

Campionati Studenteschi 2016/2017 Istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado



Scuola secondaria Primo e Secondo grado

Schede tecniche per alunni con disabilità

Composizione delle squadre

Le squadre sono costituite da due alunni di cui uno con disabilità.
Ogni Istituto può partecipare con un numero illimitato di squadre.

Categorie di disabilità

- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale (DIR)**
- Alunni con disabilità **intellettivo relazionale “ Down” (C21)**
- Alunni con disabilità **fisica ma deambulanti (HFD – amputati, emiparesi, ecc.)**
- Alunni **non udenti**
- Alunni **con carrozzina**

TUTELA SANITARIA

Per la partecipazione alle varie fasi viene richiesto agli alunni il “ Certificato di idoneità alla pratica sportiva di tipo non agonistico” D.M. 24 Aprile 2013.

Regole di gioco

Le squadre si cimenteranno in una partita ai punti 10 o della durata max. di 20 minuti.

Impianti ed attrezzature

- Le partite si svolgeranno su campi lunghi m. 10/12 e larghi m. 2,50/3 con pavimentazione regolare (palestra, cortile, ecc.)
- Bocce e pallini in neoprene

Regolamento della partita

La squadra che vince il sorteggio iniziale (pari o dispari, testa o croce) lancia il pallino oltre la metà campo. La prima boccia di una tornata è lanciata da un componente della formazione che ha vinto il sorteggio o che ha totalizzato punti nella giocata precedente. Di seguito giocherà la squadra avversaria che non ha il punto. Il punto è fatto (o preso) quando l'ultima boccia giocata da una squadra è più vicina al pallino rispetto alla migliore della squadra avversaria.

Al termine della giocata, quando entrambe le squadre hanno terminato le bocce a loro disposizione, l'arbitro conteggia i punti: si attribuisce ad una squadra 1 punto per ogni boccia che risulti più vicina al pallino rispetto alla migliore della formazione avversaria.

Campionati Studenteschi 2016/2017

Istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado

In caso di equidistanza tra due punti durante la giocata, il lancio successivo spetta alla squadra che ha giocato l'ultima boccia. Nel caso in cui tale squadra abbia terminato le bocce, il turno di lancio passa agli avversari.

In caso di equidistanza del punto migliore al termine della giocata, essa finisce senza che vengano assegnati punti e il lancio del pallino e della prima boccia spetta alla squadra che lo aveva fatto anche nella tornata precedente.

Bocce nulle: le bocce sono nulle quando si fermano all'esterno del campo di gioco; quando il giocatore supera la linea di lancio al momento del tiro, oppure quando un componente gioca erroneamente una boccia in più (quella del compagno).

Vince la squadra che raggiunge per prima gli 10 punti o che, allo scadere del tempo, abbia più punti rispetto agli avversari. Allo scadere del tempo è d'obbligo terminare la giocata in corso.

Campionati Studenteschi 2016/2017 Istituzioni scolastiche secondarie di I grado



Programma Tecnico

La gara è composta da due prove.

- 1) Partita tradizionale
- 2) Prova di staffetta

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto(squadra), maschile, femminile o mista, è composta da 3 alunni.

Partecipazione fino alle fasi provinciali

Partecipano alle fasi successive a quelle di Istituto, le prime 3 squadre classificate per Istituto.

Partecipazione alle fasi regionali

Si classificano alle fasi regionali le prime squadre classificate a livello provinciale.

Categorie:

Anni di nascita
2005(2006)
2003/2004

Possono partecipare eventuali alunni con un annualità di ritardo, regolarmente iscritti all'Istituto.

Impianti ed attrezzature

- Le partite si svolgeranno su campi lunghi m. 10/12 e larghi m.2,50/3 con pavimentazione regolare (palestra, cortile, ecc.)
- Bocce e pallini Niki Boules forniti dalla Federazione
- Conetti o cilindri da colpire
- Contenitori da centrare
- Nastro delimitatore

TUTELA SANITARIA

Per la partecipazione alle varie fasi viene richiesto agli alunni il “ Certificato di idoneità alla pratica sportiva di tipo non agonistico D.M. 24 Aprile 2013.

Campionati Studenteschi 2016/2017 Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

LA PARTITA

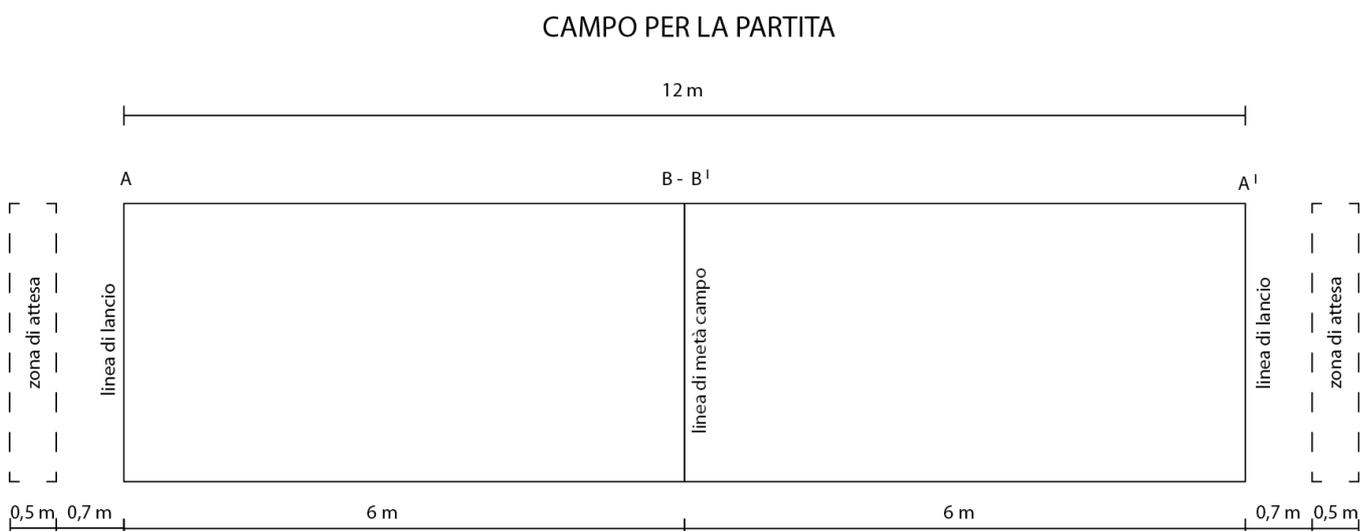
Regole di gioco

Le squadre si cimenteranno in una partita ai punti 10 o della durata max. di 15 minuti. Ogni squadra ha 6 bocce a disposizione (2 per ogni componente di ciascuna squadra).

Il campo di gioco

Le partite si disputano in palestra su uno spazio delimitato lungo tra 10 e 12 metri e largo tra i 2 e i 3 metri. È necessario tracciare (con gesso o nastro adesivo colorato) due linee (A e A') sul perimetro corto del campo. Tali linee vengono considerate linee di lancio, che non possono essere superate se non dopo il rilascio della boccia. Le linee laterali possono essere tracciate con gesso o nastro, o in alternativa contrassegnate con delimitatori (tipo "cinesini"). È altresì necessario tracciare, sempre con gesso o nastro adesivo colorato, una linea B (doppia se il campo è di misura inferiore ai 12 metri) a demarcare la metà campo, distante 6 metri dalla linea A-A'.

I giocatori non impegnati nel lancio, in attesa di giocare la propria boccia, devono sostare nella zona neutra che viene delimitata ad almeno 70 cm di distanza dalla linea A-A'. Quei giocatori che hanno terminato le bocce a disposizione devono portarsi sul lato opposto del campo nella corrispondente zona neutra.



Arbitraggi.

Un arbitro individuato prima dell'inizio della manifestazione ha il compito di coordinare le chiamate in campo e di monitorare a distanza lo svolgimento delle partite, intervenendo per dirimere eventuali dubbi o contestazioni che possono verificarsi nel corso del gioco.

Campionati Studenteschi 2016/2017

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

È previsto auto-arbitraggio tra le formazioni in campo. I giocatori hanno a disposizione un metro per le misurazioni dei punti su cui non si trova accordo dopo verifica visiva. In caso di ulteriori dubbi è previsto l'intervento dell'arbitro.

Lancio delle bocce.

Il lancio è valido quando un giocatore rilascia la propria boccia senza oltrepassare, o prima di aver oltrepassato la linea A-A'. La boccia è valida quando si ferma in una posizione di campo all'interno del perimetro di gioco (tra le linee A-A').

Ogni componente delle formazioni ha 2 bocce a disposizione in ogni giocata. Sono gli stessi componenti di ogni formazione a decidere in che ordine giocare le proprie bocce a disposizione.

Ogni giocatore ha 30 secondi di tempo a disposizione per giocare la propria boccia dopo che è stato decretato di chi è il punto, o all'inizio della giocata. Ogni squadra ha 30 secondi di tempo per lanciare il pallino all'inizio della giocata.

È consentito.

- a) Accostare (avvicinare) la propria boccia per farla fermare in prossimità del pallino (o in altra zona valida del campo)
- b) Bocciare (lanciare in modo deciso, per colpire) uno dei pezzi in campo (bocce o pallino) al fine di spostarlo dalla posizione precedente, senza obbligo di dichiarazione del pezzo che si intende colpire.

Pezzi che si muovono per effetto di gioco e interruzione della giocata.

Quando uno o più pezzi, per effetto di una bocciata, vengono a trovarsi al di fuori del perimetro di gioco, questi non vengono considerati al fine del computo dei punti al termine della giocata, ma sono nuovamente disponibili per la giocata successiva. Se il pallino esce dal perimetro di gioco, per effetto di una bocciata o di un accosto, si ripete la giocata ripartendo dalla stessa linea (A o A') da cui era stato lanciato il pallino in precedenza. Ogni giocata termina quando i giocatori non hanno più bocce a disposizione. Non deve essere ripetuta una giocata interrotta per fuoriuscita del pallino dopo lo scadere del tempo limite.

Se un giocatore intercetta volontariamente una boccia avversaria prima che questa sia ferma, oppure prima che vi sia accordo sulla misurazione, la sua squadra può subire a tavolino il massimo dei punti per la giocata in oggetto (tanti punti quante sono le bocce della formazione avversaria in campo più quelle che devono essere ancora giocate). In caso di contestazione sarà l'arbitro a prendere decisione inappellabile.

Bocce nulle.

Le bocce sono nulle quando

- a) Si fermano all'esterno del campo di gioco
- b) Il giocatore supera o tocca la linea di lancio al momento del tiro
- c) Un componente gioca erroneamente una boccia in più rispetto alle due a disposizione

Inizio della partita.

La squadra che vince il sorteggio iniziale (pari o dispari, testa o croce) lancia il pallino oltre la metà campo (ad almeno 6 metri di distanza dalla linea A) ad almeno 50 cm dai suoi bordi. La stessa squadra gioca la prima boccia. Di seguito giocherà la squadra avversaria che non ha il punto. Il punto è "fatto" (o "preso") quando l'ultima boccia giocata da una squadra è più vicina al pallino rispetto alla migliore della squadra avversaria.

Campionati Studenteschi 2016/2017

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

Conteggio dei punti.

Al termine della giocata, quando entrambe le squadre hanno terminato le bocce a loro disposizione, l'arbitro conteggia i punti: si attribuisce ad una squadra 1 punto per ogni boccia che risulta più vicina al pallino rispetto alla migliore della formazione avversaria.

Ipotesi di equidistanza.

In caso di equidistanza tra due punti durante la giocata, il lancio successivo spetta alla squadra che ha giocato l'ultima boccia (cioè a quella che ha causato l'equidistanza) Nel caso in cui tale squadra abbia terminato le bocce, il turno di lancio passa agli avversari.

In caso di equidistanza del punto migliore al termine della giocata, essa finisce senza che vengano assegnati punti e il lancio del pallino e della prima boccia spetta alla squadra che lo aveva fatto anche nella tornata precedente, ripetendo la giocata dalla stessa linea di lancio precedente (A o A')

Al termine di ogni giocata il lancio del pallino spetta alla formazione che ha conquistato uno o più punti nella giocata precedente. In caso di lancio del pallino in posizione non valida, il lancio dello stesso passa alla formazione avversaria, ma la prima boccia di ogni giocata è lanciata da un componente della formazione che ha totalizzato punti nella giocata precedente.

Termine della partita.

Vince la squadra che raggiunge per prima gli 8 punti o che, allo scadere del tempo, abbia più punti rispetto agli avversari. Allo scadere del tempo è d'obbligo terminare la giocata in corso.

Classifica.

In caso di vittoria si assegnano 3 punti alla squadra, in caso di parità al termine del tempo si assegna 1 (uno) punto.

Vengono previsti gironi all'italiana in modo tale che ogni squadra disputi almeno 4 partite.

Si stila una classifica provvisoria al termine delle partite.

Campionati Studenteschi 2016/2017 Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

LA STAFFETTA

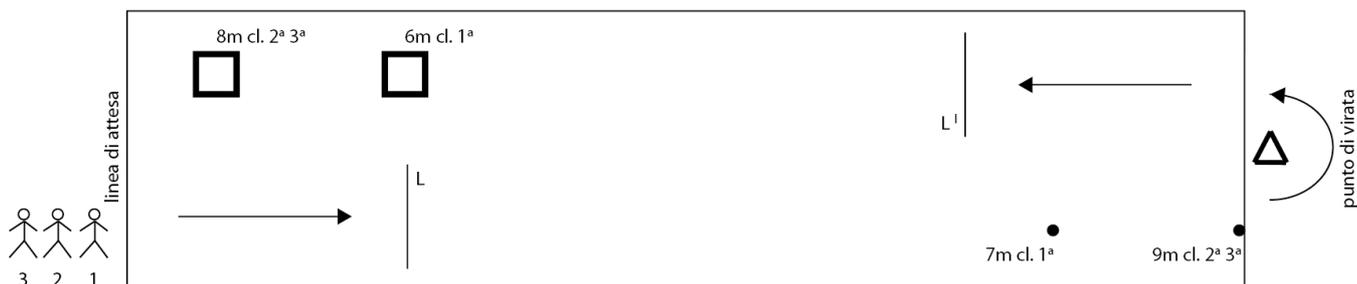
Squadre.

Sono composte dagli stessi 3 giocatori che partecipano alla partita (gioco 1), i quali si alternano nei lanci secondo le modalità di seguito elencate.

Campo di gioco.

La staffetta si disputa nello stesso campo di gioco utilizzato per la partita (10-12 m X 2-3 m). Vengono tracciate, con gesso o nastro adesivo colorato, due nuove linee di lancio alle distanze prestabilite rispetto al bersaglio da colpire/centrare.

CAMPO PER LA STAFFETTA



Obiettivo del gioco.

Le formazioni dovranno, il maggior numero di volte possibile e nel tempo limite di 5 minuti, cercare di

- a) colpire e abbattere un conetto o cilindro posto ad una distanza di 7 metri per le classi prime e di 9 metri per le seconde e per le terze (tramite tiro di raffa o strisciato)
- b) centrare il contenitore posto ad una distanza di 6 m per le classi prime e di 8 m per le classi seconde e terze (tramite tiro al volo, a parabola diretta).

Lancio delle bocce.

I tiri sono validi quando le bocce colpiscono/centrano il bersaglio dopo essere state lanciate, da fermi o dopo rincorsa, prima che il piede più avanzato di ogni giocatore oltrepassi completamente la linea di lancio L-L'.

Svolgimento della staffetta.

Al fischio d'inizio, il primo giocatore che ha già in mano la propria boccia, effettua una boccia di raffa (radente al terreno, o leggermente alzata) per colpire il conetto posto in posizione prestabilita

Campionati Studenteschi 2016/2017

Istituzioni scolastiche secondarie di I grado

opposta rispetto alla linea L. Il giocatore recupera la propria boccia (ed eventualmente riposiziona il conetto colpito) e, dopo aver effettuato la virata attorno al conetto che dista 12,5 m dalla linea A, nel ritorno effettua una boccia al volo per centrare il contenitore posto nella posizione prestabilita.

Attraverso il passaggio della boccia (recuperata dopo il secondo lancio) al proprio compagno che è in attesa prima della linea A, egli consente a quest'ultimo di partire e di effettuare gli stessi tiri. Questi a sua volta farà poi partire il terzo compagno con le stesse modalità e così via, fino allo scadere dei 5 minuti. Se una boccia viene rilasciata prima del fischio finale, il bersaglio eventualmente colpito/centrato viene considerato valido.

Viene conteggiato un punto per ogni conetto abbattuto e un punto per ogni centro nel contenitore.
Tali punti si sommano ai punti della partita per stilare la classifica finale.

Arbitraggio.

Per ogni turno di lanci, viene individuato un arbitro tra gli alunni/docenti presenti, che darà giudizio insindacabile sulla validità del lancio, giudizio modificabile soltanto da parte del responsabile arbitrale dei Giochi.

Campionati Studenteschi 2016/2017 Istituzioni scolastiche secondarie di II grado



Programma Tecnico

La gara consiste in una partita di Petanque.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto(squadra), maschile, femminile o mista, è composta da 3 alunni.

Partecipazione fino alle fasi provinciali

Partecipano alle fasi successive a quelle di Istituto, le prime 3 squadre classificate per Istituto.

Partecipazione alle fasi regionali

Si classificano alle fasi regionali le prime squadre classificate a livello provinciale.

Categorie:

2001/2002
1998/1999/2000

Possono partecipare eventuali alunni con un annualità di ritardo, regolarmente iscritti all'Istituto.

Impianti ed attrezzature

Si può giocare all'aperto su qualsiasi tipo di superficie tracciando un campo di gioco delle dimensioni massime di 4 mt di larghezza e 15 mt di lunghezza

Si gioca con bocce in metallo con le seguenti caratteristiche:

- 1) le bocce devono avere un diametro compreso tra i 7,05 cm. (minimo) e 8 cm. (massimo).
- 2) le bocce devono avere un peso compreso tra 650 gr. (minimo) e 800 gr. (massimo).
- 3) i pallini devono essere di legno del diametro di 30 mm circa.

TUTELA SANITARIA

Per la partecipazione alle varie fasi viene richiesto agli alunni il “ Certificato di idoneità alla pratica sportiva di tipo non agonistico D.M. 24 Aprile 2013.

Campionati Studenteschi 2016/2017

Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

Regolamento di gioco

ARTICOLO 1 – norme generali

Per i Campionati Studenteschi le partite si giocano esclusivamente a terna (maschile o femminile o mista);

Le partite si giocano ai 13 punti;

Le competizioni possono essere anche a tempo determinato

ARTICOLO 2 - Inizio del gioco: normative inerenti al cerchio di lancio.

Due, dei giocatori avversari procederanno al sorteggio per determinare la squadra che lancerà per prima il pallino.

Un giocatore della squadra vincente il sorteggio sceglie un punto, come da regolamento, e traccia un cerchio tale che i piedi di tutti i giocatori possono poggiarsi interamente al suo interno, il cerchio dovrà avere un diametro di cm. 50.

I piedi devono essere posizionati **interamente** all'interno del cerchio, non essere sollevati interamente dal suolo e non uscirne finché la boccia lanciata non avrà toccato terra.

Nessuna altra parte del corpo deve toccare il terreno all'esterno del cerchio.

ARTICOLO 3 - Distanze regolamentari per il lancio del pallino.

Affinché il lancio del pallino sia considerato valido occorre che:

- 1) la distanza dal bordo esterno del cerchio di lancio sia:
 - 6 metri minimo e 10 metri massimo per i nati 1998/1999/2000
 - 6 metri minimo e 8 metri massimo per i nati 2001/2002
- 2) Che il cerchio di lancio sia ad un minimo di 50 cm da qualsiasi ostacolo .
- 3) Che il pallino sia ad un minimo di 50 cm da qualsiasi ostacolo e dal filo laterale.
- 4) Il pallino deve essere visibile dal giocatore i cui piedi siano posizionati all'interno del cerchio con il corpo perfettamente eretto. In caso di contestazioni su questo punto il responso dell'Arbitro sarà inappellabile

Campionati Studenteschi 2016/2017

Istituzioni scolastiche secondarie di II grado

ARTICOLO 4 – Partita a tempo

La partita inizia dopo il sorteggio (vedi art. 2).

chi ha vinto il sorteggio lancia il pallino una sola volta.

Se non è regolare, la squadra avversaria lancerà a sua volta il pallino e successivamente chi ha vinto il sorteggio lancerà la boccia.

Se durante lo svolgimento della giocata, il pallino esce dal terreno di gioco, esso verrà riposizionato dov'era prima di essere stato colpito, pertanto il pallino deve essere sempre marcato.

ARTICOLO 5- Bocce tolte dal terreno di gioco prima dell'attribuzione dei punti.

E' vietato ai giocatori raccogliere le bocce prima del termine della giocata e prima della rilevazione dei punti da parte dell'arbitro.

Alla fine di una giocata, tutte le bocce tolte dal terreno di gioco prima che i punti siano stati attribuiti sono considerate nulle. Non sono ammessi reclami.

ARTICOLO - Equidistanza.

In caso di equidistanza fra bocce e pallino appartenenti a squadre diverse si possono presentare 3 casi:

1. Se le due squadre non hanno più bocce da giocare, la giocata è considerata nulla ed il pallino verrà lanciato dalla formazione che aveva segnato punti nella giocata precedente.
2. Se una sola squadra possiede ancora bocce, essa le giocherà e segnerà punti se si avvicinerà al pallino più della boccia più vicina degli avversari.
3. Se le due squadre possiedono ancora bocce, toccherà a quella che ha giocato per ultima tirarne una e di seguito l'avversaria e in alternanza fino a quando la situazione di gioco non cambierà.

ARTICOLO 8 - Doveri degli Arbitri.

Gli Arbitri designati sono incaricati di sorvegliare affinché venga strettamente applicato il regolamento di gioco; sono autorizzati a prendere provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori che rifiutino di attenersi alle loro direttive.