



**Coni**  
Comitato Provinciale  
Pavia



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE,  
UNIVERSITA' E RICERCA  
USP DI PAVIA



## **REGOLAMENTO della FINALE**

Alla giornata FINALE dei **Nuovi Giochi della Gioventù 2010** avranno diritto a partecipare, come da regolamento nazionale, le classi vincenti la fase di Istituto. **Saranno ammesse** quindi, le **24 classi** rappresentanti le Scuole Medie statali e gli Istituti Comprensivi del Primo Grado di Istruzione, che hanno aderito al progetto. L'evento finale dei Giochi della Gioventù 2010, si svolgerà il giorno:

**GIOVEDI' 27 MAGGIO 2010**



**Ore 8,25 - Campo CONI Pavia**

## **PROGRAMMA TECNICO**

### **NORME GENERALI**

- Al programma aderisce e partecipa l'intera classe.
- La squadra è la classe e la squadra è composta da tutti i suoi alunni.
- Nessuno può essere escluso.
- La proposta tecnica prevede tre tipologie di attività.
- Ogni classe dovrà partecipare con tutti i suoi alunni alle prove previste nelle tre diverse tipologie di attività.

**Gli eventuali alunni disabili presenti nella squadra/classe comporrà la predisposizione di situazioni facilitanti la partecipazione, l'esecuzione e la valutazione.**

### **LE TIPOLOGIE DI ATTIVITA'**

- 1- ABILITA' ATLETICHE.**
- 2- ABILITA' GINNICO ESPRESSIVE.**
- 3- ABILITA' NEI GIOCHI DI SQUADRA CON LA PALLA.**

## ***1- ABILITA' ATLETICHE:***

### CORSA

Distanza di 30 mt piani (partenza in piedi).

Partenze a gruppi di 6 ragazzi ( N° 6 corsie).

Cronometraggio manuale.

Una Prova.

***La somma dei tempi ottenuti da ciascun componente la classe diviso il numero degli stessi darà il "quoziente di corsa" della stessa. Obiettivo: conseguire il "quoziente di corsa" più basso.***

### IL SALTO

Lungo con battuta libera negli ultimi 30 cm graduati della pedana.

Il salto sarà misurato dal punto di stacco.

Misurazione in metri.

Una Prova.

***La somma dei punteggi conseguiti da ciascun componente la classe diviso il numero degli stessi darà il "quoziente di salto" della classe stessa. Obiettivo: conseguire il "quoziente salto" più alto.***

### IL LANCIO DEL VORTEX

Lancio del vortex da fermi senza rincorsa.

Tracciatura della linea di lancio e delle zone di arrivo, pena la nullità del lancio.

Misurazione in metri.

Un unico lancio.

***La somma delle misure ottenute da ciascun componente la classe diviso il numero degli stessi darà il "quoziente di lancio" della classe stessa. Obiettivo: conseguire il "quoziente lancio" più alto.***

## **2- ABILITA' GINNICO ESPRESSIVE: (Non dà punteggio per la classifica finale dei GdG)**

### **a - PERCORSO GINNICO (sono impegnate due classi in contemporanea)**

-Il percorso relativo alle abilità ginnico espressive che ogni classe eseguirà in forma di staffetta, è stato individuato dallo staff Tecnico del CONI di Pavia fra i test previsti dall'Osservatorio delle Capacità Motorie.

-Allo scopo di diminuire i tempi d'attesa e di aumentare i tempi di gioco, saranno predisposti due percorsi.

### **b - STAZIONE COREOGRAFICA – MUSICALE (sono impegnate due classi in contemporanea)**

Uno o più gruppi-classe dovranno cimentarsi in una lezione di Aerobica / Step tenuta da un insegnante qualificata.

### **c - CORRI PRENDI LA PALLA E TIRA A CANESTRO (sono impegnate due classi in contemporanea)**

Gioco a confronto fra due classi, un canestro da mini-basket, due cerchi, due palloni da mini-basket.

#### **GARA DI TIRO A CANESTRO IN CONTEMPORANEA**

**Partenza, corsa** a prendere la palla dentro ad un cerchio posto a terra, **2 tiri per ogni partecipante per fare canestro**, riporto la palla dentro al cerchio posto a terra.

**-Se faccio subito canestro al 1° tiro, posso fare anche il 2° tiro.**

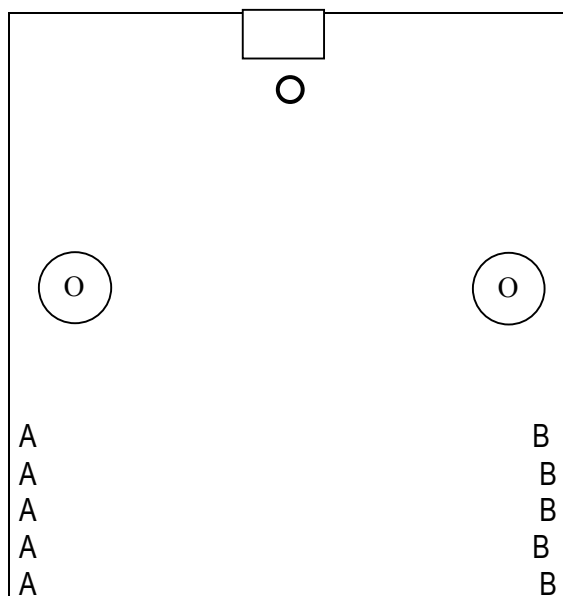
**-Partenza del 2° gioc. , quando la palla ritorna dentro al cerchio.**

**-Non è obbligatorio il palleggio!**

**-Dopo 5' (cinque minuti) si invertono le posizioni delle squadre.**

E così via di seguito fino al termine dell'unico tempo di gara previsto in 10' (dieci minuti).

**VINCE LA CLASSE CHE FA PIU' CANESTRI !!**



### **d - RIPOSO**

### **3- ABILITA' DEI GIOCHI DI SQUADRA CON LA PALLA:**

#### MINIVOLLEY (6 contro 6)

- Campo gara di circa m.14x7 – altezza rete m.2,15 - Pallone da minivolley.
- Partita a set unico a tempo: 9' (nove minuti di gioco) – Due squadre 6 c 6, sempre almeno 2 (due) ragazze in campo.
- Si gioca con la formula RPS (un punto x ogni azione di gioco).
- Al termine di ogni azione l'arbitro assegna punto e servizio.
- Il giocatore perde il servizio quando la squadra perde l'azione.
- Max tre passaggi tra compagni di squadra: la presenza di alunni disabili permette loro il bloccaggio della palla.

#### **• Cambi giocatori: ogni squadra sostituisce il giocatore che sta per effettuare il servizio.**

• I cambi devono esaurire tutti i componenti della classe, femmine e maschi.

• La classe in sottonumero di alunni farà i cambi ricominciando dai primi in elenco.

#### **• Al fine di garantire a tutti i ragazzi il maggior numero di minuti giocati, si consiglia alla partita successiva di continuare la rotazione interna al gruppo iniziata precedentemente.**

• Ogni decisione dell'arbitro è definitiva e inappellabile.

• L'arbitro fischia per:

• Falli di servizio (di piede in battuta, battuta alta o al salto)

• Falli di invasione (toccare la rete con qualsiasi parte del corpo, invasione campo)

• Falli di gioco (toccare due volte consecutive la palla, effettuare più di tre tocchi).

**IL GIORNO DELLA FINALE SARANNO CONSEGNATE LE INDICAZIONI PER LE ROTAZIONI DELLE ATTIVITA' DIVISE PER OGNI SINGOLA CLASSE**