



REGOLAMENTO FESTA DEGLI ESORDIENTI **PALMANOVA – 27-04-2024**

La **CLASSIFICA FINALE** della Festa degli **ESORDIENTI** di **PALMANOVA** sarà fatta dalla somma di tutte le gare degli **ESO10** e di tutti i giochi (3 per categoria) degli **ESO5** ed **ESO8**. Verranno sommati i migliori 5 risultati per ogni gioco di ogni società e a questi verranno sommati i primi 5 risultati per ogni gara per ogni società degli **ESO10**. Verrà stilata una classifica per società sommando tutti i migliori 5 punteggi ottenuti.

I giochi per gli Esordienti 5 saranno:

- percorso motorio
- salto in alto della gomma piuma
- lancio del vortex a punteggio

I giochi per gli Esordienti 8 saranno:

- percorso motorio
- salto in alto della gomma piuma
- lancio doppio della palla medica

- DESCRIZIONE PERCORSO MOTORIO PER ESO 5 ED ESO 8

Al via il bambino parte percorre 10 m di corsa e arriva alla prima stazione dove deve saltare all'interno dei cerchi, due piedi in un cerchio se il cerchio è singolo, un piede per cerchio se incontra due cerchi affiancati (ci saranno 3 cerchi singoli e 4 cerchi affiancati).

Proseguirà correndo per 10 m con corsa all'indietro, raggiungendo un tappetino dove dovrà eseguire una capovolta in avanti oppure 2 rotolamenti.

Dopo aver saltellato su un piede per una distanza di circa 10 m dovrà superare a piacere 6 over.

Il percorso a questo punto cambia direzione e bisognerà proseguire, sempre per 10 m avanzando a "4 zampe", si effettuerà uno slalom di 5 coni (entrando da sinistra), si supererà a piacere una scaletta e si raggiungerà una postazione in cui si dovrà cercare di lanciare una pallina all'interno di uno scatolone posto a 2m di distanza (se la pallina entrerà e poi uscirà il tirò sarà considerato valido). Il bambino, al termine di questa stazione concluderà il percorso con una corsa finale di circa 10 m.

Il cronometrista potrà togliere 5 secondi al tempo finale se il bambino farà centro nella stazione del tiro al bersaglio. Non ci saranno penalità se cade un ostacolo o se la capovolta non viene bene, ma si aggiungeranno 5 secondi se vengono "intenzionalmente" fatte in modo improprio la scaletta o i salti nei cerchi. VISUALIZZAZIONE A FINE REGOLAMENTO.

Verrà redatta una classifica finale a tempo per categoria senza distinzione di sesso. Al bambino/a che avrà impiegato il minor tempo verranno assegnati 20 punti e via via a scalere di un punto. Dal ventesimo in poi sarà assegnato sempre 1 punto.

VISUALIZZAZIONE PERCORSO MOTORIO:

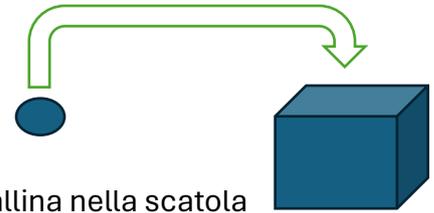
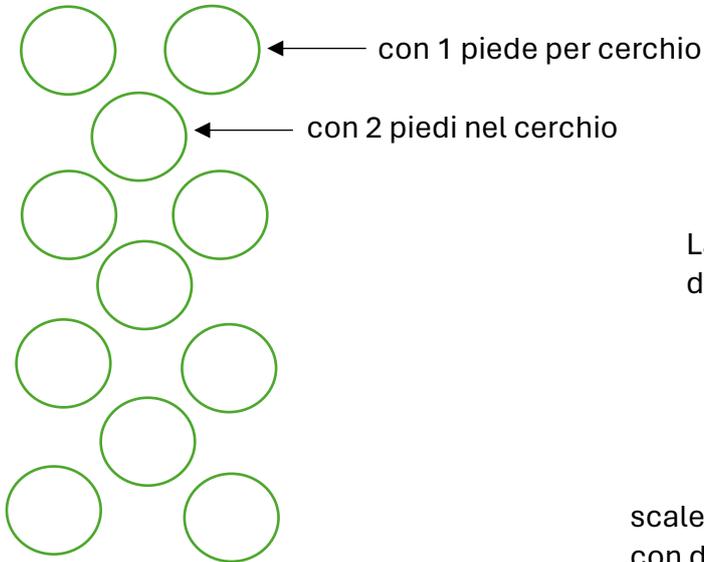
PARTENZA

ARRIVO

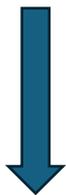


10 metri di corsa

10 metri di corsa finale



Lanciare una pallina nella scatola da una distanza di 2 metri

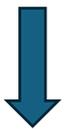


10 metri di corsa all'indietro

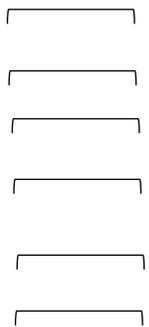
scaletta da superare con due appoggi (dx e sx) per ogni spazio



1 capovolta o 2 rotolamenti

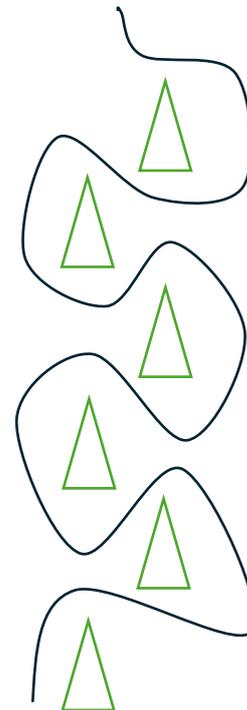


5 metri con saltelli su un solo piede



6 ostacoli da superare a piacere

slalom tra coni



avanzamento a 4 zampe

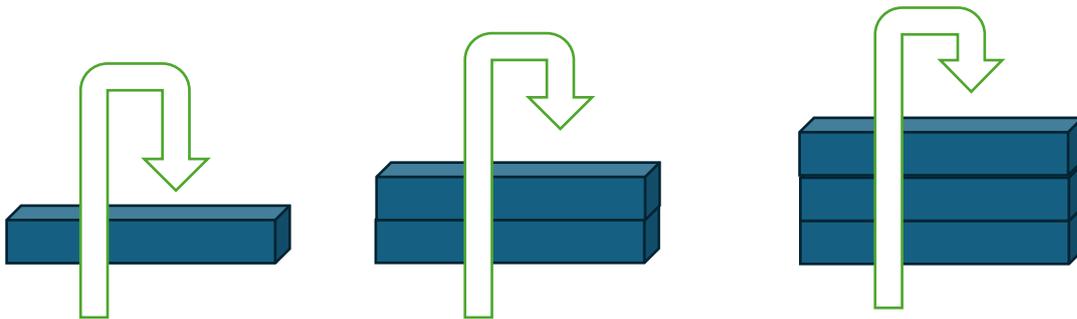


- **DESCRIZIONE SALTO IN ALTO DELLA GOMME PIUMA PER ESO 5 ED ESO 8**

Ogni bambino dovrà superare con un salto a piedi pari un ostacolo rappresentato da una gomma piuma. Se il salto avrà successo (non dovrà cadere nessuna gomma piuma) passerà al turno successivo dove verrà aggiunta una gomma piuma. In caso di caduta di un ostacolo il bambino avrà a disposizione un secondo e ultimo tentativo. Sarà proclamato vincitore il bambino che riuscirà a superare il maggior numero di gomme piuma. In caso di parità vincerà il bambino che avrà effettuato meno errori. VISUALIZZAZIONE A FINE REGOLAMENTO.

Verrà redatta una classifica per numero di gomme piuma saltate. A parità di numero conteranno gli errori commessi durante la gara, a parità anche di questi verrà dato pari merito. Al primo classificato verranno assegnati 20 punti e via via a scalere di un punto. Dal ventesimo in poi sarà assegnato sempre 1 punto.

VISUALIZZAZIONE SALTO IN ALTO DELLA GOMMA PIUMA:



Da fermo su una superficie morbida si salta l'ostacolo con la spinta di entrambe le gambe e si deve atterrare dalla parte opposta in piedi e senza toccare l'ostacolo. Due prove a misura.

- **DESCRIZIONE LANCIO DEL VORTEX A PUNTEGGIO PER ESORDIENTI 5**

Ogni bambino avrà a disposizione 3 lanci di vortex e nel campo verranno individuate 5 zone dove ad ogni lancio verrà attribuito un punteggio in base alla zona in cui il vortex cade. Queste le distanze delle varie zone:

- Zona 1: da 0 a 3,99 metri, verrà attribuito 1 punto
- Zona 2: tra 4 e 7,99 metri, verrà attribuito 2 punti
- Zona 3: fra 8 e 11,99 metri verranno attribuiti 3 punti
- Zona 4: fra 12 e 15,99 metri verranno attribuiti 4 punti
- Zona 5: da 16 metri in poi verranno attribuiti 5 punti

Vincerà la gara il bambino/a che avrà totalizzato più punti.

Verrà redatta una classifica, senza distinzione di sesso, per somma di punti ottenuti nei tre lanci. Al primo classificato verranno assegnati 20 punti e via via a scalere di un punto. Dal ventesimo in poi sarà assegnato sempre 1 punto.

- DESCRIZIONE LANCIO DELLA PALLA MEDICA DA 2 KG PER ESORDIENTI 8

Ogni bambino avrà a disposizione due tiri da fermo; il primo tiro verrà fatto frontalmente, lanciando la palla dal petto con la possibilità anche di staccare i piedi a terra. Si dirigerà poi nel punto in cui la palla cade ed effettuerà un tiro dorsale. A questo punto il giudice misurerà la distanza complessiva dei due tiri.

Verrà redatta una classifica per misura totale ottenuta senza distinzione di sesso. Al primo classificato verranno assegnati 20 punti e via via a scalere di un punto. Dal ventesimo in poi sarà assegnato sempre 1 punto.

ATTENZIONE 1: LE ISCRIZIONI PER GLI ESORDIENTI 5 ED ESORDIENTI 8 SI POTRANNO FARE ANCHE COMPILANDO CORRETTAMENTE IL MODULO EXCELL ALLEGATO ED INVIANDOLO ALLA MAIL libertasfriulpalmanova@gmail.com ENTRO GIOVEDÌ 25 APRILE 2024. GLI ESORDIENTI 10 DEVONO ESSERE ISCRITTI ATTRAVERSO IL PORTALE DELLE ISCRIZIONI ON-LINE DELLA FIDAL.

ATTENZIONE 2: SE UNA SOCIETÀ NON SCHIERA 5 CONCORRENTI IN UNA GARA/GIOCO RICEVERÀ SOLO I PUNTI CONQUISTATI DAI CONCORRENTI SCHIERATI.

ATTENZIONE 3: NEL CASO DI DUE ATLETI CHE CONCLUDONO UN GIOCO CON LO STESSO TEMPO O MISURA A PARITÀ DI ERRORI, VERRANNO AD ENTRAMBI ASSEGNATI GLI STESSI PUNTI CORRISPONDENTI ALLA POSIZIONE CONQUISTATA IN CLASSIFICA.

ATTENZIONE 4: PRIMA DI ENTRARE IN CAMPO PER I GIOCHI SARA' ALLESTITA NEL CAMPO DI RISCALDAMENTO UN AREA GIOCO PER PERMETTERE IL RISCALDAMENTO COLLETTIVO TRA TUTTI GLI ATLETI.

Info a: Antonio 3498553340 – Fabio 3387642407

Mail: libertasfriulpalmanova@gmail.com