



FEDERAZIONE ITALIANA  
DI ATLETICA LEGGERA

Comitato Regionale **FRIULI VENEZIA GIULIA**



# **XXIV TROFEO L. MODENA 1^ Prova ESORDIENTI**

**“MERETO DI TOMBA”**

**13 APRILE 2024**

# **REGOLAMENTO GIOCATLETICA**

## STRUTTURA GIORNATA

ore 15.30	<p><b>INIZIO</b></p> <p><b>RISCALDAMENTO:</b> giochi svolti nell'area campo calcio, caratterizzati dall'uso di pochi materiali e partecipazione attiva di tutti i bambini.</p>	ESO 6 + ESO 8
ore 16,00	<p>Inizio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Staffetta 4 x50 m</li> </ul> <p>a seguire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- LUNGO Esordienti M</li> <li>- VORTEX Esordienti F</li> <li>- Staffetta 4x200 m</li> </ul>	ESO 10
ore 16.00	<p>Suddivisione in squadre</p> <p><b>INIZIO ATTIVITÀ A PUNTEGGIO</b></p>	<p>ESO 6 + ESO 8</p> <p>9 stazioni 7-8 minuti a stazione</p>
ore 18.00	<p><b>FINE ATTIVITÀ A PUNTEGGIO</b></p>	
ore 18.15	<p>Premiazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ATTIVITÀ A PUNTEGGIO ESO 6 + ESO 8</li> <li>- GARE E STAFFETTE ESO 10</li> </ul>	



5. Al termine di tutte le stazioni si consegna al TUTOR CENTRALE il referto di ogni squadra.
6. Il TUTOR CENTRALE e i collaboratori valutano la società che ha ottenuto il miglior punteggio in ogni stazione; creano una classifica parziale per ogni gioco che, sommata al punteggio delle altre stazioni, stabilisce la classifica totale.

**IN OGNI GIOCO I PUNTEGGI VENGONO COSÌ ASSEGNATI (in base al numero di squadre partecipanti)**

**1° CLASSIFICATA: 10 pt**

**2° CLASSIFICATA: 9 pt**

**3° CLASSIFICATA: 8 pt**

**4° CLASSIFICATA: 7 pt**

**5° CLASSIFICATA: 6 pt**

**6° CLASSIFICATA: 5 pt**

**7° CLASSIFICATA: 4 pt**

**8° CLASSIFICATA: 3 pt**

**9° CLASSIFICATA: 2 pt**

**10° CLASSIFICATA: 1 pt**

Si utilizzano i punteggi parziali per evitare un eccessivo squilibrio tra le squadre, ma soprattutto per definire lo stesso peso ad ogni singolo gioco.

7. In caso di parità nel singolo gioco, si fa una media dei punteggi dei piazzamenti

*Es. La squadra A fa 40 punti in un gioco come la squadra B; le squadre arriverebbero 2° a pari merito, quindi viene assegnato il punteggio medio tra la 2° (2pt) e la 3° (3pt) posizione che è pari a 2,5 pt.*

8. In caso di parità nella classifica totale si valutano il numero di giochi vinti, o i miglior piazzamenti

*Es. La squadra A vince dato che a parità di punteggio e gioco vinto ha ottenuto 2 secondi posto rispetto alla squadra B*

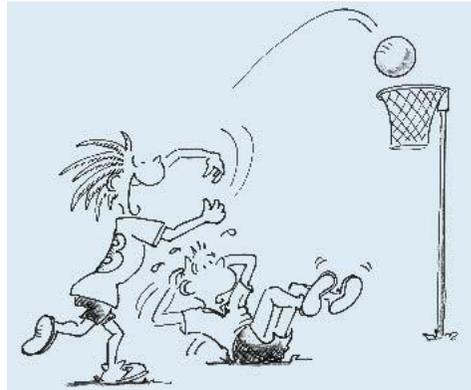
SQUADRA A	SQUADRA B
30 pt	30 pt
1 gioco vinto	1 gioco vinto
2 secondo posto	1 secondo posto

9. Per decretare la classifica finale di squadra si sommano i piazzamenti dei giochi e si stila la classifica. Il punteggio maggiore vince.

SQUADRA	Pt. classifica	piazzamento
A	13	3°
B	30	1°
C	24	2°

# Giochi

## 1- Fai Canestro



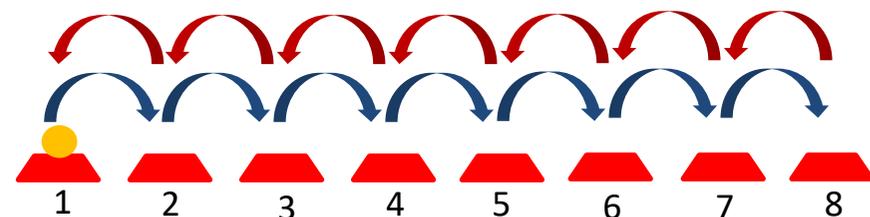
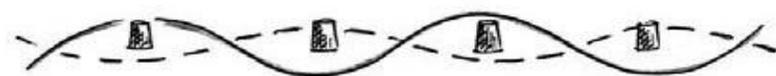
Gli atleti si dispongono in fila di fronte al canestro ad una distanza fissata di 5m. Il primo della fila lancia la palla e se fa canestro, viene registrato come 1 punto. Quindi recupera la palla e la passa al compagno successivo e così via fino al fischio di fine.

## 2- Staffetta della pallina magica

Il primo atleta della fila, dopo aver effettuato lo slalom tra i 5 birilli, deve procedere lungo il percorso delineato dagli 8 cinesini e spostare di una posizione la palla che si trova sul primo cinesino. Torna indietro, batte il cinque per far partire il secondo compagno. Dopo lo slalom, il secondo giocatore, sposta la palla dal secondo al terzo cinesino e così via fino ad arrivare all'ultimo cinesino (8). Dall'ultimo cinesino poi la palla deve tornare al primo cinesino. Si attribuisce 1 punto ogni volta che la palla si sposta di un cinesino.

Se la pallina cade dal cinesino l'atleta deve lasciarla e tornare indietro, in questo caso non verrà assegnato il punto, quindi il giocatore corre a dare il cambio al compagno successivo il quale parte e mette la pallina sul cinesino da cui è caduta.

Si continua fino ad esaurimento del tempo a disposizione in questa stazione.



### **3. L'equilibrista**

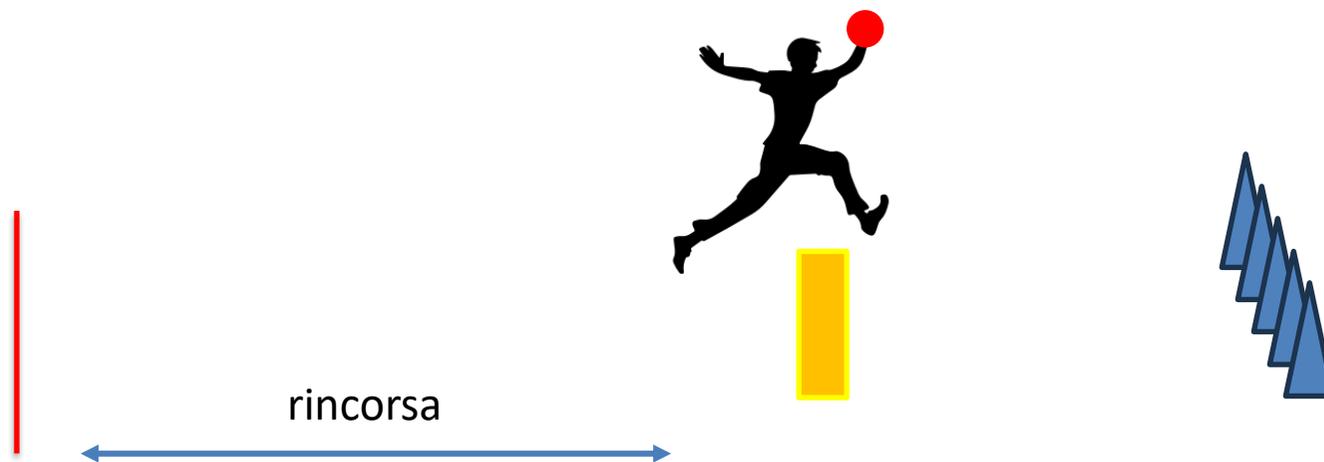
Camminando sopra una trave di equilibrio, un giocatore alla volta, deve portare un cinesino sulla propria testa dalla partenza fino al punto base. Se il cinesino cade oppure l'atleta mette un piede a terra, deve immediatamente tornare indietro e dare il cambio al compagno per partire e il punto non verrà assegnato. Se il percorso viene completato, l'atleta torna indietro lateralmente alla trave di equilibrio, per dare il cambio al suo compagno che, già pronto con il proprio cinesino in testa, parte in equilibrio sulla trave. Per ogni cinesino che arriva a fine percorso si segna 1 punto; si gioca fino al fischio di fine stazione.

### **4. Gioco della Foca**

Due giocatori per volta, uno di fronte all'altro, devono portare lungo il percorso, una palla tenendola in equilibrio tra le loro teste senza farla cadere. Arrivati a fine percorso, uno dei due prende la palla in mano e la porta alla successiva coppia di giocatori per farli partire sullo stesso percorso. Si segna 1 punto per ogni coppia che finisce il percorso. Se la palla cade, portarla ai prossimi due giocatori senza finire il percorso.

### **5. Attacco alle Torri**

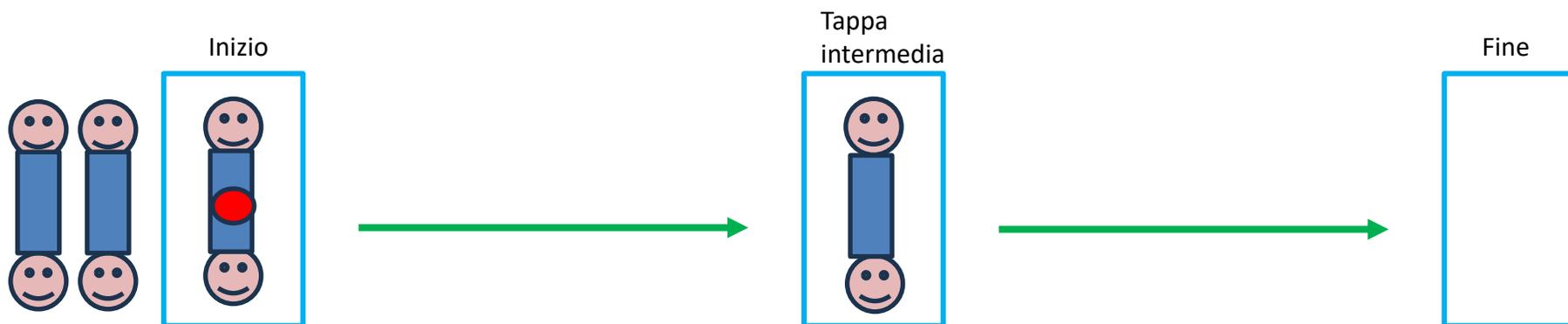
Il primo giocatore della fila con la pallina in mano, prende la rincorsa, salta un ostacolo in gommapiuma e al volo lancia la palla cercando di colpire almeno un birillo posto alla distanza fissata. Poi recupera la pallina e la porta al secondo giocatore perché possa partire a sua volta. Per ogni birillo colpito viene assegnato 1 punto.



## 6. Il Tappeto Volante

I bambini, in fila, sono disposti a coppie uno di fronte all'altro e ogni coppia tiene in mano alle estremità un materassino. Devono al loro turno, seguire un percorso composto da due tappe: la prima coppia, tenendo in equilibrio una palla sul materassino, deve raggiungere una seconda coppia che si trova a metà percorso; inclinando il materassino passa la palla a questa seconda coppia e si ferma in questa tappa intermedia. La seconda coppia intanto raggiunge la fine del percorso, prende la palla in mano e la riporta velocemente alla partenza dove un'altra coppia, sempre con il materassino in mano, è pronta per partire non appena gli viene consegnata la palla. Si segna un punto ogni volta che il pallone arriva a fine percorso.

**LA PALLA NON DEVE ESSERE TOCCATA CON LE MANI; solo se questa cade si può rimettere CON LE MANI sul materassino ma si dovrà ricominciare dalla tappa da cui la coppia è partita.**



## 7. L'acrobata

Con l'aiuto della pedana elastica ed eventualmente di due aiutanti, con un balzo si sale sopra al plinto, regolato ad altezza opportuna. Si esegue una breve camminata (dx-sx) e poi con un salto si scende sopra un materasso in posizione pennello. Camminando si scende dal materasso e si entra dentro un tunnel fatto con un materasso arrotolato e tenuto in forma con dei cerchi. Una volta distesi dentro al tunnel si esegue un rotolamento fino ad un punto definito come fine percorso. Quindi si esce dal tunnel e velocemente si ritorna alla partenza per battere il cinque al compagno successivo. Si prende 1 punto per ogni percorso completato.

## 8. Staffetta della lepre

Si divide la squadra in due file che si posizionano una di fronte all'altra alle estremità del campo da gioco. Il primo giocatore della fila 1 deve inizialmente, passare dentro al tunnel formato da tre cerchi, senza toccarli per non farli cadere (se cadono vanno riposizionati). Il percorso prosegue con degli ostacoli di gommapiuma: l'atleta deve raccogliere il primo ostacolo che trova davanti a sé, posizionato nel punto A, e correre tra gli ostacoli successivi alla fine dei quali dovrà appoggiare l'ostacolo, che ha ancora in mano, nel punto B. Proseguirà passando poi sotto un secondo tunnel di cerchi e darà il cambio al compagno della fila 2 il quale effettuerà lo stesso percorso all'inverso come una staffetta, riportando l'ostacolo mobile dal punto B di nuovo al punto A. Si continua la staffetta fino al fischio di fine stazione. Si assegna 1 punto per ogni cambio d'atleta.



Fila 1



A



B



Fila 2

## 9. Lancio Lontano

Si crea una fila lungo il settore del lancio del giavelotto in cui solo i primi 4 atleti possiedono un vortex. Dopo che tutti e quattro gli atleti hanno lanciato il vortex possono recuperarli e passarli ai propri compagni. Dopo aver lanciato il vortex l'atleta si posiziona nel cerchio laterale (AZZURRO) e aspetta che tutti abbiano lanciato per poter recuperare il vortex. Successivamente in base al settore di caduta del vortex si assegna un valore da 1 a 6 per ogni singolo lancio (sostituisce la distanza). La misura di 8 m è riferita alla distanza di rincorsa massima

