

SCHOOL OLYMPIC GAMES

CLASSI 5^e PRIMARIA - a.s. 2013 - 2014

REGOLAMENTO

1. Competizione a squadre delle classi 5^e primaria del Circolo Didattico di Bormio
2. Le gare si svolgeranno il giorno 3 maggio 2014 (in caso di maltempo il 10 maggio 2014) presso il campo sportivo comunale di Bormio.
3. Ad ogni squadra saranno consegnate magliette e pettorali. Ogni atleta è obbligato, per un miglior svolgimento delle competizioni, a presentarsi alle specialità provvisto di maglietta. Il pettorale dovrà essere indossato solo per lo svolgimento della campestre.
4. Per lo svolgimento delle competizioni a squadre (calcetto, pallaguerra, americana, gimkana e tiro alla fune), le squadre dovranno essere obbligatoriamente miste (maschi e femmine).
5. In ogni squadra ciascun concorrente deve partecipare ad un numero equilibrato di giochi rispetto agli altri membri del gruppo.
6. Ogni singola squadra potrà essere ripescata una sola volta in ogni specialità.
7. Possono ripescare solo gli arbitri o gli alunni.
8. Durante lo svolgimento dell'americana, il personale addetto manterrà gli spettatori lontani dalla pista.
9. E' fondamentale il rispetto delle regole stabilite e l'accettazione del risultato

LE SPECIALITA'

CORSA CAMPESTRE

GIMKANA

CALCETTO

AMERICANA

Tutta la squadra

n° 8 per squadra

n° 6 per squadra

4 x 100

2 x roller

1 x 400

1 x mtb

a cronometro

a cronometro

a eliminazione diretta

a cronometro

TIRO ALLA FUNE

PALLA GUERRA

MINIVOLLEY

n° 10 per squadra

n° 10 per squadra

n° 3 per squadra

a eliminazione diretta

a eliminazione diretta

a eliminazione diretta

CALENDARIO

Mercoledì 30 APRILE 2014 ore 15.00

c/o ufficio Unione Sportiva Bormiese

incontro con n° 2 alunni e n° 1 insegnante per squadra per:

- **SORTEGGIO DEGLI INCONTRI**
- **COMPILAZIONE TABELLONI**
- **CONSEGNA MAGLIETTE**

SABATO 03 Maggio 2014

Ore 08.45	CERIMONIA DI APERTURA
Ore 09.30	CAMPESTRE di Km. 1 circa
Ore 10.00	AMERICANA per n° 3 squadre
Ore 10.30	Prima fase CALCETTO
Ore 10.30	Prima fase PALLAGUERRA
Ore 10.30	Prima fase TIRO ALLA FUNE
Ore 10.30	Prima fase MINIVOLLEY
Ore 12.30	AMERICANA per n° 3 squadre
Ore 13.00	Pausa pranzo
Ore 14.00	GIMKANA
Ore 14.15	Fase finale CALCETTO
Ore 14.15	Fase finale PALLA GUERRA
Ore 14.15	Fase finale TIRO ALLA FUNE
Ore 14.15	Fase finale MINIVOLLEY
Ore 15.15	AMERICANA per n° 3 squadre
Ore 16.15	PREMIAZIONE

REGOLAMENTO

DELLE SPECIALITA'

CORSA CAMPESTRE

La specialità di corsa campestre viene disputata su un percorso segnalato di circa 1,5 Km di lunghezza, partecipano alla gara tutti i componenti delle squadre.

La partenza di tutti i concorrenti e l'arrivo, avrà luogo, all'interno del campo sportivo di Bormio.

I concorrenti di ogni squadra saranno schierati sulla linea di partenza, **in fila indiana**. (Ogni squadra sarà libera di scegliere con quale ordine schierare i vari concorrenti.)

Non sono ammesse deviazioni dal percorso, pena la squalifica.

Per la classifica a punti, saranno considerati i primi dieci arrivati d'ogni singola squadra.

GIMKANA

Staffetta di 8 concorrenti per squadra.

Gara a cronometro su percorso ad ostacoli con penalità.

2 concorrenti per salto con la corda, 4 concorrenti corsa con i sacchi, 2 concorrenti corsa con l'uovo e percorso obbligato tra i cinesini.

La classifica a punti verrà redatta in base ai tempi totali di percorrenza, tenendo conto di eventuali penalità.

Svolgimento della gara:

n° 2 concorrenti salto con la corda:

- i due concorrenti dovranno effettuare, in due tempi diversi, (prima uno e dopo l'altro), n° 10 salti **A PIEDI UNITI** con la corda, un eventuale errore comporterà la ripetizione di tutti i salti. Dopo la seconda ripetizione dei salti si passerà alla prova successiva con una penalità di 5".

n° 4 concorrenti corsa con i sacchi:

- i quattro concorrenti, disposti su un percorso rotatorio, dovranno effettuare una staffetta saltando nei sacchi.

n° 2 concorrenti corsa con l'uovo:

- i due concorrenti, uniti con una corda legata alle caviglie, con in bocca un cucchiaino rivolto in avanti (non laterale) e sopra un uovo, dovranno effettuare un percorso obbligato tra i cinesini; le penalizzazioni saranno le seguenti:

- caduta dell'uovo 10" (dieci secondi) sul tempo totale.

Dovranno comunque fermarsi a raccogliere l'uovo, riposizionarlo sul cucchiaino e ripartire.

- mancato passaggio ad ogni cinesino 20 ' (venti secondi) sul tempo totale

CALCETTO

Il torneo di calcetto viene effettuato sul campo sportivo di Bormio, le squadre dovranno essere composte da 6 elementi (1 portiere + 5 giocatori) con la formula ad eliminazione diretta. In caso di parità, al termine degli incontri verranno calciati 3 calci di rigore per squadra, in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza.

Le partite avranno durata di 5 minuti per tempo; la rimessa laterale dovrà essere effettuata con i piedi; la rimessa in gioco del portiere è da effettuarsi con le mani e non oltre la metà del campo;

non è ammessa l'entrata in scivolata, previa l'ammonizione o, a discrezione dell'arbitro, l'espulsione.

Ricordiamo che nel gioco del calcetto il contatto fisico è considerato fallo. Si possono effettuare tutte le sostituzioni necessarie.

Sono ammesse (ma non necessarie) le scarpe da calcio.

Gli incontri verranno sorteggiati.

Nella 2a e 3a fase verrà ripescata una delle squadre perdenti.

AMERICANA

La prova dell'americana a squadre viene disputata col criterio della staffetta, sulla pista d'atletica del campo sportivo. Prevede la partecipazione di 8 concorrenti per squadra che disputano in sequenza le seguenti specialità:

4 concorrenti x 100 mt

2 concorrenti x 400 mt roller

1 concorrente x 400 mt corsa

1 concorrente x 400 mt bicicletta

I cambi nelle diverse frazioni avvengono tutti sul traguardo (eccetto la 4 x 100 mt.), ogni concorrente deve oltrepassare il traguardo prima di dare il cambio.

Nelle frazioni di roller e bici, i concorrenti devono obbligatoriamente indossare il casco protettivo.

La classifica verrà stilata in base ai tempi totali.

TIRO ALLA FUNE

La specialità di tiro alla fune prevede la partecipazione di 10 concorrenti per squadra e consiste in una gara ad eliminazione. Passa il turno successivo la squadra che vince due prove.

Le squadre possono cambiare i 10 concorrenti sono in caso di passaggio ai turni successivi.

I concorrenti sono obbligati a calzare scarpe da ginnastica: non è ammesso l'utilizzo di scarponcini o scarpe da trekking e nemmeno l'utilizzo di guanti.

Gli incontri verranno sorteggiati.

Nella 2a e 3a fase verrà ripescata una delle squadre perdenti.

PALLA GUERRA

Squadre da 10 concorrenti .

Partite a tempo, un unico tempo di 10 minuti con eliminazione diretta.

In caso di parità di concorrenti eliminati allo scadere del tempo, si prosegue sino alla prima cattura.

- Pari o dispari: chi vince conquista la palla, chi perde sceglie il campo.
- Un prigioniero per squadra che sarà sostituito dal primo colpito.
- Chi possiede la palla cerca di colpire subito uno degli avversari, non si fanno i 3 palleggi.
- Chi prende la palla tira.
- Un giocatore è salvato se un compagno riesce ad afferrare la palla, prima che cada a terra.
- L'esterno del campo è delimitato da linee immaginarie: la palla appartiene alla squadra del campo corrispondente.
- È vietato il palleggio tra "prigioniero" e compagni di squadra.

Gli incontri saranno sorteggiati.

Nella 2a e 3a fase sarà ripescata una delle squadre perdenti.

MINIVOLLEY

Il torneo di minivolley, con squadre composte da 3 elementi in campo e cambi liberi, si svolgerà su due campi con la formula ad eliminazione diretta. Due set all' 11 con eventuale set di spareggio.

Gli incontri verranno sorteggiati.

Nella 2a e 3a fase verrà ripescata una delle squadre perdenti.

-1- SCOPO DEL GIOCO

Due squadre si disputano un pallone al di sopra di una rete. Ogni squadra tenta di inviare e fare cadere il pallone sul terreno avversario. La squadra avversaria tenta di impedirlo.

-2- LE SQUADRE

Ogni squadra è costituita da 3 giocatori in campo e da un minimo di nessuna a un massimo di 2 riserve (potranno giocare le squadre con soli 3 giocatori; se ci fossero, le riserve subentrano obbligatoriamente al compagno che ha acquisito il diritto alla battuta, sino a completare la rotazione).

-3- IL CAMPO - LA RETE - IL PALLONE

Il campo di gioco è diviso da una rete in 2 quadrati di dimensioni variabili a seconda del livello di appartenenza.

Le misure sono: mt. 4,50 x 4,50

L'altezza della rete è: mt. 2,00

Per il MINIVOLLEY si usa un pallone di materiale plastico e leggero.

-4- POSIZIONE DEI GIOCATORI

I giocatori si piazzano nel loro campo nel modo più libero. Uno di essi, a rotazione, effettua il servizio.

-5- IL SERVIZIO

La palla è messa in gioco dal giocatore di turno che si posiziona dietro la linea di fondo.

Il giocatore colpisce la palla con una mano dal BASSO in modo che essa sorvoli la rete e cada nel campo avversario. E' assolutamente vietata la battuta dall'alto. Il giocatore non può entrare in campo né toccare la linea di fondo, prima di aver colpito la palla. Per essere valida la palla di servizio può toccare la rete, non può colpire un compagno, né un ostacolo al di sopra o a lato del campo, né cadere al suolo al di fuori del terreno di gioco.

-6- IL TOCCO DI PALLA

Il contatto del giocatore con la palla può avvenire con ogni parte del corpo.

Dopo un massimo di 3 tocchi la palla deve nuovamente superare la rete. La palla non deve essere toccata 2 volte consecutive da parte del medesimo giocatore, salvo che dopo il muro. La palla non deve essere afferrata o tenuta, ma deve rimbalzare.

La palla non deve cadere al suolo nel proprio campo né toccare alcun ostacolo al di sopra o a lato del terreno di gioco, non deve cadere al suolo fuori dal terreno di gioco dopo che un giocatore della squadra l'abbia toccata.

-7- GIOCO A RETE

I giocatori non devono mai toccare la rete né superarla sul piano verticale per toccare la palla tranne che in azione di muro. Possono toccare la linea centrale, ma non devono superarla completamente. La squadra che ha effettuato il muro ha diritto ancora a 3 tocchi.

-8- INTERRUZIONI DI GIOCO

Dopo la battuta, la palla è considerata in gioco fino al fischio dell'arbitro.

Se una gara deve essere interrotta per un caso fortuito e l'interruzione non è definitiva, essa sarà ripresa dal punteggio in cui si era interrotta. L'insegnante può chiedere n° 2 interruzioni del gioco all'interno di 1 set per un tempo massimo di 30 secondi.

-9- PUNTEGGIO

Gli incontri avranno durata di 2 set (è ammesso il pareggio). I set termineranno all'11° punto. In caso di parità al 10° punto il set verrà aggiudicato alla squadra che per prima conquisterà l'11° punto.

-10- L'ARBITRAGGIO

Il gioco è diretto da un MINIARBITRO.

Possono essere utilizzati per questo ruolo anche atleti delle squadre giovanili superiori al minivolley (Allievi/e, Ragazzi/e).

L'arbitro fa osservare le regole di gioco. Fischia l'inizio del gioco e le interruzioni conseguenti al mancato rispetto delle regole.

Le decisioni sono decisive ed inappellabili. L'arbitro inviterà i giocatori ad avere un comportamento sportivo.