

SCHOOL OLYMPIC GAMES

CLASSI 5^e PRIMARIA - a.s. 2006 - 2007

REGOLAMENTO

1. Competizione a squadre delle classi 5^e primaria del Circolo Didattico di Bormio
2. Le gare si svolgeranno il giorno 05 maggio 2007 (in caso di maltempo 12 maggio 2007) presso il campo sportivo comunale di Bormio.
3. Ad ogni squadra saranno consegnate magliette e pettorali. Ogni atleta è obbligato, per un miglior svolgimento delle competizioni, a presentarsi alle specialità provvisto di maglietta. Il pettorale dovrà essere indossato solo per lo svolgimento della campestre.
4. Per lo svolgimento delle competizioni a squadre (calcetto, pallaguerra, americana, gimkana e tiro alla fune), le squadre dovranno essere obbligatoriamente miste (maschi e femmine).
5. In ogni squadra ciascun concorrente deve partecipare ad un numero equilibrato di giochi rispetto agli altri membri del gruppo.
6. Ogni singola squadra potrà essere ripescata una sola volta.
7. Possono ripescare solo gli arbitri o gli alunni.
8. Durante lo svolgimento dell'americana, il personale addetto manterrà gli spettatori lontani dalla pista.

LE SPECIALITA'

CORSA CAMPESTRE	Tutta la squadra	a cronometro
GIMKANA	n° 8 per squadra	a cronometro
CALCETTO	n° 6 per squadra	a eliminazione diretta
AMERICANA	4 x 100 2 x roller 1 x 400 1 x mtb	a cronometro
TIRO ALLA FUNE	n° 10 per squadra	a eliminazione diretta
PALLA GUERRA	n° 10 per squadra	a eliminazione diretta

CALENDARIO

VENERDI' 27 APRILE 2007 ore 17.30

c/o ufficio Unione Sportiva Bormiese (via manzoni)
incontro con n° 2 alunni e n° 1 insegnante per squadra per:

- SORTEGGIO DEGLI INCONTRI
- COMPILAZIONE TABELLONI
- CONSEGNA MAGLIETTE E PETTORALI

SABATO 5 Maggio 2007 :

Ore 08.30	CERIMONIA DI APERTURA
Ore 09.30	CAMPESTRE di Km. 1 circa
Ore 10.00	AMERICANA per n° 3 squadre
Ore 10.30	Prima fase CALCETTO
Ore 10.30	Prima fase PALLAGUERRA
Ore 10.30	Prima fase TIRO ALLA FUNE
Ore 12.30	AMERICANA per n° 3 squadre
Ore 13.00	Pausa pranzo
Ore 14.00	GIMKANA
Ore 14.15	Fase finale CALCETTO
Ore 14.15	Fase finale PALLA GUERRA
Ore 14.15	Fase finale TIRO ALLA FUNE
Ore 15.15	AMERICANA per n° 3 squadre
Ore 16.15	PREMIAZIONE

REGOLAMENTO DELLE SPECIALITA'

CORSA CAMPESTRE

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

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

Non sono ammesse deviazioni dal percorso, pena la squalifica.

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

GIMKANA

Staffetta di 8 concorrenti per squadra.

Gara a cronometro su percorso ad ostacoli con penalità.

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

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

Svolgimento della gara:

n° 2 concorrenti salto con la corda:

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

n° 4 concorrenti corsa con i sacchi:

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

n° 2 concorrenti corsa con l'uovo:

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

- caduta dell'uovo 10" (dieci secondi) sul tempo totale. Dovranno comunque fermarsi a raccogliere l'uovo, riposizionarlo sul cucchiaio e ripartire.

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

CALCETTO

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

Le partite avranno durata di 5 minuti per tempo; la rimessa laterale dovrà essere effettuata con i piedi; la rimessa in gioco del portiere è da effettuarsi con le mani e non oltre la metà del campo; non è ammessa l'entrata in scivolata, previa l'ammonizione o, a discrezione dell'arbitro, l'espulsione.

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

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

Gli incontri verranno sorteggiati.

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

AMERICANA

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

4 concorrenti x 100 mt
2 concorrenti x 400 mt roller
1 concorrente x 400 mt corsa
1 concorrente x 400 mt bicicletta

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

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

La classifica verrà stilata in base ai tempi totali.

TIRO ALLA FUNE

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

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

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

Gli incontri verranno sorteggiati.

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

PALLA GUERRA

Squadre da 10 concorrenti .

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

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

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

Gli incontri saranno sorteggiati.

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