



5° MEETING GIOVANILE DI ATLETICA LEGGERA

“CITTA’DILIGNANO SABBIADORO”

1 SETTEMBRE 2024

REGOLAMENTO GIOCATLETICA



4. Al termine di tutte le stazioni si consegna al TUTOR CENTRALE il referto di ogni squadra.
5. Il TUTOR CENTRALE e i collaboratori valutano la società che ha ottenuto il miglior punteggio nelle stazioni e crea 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 (come “il salto in lungo in settori” rispetto al “fai la strada”).

6. 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.

7. 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
30pt	30pt
1 gioco vinto	1 gioco vinto
2 secondo posto	1 secondo posto

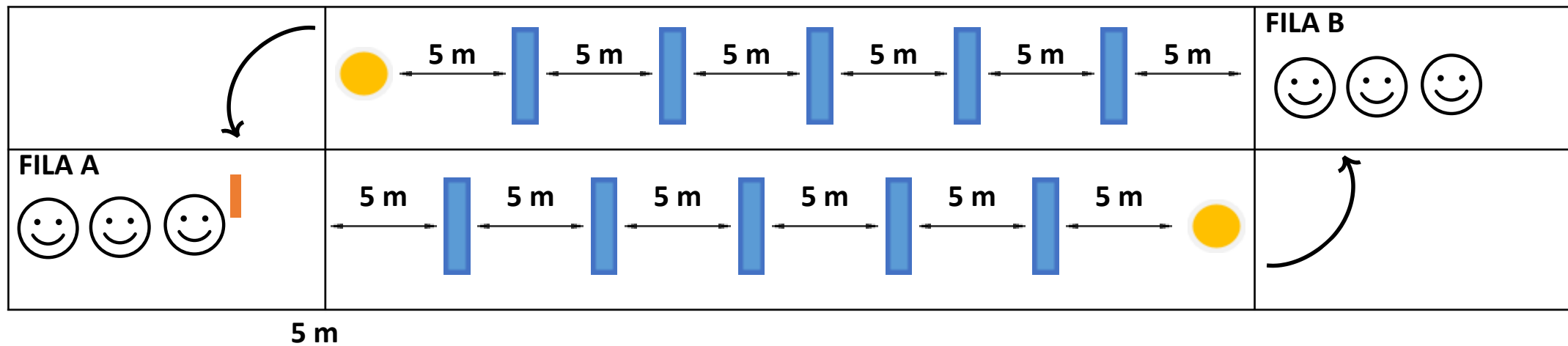
8. Per decretare la classifica finale di squadra si sommano i piazzamenti dei giochi e si stila la classifica. Il punteggio maggiore vince.

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

9. Alcune stazioni di gioco potrebbero essere cancellate o aggiunte in base al numero di squadre partecipanti.

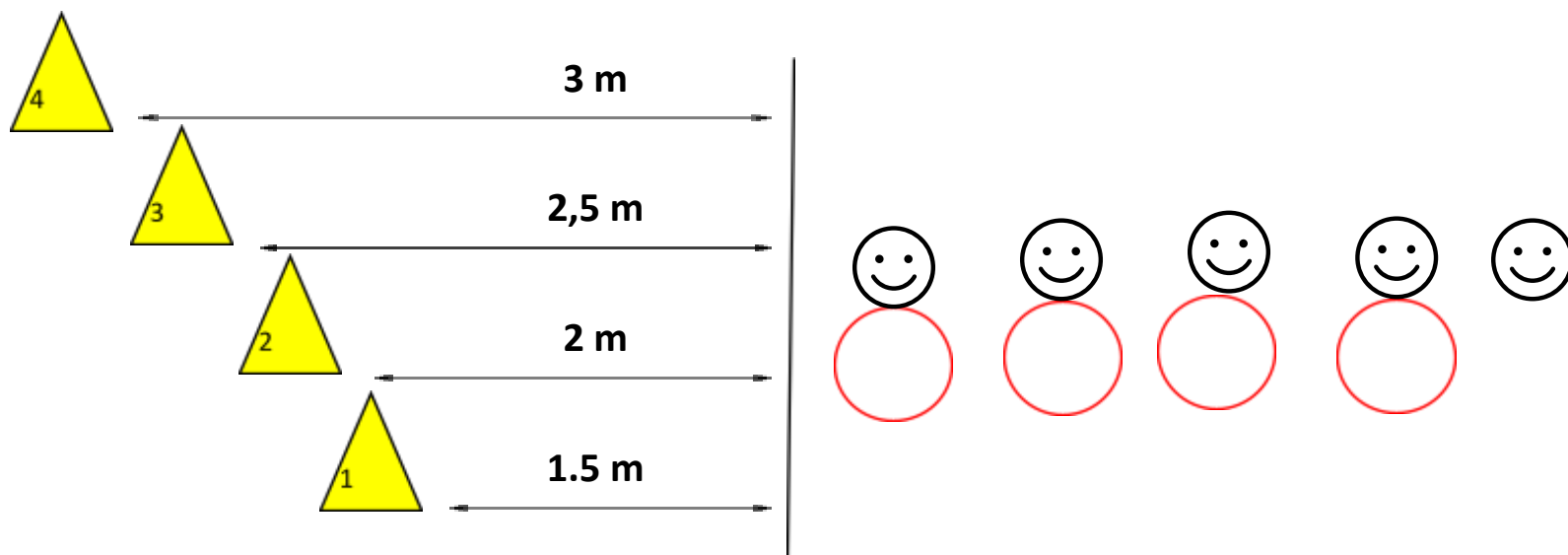
STAFFETTA OSTACOLI CON TESTIMONE

Svolgimento	Tempo attività	Punteggio	Volontari e compiti	Materiali
<p>Si presentano due file disposte su due corsie differenti in cui sono presenti 5 ostacoli. Il primo giocatore della FILA A supera gli ostacoli, gira intorno al cinesino giallo e passa il testimone al primo atleta della FILA B, a sua volta supera gli ostacoli, passa oltre il cinesino giallo e consegna il testimone al 2° della FILA A.</p> <p><u>Se l'ostacolo cade, il giocatore successivo dovrà riposizionarlo prima di andare avanti.</u></p> <p>L'ATTIVITÀ CONTINUA SEMPRE FINO A QUANDO IL TUTOR CENTRALE DA IL FISCHIO DELLA FINE.</p>	6-7 minuti	Ogni volta che il testimone torna alla fila A si segna un punto	1 TUTOR : segna il punteggio	10 ostacoli 1 testimone 4 cinesini per delimitare linea partenza 2 cinesini "BOA"



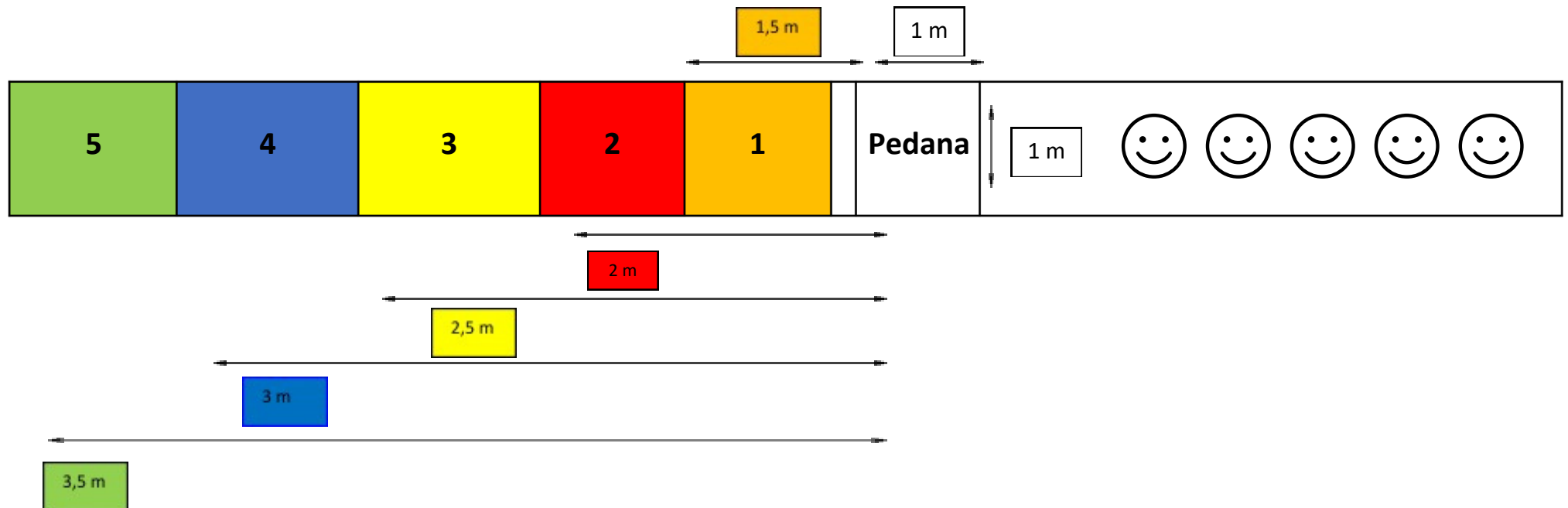
LANCIO DEL CERCHIO NEL CONO

Svolgimento	Tempo attività	Punteggio	Volontari e compiti	Materiali
<p>Si compone una fila dove i primi quattro hanno un cerchio in mano. A turno partiranno i giocatori e lanceranno il cerchio DA FERMI SENZA SUPERARE LA LINEA cercando di fare centro nei coni posti a diverse distanze; successivamente quando i primi quattro hanno effettuato il lancio, recuperano i cerchi e li passano ai propri compagni.</p> <p>I coni sono posti a distanze diverse e presentano un punteggio da 1 a 4. La squadra che riesce a fare il miglior punteggio vince.</p>	6-7 minuti	<p>Il punteggio viene assegnato quando il cerchio entra nel cono. Si assegna un punteggio da 1 a 4</p>	1 TUTOR : segna il punteggio per ogni centro in base alla distanza	4 cerchi 4 coni posti a diverse distanze 4 cinesini per delimitare linea partenza e area tiro



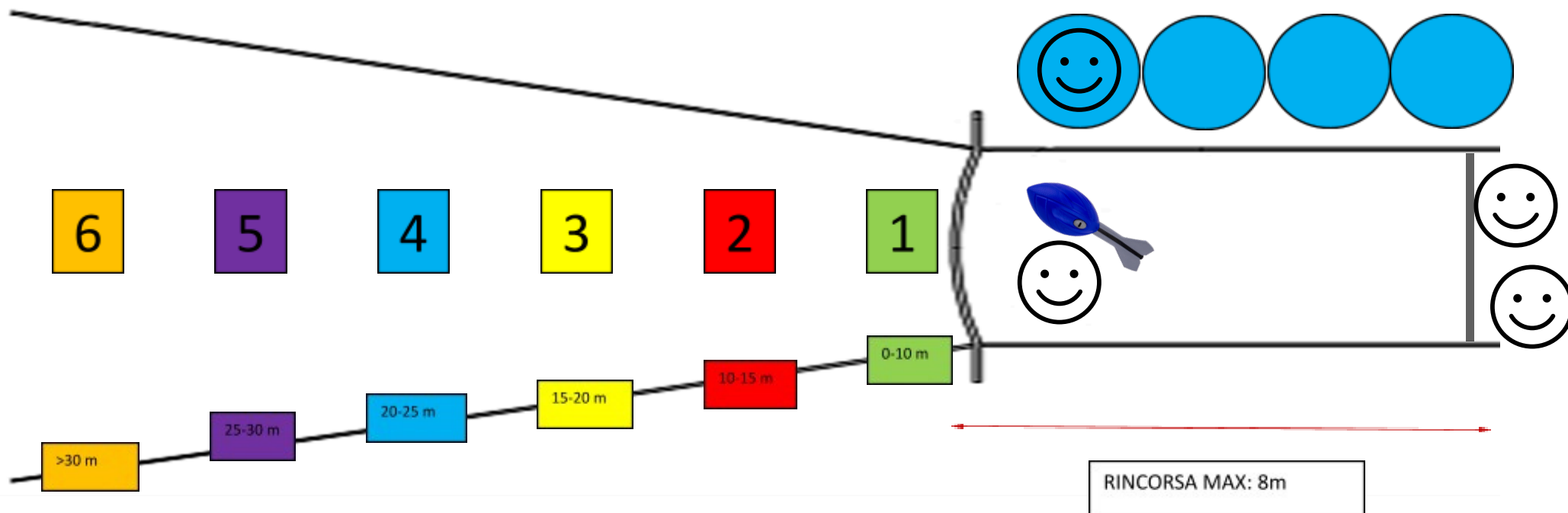
SALTO IN LUNGO CON ZONE PUNTEGGIO

Svolgimento	Tempo attività	Punteggio	Volontari e compiti	Materiali
<p>Si crea una fila lungo la pedana del salto in lungo e ogni atleta esegue un salto staccando da un quadrato creato vicino alla zona di battuta. Successivamente in base alla segno di caduta si definisce un valore da 1 a 4 per ogni singolo salto (sostituisce la distanza).</p>	<p>6-7 minuti</p>	<p>Viene definito in base alla zona di caduta con un punteggio da 1 a 4</p>	<p>1 TUTOR : segna il punteggio in base alla zona di caduta</p> <p>1 VOLONTARIO: rastrellare la sabbia</p> <p>1 VOLONTARIO per gestire la fila</p>	<p>5 cartelli per segnare la zona 8 cinesini per delimitare zone 1-2 rastrelli + pala Delimitare la pedana 1 bandierina per gestire fila</p>



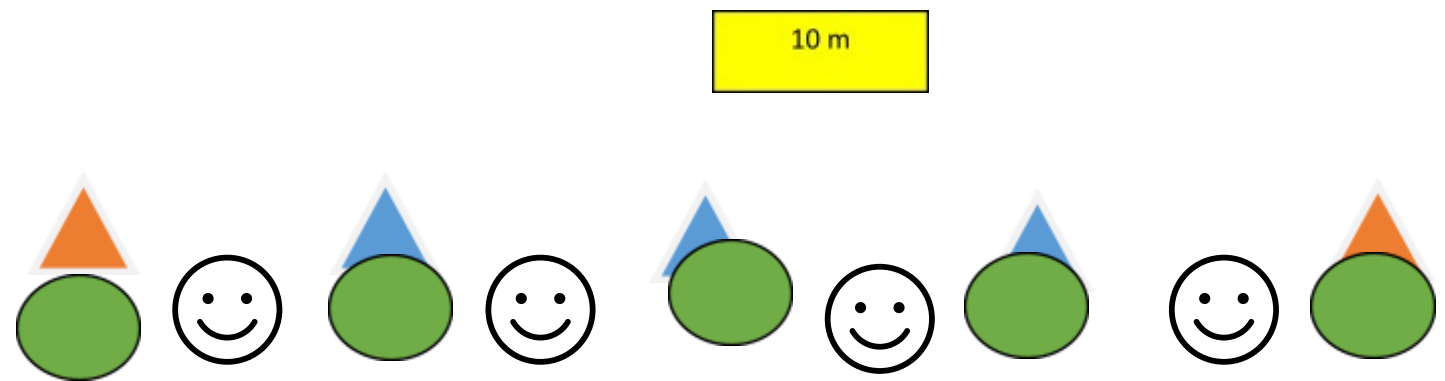
LANCIO VORTEX CON ZONE PUNTEGGIO

Svolgimento	Tempo attività	Punteggio	Volontari e compiti	Materiali
Si crea una fila lungo il settore del lancio del giavelotto in cui solo i primi 4 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.	6-7 minuti	Viene definito in base al settore di caduta con un punteggio da 1 a 6	1 TUTOR : segna il punteggio in base al settore di caduta 1 VOLONTARIO per gestire la fila	4 vortex Linee delimitatrici di lancio 6 coni delimitano i settori 4 cerchi Bandierina



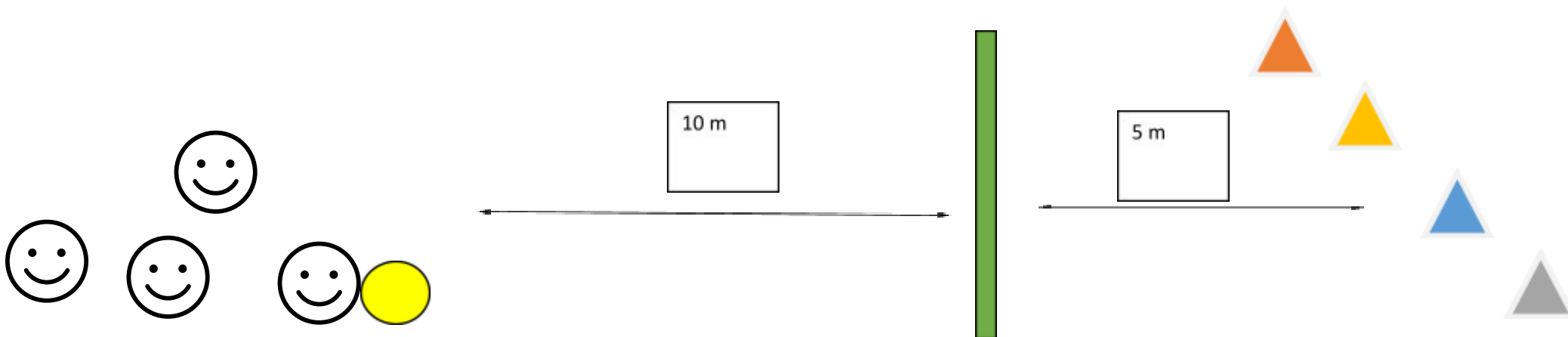
TRASPORTA CERCHIO ALL'INDIETRO

Svolgimento	Tempo attività	Punteggio	Volontari e compiti	Materiali
<p>I bambini sono disposti seduti tra due coni. Ogni giocatore deve passare il cerchio con la mani distendosi dal cono davanti a sé a quello posto dietro di sé. Il giocatore successivo deve fare la stessa cosa fino a che il cerchio non arriva nel cono finale. Terminati i cerchi i giocatori si dovranno girare e il cerchio ripartirà dall'ultimo giocatore (che diventerà il primo) e finirà al primo (che diventerà l'ultimo).</p> <p>Quando i cerchi sono finiti si riparte dalla parte opposta</p> <p>SI POSSONO FARE ANCHE DUE FILE</p>	6-7 minuti	1 punto per ogni cerchio che arriva al cono finale	1 TUTOR : segna il punteggio per ogni cerchio 1 TUTOR AGGIUNTIVO in caso di doppia stazione	12 cerchi 12 coni



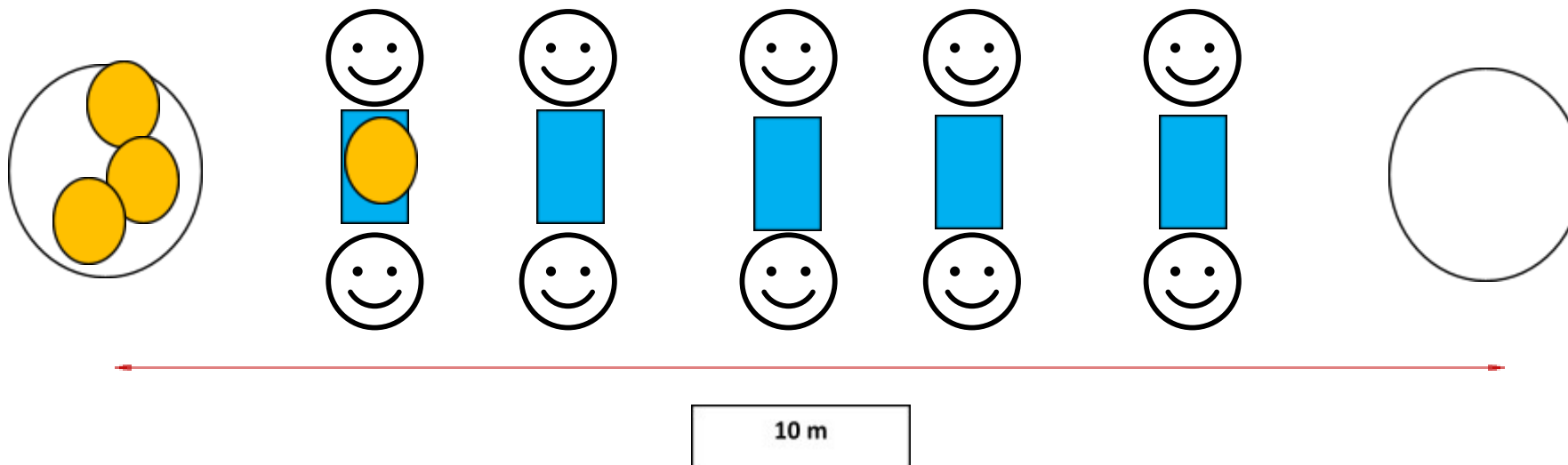
CORSА,SALTO E COLPISCI CONO

Svolgimento	Tempo attività	Punteggio	Volontari e compiti	Materiali
<p>L'atleta con la palla in mano dovrà correre e quando incontra l'ostacolo salta e cerca di colpire con la palla i coni. (In caso di caduta dell'ostacolo il giocatore successivo dovrà riposizionarlo).</p> <p>SI PUÒ LANCIARE LA PALLA MENTRE SI È IN VOLO OPPURE SI LANCIA LA PALLA DAL PUNTO IN CUI SI ATTERRA. Quando viene eseguito il lancio della palla parte subito il giocatore successivo. Se il cono cade l'atleta lo rimetterà a posto.</p> <p>SI POSSONO FARE ANCHE DUE FILE</p>	6 -7 minuti	<p>Il punteggio varia a seconda della distanza del cono dall'ostacolo:</p> <p>1pt: cono arancione 2pt: cono giallo 3pt: cono blu 4pt: cono giallo</p>	<p>1 TUTOR : segna il punteggio per ogni cono colpito</p> <p>1 TUTOR AGGIUNTIVO in caso di doppia stazione</p>	<p>4 palloni 1 ostacolo giallo 4 coni 4 cinesini per delimitare linea partenza e area tiro</p> <p>Per due file 8 palloni 2 ostacoli gialli 8 coni 8 cinesini</p>



TRASPORTA CON I MATERASSINI

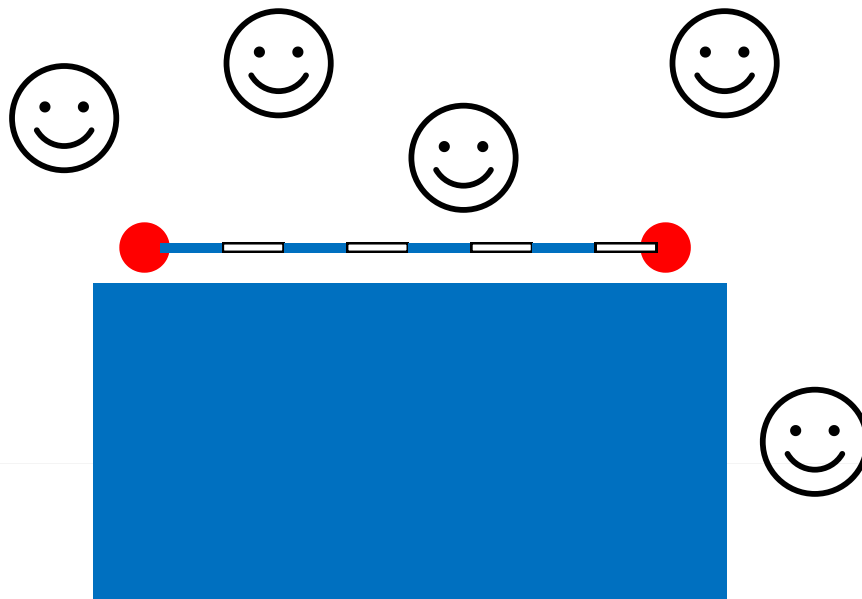
Svolgimento	Tempo attività	Punteggio	Volontari e compiti	Materiali
<p>I bambini sono disposti a coppie di fronte. Ogni coppia ha in mano un materassino e sono disposte una vicina all'altra. La prima coppia prende la palla e la passa alla seconda coppia e così via fino a che non arriva l'ultima coppia che lascia il pallone a terra. Quando tutti i palloni sono finiti si parte dall'ultima coppia e si ritorna verso l'inizio. La prima coppia può partire con il pallone successivo appena esegue il passaggio.</p> <p>LA PALLA NON DEVE ESSERE TOCCATA CON LE MANI; SOLO SE CADE SI PUÒ RIMETTERE SUL MATERASSINO E RIPARTIRE</p>	6 - 7 minuti	Ogni pallone portato vale un punto	1 TUTOR : segna il punteggio per ogni pallone portato	2 cerchi MATERASSINI (in base al numero coppie) 6 palloni



SALTO IN ALTO SENZA ELIMINAZIONI

Svolgimento	Tempo attività	Punteggio	Volontari e compiti	Materiali
<p>Si fanno ad es. 15 salti per ogni misura, in modo che indipendentemente dal numero di componenti della squadra, si abbiano lo stesso numero di tentativi prima di passare alla misura successiva, terminati i 15 salti si passa tutti all'altezza successiva, i devono saltare sempre nello stesso ordine di partenza. La rincorsa può iniziare quando il bambino precedente è sceso dal materasso lateralmente.</p> <p>Progressione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 90 - 95 - 1.00 - 1,05 - 1.10 - 1.15 - 1,18 quindi di 2 cm in 2 	6 -7 minuti	<p>1 punto per ogni salto senza toccare l'elastico all'altezza iniziale di 90cm</p> <p>1 punto in più per ogni altezza raggiunta: 2 punti a 95 cm, 3 punti ad 1 m, ecc</p>	<p>1 TUTOR:segnail punteggio per ogni salto riuscito</p> <p>2. TUTOR: fermano l'elastico dopo ogni salto e lo alzano alla misura successiva</p>	<p>materassone ritti elastico</p>

N.B.: Il numero di salti per ogni misura sarà stabilito in base al numero di componenti delle squadre più numerose.



STAFFETTA PALLINA-CINESINO IN CERCHIO

Svolgimento	Tempoattività	Punteggio	Volontari e compiti	Materiali
<p>Il Bambino parte con la pallina posta sul primo cinesino; al via la porta sul secondo e torna indietro facendo partire il compagno battendo il cinque, il quale sposterà la pallina sul terzo cinesino e tornerà indietro, facendo lo stesso con il terzo. In questa variante, quando si porta la pallina oltre l'ostacolo posto al centro, l'atleta dovrà ripercorrere a ritroso il percorso fatto. Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giocatore 1 porta palla da 1 a 2, torna indietro e batte il cinque al giocatore 2; - giocatore 2 porta palla da 2 a 3, saltando l'ostacolo e ritorna indietro da dove è arrivato e batte il cinque a giocatore 3; - giocatore 3 porta palla da 3 a 4, saltando l'ostacolo e ritorna indietro da dove è arrivato e batte il cinque a giocatore 3; <p style="background-color: yellow; margin-top: 10px;">SI POSSONO REALIZZARE DUE FILE</p>	6 -7 minuti	Si acquisisce un punto quando si passa da A a B o viceversa	<p>1 TUTOR : Ogni volta che la pallina arriva alla fine e poi ritorna all'inizio</p> <p style="background-color: yellow; margin-top: 10px;">1 TUTOR AGGIUNTIVO in caso di doppia stazione</p>	<p>6 cinesini 1 pallina 2 ritti Cordicella Cerchi fatti con corde</p> <p style="background-color: yellow; margin-top: 10px;">Per due file 10 cinesini 2 palline 2 CORDE PER DELIMITARE PARTENZA</p>

