

SCHOOL OLYMPIC GAMES

CLASSI 5ª PRIMARIA ANNO SCOLASTICO 2007 - 2008

REGOLAMENTO

1. Competizione a squadre delle classi 5° elementari del Circolo Didattico di Bormio
2. Le gare si svolgeranno il giorno 03 maggio 2008 (in caso di maltempo 10 maggio 2008) 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 ogni concorrente deve partecipare ad un numero equilibrato di giochi rispetto agli altri membri del gruppo.
6. 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

MERCOLEDI' 23 APRILE 2008 ore 15.00

c/o ufficio Unione Sportiva Bormiese Via Manzoni Bormio
incontro con n° 2 alunni e n° 1 insegnante per squadra per:

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

SABATO 3 Maggio 2008 :

Ore 08.30	CERIMONIA DI APERTURA
Ore 09.30	CAMPESTRE di Km. 1,3 circa
Ore 10.15	AMERICANA per n° 3 squadre
Ore 10.45	Prima fase CALCETTO
Ore 10.45	Prima fase PALLAGUERRA
Ore 10.45	Prima fase TIRO ALLA FUNE
Ore 12.15	AMERICANA per n° 2 squadre
Ore 13.00	Pausa pranzo SPAGHETTATA
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.

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

Non sono ammesse deviazioni dal percorso, pena la squalifica.

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

GIMKANA

Staffetta di 8 concorrenti per squadra.

Gara a cronometro su percorso ad ostacoli con penalità.

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

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

Svolgimento della gara:

n° 2 concorrenti salto con la corda:

- i due concorrenti dovranno effettuare, in due tempi diversi, (prima uno e dopo l'altro), n° 10 salti **a piedi uniti** con la corda, un eventuale errore comporterà la ripetizione di tutti i salti. Dopo la 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 cucchiaino rivolto in avanti (non laterale) e sopra un uovo, dovranno effettuare un percorso obbligato tra i cinesini; le penalizzazioni saranno le seguenti:

- caduta dell'uovo 5" (dieci secondi) sul tempo totale.

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

- mancato passaggio ad ogni cinesino 10 " (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.

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 ad indossare scarpe da ginnastica: non è ammesso l'utilizzo di scarponcini o scarpe da trekking e nemmeno l'utilizzo di guanti.

Gli incontri verranno sorteggiati.

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 cubito uno degli avversari, non si fanno i 3 palleggi.
- Chi prende la palla tira.
- Un giocatore è salvato se, un compagno riesce ad affermare la palla, prima che cada a terra.
- L'esterno del campo è delimitato da linee immaginarie: la palla appartiene alla squadra del campo corrispondente.
- E' vietato il palleggio tra "prigioniero" e compagni di squadra.

Gli incontri saranno sorteggiati.