



CAMPIONATI STUDENTESCHI A.S. 2022/2023 ATLETICA LEGGERA SU PISTA 2° GRADO SCHEDA TECNICA

CATEGORIA	ANNI DI NASCITA
Allievi/e	2006- 2007 – 2008 – (2009)
Juniore M/F	2004 - 2005

PROGRAMMA GARE

CATEGORIA ALLIVE/I

GRUPPI SPECIALITA'	GARE
CORSE	100 mt – 100hs (A/e h cm 0,76) – 100hs (a/i – h cm 0,84) – 1000 mt 100hs A/e n. 10 ostacoli – mt 13/mt 8,00/mt 15,00 100hs A/i n. 10 ostacoli – mt 13,00/mt 8,50/mt 10,50
SALTI	Lungo - Alto
LANCI	Peso (A/e 3 kg – A/i 5 kg)
STAFFETTA	4x100

CATEGORIA JUNIORES M/F

GRUPPI DI SPECIALITA'	GARE
CORSE	100 mt – 1000 mt – J/F 100hs (0,76) – J/M 110hs (0,91) 100hd distanze 13mt – 8,50mt – 10,50mt 110hs distanze 13,72mt – 9,14mt – 14,02mt
SALTI	Lungo - Alto
LANCI	Peso (J/F 4kg – J/M 6kg)
STAFFETTA	4x100



Ministero dell'Istruzione



REGOLAMENTO CATEGORIA ALLIEVE/I – JUNIORES M/F

FASE PROVINCIALE

- Per la Fase Provinciale viene demandato agli Organismi Provinciali il criterio di partecipazione relativo al numero di studenti da iscrivere in ogni singola gara e al numero degli istituti partecipanti che si qualificano alla fase successiva.

FASE REGIONALE

- I singoli Organismi Regionali decideranno il numero di istituti ed atleti individualisti che accederanno dalle fasi provinciali a quelle regionali, compresa la categoria Juniores.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- Ogni squadra, alle finali regionali e nazionali, è composta obbligatoriamente da 6 atleti.
- Ogni atleta deve gareggiare solo in una gara individuale più, eventualmente, nella staffetta.
- Gli atleti partecipanti ai mt 1000 non possono essere inseriti nella staffetta.

CLASSIFICHE SQUADRE Gruppi di Specialità

CATEGORIA ALLIVE/I

GRUPPI SPECIALITA'	GARE
CORSE	100 mt – 100hs (A/e h cm 0,76) – 100hs (a/i – h cm 0,84) – 1000 mt 100hs A/e n. 10 ostacoli – mt 13/mt 8,00/mt 15,00 100hs A/i n. 10 ostacoli – mt 13,00/mt 8,50/mt 10,50
SALTI	Lungo - Alto
LANCI	Peso (A/e 3 kg – A/i 5 kg)
STAFFETTA	4x100



CATEGORIA JUNIORES M/F

GRUPPI DI SPECIALITA'	GARE
CORSE	100 mt – 1000 mt – J/F 100hs (0,76) – J/M 110hs (0,91) 100hd distanze 13mt – 8,50mt – 10,50mt 110hs distanze 13,72mt – 9,14mt – 14,02mt
SALTI	Lungo - Alto
LANCI	Peso (J/F 4kg – J/M 6kg)
STAFFETTA	4x100

- Le classifiche per squadre verranno redatte sulla somma di 6 miglior punteggi in 6 singole gare, staffetta compresa (con la possibilità quindi di scartare il punteggio peggiore).
- Al primo classificato verrà assegnato 1 punto, al secondo 2 punti, al terzo 3 punti e così a salire fino all'ultimo classificato.
- In caso di squalifiche, ritiri o non classificati verrà assegnato all'atleta il punteggio dell'ultimo classificato più 1 punto e la gara di intenderà comunque coperta.
- Risulterà vincitore l'istituto che avrà totalizzato meno punti nella somma dei punteggi previsti.
- In caso di parità tra 2 o più squadre verrà classificata la squadra che avrà ottenuto il miglior singolo punteggio in assoluto. In caso di ulteriore parità la squadra con gli alunni/e più giovani.
- Le staffette saranno composte obbligatoriamente da 4 atleti facenti parte la squadra escluso l'atleta dei mt 1000.
- Per le false partenze sarà prevista l'applicazione del Regolamento Tecnico Internazionale.
- Per i salti in estensione e per i lanci ogni atleta avrà a disposizione 3 tentativi; i primi otto effettueranno altri 3 tentativi di finale nella fase regionale (eventualmente anche nella fase provinciale, in base al numero di iscrizioni, decideranno gli organismi territoriali).
- Per le gare di corsa si adotterà il sistema delle batterie e finali o serie. Gli organismi territoriali potranno decidere, in base alle iscrizioni, una delle due opzioni.

FINALE NAZIONALE PER LA SOLA CATEGORIA ALLIEVE/E

La Finale Nazionale sarà effettuata con il seguente Regolamento:

- Sono ammesse alla fase nazionale le squadre vincitrici delle fasi regionali.



Ministero dell'Istruzione



- Sono ammessi, a titolo individuale, alla fase nazionale gli atleti vincitori delle fasi regionali di ogni singola specialità, qualora non facessero già parte della squadra finalista nazionale.
- Non sono ammesse sostituzioni per gli atleti che gareggiano a titolo individuale.



CAMPIONATI STUDENTESCHI A.S. 2022/2023
ATLETICA LEGGERA SU PISTA 1° GRADO
SCHEDA TECNICA

CATEGORIA	ANNI DI NASCITA
Ragazze/i	2011 (2012)
Cadette/i	2009 (2010)

PROGRAMMA GARE

CATEGORIA RAGAZZE/I

GRUPPI SPECIALITA'	GARE
CORSE	60 mt – 600 mt – 60hs (6 ostacoli 60 cm. distanze mt. 12/7,5/10,50)
SALTI	Lungo - Alto
LANCI	Peso Kg 2 - Vortex
STAFFETTA	8 x 50 mista cambio libero (4 Ragazzi – 4 ragazze)

CATEGORIA CADETTE/I

GRUPPI DI SPECIALITA'	GARE
CORSE	80 mt – 1000 mt – 80hs (0,76) 80hs C/i: 8hs distanze 13mt/8mt/11mt 80hs C/e: 8hs distanze 12mt/7,50mt/15,50mt
SALTI	Lungo - Alto
LANCI	Vortex
STAFFETTA	4x100



Ministero dell'Istruzione



REGOLAMENTO CATEGORIA RAGAZZE/I

FASE PROVINCIALE

- Per la Fase Provinciale viene demandato agli Organismi Provinciali il criterio di partecipazione relativo al numero di squadre da iscrivere per ogni scuola.
- Poiché l'attività della categoria Ragazze/i si conclude con la fase regionale, e vi deve essere, soprattutto in questa fascia di età, una proposta multidisciplinare, ogni alunno/a dovrà partecipare necessariamente a 2 specialità non appartenenti allo stesso gruppo. La staffetta 8x50 cambio libero, deve essere composta obbligatoriamente da 4 ragazzi e da 4 ragazze che hanno partecipato alle gare precedenti.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- La partecipazione è prevista per Squadra che, per poter essere iscritta, dovrà essere composta da non meno di 4 alunni e 4 alunne.

CLASSIFICHE SQUADRE Gruppi di Specialità

GRUPPI SPECIALITA'	GARE
CORSE	60 mt – 600 mt – 60hs (6 ostacoli 60 cm. distanze mt. 12/7,5/10,50)
SALTI	Lungo - Alto
LANCI	Peso Kg 2 - Vortex
STAFFETTA	8 x 50 mista cambio libero (4 Ragazzi – 4 ragazze)

- Le classifiche per squadre verranno redatte sulla somma di 6 miglior punteggi maschili e 6 femminili (con la possibilità quindi di scartare il punteggio peggiore) più il punteggio della staffetta.
- La staffetta è obbligatoria per ogni squadra e non fa parte delle 2 gare scelte dagli alunne/i.
- Al primo classificato verrà assegnato 1 punto, al secondo 2 punti, al terzo 3 punti e così a salire fino all'ultimo classificato.
- In caso di squalifiche, ritiri o non classificati verrà assegnato all'atleta il punteggio dell'ultimo classificato più 1 punto e la gara si intenderà, comunque, coperta.
- Risulterà vincitore l'istituto che avrà totalizzato meno punti nella somma dei punteggi previsti.



NORME SPECIFICHE

- In caso di parità tra 2 o più squadre verrà classificata la squadra che avrà ottenuto il miglior singolo punteggio in assoluto. In caso di parità la squadra con gli alunni/e più giovani.
- Le staffette saranno composte obbligatoriamente da 4 ragazze e 4 ragazzi degli alunni facenti parte la squadra.
- Per i salti in estensione e per i lanci ogni atleta avrà a disposizione 3 tentativi.
- Per le gare di corsa si adotterà il sistema delle batterie.
- Non è consentito l'uso di scarpe chiodate.

REGOLAMENTO CATEGORIA CADETTE/I

FASE PROVINCIALE

- Per la Fase Provinciale viene demandato agli Organismi Provinciali il criterio di partecipazione relativo al numero di studenti da iscrivere in ogni singola gara e al numero degli istituti che si qualificano alla fase successiva.
- Per la Fase Provinciale sarà utilizzato il regolamento previsto per la Fase Regionale.

FASE REGIONALE

- I singoli Organismi Regionali decideranno il numero di istituti ed atleti individualisti che accederanno dalle fasi provinciali a quelle regionali.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- Ogni squadra, alle finali regionali, è composta obbligatoriamente da 6 atleti.
- Ogni atleta deve gareggiare solo in una gara individuale più, eventualmente, nella staffetta.
- Gli atleti partecipanti ai mt. 1000 non possono essere inseriti nella staffetta.



Ministero dell'Istruzione



CLASSIFICHE SQUADRE Gruppi di Specialità

GRUPPI DI SPECIALITA'	GARE
CORSE	80 mt – 1000 mt – 80hs (0,75) 80hs Cadetti: 8hs distanze 13 mt/8mt/11mt 80hs Cadette: 8hs distanze 12mt/7.50mt/15.50mt
SALTI	Lungo – Alto
LANCI	Vortex
STAFFETTA	4x100

- Le classifiche per squadre verranno redatte sulla somma di 6 miglior punteggi in 6 singole gare, staffetta compresa (con la possibilità di scartare il punteggio peggiore).
- Al primo classificato verrà assegnato 1 punto, al secondo 2 punti, al terzo 3 punti e così a salire fino all'ultimo classificato.
- In caso di squalifiche, ritiri o non classificati verrà assegnato all'atleta il punteggio dell'ultimo classificato più 1 punto e la gara si intenderà, comunque coperta.
- Risulterà vincitore l'istituto che avrà totalizzato meno punti nella somma dei punteggi previsti.

NORME SPECIFICHE

- In caso di parità tra 2 o più squadre verrà classificata prima la squadra che avrà ottenuto il miglior singolo punteggio in assoluto.
- Le staffette saranno composte obbligatoriamente da 4 degli atleti facente parte la squadra escluso l'atleta dei mt. 1000.
- Per le false partenze sarà prevista l'applicazione del regolamento ISF (International School Sport Federation).
- Per i salti in estensione e per i lanci ogni atleta avrà a disposizione 3 tentativi; i primi otto effettueranno altri 3 tentativi di finale nella fase regionale.
- Per le gare di corsa si adotterà il sistema delle batterie e finali o serie. Gli organismi Territoriali potranno decidere, in base alle iscrizioni, una delle due opzioni.
- Non è consentito l'uso delle scarpe chiodate.



FINALE NAZIONALE PER LA SOLA CATEGORIA CADETTI/E

La Finale Nazionale sarà effettuata con il seguente regolamento:

- Sono ammesse alla fase nazionale le squadre vincitrici delle fasi regionali.
- Sono ammessi, a titolo individuale, alla fase nazionale gli atleti vincitori delle fasi regionali di ogni singola specialità, qualora non facessero già parte della squadra finalista nazionale.
- Non sono ammesse sostituzioni per gli atleti che gareggiano a titolo individuale.

CAMPIONATI STUDENTESCHI BASEBALL 5
SCHEDE TECNICA anno scolastico 2022/2023
ISTITUZIONI SCOLASTICHE SECONDARIE DI 1° GRADO

Categorie	Categoria UNICA sperimentale mista Maschi e femmine nati/e nel 2009 – 2010 - 2011 (2012 se in anticipo scolastico)
Composizione squadre, partecipazione e sostituzioni	<p>Per quanto concerne le regole di partecipazione resta fermo il principio inclusivo che deve pervadere ogni attività sportiva scolastica.</p> <p>Ciascuna squadra è composta <u>obbligatoriamente</u> da 8 giocatori/trici (4 maschi e 4 femmine), di cui 5 in campo (3 di un genere e 2 dell'altro). <i>Una squadra può giocare e completa le partite in programma, ma viene esclusa dalla classifica ufficiale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - In caso presenti ad inizio giornata un elenco con meno effettivi o numeri diversi per genere. - In caso non riesca a schierare in campo in ogni fase della partita, per qualsivoglia motivo (ad esempio: infortuni), 5 elementi, di cui 3 giocatori di un genere e 2 giocatori dell'altro, sia in difesa che in attacco. - In caso un giocatore/trice presente a referto ad inizio giornata non venga schierato in campo per almeno una ripresa intera nell'arco della giornata (una difesa e un attacco consecutivi), <u>salvo infortunio in corso di gara</u>. <p>Un giocatore dichiarato infortunato prima di una gara, o sostituito durante una gara per tale motivo, non potrà rientrare in campo, né prendere parte al gioco, <u>anche nella gara successiva</u>.</p>
Tempi di gioco	Gli incontri vengono disputati sulla distanza di 5 riprese. Una gara il cui punteggio sia matematicamente non reversibile, verrà interrotta al termine della 4a ripresa.
Impianti e attrezzature	<p><u>Fasi Provinciali e Regionali:</u> Gli incontri possono svolgersi su superfici diverse (terra, erba, parquet, asfalto, tartan, ecc), anche adattando campi da gioco di altri sport, nel rispetto delle misure regolamentari: distanza tra le basi - mt 13, linea no-hit: mt 4,23 (<i>linea che unisce due punti sulle linee di foul, entrambi a 3 metri da casa base</i>).</p> <p><u>Fasi Nazionali:</u> Gli incontri devono svolgersi su superficie piana e compatta (asfalto, gomma, pvc, resine sintetiche, legno, cemento, ecc), idonea al regolare rimbalzo della pallina.</p>

	Devono essere usate palle ufficiali Baseball 5.
Abbigliamento	I giocatori dovranno indossare un abbigliamento che li renda distinguibili come squadra, con numerazione libera da 00 a 99 e che li differenzi dagli avversari. Non sono consentite scarpe con tacchetti in metallo o gomma.
Regole di base	Valgono le regole del “Regolamento Tecnico Baseball 5” con le seguenti precisazioni e/o eccezioni: - Si ricorda che le sostituzioni vanno effettuate obbligatoriamente solo all'inizio della propria fase difensiva, salvo in caso di infortunio. - 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 prima battuta illegale (<i>in foul o no hit zone</i>), il battitore avrà a disposizione una seconda opportunità. - In caso di parità al termine della quinta ripresa farà fede il regolamento ufficiale Baseball 5.
Criteri di classifica	Nelle fasi con girone all'italiana, per ciascun incontro vinto, verranno assegnati 2 punti, 0 punti in caso di sconfitta. In caso di 2 o più squadre a parità di punti in classifica, questa sarà definita tenendo conto: <ul style="list-style-type: none"> • degli scontri diretti • In caso di ulteriore parità, della squadra con minore media dell'età dei componenti (riferita al solo anno di nascita) • In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio Nelle fasi in cui è prevista l'eliminazione diretta gli incontri verranno giocati al meglio delle tre partite.
Norme generali	In tutte le fasi della manifestazione 2 studenti per ogni squadra svolgeranno anche funzioni di supporto nell'arbitraggio (“Field Officers”). Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.B.S. relativo al Baseball 5.

ALLEGATI



Campionati Studenteschi 2022/2023 Scuola Secondaria di Primo Grado



DANZA SPORTIVA



Programma Tecnico

Danze Coreografiche con tecnica di Cha Cha Cha

Unità competitiva: Gruppo composto da max. 4 alunne/i oppure 2 coppie
(nel gruppo possono partecipare alunni/e con qualsiasi tipologia di disabilità)

Danze Street: con tecnica Hip Hop / Breaking

Unità competitiva: individuale (misto maschi femmine)

Scuola secondaria di primo grado

- Categoria **Unica** (Ragazzi/e – Cadetti/e) anche miste maschi femmine: nati/e negli anni 2009 – 2010 – 2011 (2012 nei casi di anticipo scolastico)

Tempi di gara

Ogni performance presentata, dovrà rispettare i seguenti tempi di gara minimi e massimi:

- danze di squadra (gruppo) su musica propria 1,45'' / 3,00'' minuti
- balli individuali su musica propria 1,30'' / 2,00'' minuti

Impianti ed attrezzatura

Le gare dovranno svolgersi su pista in parquet, linoleum o altra pavimentazione adatta alla danza. Soluzioni di ripiego possono essere adottate, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nelle finalità dei Campionati Studenteschi.

Regole di base Danze a Squadre

TIPOLOGIA DI GARA. Le competizioni di Danze a Squadre (gruppo) consistono in dimostrazioni coreografiche, basate sulle tecniche di Cha Cha Cha su brano musicale a libera scelta

Laddove non espressamente consentito dal regolamento di disciplina, sono vietate coreografie con elementi acrobatici e sollevamenti.

COMPOSIZIONE SQUADRE. Le squadre saranno suddivise in:

- **gruppo (4 elementi, che possono pure ballare in coppia)**

SQUADRE CON ALUNNI-E CON DISABILITA'.

Nel gruppo possono partecipare gli studenti con qualsiasi tipologia di disabilità

Al fine di promuovere l'inclusione, le squadre con alunni disabili, oltre la classifica generale, avranno una seconda classifica con premio riservato.

Regole di base Danze individuali

TIPOLOGIA DI GARA. Le competizioni individuali, previste nei programmi federali del Progetto Sport a Scuola e dei Campionati Studenteschi di Danza Sportiva, consistono nella presentazione di singole coreografie di Hip Hop/Breaking. Nelle danze individuali (hip-hop o breaking) i concorrenti maschili e femminili gareggeranno insieme e determineranno una unica classifica finale

Lo svolgimento delle competizioni, come da regolamenti federali per ciascuno stile, può basarsi su coreografie libere con musica a propria scelta (i concorrenti si esibiscono uno per volta).

UNITÀ COMPETITIVA. Le gare individuali sono riservate a solisti e soliste, ciascun Istituto scolastico provvederà alle selezioni interne. Un solo elemento (maschio e femmina) fra tutti gli istituti risulterà campione e rappresentante della provincia alla fase regionale.

ALUNNI-E CON DISABILITÀ. In accordo con le autorità scolastiche e secondo le indicazioni generali dei programmi di Sport a Scuola, le competizioni prevederanno che gli alunni con disabilità gareggeranno in una unica categoria sia di genere (maschile o femminile) sia di tipologia di disabilità e pertanto verrà stilata una sola classifica finale.

Modalità di Iscrizione

Ciascun Istituto Scolastico, dopo aver regolarmente adempiuto a quanto previsto dalla circolare ministeriale, esprimendo tra le preferenze anche quella per la Danza Sportiva, riceverà i moduli predisposti dalla FIDS per l'adesione ai Campionati Studenteschi, e sarà invitato a segnalare l'eventuale disponibilità della propria palestra per lo svolgimento della fase comunale interscolastica di detti Giochi.

Partecipazione

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

Partecipazione alla fase provinciale

La fase provinciale è aperta a tutte le categorie di seguito elencate:

- Individuale
- Gruppo

Le categorie non previste dalla fase nazionale dei campionati studenteschi potranno terminare le attività di gara fino alla fase regionale.

È aperta la partecipazione a tutti gli studenti della scuola secondaria e secondo grado.

Partecipazione alla fase regionale

Alla fase regionale prenderanno parte le rappresentative di istituto che alle selezioni provinciali si sono classificate in prima e seconda posizione, per ciascuna categoria prevista dai precedenti punti.

Partecipazione alla fase nazionale

Alla fase nazionale accederanno i vincitori della finale regionale:

squadra: 1^a classificata specialità Danza di Gruppo (4 alunni/e con docente accompagnatore)

individualista: 1^o classificato (maschile o femminile) specialità Danza Individuale

individualista (alunni/e con disabilità) : 1^o classificato (maschile o femminile) specialità Danza Individuale

Regole comuni

Nelle fasi regionali e nazionali non è ammessa la sostituzione di studenti/esse che abbiano acquisito il diritto a partecipare a titolo individuale.

Per tutti gli studenti partecipanti ai Campionati Studenteschi, dalle fasi d'Istituto fino alle fasi regionali comprese, è previsto il possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica.

Per tutti i partecipanti alle fasi nazionali dei Campionati Studenteschi è previsto il possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva agonistica



DANZA SPORTIVA



Programma Tecnico

Danze Coreografiche con tecnica di Cha Cha Cha

Unità competitiva: Gruppo composto da max. 4 alunne/i oppure 2 coppie
(nel gruppo possono partecipare alunni/e con qualsiasi tipologia di disabilità)

Danze Street: con tecnica Hip Hop / Breaking

Unità competitiva: individuale (misto maschi femmine)

Scuola secondaria di secondo grado

- Categoria Allievi/e (anche miste): nati negli anni 2006 – 2007 - 2008 (2009 nei casi di studenti in anticipo scolastico)

Tempi di gara

Ogni performance presentata, dovrà rispettare i seguenti tempi di gara minimi e massimi:

- danze di squadra (gruppo) su musica propria 1,45'' / 3,00'' minuti
- balli individuali su musica propria 1,30'' / 2,00'' minuti

Impianti ed attrezzatura

Le gare dovranno svolgersi su pista in parquet, linoleum o altra pavimentazione adatta alla danza. Soluzioni di ripiego possono essere adottate, tenuto conto dello spirito di adattamento e di promozione insito nelle finalità dei Campionati Studenteschi.

Regole di base Danze a Squadre

TIPOLOGIA DI GARA. Le competizioni di Danze a Squadre (gruppo) consistono in dimostrazioni coreografiche, basate sulle tecniche di Cha Cha Cha su brano musicale a libera scelta

Laddove non espressamente consentito dal regolamento di disciplina, sono vietate coreografie con elementi acrobatici e sollevamenti.

COMPOSIZIONE SQUADRE. Le squadre saranno suddivise in:

- **gruppo (4 elementi, che possono ballare anche in coppia)**

SQUADRE CON ALUNNI-E CON DISABILITA'.

Nel gruppo possono partecipare gli studenti con qualsiasi tipologia di disabilità

Al fine di promuovere l'inclusione, le squadre con alunni disabili, oltre la classifica generale, avranno una seconda classifica con premio riservato.

Regole di base Danze individuali

TIPOLOGIA DI GARA. Le competizioni individuali, previste nei programmi federali del Progetto Sport a Scuola e dei Campionati Studenteschi di Danza Sportiva, consistono nella presentazione di singole coreografie di Hip Hop/Breaking. Nelle danze individuali (hip-hop o breaking) i concorrenti maschili e femminili gareggeranno insieme e determineranno una unica classifica finale

Lo svolgimento delle competizioni, come da regolamenti federali per ciascuno stile, può basarsi su coreografie libere con musica a propria scelta (i concorrenti si esibiscono uno per volta).

UNITÀ COMPETITIVA. Le gare individuali sono riservate a solisti e soliste, ciascun Istituto scolastico provvederà alle selezioni interne. Un solo elemento (maschio e femmina) fra tutti gli istituti risulterà campione e rappresentante della provincia alla fase regionale.

ALUNNI-E CON DISABILITÀ. In accordo con le autorità scolastiche e secondo le indicazioni generali dei programmi di Sport a Scuola, le competizioni prevederanno che gli alunni con disabilità gareggeranno in una unica categoria sia di genere (maschile o femminile) sia di tipologia di disabilità e pertanto verrà stilata una sola classifica finale.

Modalità di Iscrizione

Ciascun Istituto Scolastico, dopo aver regolarmente adempiuto a quanto previsto dalla circolare ministeriale, esprimendo tra le preferenze anche quella per la Danza Sportiva, riceverà i moduli predisposti dalla FIDS per l'adesione ai Campionati Studenteschi, e sarà invitato a segnalare l'eventuale disponibilità della propria palestra per lo svolgimento della fase comunale interscolastica di detti Giochi.

Partecipazione

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

Partecipazione alla fase provinciale

La fase provinciale è aperta a tutte le categorie di seguito elencate:

- Individuale
- Gruppo

Le categorie non previste dalla fase nazionale dei campionati studenteschi potranno terminare le attività di gara fino alla fase regionale.

È aperta la partecipazione a tutti gli studenti della scuola secondaria e secondo grado.

Partecipazione alla fase regionale

Alla fase regionale prenderanno parte le rappresentative di istituto che alle selezioni provinciali si sono classificate in prima e seconda posizione, per ciascuna categoria prevista dai precedenti punti.

Partecipazione alla fase nazionale

Alla fase nazionale accederanno i vincitori della finale regionale:

squadra: 1^a classificata specialità danza di Gruppo (4 alunni/e con docente accompagnatore)

individualista: 1° classificato (maschile o femminile) specialità danza individuale

individualista (alunni/e con disabilità) : 1° classificato (maschile o femminile) specialità Danza Individuale

Regole comuni

Nelle fasi regionali e nazionali non è ammessa la sostituzione di studenti/esse che abbiano acquisito il diritto a partecipare a titolo individuale.

Per tutti gli studenti partecipanti ai Campionati Studenteschi, dalle fasi d'Istituto fino alle fasi regionali comprese, è previsto il possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica.

Per tutti i partecipanti alle fasi nazionali dei Campionati Studenteschi è previsto il possesso del certificato di idoneità all'attività sportiva agonistica.



TRAIL-Orienteering (Orientamento di Precisione)



PROGRAMMA TECNICO

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con il CIP (Comitato Italiano Paralimpico) promuove la disciplina del Trail-Orienteering aperta a tutti gli alunni, compresi gli alunni con disabilità.

CATEGORIE

- **PARALIMPICI 1° Grado con disabilità fisica e sensoriale** (HF, ipovedenti e non udenti)
Cat. **UNICA** nati/e negli anni 2008 - 2009 - 2010 - 2011 (2012 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)
- **PARALIMPICI 1° Grado con disabilità intellettiva relazionale** (DIR, C21)
Cat. **UNICA** nati/e negli anni 2008 - 2009 - 2010 - 2011 (2012 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)
- **OPEN 1° Grado** (alunni senza disabilità) aperta a tutti gli alunni
Cat. **UNICA** nati/e negli anni 2009 - 2010 - 2011 (2012 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)

Le suddette categorie non prevedono la distinzione per sesso.

PERCORSO DI GARA E POSTAZIONI A TEMPO

Unici per tutte le categorie.

DISTANZE DI GARA E CARATTERISTICHE DEL PERCORSO

La competizione si svolge lungo comode stradine, con pendenze lievi e percorribili anche con carrozzina. La durata complessiva di un percorso di Trail-O non deve superare i 90 minuti.

PARTECIPAZIONE

la partecipazione può essere sia per Rappresentativa di Istituto, sia Individuale

- **Rappresentativa di Istituto:** la Squadra Integrata Mista, è composta da 4 alunni (2 alunni in cat. OPEN e 2 alunni appartenenti indifferentemente ad una oppure ad ambedue le cat. PARALIMPICHE previste).
- **Individuale:** è ammessa la partecipazione degli alunni a titolo individuale, nei numeri stabiliti dagli Organismi Territoriali.

AMMISSIONE ALLA FASE NAZIONALE

Alla Fase Nazionale verrà ammessa la Rappresentativa di Istituto vincitrice la Fase Regionale composta da 4 alunni (2 Open + 2 Paralimpici) e, come Individualista, il primo classificato di ogni categoria se non facente già parte della rappresentativa ammessa.

IMPIANTI E ATTREZZATURE

L'impianto ideale per le gare di Trail-O è l'ambiente naturale (in genere un bosco o un parco cittadino), molto ricco di dettagli, rappresentato in scala da 1:1.000 a 1:4.000. La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dall'International Orienteering Federation (IOF).

ABBIGLIAMENTO

Non ci sono norme particolari per l'abbigliamento di gara.

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Al termine della prova, verrà stilata una Classifica Individuale per ogni Categoria e una Classifica per Rappresentative di Istituto.

- **Classifica individuale** verrà stilata una classifica generale individuale che terrà conto del maggior numero di risposte esatte fornite nel percorso di gara (escluse le postazioni a tempo) e, a parità di risposte esatte, del minor rilievo cronometrico ottenuto nelle piazzole a tempo. Dalla classifica generale verranno scorporate le classifiche individuali per ognuna delle tre categorie previste.
- **Classifica a Squadre** la classifica per Rappresentative di Istituto terrà conto della somma dei punteggi dei 4 componenti della squadra e, in caso di parità, della somma dei tempi ottenuti nelle postazioni a tempo. In caso di ulteriore parità si terrà conto prioritariamente dei punteggi e dei tempi ottenuti dagli atleti Paralimpici.
Le rappresentative incomplete non saranno classificate.

ACCOMPAGNATORI

Gli Insegnanti o il personale preposto all'accompagnamento degli alunni PARALIMPICI hanno unicamente la funzione di sorveglianza e/o di aiuto ai concorrenti per superare le difficoltà legate agli spostamenti che si dovessero manifestare lungo il percorso di gara. Durante tutta la prova devono rimanere in silenzio per non arrecare disturbo e favorire la concentrazione dei concorrenti. Non possono in nessun caso interferire nelle risposte fornite dal concorrente.

PRESCRIZIONI TECNICHE DI GARA

Cartellino di gara: va consegnato all'alunno a inizio gara in duplice copia.

Punzone: per la punzonatura del cartellino di gara l'organizzazione consegna a ogni concorrente un punzone personale oppure ne rende disponibile uno per ogni piazzola.

Percorso: l'itinerario da seguire va segnalato sulla carta e/o nella realtà con mezzi idonei. Non è permesso uscire dall'itinerario.

Piazzole di sosta/punti di osservazione: non sono indicati nella carta, ma resi ben evidenti lungo il percorso con apposita segnaletica.

Grappolo di lanterne: da ogni punto di osservazione al concorrente devono essere visibili sempre tre lanterne (A, B, C) individuate seguendo l'ordine da sinistra verso destra. Una sola delle tre lanterne è indicata in carta al centro del cerchietto e posta correttamente sul terreno.

La risposta "Z" - Zero (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) non è permessa.

Le lanterne devono essere poste sul terreno e descritte secondo i seguenti due principi tecnici:

- se poste su oggetti diversi e ben distinti e con una sola delle tre lanterne contenuta all'interno del cerchio, non necessitano di descrizione, in quanto già molto evidenti sulla mappa
In questo caso, al posto della descrizione del punto va posta la dicitura "nessuna descrizione"
- se poste su un unico o più oggetti simili, con due, oppure tre lanterne contenute all'interno del cerchio, è obbligatorio dare la descrizione del punto in forma testuale (non simbolica)

In caso di discrepanza fra descrizione punto e centro del cerchio prevale il centro del cerchio.

Mappa di gara: sulla mappa di gara, ad ogni grappolo di lanterne poste sul terreno, corrisponde un cerchietto numerato progressivamente. Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne del grappolo è quella posta al centro del cerchio e punzonare la risposta sul proprio cartellino testimone. Le possibili risposte saranno:

- al centro del cerchio viene individuata la lanterna **A**
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna **B**
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna **C**

Tempo massimo di gara: al concorrente vengono concessi: 3' per ogni 100 metri di percorso effettivo + 3' per ogni punto del percorso + 3' per ogni 10 metri di dislivello superati in salita.

Il Tempo Massimo concesso al concorrente deve essere indicato in carta e comunicato. Il superamento del tempo massimo di 5 minuti, o sue frazioni, comporta la sottrazione di 1 punto.

Le postazioni a tempo non sono computate nel tempo di gara.

Postazioni a tempo: vanno predisposte da una o due piazzole al di fuori del percorso di gara, indifferentemente prima della partenza oppure al termine dopo l'arrivo. Per ogni piazzola vanno posizionate sei lanterne (A-F) e predisposti tre quesiti utilizzando altrettante mappe in possesso ai soli giudici di piazzola.

Il tempo massimo concesso al concorrente per fornire le tre risposte è di 90 secondi.

- ogni risposta errata viene penalizzata con 60 secondi
- ogni risposta non data o data dopo il 90° secondo viene penalizzata con 60 secondi

Il tempo finale realizzato da ogni concorrente nelle postazioni a Tempo è dato dal tempo impiegato a rispondere, rilevato dai giudici, sommato alle eventuali penalità.

Procedura nei punti a tempo: Il giudice della postazione a tempo chiama il concorrente e lo invita ad accomodarsi su una seggiola, pronuncia la seguente formula: "ci sono sei lanterne" e mentre le indica una ad una in senso orario (da sinistra verso destra) con un evidente gesto del braccio, le denomina con una lettera dell'alfabeto (A-B-C-D-E-F).

Al termine di questa procedura il giudice consegna al concorrente un plico contenente tre mappe (PT1, PT2, PT3) orientate e comunica al concorrente "il tempo parte ora", avviando contemporaneamente il cronometro.

Il concorrente, sfogliando il plico affronta il primo quesito e comunica al giudice (indicando la lettera corrispondente) quale delle sei lanterne è quella rappresentata nella prima mappa (PT1). Comunicata la prima risposta passa alla mappa successiva (PT2) e fornisce la seconda risposta. La prova termina esaminando la terza mappa (PT3) e dando la terza risposta. Il giudice, ricevuta la terza risposta, ferma il cronometro; comunica al concorrente il tempo totale impiegato e le tre risposte annotate.

FAIR PLAY

Tutte le persone che prendono parte ad una gara di Trail Orienteering devono comportarsi con onestà e lealtà. Devono mantenere un atteggiamento sportivo e uno spirito di amicizia. Gli alunni in carrozzina o con difficoltà nella deambulazione devono avere la precedenza sul lato della strada più vicino ai punti di decisione e davanti ai concorrenti autosufficienti. Sul terreno di gara i concorrenti non possono comunicare in nessuna forma fra di loro e/o con gli insegnanti accompagnatori, mantenendo il silenzio. Il docente accompagnatore che durante la gara assiste lo studente paralimpico non può fornire alcun tipo di suggerimento.

Il mancato rispetto di tali indicazioni comporta la squalifica del concorrente.

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto Tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.S.O.



TRAIL-Orienteering (Orientamento di Precisione)



PROGRAMMA TECNICO

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con il CIP (Comitato Italiano Paralimpico) promuove la disciplina del Trail-Orienteering aperta a tutti gli alunni, compresi gli alunni con disabilità.

CATEGORIE

- **PARALIMPICI 2° Grado con disabilità fisica e sensoriale** (HF, ipovedenti e non udenti)
Cat. **UNICA** nati/e negli anni 2005 - 2006 - 2007 - 2008 (2009 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)
- **PARALIMPICI 2° Grado con disabilità intellettiva relazionale** (DIR, C21)
Cat. **UNICA** nati/e negli anni 2005 - 2006 - 2007 - 2008 (2009 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)
- **OPEN 2° Grado** (alunni senza disabilità) aperta a tutti gli alunni
Cat. **UNICA** nati/e negli anni 2006 - 2007 - 2008 (2009 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)

Le suddette categorie non prevedono la distinzione per sesso.

PERCORSO DI GARA E POSTAZIONI A TEMPO

Unici per tutte le categorie.

DISTANZE DI GARA E CARATTERISTICHE DEL PERCORSO

La competizione si svolge lungo comode stradine, con pendenze lievi e percorribili anche con carrozzina. La durata complessiva di un percorso di Trail-O non deve superare i 90 minuti.

PARTECIPAZIONE

la partecipazione può essere sia per Rappresentativa di Istituto, sia Individuale

- **Rappresentativa di Istituto:** la Squadra Integrata Mista, è composta da 4 alunni (2 alunni in cat. OPEN e 2 alunni appartenenti indifferentemente ad una oppure ad ambedue le cat. PARALIMPICHE previste).
- **Individuale:** è ammessa la partecipazione degli alunni a titolo individuale, nei numeri stabiliti dagli Organismi Territoriali.

AMMISSIONE ALLA FASE NAZIONALE

Alla Fase Nazionale verrà ammessa la Rappresentativa di Istituto vincitrice la Fase Regionale composta da 4 alunni (2 Open + 2 Paralimpici) e, come Individualista, il primo classificato di ogni categoria se non facente già parte della rappresentativa ammessa.

IMPIANTI e ATTREZZATURE

L'impianto ideale per le gare di Trail-O è l'ambiente naturale (in genere un bosco o un parco cittadino), molto ricco di dettagli, rappresentato in scala da 1:1.000 a 1:4.000. La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dall'International Orienteering Federation (IOF).

ABBIGLIAMENTO

Non ci sono norme particolari per l'abbigliamento di gara.

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Al termine della prova verrà stilata una Classifica Individuale per ogni Categoria e una Classifica per Rappresentative di Istituto.

- **Classifica individuale** verrà stilata una classifica generale individuale che terrà conto del maggior numero di risposte esatte fornite nel percorso di gara (escluse le postazioni a tempo) e, a parità di risposte esatte, del minor rilievo cronometrico ottenuto nelle piazzole a tempo. Dalla classifica generale verranno scorporate le classifiche individuali per ognuna delle tre categorie previste.
- **Classifica a Squadre** la classifica per Rappresentative di Istituto terrà conto della somma dei punteggi dei 4 componenti della squadra e, in caso di parità, della somma dei tempi ottenuti nelle postazioni a tempo. In caso di ulteriore parità si terrà conto prioritariamente dei punteggi e dei tempi ottenuti dagli atleti Paralimpici.

Le rappresentative incomplete non saranno classificate.

ACCOMPAGNATORI

Gli Insegnanti o il personale preposto all'accompagnamento degli alunni PARALIMPICI hanno unicamente la funzione di sorveglianza e/o di aiuto ai concorrenti per superare le difficoltà legate agli spostamenti che si dovessero manifestare lungo il percorso di gara. Durante tutta la prova devono rimanere in silenzio per non arrecare disturbo e favorire la concentrazione dei concorrenti. Non possono in nessun caso interferire nelle risposte fornite dal concorrente.

PRESCRIZIONI TECNICHE DI GARA

Cartellino di gara: va consegnato all'alunno a inizio gara in duplice copia.

Punzone: per la punzonatura del cartellino di gara l'organizzazione consegna a ogni concorrente un punzone personale oppure ne rende disponibile uno per ogni piazzola.

Percorso: l'itinerario da seguire va segnalato sulla carta e/o nella realtà con mezzi idonei. Non è permesso uscire dall'itinerario.

Piazzole di sosta/punti di osservazione: non sono indicati nella carta, ma resi ben evidenti lungo il percorso con apposita segnaletica.

Grappolo di lanterne: da ogni punto di osservazione al concorrente devono essere visibili sempre tre lanterne (A, B, C) individuate seguendo l'ordine da sinistra verso destra

La risposta "Z" - Zero (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) è permessa.

Le lanterne devono essere poste sul terreno e descritte secondo i seguenti due principi tecnici:

- se poste su oggetti diversi e ben distinti e con una sola delle tre lanterne (compresa la ZERO) contenuta all'interno del cerchio, non necessitano di descrizione, in quanto già molto evidenti sulla mappa. In questo caso, al posto della descrizione del punto va posta la dicitura "nessuna descrizione".
- se poste su un unico o più oggetti simili, con due, oppure tre lanterne (compresa la ZERO) contenute all'interno del cerchio, è obbligatorio dare la descrizione del punto in forma testuale (non simbolica).

In caso di discrepanza fra descrizione punto e centro del cerchio prevale il centro del cerchio.

Mappa di gara: sulla mappa di gara, ad ogni grappolo di lanterne poste sul terreno, corrisponde un cerchietto numerato progressivamente. Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne del grappolo (o se nessuna di queste) è quella posta al centro del cerchio e punzonare la risposta sul proprio cartellino testimone. Le possibili risposte saranno:

- al centro del cerchio viene individuata la lanterna **A**
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna **B**
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna **C**
- al centro del cerchio non viene individuata alcuna lanterna **Z** (Zero)

Tempo massimo di gara: al concorrente vengono concessi: 3' per ogni 100 metri di percorso effettivo + 3' per ogni punto del percorso + 3' per ogni 10 metri di dislivello superati in salita.

Il Tempo Massimo concesso al concorrente deve essere indicato in carta e comunicato. Il superamento del tempo massimo di 5 minuti, o sue frazioni, comporta la sottrazione di 1 punto.

Le postazioni a tempo non sono computate nel tempo di gara.

Postazioni a tempo: vanno predisposte da una o due piazzole al di fuori del percorso di gara, indifferentemente prima della partenza oppure al termine dopo l'arrivo. Per ogni piazzola vanno posizionate sei lanterne (A - F) e predisposti tre quesiti utilizzando altrettante mappe in possesso ai soli giudici di piazzola.

NB: nelle postazioni a tempo, la risposta "Z" - Zero (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) non è permessa.

Il tempo massimo concesso al concorrente per fornire le tre risposte è di 90 secondi

- ogni risposta errata viene penalizzata con 60 secondi.
- ogni risposta non data o data dopo il 90° secondo viene penalizzata con 60 secondi

Il tempo finale realizzato da ogni concorrente nelle postazioni a Tempo è dato dal tempo impiegato a rispondere, rilevato dai giudici, sommato alle eventuali penalità.

Procedura nei punti a tempo: Il giudice della postazione a tempo chiama il concorrente e lo invita ad accomodarsi su una seggiola, pronuncia la seguente formula: "ci sono sei lanterne" e mentre le indica una ad una in senso orario (da sinistra verso destra) con un evidente gesto del braccio, le denomina con una lettera dell'alfabeto (A-B-C-D-E-F).

Al termine di questa procedura il giudice consegna al concorrente un plico contenente tre mappe (PT1, PT2, PT3) orientate e comunica al concorrente "il tempo parte ora", avviando contemporaneamente il cronometro.

Il concorrente, sfogliando il plico affronta il primo quesito e comunica al giudice (indicando la lettera corrispondente) quale delle sei lanterne è quella rappresentata nella prima mappa (PT1). Comunicata la prima risposta passa alla mappa successiva (PT2) e fornisce la seconda risposta. La prova termina esaminando la terza mappa (PT3) e dando la terza risposta. Il giudice, ricevuta la terza risposta, ferma il cronometro; comunica al concorrente il tempo totale impiegato e le tre risposte annotate.

FAIR PLAY

Tutte le persone che prendono parte ad una gara di Trail Orienteering devono comportarsi con onestà e lealtà. Devono mantenere un atteggiamento sportivo e uno spirito di amicizia. Gli alunni in carrozzina o con difficoltà nella deambulazione devono avere la precedenza sul lato della strada più vicino ai punti di decisione e davanti ai concorrenti autosufficienti. Sul terreno di gara i concorrenti non possono comunicare in nessuna forma fra di loro e/o con gli insegnanti accompagnatori, mantenendo il silenzio. Il docente accompagnatore che durante la gara assiste lo studente paralimpico non può fornire alcun tipo di suggerimento.

Il mancato rispetto di tali indicazioni comporta la squalifica del concorrente.

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.S.O.

Campionati Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

PALLACANESTRO

3 X 3

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari, ogni partita di disputa su una delle due metà campo utilizzando un solo canestro.

I canestri sono di tipo regolamentare (altezza m. 3.05), i palloni regolamentari (n. 7 per la categoria Maschile - n.6 per quella Femminile).

Composizione delle squadre

Gli Istituti possono iscriversi con una o più squadre maschili e femminili, e possono prendere parte alla manifestazione sia atleti/e tesserati/e alla FIP che atleti/e non tesserati/e. Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara massimo 4 giocatori/trici, di cui 3 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 3 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 3 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 20-0 ed un punto di penalizzazione in classifica.

Tempi di gioco

In tutte le fasi previste le gare si svolgeranno con 1 tempo di gioco di 10 minuti effettivi (il cronometro non deve mai essere arrestato), o fino al raggiungimento da parte di una delle due squadre di 21 punti totali.

In caso di parità al termine dei 10' di gioco previsti si procederà con un tempo supplementare che terminerà con la realizzazione del primo canestro da parte di una delle due squadre in campo.

Modalità di gioco

Torneo all'italiana tra le squadre partecipanti, il punteggio viene attribuito come segue:

Vittoria: Punti 3 Sconfitta: Punti 1

Il Torneo si articola in una fase provinciale, una fase regionale ed una eventuale fase nazionale.

Dalla fase provinciale saranno ammesse a partecipare alla fase regionale un numero di squadre che verrà definito regione per regione e terrà conto del numero complessivo delle squadre maschili e femminili iscritte in ciascuna provincia.

Regole Tecniche.

Il possesso di palla iniziale viene assegnato con un sorteggio sia per l'inizio del tempo di gioco previsto che per l'eventuale tempo supplementare, l'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 14" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva, perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale.

Campionati Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Sulle rimesse laterali o dal fondo, l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti anche quando viene effettuata dalla squadra che era già in attacco.

Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari. Al fine di velocizzare il gioco non è prevista la rimessa da fondo campo e la palla deve essere portata (in palleggio o con il passaggio) dalla squadra in attacco oltre la linea dei tre punti senza alcun possibile intervento da parte della squadra che difende.

Non esistono tiri liberi.

Valore dei punti.

- la realizzazione del canestro su azione di gioco vale sempre **2 punti**;

- la realizzazione del canestro su azione di gioco effettuato al di fuori dell'area dei 6,75, vale **3 punti**

- per un fallo su canestro realizzato, oltre ai 2 o 3 punti viene assegnato un ulteriore punto alla squadra che ha realizzato e la palla passerà alla squadra avversaria

- per ogni fallo subito da un giocatore con o senza palla durante le varie fasi di gioco, **1 punto**, e **possesso di palla (con rimessa dal fondo)** viene assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo

- in caso di fallo tecnico, **1 punto**, e rimessa dal fondo, viene assegnato alla squadra avversaria

- gli arbitri hanno facoltà di comminare **1 punto** di penalizzazione alla squadra che volontariamente allontana il pallone dal campo di gioco per causare una perdita di tempo.

Norme di gioco.

Non è previsto un limite di falli individuali.

Non sono previsti time out

In caso di palla contesa, il gioco verrà ripreso con una palla a 2 sulla linea di tiro libero.

Avvicendamento dei giocatori:

I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.

Durata azione di attacco:

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve effettuare un tiro entro 14 secondi sarà l'arbitro ad avvisare quando mancano 5 secondi per tentare il tiro.

Difesa:

È obbligatoria la difesa individuale e non è consentito alcun altro tipo di difesa.

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro" in vigore nel corrente anno sportivo

Campionati Studenteschi
Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Campionati Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

PALLACANESTRO

3 X 3

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari, ogni partita di disputa su una delle due metà campo utilizzando un solo canestro.

I canestri sono di tipo regolamentare (altezza m. 3.05), i palloni regolamentari (n. 7 per la categoria Maschile - n.6 per quella Femminile).

Composizione delle squadre

Gli Istituti possono iscriversi con una o più squadre maschili e femminili, e possono prendere parte alla manifestazione sia atleti/e tesserati/e alla FIP che atleti/e non tesserati/e. Ogni squadra, maschile e femminile, può iscrivere a referto in ogni gara massimo 4 giocatori/trici, di cui 3 scendono in campo. Non sono ammesse squadre con un numero inferiore a 3 giocatori/trici. Nel caso in cui una squadra si presenti con meno di 3 giocatori/trici, la gara non verrà effettuata e la squadra in difetto avrà partita persa per 20-0 ed un punto di penalizzazione in classifica.

Tempi di gioco

In tutte le fasi previste le gare si svolgeranno con 1 tempo di gioco di 10 minuti effettivi (il cronometro non deve mai essere arrestato), o fino al raggiungimento da parte di una delle due squadre di 21 punti totali.

In caso di parità al termine dei 10' di gioco previsti si procederà con un tempo supplementare che terminerà con la realizzazione del primo canestro da parte di una delle due squadre in campo.

Modalità di gioco

Torneo all'italiana tra le squadre partecipanti, il punteggio viene attribuito come segue:

Vittoria: Punti 3

Sconfitta: Punti 1

Il Torneo si articola in una fase provinciale, una fase regionale ed una eventuale fase nazionale.

Dalla fase provinciale saranno ammesse a partecipare alla fase regionale un numero di squadre che verrà definito regione per regione e terrà conto del numero complessivo delle squadre maschili e femminili iscritte in ciascuna provincia.

Regole Tecniche.

Il possesso di palla iniziale viene assegnato con un sorteggio sia per l'inizio del tempo di gioco previsto che per l'eventuale tempo supplementare, l'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 14" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva, perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale.

Sulle rimesse laterali o dal fondo, l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti anche quando viene effettuata dalla squadra che era già in attacco.

Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari. Al fine di velocizzare il gioco non è prevista la rimessa da fondo campo e la palla deve essere portata (in palleggio o con il passaggio) dalla squadra in attacco oltre la linea dei tre punti senza alcun possibile intervento da parte della squadra che difende.

Non esistono tiri liberi.

Valore dei punti.

- la realizzazione del canestro su azione di gioco vale sempre **2 punti**;

Campionati Studenteschi Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

- la realizzazione del canestro su azione di gioco effettuato al di fuori dell'area dei 6,75, vale **3 punti**
- per un fallo su canestro realizzato, oltre ai 2 o 3 punti viene assegnato un ulteriore punto alla squadra che ha realizzato e la palla passerà alla squadra avversaria
- per ogni fallo subito da un giocatore con o senza palla durante le varie fasi di gioco, **1 punto**, e **possesso di palla (con rimessa dal fondo)** viene assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo
- in caso di fallo tecnico, **1 punto**, e rimessa dal fondo, viene assegnato alla squadra avversaria
- gli arbitri hanno facoltà di comminare **1 punto** di penalizzazione alla squadra che volontariamente allontana il pallone dal campo di gioco per causare una perdita di tempo.

Norme di gioco.

Non è previsto un limite di falli individuali.

Non sono previsti time out

In caso di palla contesa, il gioco verrà ripreso con una palla a 2 sulla linea di tiro libero.

Avvicendamento dei giocatori:

I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.

Durata azione di attacco:

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve effettuare un tiro entro 14 secondi sarà l'arbitro ad avvisare quando mancano 5 secondi per tentare il tiro.

Difesa:

È obbligatoria la difesa individuale e non è consentito alcun altro tipo di difesa.

Per quanto non esplicitamente previsto, si fa riferimento al "Regolamento Tecnico Ufficiale della Pallacanestro" in vigore nel corrente anno sportivo.



Campionati Studenteschi Tiro con l'Arco

Istituzioni Scolastiche secondarie di II grado

Anno Scolastico 2022/2023

Programma tecnico

La gara si svolge su bersagli di cm. 80 di diametro posti ad una distanza di m. 15 (M e F).
Si tirano 12 serie di frecce (tre frecce ogni *serie*) per un totale di 36 frecce per ogni concorrente.
Il recupero delle frecce e la registrazione dei punteggi avviene dopo ogni *serie*.
Una *serie* deve essere tirata nel tempo massimo di due minuti.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto (squadra), è composta da 3 alunni nel maschile e 3 alunne nel femminile.

Partecipazione fino alle fasi regionali

Partecipano alle fasi successive a quelle di istituto le squadre classificate, più i vincitori delle gare maschili e femminili se non facenti parte della squadra, nel numero previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Impianti ed attrezzature

Le gare possono svolgersi in impianti all'aperto o al chiuso secondo le norme previste dal Regolamento Tecnico di Tiro Fitarco.
Vengono utilizzati gli archi-scuola con mirino e rest ma senza altro tipo di accessori (bottone, clicker, stabilizzatori, ecc..).

Punteggi e classifiche

Tra i partecipanti, compresi gli alunni disabili, viene stilata una classifica individuale e una a squadre (maschile e femminile).

La classifica individuale viene redatta secondo il punteggio conseguito.

Classifica a squadre: a tutti i partecipanti viene attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 punti al 3°, fino all'ultimo regolarmente classificato; ai ritirati si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti più uno. Vince la squadra con il punteggio più basso.

Alunni con disabilità

Partecipano con le medesime norme tecniche alle fasi di Istituto, Regionali e Nazionali gli alunni con disabilità fisica (*deambulanti, deambulanti con ausili e non deambulanti*) e *intellettivi*. Essi sono inseriti nella classifica individuale e a squadre indipendentemente dalla disabilità. Per gli alunni DIR e C 21 l'alunno deve essere assistito da un alunno Partner (alunno dello stesso istituto scolastico ed esperto della disciplina sportiva del Tiro con l'Arco), posto accanto all'atleta impegnato alla gara per assisterlo. Tale assistenza deve essere continua, anche nel momento di recupero frecce, ma non deve assolutamente interferire sul conteggio dei punti.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più squadre, vince la squadra i cui componenti hanno ottenuto il miglior punteggio individuali.

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vige il regolamento Tecnico di Tiro della Fitarco e F.I.S.D.I.R.



Campionati Studenteschi

Tiro con l'Arco

Istituzioni Scolastiche secondarie di I grado

Anno Scolastico 2022/2023

Programma tecnico

La gara si svolge su bersagli di cm. 80 di diametro posti ad una distanza di m. 10 (M e F).
Si tirano 12 serie di frecce (tre frecce ogni *serie*) per un totale di 36 frecce per ogni concorrente.
Il recupero delle frecce e la registrazione dei punteggi avviene dopo ogni *serie*.
Una *serie* deve essere tirata nel tempo massimo di due minuti.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto (squadra), è composta da 3 alunni nel maschile e 3 alunne nel femminile.

Partecipazione fino alle fasi regionali

Partecipano alle fasi successive a quelle di istituto le squadre classificate, più i vincitori delle gare maschili e femminili se non facenti parte della squadra, nel numero previsto dalla competente Commissione Organizzatrice.

Impianti ed attrezzature

Le gare possono svolgersi in impianti all'aperto o al chiuso secondo le norme previste dal Regolamento Tecnico di Tiro Fitarco.
Vengono utilizzati gli archi-scuola con mirino e rest ma senza altro tipo di accessori (bottone, clicker, stabilizzatori, ecc..).

Punteggi e classifiche

Tra i partecipanti, compresi gli alunni disabili, viene stilata una classifica individuale e una a squadre (maschile e femminile).

La classifica individuale viene redatta secondo il punteggio conseguito.

Classifica a squadre: a tutti i partecipanti viene attribuito il punteggio corrispondente alla classifica individuale di appartenenza come segue: 1 punto al 1°, 2 punti al 2°, 3 punti al 3°, fino all'ultimo regolarmente classificato; ai ritirati si assegnano tanti punti quanti sono i concorrenti più uno. Vince la squadra con il punteggio più basso.

Alunni con disabilità

Partecipano con le medesime norme tecniche alle fasi di Istituto, Regionali e Nazionali gli alunni con disabilità fisica deambulanti, deambulanti con ausili, non deambulanti e intellettivi. Sono inseriti nella classifica individuale e a squadre indipendentemente dalla disabilità. Per gli alunni DIR e C 21 l'alunno deve essere assistito da un alunno Partner (alunno dello stesso istituto scolastico ed esperto della disciplina sportiva del Tiro con l'Arco), posto accanto all'atleta impegnato alla gara per assisterlo. Tale assistenza deve essere continua, anche nel momento di recupero frecce, ma non deve assolutamente interferire sul conteggio dei punti.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più squadre, vince la squadra i cui componenti hanno ottenuto il miglior punteggio individuale.

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vige il regolamento Tecnico di Tiro della Fitarco e F.I.S.D.I.R.

VELA SCHEMA TECNICA

Categorie

Categoria unica sperimentale: nati/e negli anni 2009-2010-2011 (2012 nei casi di alunni/e in anticipo scolastico).

L'equipaggio può essere sia singolo che misto (maschi e femmine), tutti appartenenti allo stesso Istituto.

*Tenendo conto che i Campionati Studenteschi trovano la naturale collocazione nell'ambito delle **attività di avviamento alla pratica sportiva**, si raccomanda la composizione degli equipaggi in modo da dare continuità all'attività del progetto Vela Scuola intrapresa nel corso dell'anno.*

Fasi regionali

Ogni Organismo Regionale potrà attivare, in collaborazione con i locali Comitati della Federazione Italiana Vela, indipendentemente dalla programmazione della fase nazionale:

- regate veliche in singolo.
- regate veliche in doppio, anche miste.
- regate con barca collettiva, anche mista.

Fase Nazionale

La Fase Nazionale si disputerà possibilmente con imbarcazioni in doppio.

Accederà alla Fase Nazionale una sola rappresentativa per Regione (con una seconda riserva), vincitrice delle fasi precedenti.

L'istituto selezionato potrà aggregare un alunno diversamente abile che parteciperà alla fase nazionale.

Impianti ed attrezzature

Il campo di Regata sarà predisposto dal Comitato di Regata conformemente ai Regolamenti della Federazione Italiana Vela.

Le barche ed i mezzi per l'assistenza in acqua saranno messi a disposizione dal Comitato Organizzatore.

Formato

Il formato della manifestazione sarà deciso dal Comitato Organizzatore, in collaborazione con la Federazione, a seconda del numero delle Regioni iscritte, del numero di imbarcazioni disponibili e delle previsioni del tempo.

Ogni concorrente potrà disputare un massimo di 3 prove nella stessa giornata e non dovranno restare in acqua per più di 7 ore consecutive.

Punteggi e classifiche

Il sistema di punteggio sarà deciso conformemente al formato scelto sulla base delle normative della Federazione Italiana Vela.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative si applicherà il Regolamento di Regata.

Norme generali

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e alla vigente normativa FIV.

VELA SCHEDE TECNICA

Categorie

Sono ammessi i nati/e negli anni 2004-2005-2006-2007-2008 (2009 nei casi di alunni/e in anticipo scolastico).

L'equipaggio può essere sia singolo che misto (maschi e femmine) e categoria (Allievi e Juniores), tutti appartenenti allo stesso Istituto.

Tenendo conto che i Campionati Studenteschi trovano la naturale collocazione nell'ambito delle attività di avviamento alla pratica sportiva, si raccomanda la composizione degli equipaggi in modo da dare continuità all'attività del progetto di Vela Scuola intrapresa nel corso dell'anno.

Fasi regionali

Ogni Organismo Regionale potrà attivare, in collaborazione con i Comitati Regionali della Federazione Italiana Vela, indipendentemente dalla programmazione della fase nazionale:

- regate veliche in singolo.
- regate veliche in doppio, anche miste.
- regate con barca collettiva, anche mista

Fase Nazionale

La Fase Nazionale si disputerà possibilmente con imbarcazioni in doppio o collettive.

Accederà alla Fase Nazionale una sola rappresentativa per Regione (con una di riserva), vincitrice delle fasi precedenti (anche misti maschi e femmine) appartenenti allo stesso Istituto che, nel caso di utilizzo di imbarcazioni in doppio, costituiranno equipaggio.

L'istituto selezionato potrà aggregare un alunno diversamente abile che parteciperà alla fase nazionale.

Impianti ed attrezzature

Il campo di Regata sarà predisposto dal Comitato di Regata conformemente ai Regolamenti della Federazione Italiana Vela.

Le barche ed i mezzi per l'assistenza in acqua saranno messi a disposizione dal Comitato Organizzatore.

Formato

Il formato della manifestazione sarà deciso dal Comitato Organizzatore, in collaborazione con la Federazione, a seconda del numero delle Regioni iscritte, del numero di imbarcazioni disponibili e delle previsioni del tempo.

Ogni concorrente potrà disputare un massimo di 3 prove nella stessa giornata e, comunque, i concorrenti non dovranno restare in acqua per più di 7 ore consecutive.

Punteggi e classifiche

Il sistema di punteggio sarà deciso conformemente al formato scelto sulla base delle normative della Federazione Italiana Vela.

Casi di parità

In caso di parità fra 2 o più Rappresentative si applicherà il Regolamento di Regata.

Norme generali

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e alla vigente normativa FIV.

Campionati Studenteschi 2022/2023

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

CALCIO A 5 **Maschile e Femminile**

Articolo 01 – *Composizione squadre*

Le squadre partecipanti sono composte ognuna da 10 giocatori, 5 dei quali scendono in campo (4 giocatori di movimento ed 1 in porta). Per essere a tutti gli effetti componenti della squadra, gli alunni/e devono vantare la frequenza scolastica.

Tutti i componenti la squadra devono obbligatoriamente essere inseriti nella lista.

Alle squadre che si presenteranno con un numero inferiore di atleti rispetto a quelli previsti sarà comminata la punizione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0 – 6.

Articolo 02 – *Categorie*

Categoria Cadetti ed Cadette: nati negli anni 2009 – 2010.

Articolo 03 – *Tempi di Gioco*

La durata delle gare è di 40 minuti suddivisi in 4 tempi da 10 minuti ciascuno.

Soltanto tra il 2° e il 3° tempo, si effettuerà un intervallo di 10 minuti con inversione del campo.

Articolo 04 – *Impianti ed Attrezzature*

Il campo di gioco ha le seguenti misure:

lunghezza max mt. 42 min 25; larghezza max mt. 25 min 15.

Misure delle porte. altezza mt. 2, larghezza mt. 3.

Le porte devono essere fissate al terreno.

Si gioca con un pallone di circonferenza massima di 64 cm minima 62 cm e del peso che varia da 390 a 430 grammi.

Articolo 05 – *Regole di base*

Chi esce può rientrare, ad eccezione degli atleti/e espulsi dal direttore di gara.

Non esiste il fuorigioco.

Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti i giocatori devono aver giocato, in caso contrario, alla squadra che avrà violato tale norma, verrà comminata la punizione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0 – 6.

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

Articolo 06 – *Abbigliamento*

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

La squadra ospitante o prima nominata, dovrà provvedere in ogni circostanza, al cambiamento delle maglie di giuoco nei casi di confusione di colori rilevata dal direttore di gara.

Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se e per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi etc.).

Si precisa che per la disputa delle gare non è consentito l'utilizzo di scarpe da calcio (tacchetti in alluminio, tacchetti lamellari o similari).

Sono consentite soltanto calzature tipo scarpe da ginnastica, scarpe di tela con soles in gomma o scarpe da Calcio a 5.

Per l'attività outdoor si consiglia l'utilizzo di scarpe per il Calcio a 5 outdoor, mentre per l'attività indoor si consiglia l'utilizzo di scarpe per il Calcio a 5 indoor.

E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Articolo 07 – *Criteri di classifica*

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

- In caso di parità tra **due squadre**, si tiene conto del risultato dello scontro diretto. In caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate, della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati nel torneo. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio;
- In caso di parità tra **tre o più squadre**, si tiene conto della classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli incontri diretti. A parità di punti si tiene conto della differenza reti negli stessi incontri. Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano ancora in parità, si tiene conto, nell'ordine, della differenza reti negli incontri diretti tra le squadre interessate, della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate nel girone, della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati nel torneo. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio.

Tutto questo in deroga all' **art. 51 delle N.O.I.F.**

La classifica disciplina verrà calcolata tenendo conto dei punteggi indicati nell'apposita tabella riportata all'interno del Comunicato Ufficiale n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico s.s. 2022/23 e consultabile sul sito www.figc.it/giovani

I punteggi sono così assegnati: 3 punti per la vittoria; 1 punto per il pareggio; 0 punti per la sconfitta.

Articolo 08 – Arbitri

L'arbitro Federale può essere utilizzato **unicamente dalle finali provinciali in poi**, escludendo l'impiego della terna arbitrale. Nelle fasi precedenti per l'arbitraggio devono essere utilizzati esclusivamente insegnanti, arbitri scolastici o tecnici federali.

Articolo 09 – Saluti

Gli insegnanti e gli alunni di ogni Istituto devono, all'inizio ed alla fine di ogni incontro, salutare il pubblico e stringersi la mano.

Articolo 10 – Norme Generali

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al regolamento del Giuoco del Calcio a 5 della F.I.G.C.

Campionati Studenteschi 2022/2023

Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

CALCIO A 5 **Maschile e Femminile**

Articolo 01 – Composizione squadre

Le squadre partecipanti sono composte ognuna da 10 giocatori/rici, 5 dei quali scendono in campo (4 giocatori/rici di movimento ed 1 in porta). Per essere a tutti gli effetti componenti della squadra, gli alunni/e devono vantare la frequenza scolastica.

Tutti i componenti la squadra devono obbligatoriamente essere inseriti nella lista.

Alle squadre che si presenteranno con un numero inferiore di atleti rispetto a quelli previsti sarà comminata la punizione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0 – 6.

Articolo 02 – Categorie

Categoria **Allievi ed Allieve**: ragazzi e ragazze nati negli anni 2006,2007, 2008 e (2009 in caso di studenti in anticipo scolastico).

Articolo 03 – Tempi di Gioco

▪ **CATEGORIA ALLIEVI:**

La durata delle gare è di 60 minuti suddivisi in 4 tempi da 15 minuti ciascuno. Soltanto tra il 2° e il 3° tempo, si effettuerà un intervallo di 15 minuti con inversione del campo.

▪ **CATEGORIA ALLIEVE:**

La durata delle gare è di 40 minuti suddivisi in 4 tempi da 10 minuti ciascuno. Soltanto tra il 2° e il 3° tempo, si effettuerà un intervallo di 10 minuti con inversione del campo.

Articolo 04 – Impianti ed Attrezzature

Il campo di gioco ha le seguenti misure:

lunghezza max mt. 42 min 25; larghezza max mt. 25 min 15.

Misure delle porte. altezza mt. 2, larghezza mt. 3.

Le porte devono essere fissate al terreno.

Si gioca con un pallone di circonferenza massima di 64 cm minima 62 cm e del peso che varia da 390 a 430 grammi

Articolo 05 – Regole di base

Chi esce può rientrare ad eccezione degli atleti/e espulsi dal direttore di gara.

Fatti salvi i casi di infortunio, alla fine dell'incontro tutti i giocatori devono aver giocato, in caso contrario, alla squadra che avrà violato tale norma, verrà comminata la punizione sportiva della perdita della gara con il risultato di 0 – 6.

Non esiste fuorigioco.

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

Articolo 06 – Abbigliamento

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

La squadra ospitante o prima nominata, dovrà provvedere in ogni circostanza, al cambiamento delle maglie di giuoco nei casi di confusione di colori rilevata dal direttore di gara.

Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé e per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, anelli, orologi, etc.).

Si precisa che per la disputa delle gare non è consentito l'utilizzo di scarpe da calcio (tacchetti in alluminio, tacchetti lamellari o similari);

Sono consentite soltanto calzature tipo scarpe da ginnastica, scarpe di tela con soles in gomma o scarpe da Calcio a 5.

Per l'attività outdoor si consiglia l'utilizzo di scarpe per il Calcio a 5 outdoor, mentre per l'attività indoor si consiglia l'utilizzo di scarpe per il calcio a C indoor.

E' obbligatorio l'uso dei parastinchi.

Articolo 07 – Criteri di classifica

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:

- In caso di parità tra **due squadre**, si tiene conto del risultato dello scontro diretto. In caso di ulteriore parità, si tiene conto della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate, della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati nel torneo. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio;
- In caso di parità tra **tre o più squadre**, si tiene conto della classifica avulsa tra le squadre interessate, calcolando i punti conseguiti negli incontri diretti. A parità di punti si tiene conto della differenza reti negli stessi incontri. Nel caso in cui due o più squadre interessate permangano ancora in parità, si tiene conto, nell'ordine, della differenza reti negli incontri diretti tra le squadre interessate, della differenza reti ottenuta nel girone, in seguito del maggior numero di reti segnate nel girone, della classifica disciplina calcolata in base ai provvedimenti adottati nel torneo. Nel caso la parità persista, si tiene conto della minore età media dei giocatori ed eventualmente, in caso di ulteriore parità, si ricorre al sorteggio.

Tutto questo in deroga all' **art. 51 delle N.O.I.F.**

La classifica disciplina verrà calcolata tenendo conto dei punteggi indicati nell'apposita tabella riportata all'interno del Comunicato Ufficiale n° 1 del Settore Giovanile e Scolastico s.s. 2022/23 consultabile sul sito www.figc.it/it/giovani.

I punteggi sono così assegnati: 3 punti per la vittoria; 1 punto per il pareggio; 0 punti per la sconfitta.

Articolo 08 – Arbitri

L'arbitro Federale può essere utilizzato **unicamente dalle finali provinciali in poi**, escludendo l'impiego della terna arbitrale. Nelle fasi precedenti per l'arbitraggio devono essere utilizzati esclusivamente insegnanti, arbitri scolastici o tecnici federali.

Articolo 09 – Saluti

Gli insegnanti e gli alunni di ogni Istituto devono, all'inizio ed alla fine di ogni incontro, salutare il pubblico e stringersi la mano.

Articolo 10 – Norme Generali

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al regolamento del Giuoco del Calcio a 5 della F.I.G.C..

Campionati Studenteschi 2022/2023

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado (cadetti/e)



PALLAVOLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da un massimo di 12 giocatori con la presenza in campo, in ogni circostanza, di 6 giocatori. Non saranno ammesse alla disputa dell'incontro squadre con meno di 10 giocatori. Nel rispetto del principio di inclusività, espresso nel Progetto Tecnico dei Campionati Studenteschi, tutti i giocatori inseriti a referto devono giocare almeno una frazione di set per ogni incontro.

Impianti e attrezzature

Il campo misura mt. 9 di larghezza e mt. 18 di lunghezza e la rete deve essere posta alla seguente altezza:

mt. 2,00

E' consentito l'uso di vari tipi di pallone omologati Fipav, purché vengano rispettate le seguenti caratteristiche: circonferenza da cm. 62 a cm. 67, peso da gr. 230 a gr. 250.

Regole di gioco

Tutti gli incontri si disputano su 3 set obbligatori a 25 pt (giocati con il Rally Point System). Il 3° set prevede sia la ripetizione del sorteggio che il cambio del campo al 13° punto.

Gli incontri ad eliminazione diretta e/o con formule a concentrazione si disputano al meglio dei 2 set su 3, giocati con il "Rally point system" (il 3° set a 15 con cambio di campo a 8 punti).

Rally point system: per ogni azione viene assegnato un punto, sia che vinca l'azione 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 tecnica di esecuzione della battuta è libera. La zona di servizio è larga mt. 9.

La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.

Quando la palla di servizio tocca la rete, ma passa comunque nel campo avversario, l'azione continua.

E' possibile effettuare al massimo 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.

Non è consentito l'uso del giocatore "**Libero**".

Non costituisce fallo la ricezione del servizio avversario eseguita con tecnica di palleggio.

Il contatto del giocatore con qualsiasi porzione della rete compresa fra le due bande laterali, costituisce sempre fallo.

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.

Criteri di classifica

Per ciascuna gara vinta 3-0 o 2-0 si assegnano 3 punti alla squadra vincente e 0 alla perdente. Per gli incontri terminati 2-1 si assegnano 2 punti alla squadra vincente e 1 punto alla squadra perdente. Nel caso in cui due o più squadre risultino alla pari in classifica, 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

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vige il regolamento tecnico della FIPAV.

Campionati Studenteschi 2022/2023

Istituzioni scolastiche secondarie di II grado



PALLAVOLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da un massimo di 12 giocatori con la presenza in campo, in ogni circostanza, di 6 giocatori. Non saranno ammesse alla disputa dell'incontro squadre con meno di 10 giocatori. Nel rispetto del principio di inclusività, espresso nel Progetto Tecnico dei Campionati Studenteschi, tutti i giocatori inseriti a referto devono giocare almeno una frazione di set per ogni incontro.

Impianti e attrezzature

Il campo misura m. 9 di larghezza e m. 18 di lunghezza e la rete deve essere posta alle seguenti altezze:

- Cat. ALLIEVI: Maschile mt. 2,35 - Femminile mt. 2,24
- Cat. JUNIORES: Maschile mt. 2,43 - Femminile mt. 2,24

E' consentito l'uso di vari tipi di pallone omologati Fipav, purché vengano rispettate le seguenti caratteristiche: circonferenza da cm 62 a cm 67, peso da gr. 260 a gr. 280.

Regole di gioco

Tutti gli incontri si disputano su 3 set obbligatori a 25 pt (giocati con il Rally Point System). Il 3° set prevede sia la ripetizione del sorteggio che il cambio del campo al 13° punto.

Gli incontri ad eliminazione diretta e/o con formule a concentrazione si disputano al meglio dei 2 set su 3, giocati con il "Rally point system" (il 3° set a 15 con cambio di campo a 8 punti).

Rally point system: per ogni azione viene assegnato un punto, sia che vinca l'azione 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 scelta della tecnica di esecuzione della battuta è libera. La zona di servizio è larga mt. 9.

La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore.

Quando la palla di servizio tocca la rete, ma passa comunque nel campo avversario, l'azione continua.

Non costituisce fallo la ricezione del servizio avversario eseguita con tecnica di palleggio.

E' possibile effettuare al massimo 6 sostituzioni per ogni squadra ad ogni set.

L'uso del giocatore "**Libero**" è consentito per entrambe le categorie Allievi e Juniores M-F. Non è possibile iscrivere a referto un secondo "Libero".

Il contatto del giocatore con qualsiasi porzione della rete compresa fra le due bande laterali, costituisce sempre fallo.

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.

Criteri di classifica

Per ciascuna gara vinta 3-0 o 2-0 si assegnano 3 punti alla squadra vincente e 0 alla perdente. Per gli incontri terminati 2-1 si assegnano 2 punti alla squadra vincente e 1 punto alla squadra perdente. Nel caso in cui due o più squadre risultino alla pari in classifica, 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

Per quanto non previsto nel presente regolamento, vige il regolamento tecnico della FIPAV.



PREMESSA

La F.I.R. propone alle Scuole due forme di Rugby:

una SENZA contatto (o, per meglio dire, con contatto attenuato), una CON contatto.

Di seguito entrambe le tipologie sono descritte dettagliatamente.

Per ogni categoria, la Scuola può partecipare alle Fasi di Istituto, Provinciali e Regionali dei Campionati Studenteschi optando per UNA delle due forme, oppure per ENTRAMBE le forme, con atlete e atleti DIVERSI (per ogni squadra partecipante non ci può quindi essere sovrapposizione di atlete e atleti).

1. Progettualità: RUGBY SENZA CONTATTO (TAG RUGBY)

Categoria RAGAZZE e RAGAZZI

Classi Prime - MISTA femmine e maschi
nate e nati nel 2011 (2012 nei casi di alunne e alunni in anticipo scolastico)

Momenti di competizione/verifica:

Fase di Istituto, Fase Provinciale

Categoria CADETTE e CADETTI

Classi Seconde e Terze - MISTA femmine e maschi
nate e nati nel 2009 e 2010 (e anche 2008 nel caso di studentesse e studenti con disabilità)

Momenti di competizione/verifica:

Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale dei Campionati Studenteschi
(eventuale Fase Nazionale)

Disposizioni tecniche TAG RUGBY

Nel **Tag Rugby** i giocatori indossano una cintura alla quale sono attaccati due nastri fissati con del velcro. La cintura è indossata in vita all'esterno dei vestiti.

I nastri devono essere posizionati lateralmente, a destra e sinistra, di colore diverso per ogni squadra.

La rimozione di uno dei nastri (TAGGING) sostituisce il placcaggio.

Scopo del gioco:

Segnare una meta schiacciando la palla oltre la linea di meta della squadra opponente.

Una meta vale un punto

Numero dei giocatori:

Ogni squadra, è composta da 5 giocatrici e 5 giocatori, per un totale di 10, di cui **5 in campo**.

Le squadre sono MISTE, non vi è distinzione tra femmine e maschi.

Tutte le giocatrici e i giocatori devono essere utilizzati in ogni partita del torneo, per un totale di almeno 1/3 del minutaggio complessivo dell'intero torneo.

Per concorrere alla classifica, le squadre possono partecipare al torneo con un **numero minimo** di 8 giocatrici/giocatori.

Le squadre che si presentano al torneo con meno di 8 giocatrici/giocatori possono comunque partecipare fuori classifica.

Durata del gioco:

il momento di competizione/verifica prevede tornei a raggruppamento con più squadre.



Campionati Studenteschi 2022/2023 Istituzioni scolastiche secondarie di I° GRADO



Il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti.
Ogni partita ha durata massima di 2 tempi da 7 minuti ciascuno, con 2 minuti di pausa tra i due tempi.

Dimensioni del campo:

30 metri di larghezza x 50 metri di lunghezza (comprese le aree di meta).

Se la partita si disputa su un campo da rugby, si possono tracciare 2 campi per ciascuna metà campo di un campo regolamentare.

Le dimensioni del campo possono essere inferiori a quelle sopra indicate.

Pallone: 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.

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 dai seguenti criteri:

1. risultati conseguiti negli incontri diretti
2. differenza mete realizzate e subite
3. media dell'età dei componenti la squadra, passa quella più giovane
4. sorteggio

Arbitraggio

A cura della Federazione Italiana Rugby.

Per tutte le disposizioni regolamentari non elencate in questo documento si fa riferimento al
REGOLAMENTO TAG RUGBY

[Clicca qui per il Regolamento TAG RUGBY](#)

[Clicca qui per il Video tutorial TAG RUGBY](#)

2. Progettualità: RUGBY CON CONTATTO (RUGBY SEVEN MODIFICATO)

Categoria RAGAZZE e RAGAZZI

Classi Prime - MISTA femmine e maschi

nate e nati nel 2011 (2012 nei casi di alunne e alunni in anticipo scolastico)

Momenti di competizione/verifica:

Fase di Istituto, Fase Provinciale

Categoria CADETTI

Classi Seconde e Terze - MASCHI

nati nel 2009 e 2010

Categoria CADETTE

Classi Seconde e Terze - FEMMINE

nate nel 2009 e 2010

Momenti di competizione/verifica:

Fase di Istituto, Fase Provinciale e Fase Regionale dei Campionati Studenteschi
(eventuale Fase Nazionale)

Disposizioni tecniche RUGBY SEVEN modificato

Vige il Regolamento RUGBY SEVEN con le seguenti indicazioni specifiche:

Composizione delle squadre

Ogni squadra, femminile o maschile, è composta da 10 giocatori/giocatrici di cui **7 in campo**. Tutte le giocatrici e i giocatori devono essere utilizzati in ogni partita del torneo, per un totale di almeno 1/3 del minutaggio complessivo dell'intero torneo. Per concorrere alla classifica, le squadre possono partecipare al torneo con un **numero minimo di 8** giocatrici/giocatori. Le squadre che si presentano al torneo con meno di 8 giocatrici/giocatori possono comunque partecipare fuori classifica.

Tempi di gioco

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 20 minuti ciascuno con intervallo di 5 minuti. Nei tornei a raggruppamento con più squadre il tempo di gioco di ogni squadra, nella giornata, non deve superare i 60 minuti.

Impianti ed attrezzature

Il campo misura di norma mt 40/45 di larghezza e mt 55/70 di lunghezza (comprese le aree di meta della larghezza di 5 mt). Il fondo deve essere possibilmente erboso e comunque morbido, per garantire la massima sicurezza. Sono ammessi campi di dimensioni inferiori. 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. Ogni calcio trasformato vale 2 punti. Qualora la struttura sportiva non sia dotata di porte da rugby, il risultato della partita sarà determinato unicamente dal numero di mete segnate. Dopo la segnatura di una meta il calcio di rinvio viene effettuato dalla squadra che ha segnato la meta. Il pallone può essere giocato con i piedi solamente dentro l'area dei "22", segnata a circa 10 metri dalla linea di meta. Non si gioca la mischia ordinata. Per tutte le infrazioni per le quali è prevista una mischia, in sostituzione e sullo stesso punto, verrà assegnato un Calcio Libero a favore della squadra che non ha commesso l'infrazione. Si gioca la rimessa laterale. All'allineamento della stessa partecipano 2 giocatrici/giocatori per ciascuna squadra. Non è consentito il sollevamento del saltatore. Sono previste le sostituzioni "volanti".

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 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

Arbitraggio

A cura della Federazione Italiana Rugby.

Per tutte le disposizioni regolamentari non elencate in questo documento si fa riferimento al
REGOLAMENTO RUGBY SEVEN