ogni cono inforcato (il corpo deve essere tutto dalla stessa parte rispetto al cono stesso);
- per ogni cono non affrontato;
- Contatto con l'ostacolo durante il sottopassaggio;
- Ogni contatto con gli ostacoli durante il passaggio;
- Errori nell'esecuzione del doppio appoggio fra gli ostacoli;
- per ogni ostacolo non "passato" correndovi invece a lato;
- ritorno al traguardo dopo il passaggio dell'ultimo ostacolo, senza aggiramento del cono boa.
- Anticipo dello staffettista in partenza rispetto al tocco sulla schiena del compagno in arrivo, o mancato tocco da parte di quest'ultimo.

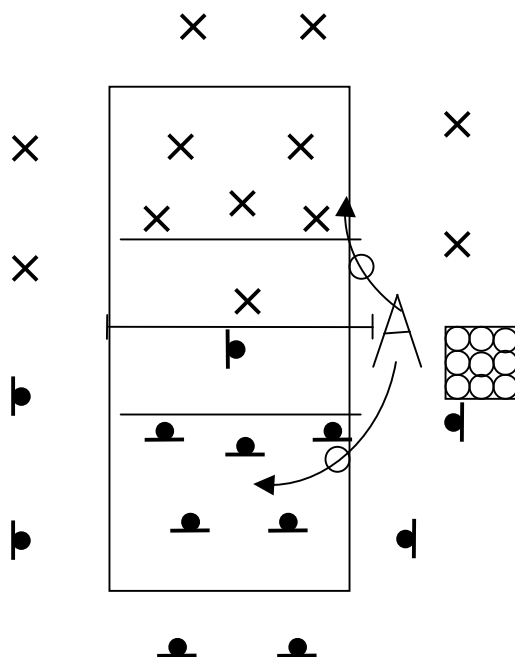
Il tempo totale di classe, ricavato sommando tempo e penalità, sarà diviso per il numero di staffettisti, ottenendo così un **valore medio**, per determinare la classifica del percorso. In caso di parità fra due o più tempi, prederà la classe col minor numero di penalità.

ANDATURA "UNO, DUE, UNDUE"



Tipologia delle abilità dei giochi di squadra

POSTAZIONE n°5 → PALLAVOLO CON PALLONI DI FACILE CONTROLLO



Il terreno di gioco sarà un campo da pallavolo di m 18 x 9, con ciascuna classe divisa in 4 squadre da 4/6 giocatori, che si alterneranno in campo, fino a che tutti abbiano preso parte al gioco.

Qualora una classe abbia più di 24 studenti l'insegnante dovrà prevedere cambi durante il gioco, con l'unico obbligo di far partecipare tutti.

La partita si svolgerà obbligatoriamente mediante la disputa di 4 incontri, della durata di circa 7' ciascuno, in cui si succederanno le 4 squadre che compongono ogni classe.

Invece di far iniziare il gioco con il servizio da fondo campo da parte di un giocatore, sarà il giudice arbitro (A), disposto in zona centrale, a lanciare palloni, **di facile controllo**, alternativamente alle due squadre, che cercheranno di guadagnare il punto rispettando le regole della pallavolo.

Alla fine di ogni singola azione i giocatori in campo faranno uscire la palla "morta" dal terreno di gioco e si prepareranno tempestivamente a ricevere il nuovo rilancio da parte dell'arbitro.

Della palla uscita dal campo si occuperanno i compagni in attesa, opportunamente disposti dagli insegnanti attorno alla propria parte del terreno di gioco, facendola tornare nel cesto portapalloni, disposto dietro il giudice arbitro, passandosela all'esterno del campo.

A metà tempo di ogni incontro, cioè dopo 3' di gioco, la linea d'attacco (i tre giocatori vicino alla rete) cambierà di posto con la linea di difesa, lasciando la possibilità ai giocatori di scegliersi il ruolo nel quale giocare (alzatore/schiacciatore).



Ovviamente l'arbitraggio sarà molto tollerante: il fallo di palleggio verrà sanzionato solamente nel caso la palla si fermi nelle mani del giocatore!

L'invasione, in attacco o in difesa, a rete o a terra, sarà sanzionata con un punto, solo qualora commessa nelle immediate vicinanze del pallone, o quando influenzasse direttamente l'esito dell'azione.

Trascorsi 6' l'arbitro fermerà il gioco per consentire il cambio delle squadre in campo, che dovrà avvenire celermente.

Sarà possibile sostituire velocemente un giocatore per **necessità** (infortunio, stanchezza, ...), facendo entrare il sostituto a gioco fermo, dopo l'uscita del giocatore da sostituire.

Risulterà vincente la classe che abbia ottenuto il maggior numero totale di punti.

Con squadre di 5 giocatori si gioca senza il posto 6. Con squadre di 4 giocatori si gioca senza i posti 1 e 5, ma sempre a campo intero.

- Il giudice arbitrerà la gara, accorderà l'acquisizione di ogni punto, segnalandola a voce alta, e darà, **attraverso il sollecito rilancio** di un nuovo pallone in campo, il via all'azione di gioco seguente.
- Gli educatori, che si posizioneranno in zona centrale, sui lati opposti del campo, coadiuveranno l'arbitro in qualità di giudici di linea e registreranno il punteggio progressivo ottenuto dalla propria classe, aggiornando costantemente il risultato sul foglio gara, fino al raggiungimento del punteggio finale, che riporteranno sul foglio stesso, nell'apposita casella "TOTALE PUNTI PARTITA".
- Gli Insegnanti organizzeranno e seguiranno le squadre durante il gioco, coadiuvando l'arbitro; essi organizzeranno inoltre gli allievi ai bordi della propria parte di campo per il recupero dei palloni morti, e opereranno per un sollecito cambio squadre, al termine di ogni incontro.

Per stilare la classifica durante la fase provinciale dei Giochi della Gioventù, la giuria sommerà:

- il punteggio totale raggiunto dalla classe, più
- un BONUS di 2 punti ogni 3 punti segnati, più
- ulteriori 10 punti qualora la classe fosse risultata vincitrice del confronto con la classe abbinata.
- In caso di parità, verrà preso in considerazione il numero di bonus ottenuti dalla classe.



POSTAZIONE n°6 → GIOCO DEI 3 PASSAGGI COL FRESBEE

(In collaborazione con F.I.F.D. - Federazione Italiana Flying disc -)

Il campo di gioco sarà un quadrato di lato 25m circa, con ciascuna classe divisa in mini squadre da 7 giocatori, che indosseranno divise di diverso colore, e si alterneranno in campo, fino a che tutti abbiano preso parte al gioco.

La partita si svolgerà obbligatoriamente mediante la disputa di 4 incontri, di circa 6/7' ciascuno, in cui si succederanno le 4 mini squadre che formano ogni classe.

All'inizio, previo sorteggio, una squadra, per esempio la squadra **A**, attaccherà con 7 giocatori, contro 4 giocatori della squadra avversaria, la squadra **B**, e giocherà il disco, cercando di effettuare 3 passaggi consecutivi al volo fra i suoi componenti, senza farsi intercettare dagli avversari, **conseguendo in tal modo un punto**, e potendo continuare di seguito per ottenere ancora punti.

I 3 giocatori della mini squadra momentaneamente in difesa, dovranno posizionarsi all'esterno del perimetro di gioco, dalla parte dove si è sistemata la propria classe, in un'area appositamente dedicata.

Un tentativo d'attacco terminerà quando il frisbee sia:

- caduto a terra;
- uscito fuori campo;
- finito nelle mani di un difensore che lo abbia intercettato.

A questo punto l'arbitro concederà ancora due tentativi d'attacco alla squadra **A**, al termine dei quali il disco passerà alla squadra **B**, che avrà a disposizione 3 tentativi per segnare punti, in superiorità numerica 7 contro 4.

Le squadre si alterneranno in questo modo fino al termine dell'incontro, verso la fine del quale l'arbitro, dovendo concedere lo stesso numero di opportunità ad entrambe, deciderà quanti tentativi finali d'attacco assegnare (di nuovo tre, o due, oppure uno solo), a seconda del tempo di gioco rimasto a disposizione.

Il gioco inizierà a centrocampo, e riprenderà dopo ogni interruzione (cambio possesso, infrazione, fallo di gioco), in un punto indicato dall'arbitro, con gli avversari ad almeno 3m di distanza dal disco (considerando un cerchio di raggio 3m rispetto al portatore del disco stesso).

Qualora gli attaccanti non siano in possesso del disco, essi potranno spostarsi liberamente all'interno del campo; tuttavia chi riceverà il fresbee dovrà **arrestarsi** e cercare, da fermo, di passare il disco ad un compagno libero.

Il giocatore in possesso del fresbee può usare un piede come "perno", per muoversi sul posto, analogamente a quanto consentito dalle regole della pallacanestro.

Qualora il giocatore in possesso del disco si spostasse però nel campo, l'arbitro gli ordinerà di fermarsi sul posto per giocare: se anche allora detto giocatore continuasse a spostarsi, l'arbitro considererà terminato il tentativo d'attacco in corso.



In caso di uscita del disco dal perimetro di gioco, il tentativo d'attacco sarà considerato concluso, e si riprenderà all'interno del campo, in corrispondenza della zona d'uscita del frisbee.

Per valutare se il disco sia in campo o meno, l'arbitro controllerà esclusivamente se questo abbia oltrepassato completamente la linea di fuori, che a tutti gli effetti è considerata parte del campo di gioco.

Per la squadra in difesa, non sarà possibile trattenere, spingere, colpire, tirare gli avversari, sia che questi siano in possesso del disco che non.

Il contatto fisico dovrà essere evitato, a meno che questo non sia fortuito, nel lecito tentativo di intercettare il frisbee per cui, nonostante il contatto, sia manifesta l'intenzione del giocatore di andare per il possesso e non sull'avversario.

Al termine di ogni tentativo d'attacco il conteggio dei passaggi riprenderà da 0.

Nel caso che un giocatore della squadra in attacco subisse un contatto, giudicato volontario dall'arbitro, effettuato sia sul portatore del disco che su un suo compagno non in possesso, questi sanzionerà la squadra che abbia commesso il fallo, **assegnando un passaggio in più** alla squadra in attacco, se possibile senza interrompere il gioco.

Qualora invece fosse necessario fermare momentaneamente il gioco, la sua ripresa avverrà, su indicazione dell'arbitro, e la conta dei passaggi riprenderà da dove era stata interrotta, tenendo conto delle eventuali sanzioni inflitte alla squadra che avesse commesso il fallo.

Nel caso che un passaggio fosse intercettato ma non trattenuto da un avversario e il disco giungesse di nuovo, sempre **al volo**, nelle mani di un compagno del passatore, il passaggio sarà considerato valido.

Al termine del primo incontro, verrà concesso un intervallo di 60", durante il quale altre 2 mini squadre da 7 giocatori si posizioneranno per riprendere la partita, con il possesso iniziale invertito rispetto all'incontro precedente. Si procederà così fino al termine dei quattro incontri previsti.

Sarà vincente la classe che abbia ottenuto il maggior numero totale di punti.

- L'arbitro, durante il gioco, dirigerà l'incontro, contando a voce alta il numero progressivo di passaggi fatti dalla squadra in attacco, e accorderà l'acquisizione di ogni punto, sempre segnalandola a voce alta;
- Gli educatori registreranno il punteggio progressivo ottenuto dalla propria classe, aggiornando costantemente il risultato sul foglio gara, e indicando nell'apposita casella il totale punti al termine della partita;
- Gli Insegnanti organizzeranno e seguiranno le squadre durante il gioco.

Sarà sempre possibile sostituire velocemente un giocatore, anche durante lo svolgimento della partita, per **necessità** (infortunio, stanchezza, ...), facendo entrare il sostituto dopo l'uscita dal campo del giocatore da sostituire.



Per stilare la classifica durante la fase provinciale dei Giochi della Gioventù, la giuria sommerà:

- il punteggio totale raggiunto dalla classe, più
- un BONUS di 2 punti ogni 3 punti segnati, più
- ulteriori 10 punti qualora la classe fosse risultata vincitrice del confronto con la classe abbinata.
- In caso di parità, verrà considerato il numero di bonus ottenuti dalla classe.

Si coglie l'occasione per porgere cordiali saluti

Il Coordinatore Tecnico
F.TO Alessandro Zanichelli