



COMITATO
REGIONALE
VENETO

PROGETTO SCUOLA 2024 -2025

Data: 11 novembre 2024

Ordine del giorno: **Regolamento Progetto**

SUDDIVISIONE GRUPPI PICCOLI ATLETI:

GRUPPO UNDER: 5-6-7 ANNI

GRUPPO GIOVANISSIMI: 8-9 ANNI

GRUPPO ESORDIENTI: 10-11-12 ANNI

Potranno partecipare SOLO i bambini/bambine tesserati/e FISR e tesserati/e agonisti che però non hanno effettuato NESSUNA GARA A LIVELLO AGONISTICO

Ogni gruppo avrà a disposizione 1h. di progetto con 15 - 30 minuti di pausa tra una categoria e l'altra.

TAPPE: a cura dei Delegati Provinciali – Collaboratori Corsa- Coordinatore del Progetto.

Si svolgeranno nei giorni sabato Pomeriggio o domenica all'interno della regione VENETO:

Suddivisione Province:

VENEZIA - TREVISO; -PADOVA; -ROVIGO; -VERONA CON VICENZA.

Ogni raggruppamento potrà organizzare Quattro o più tappe per provincia nei mesi di novembre dicembre,2024 gennaio, febbraio, marzo e Aprile 2025

Programma di massima:

Province di VENEZIA E TREVISO:

- - DOMENICA 1 DICEMBRE 2024 Mattino, al coperto;
- SPINEA - SABATO 11 GENNAIO 2025 Pomeriggio, al coperto;
- CASIER - DOMENICA 2 FEBBRAIO 2025 Pomeriggio, al coperto;
- NOALE - SABATO 22 MARZO 2025 Pomeriggio;

Province di ROVIGO:

- LUSIA - SABATO 30 NOVEMBRE 2024 Pomeriggio al coperto;
- ROVIGO - SABATO 15 MARZO 2025 Pomeriggio, Piazza;

Province di PADOVA:

- PERTICHESE - DOMENICA 24 NOVEMBRE 2024 Mattina, al coperto;
- BAGNOLI - DOMENICA 2 FEBBRAIO 2025, Mattina, al coperto;
- TRABASELEGHE - DOMENICA 30 MARZO 2025, Mattina, all'aperto;
- PADOVA - SABATO 3 MAGGIO 2025, Pomeriggio all'aperto;

Province di VICENZA E VERONA:

- ALTE CECCATO - DOMENICA 1 DICEMBRE 2024 Pomeriggio al coperto;
- BOVOLONE - DOMENICA 26 GENNAIO 2025 Mattina, al coperto;
- COSTABISSARA - DOMENICA 16 FEBBRAIO 2025, Mattina, al coperto;
- LEGNAGO- DOMENICA 30 MARZO 2025, Mattina, all'aperto;
- MENA' - DOMENICA 9 MARZO 2025, Pomeriggio, al coperto;

Festa Finale Regionale **LA PRIMA DOMENICA DI GIUGNO 2025** in concomitanza con la Giornata Nazionale dello Sport del **CONI**, sede da definire, **in un impianto all'esterno.**

Ogni Società organizzatrice dovrà informarsi, in base alle regole comunali, sulla capienza consentita all'interno dell'impianto/palazzetto coperto, comunicare tramite e-mail all'indirizzo del Coordinatore Regionale e pc. Delegato Provinciale la disponibilità dell'impianto (Data – Ora) precisando la capienza: quanti bambini potranno esserci all'interno della pista e quanti genitori/ familiari potranno assistere.

Questo permetterà di organizzare al meglio ogni tappa ed escludere il numero chiuso di bambini alle società partecipanti.

I programmi delle tappe complete di percorsi , devono essere trasmessi per la pubblicazione al comitato regionale ed al responsabile del progetto veneto@fisir.it; claudio.ongarato@gmail.com
Ad ogni tappa verrà riconosciuto un premio ad ogni partecipante.

Ad ogni bambino verrà richiesto un contributo simbolico di costo gestione di **Euro 3,00**.

ORGANIZZAZIONE TAPPA:

La Società che ospita la tappa dovrà presentare 30 giorni prima dell'evento i percorsi e i giochi che si svolgeranno.

ATTENZIONE: Ad ogni tappa si chiede la presenza di un allenatore / maestro per squadra partecipante, ed un'accompagnatore per la gestione dei piccoli (1 accompagnatore ogni 6/7 atleti).

Le tappe del progetto si possono organizzare all'interno di palazzetti, purché garantiscano un adeguato numero di posti a sedere per il pubblico; in spazi all'aperto tipo piste o piazza, purché idonee al pattinaggio.

Per rendere l'attività ancor più visibile, ove possibile, inserirla in qualche contesto come Fiere, Sagre o Eventi.

- E' possibile partecipare a tappe di altre Provincie, purché non sia in coincidenza con tappe della provincia di appartenenza e, previa comunicazione agli organizzatori.

Sono disponibili in allegato dei consigli per i percorsi e giochi; rimane a discrezione delle Società organizzatrici di proporre percorsi nuovi o diversi, purché mantengano lo spirito ludico inerente al pattinaggio.

Durante la manifestazione è indispensabile la presenza di un adeguato impianto di amplificazione e di uno Speaker che illustri tutte le fasi dei giochi e delle premiazioni.

Si consiglia di far in modo che le categorie con meno partecipanti, possano giocare all'inizio o a metà della manifestazione, per poter avere la stessa visibilità e pubblico come per le categorie più numerose.

Servizio Sanitario:

alle tappe provinciali è sufficiente la presenza di 1 medico o infermiere professionale; per la tappa finale o semifinale come da norme regolamentari.

**SI CONSIGLIA VIVAMENTE L'UTILIZZO DI TUTTI I DPI (POLSIERE, GOMITIERE, GINOCCHIERE E CASCHETTO)
Minimo richiesto caschetto e polsiere rigide, mentre per le ginocchiere si possono usare quelle morbide (tipo pallavolo).**

Se il numero di partecipanti sarà elevato, si propone di dividere le categorie per giornata, in modo da non escludere nessun bambino.

Nel caso che in una categoria ci siano pochi partecipanti, la Società organizzatrice ha la facoltà di "invitare " alla manifestazione altri partecipanti dalle provincie limitrofe purché della stessa categoria, e, che non ci siano altre tappe organizzate nella provincial invitata.

Gli organizzatori in piena autonomia, possono decidere, in base agli spazi disponibili, se offrire la merenda sul posto a fine turno, oppure di consegnare il sacchettino merenda direttamente agli iscritti da consumare fuori dalla palestra.

Tutte le tappe previste sono vincolate alle sanitarie vigenti nel periodo dell'evento.

Consigliere Veneto Corsa

Giovanni Spagna

Coordinatore Progetto

Claudio Ongarato

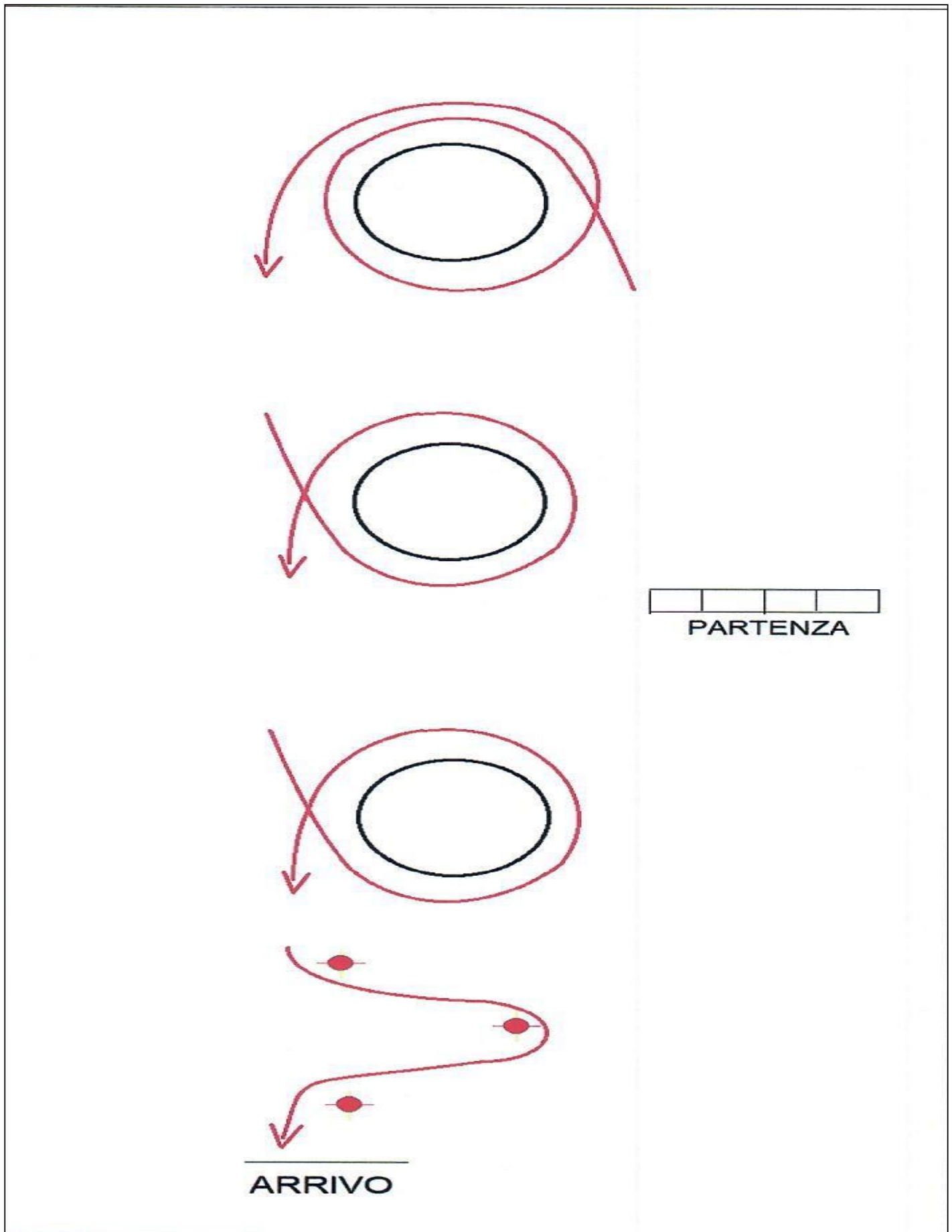
Presidente Fisr Veneto

Giorgio Grisolato

PERCORSO 1 TRE CERCHI

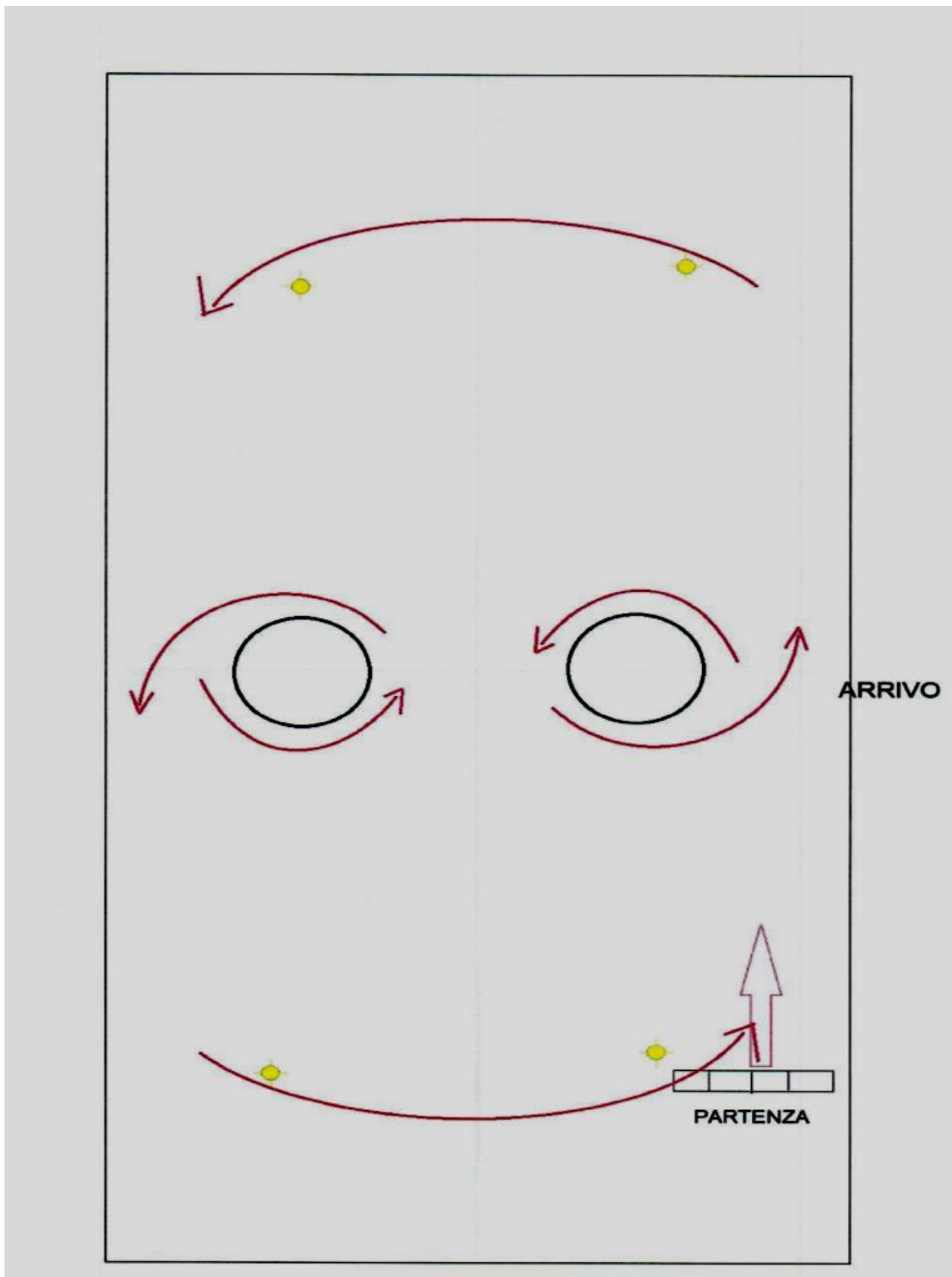
Dalle caselle partono al via 2, 3, o 4 giocatori e percorrono in sequenza i tre cerchi compiendo un giro completo attorno ad ogni cerchio; dal primo al secondo e poi al terzo, per finire lo slalom sui 3 coni ed arrivare al traguardo.

Si possono eseguire in senso orario o antiorario.



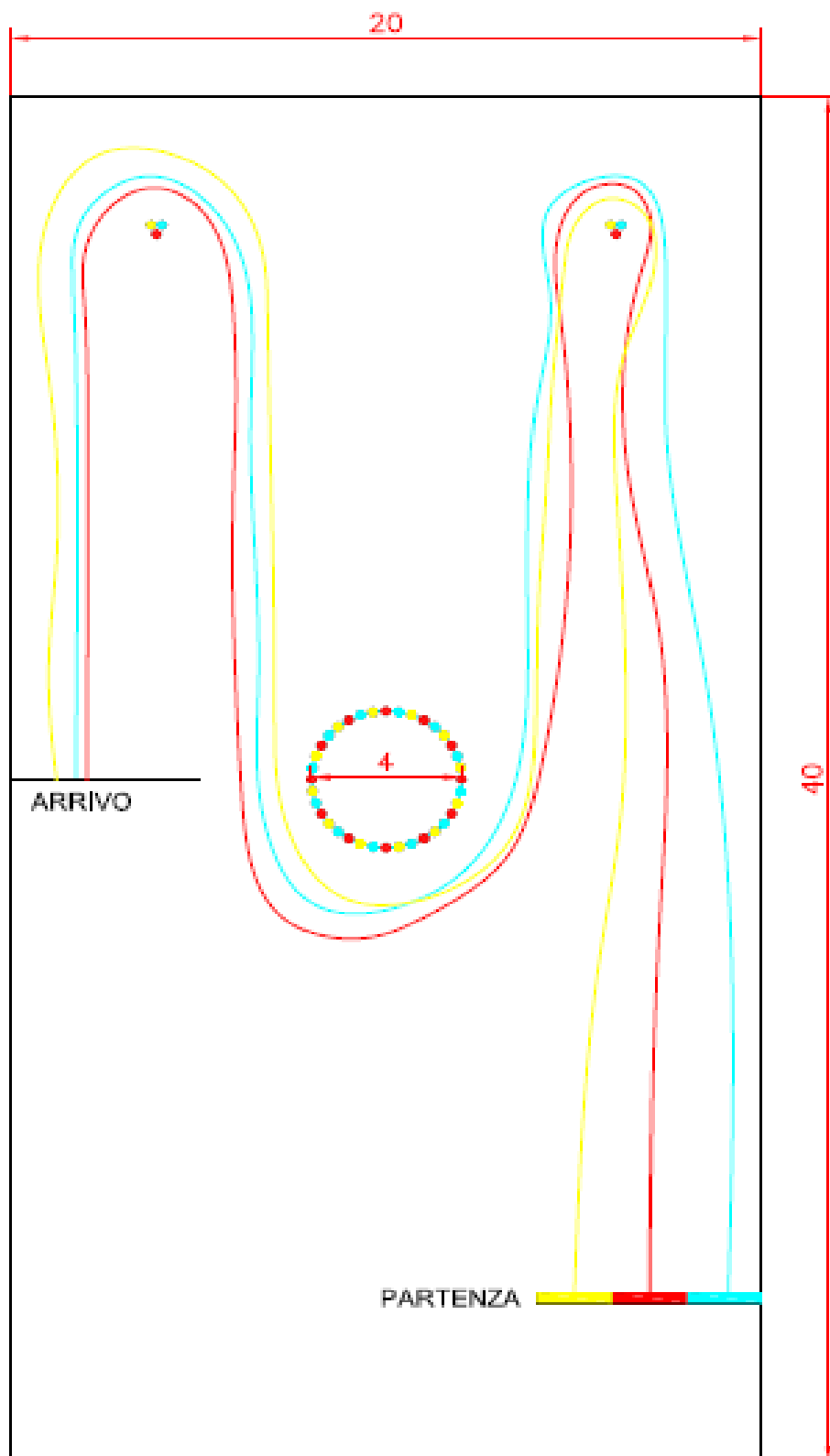
PERCORSO 2 PAVESINO CON CERCHIO

Partenza dalle caselle in 2, 3 o 4 giocatori con comando di via. Diritto fino al primo cerchio effettuando Giro completo, esco e faccio tutta la curva grande, passo al secondo cerchio con giro completo e ritorno all'esterno con seconda curva grande e proseguo fino al traguardo.



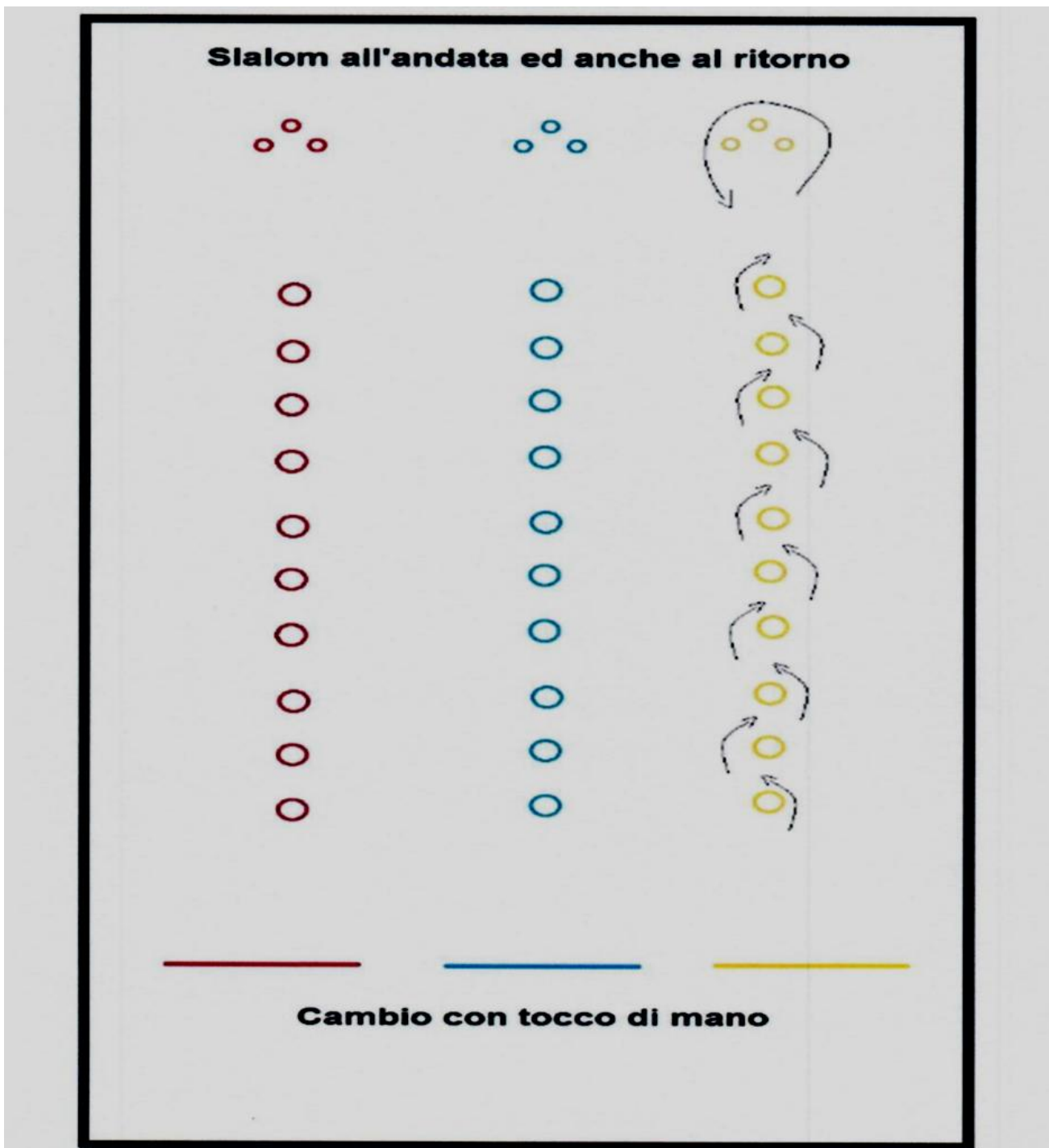
PERCORSO 3 GIOSTRA

Partenza dalle caselle in 2 o 3 giocatori con comando di via. Diritto fino al primo birillo effettuando curva stretta a sinistra e torno verso il centro, faccio mezzo giro curvando a destra per passare al secondo birillo. Effettuo curva stretta a sinistra, accelero nel rettilineo fino al traguardo.



PERCORSO 4 "DOPPIO SLALOM"

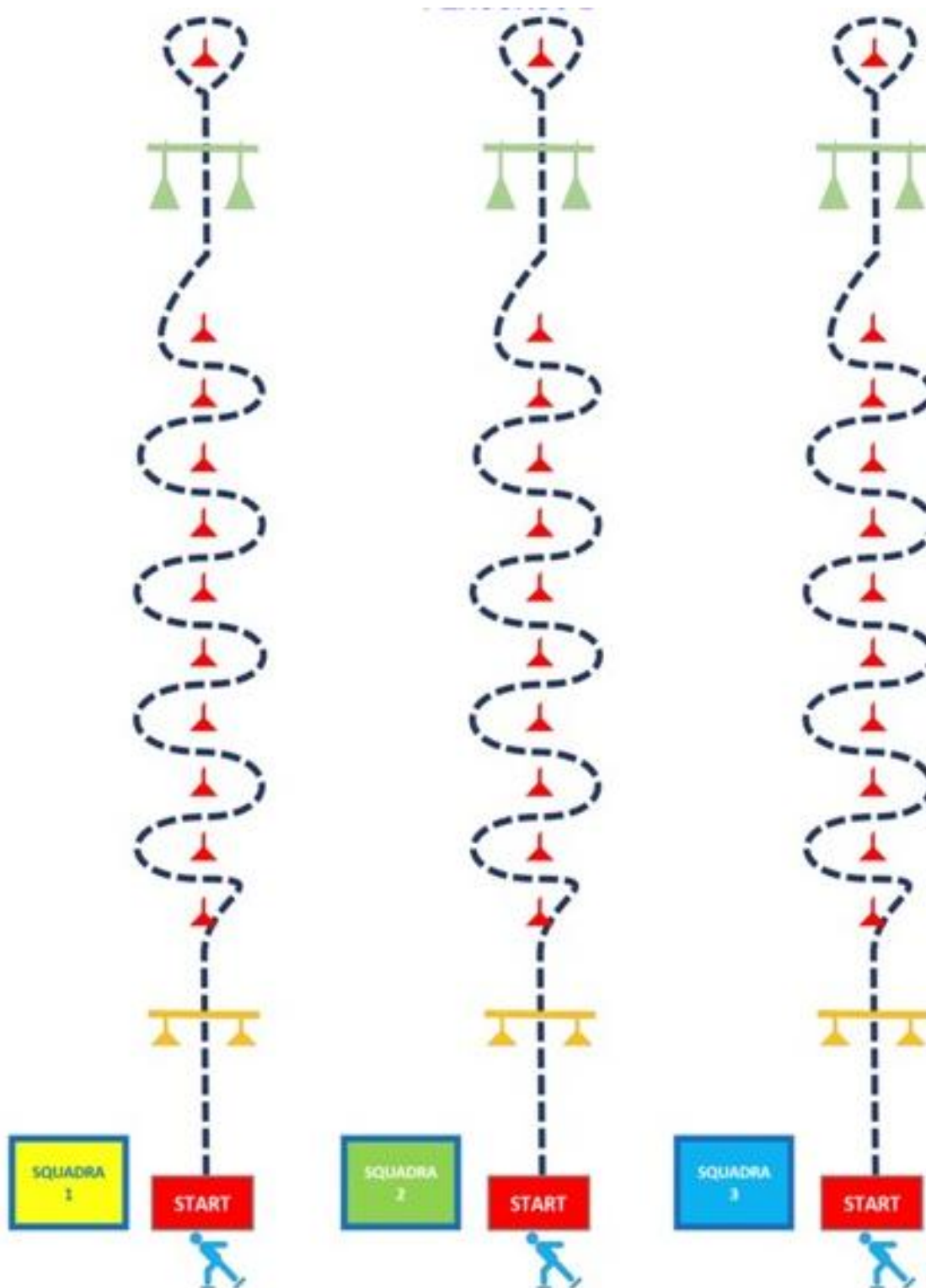
Possibilità di fare anche a staffetta. I giocatori partono 1 alla volta dalla riga disposti su una delle file di coni, percorrono lo slalom in andata, il giro di boa alla fine e ritornano sempre con slalom fino al punto di partenza, Il numero dei coni può variare da 5 a 10 distanti minimo 1 metro e max 2 metri, disposti in maniera da permettere lo sprint finale, in caso di staffetta, il cambio avviene sulla riga del via con tocco di mano, sinistra chi arriva e riceve con la destra chi parte.



PERCORSO 5 " AGILITA'" SLALOM CON OSTACOLI

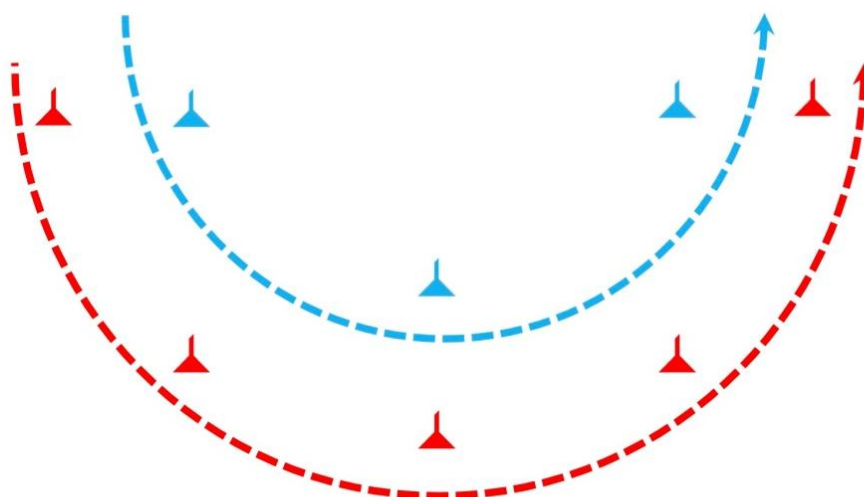
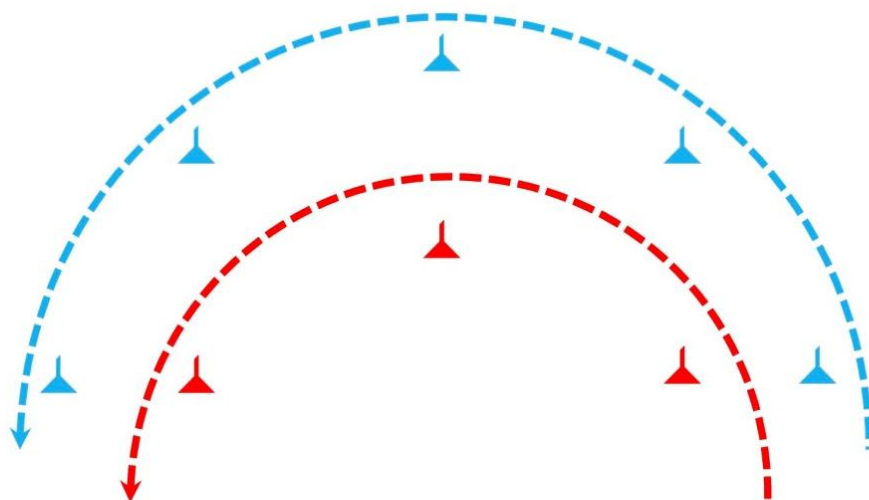
I giocatori partono 1 alla volta dalla riga disposti su una delle file di coni, superano lo scavalco percorrono lo slalom in andata, il sottopasso, il giro di boa alla fine e ritornano sempre nello stesso percorso fino alla fine. in caso di staffetta, il cambio avviene sulla riga del via con tocco di mano, sinistra chi arriva e riceve con la destra chi parte.

Il numero dei coni può variare da 5 a 10 distanti minimo 1 metro e max 2 metri, disposti in maniera da permettere lo sprint finale



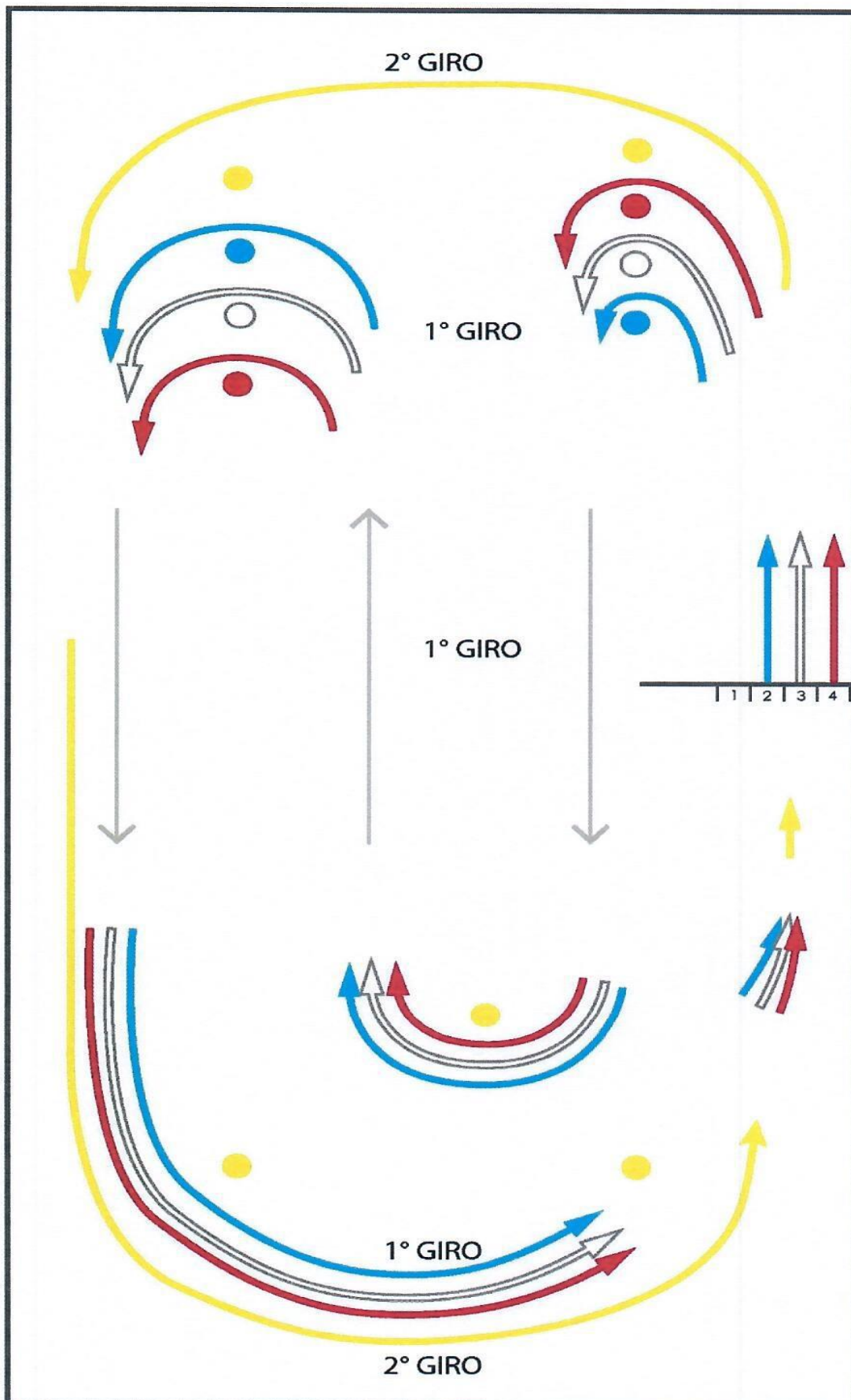
PERCORSO 6 DOPPIA SPRINT

Due, 3 o 4 giocatori (generalmente 2 pe ogni colore), partono al via seguendo i colori loro assegnati devono percorrere il percorso ed effettuare uno o due giri, lasciando le coppette colorate a sinistra se si gira in senso antiorario, oppure lasciarle a destra se si gira in senso orario.



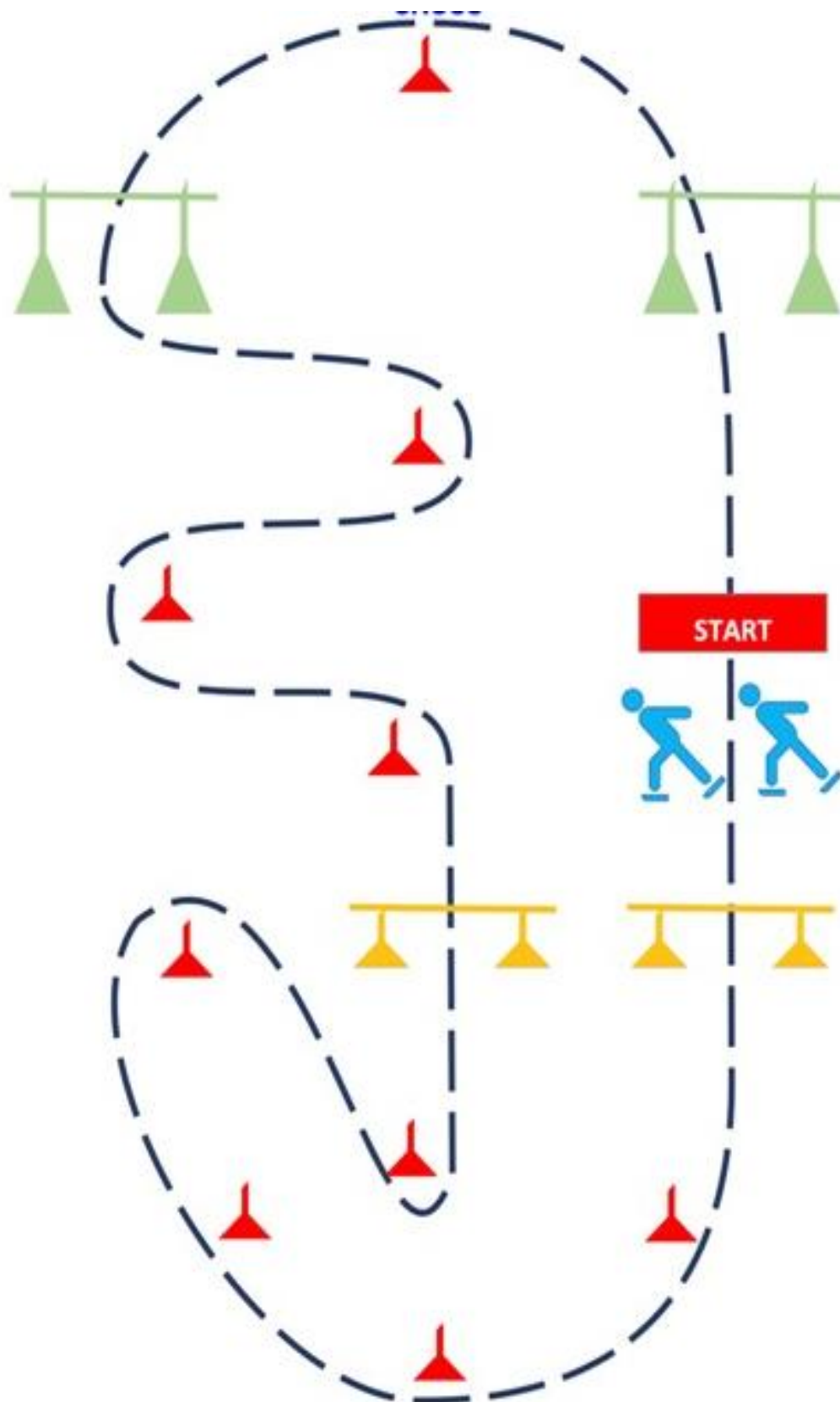
PERCORSO 7 "SMILE" DESTREZZA 1

Alla partenza, max 3 giocatori divisi per colore seguono il colore loro assegnato, Blu, Bianco o Rosso, lasciando a sinistra i colori con giro antiorario, eseguono la sequenza dei colori, ripassando dal via comincia il secondo giro veloce da effettuare seguendo le coppette Gialle.



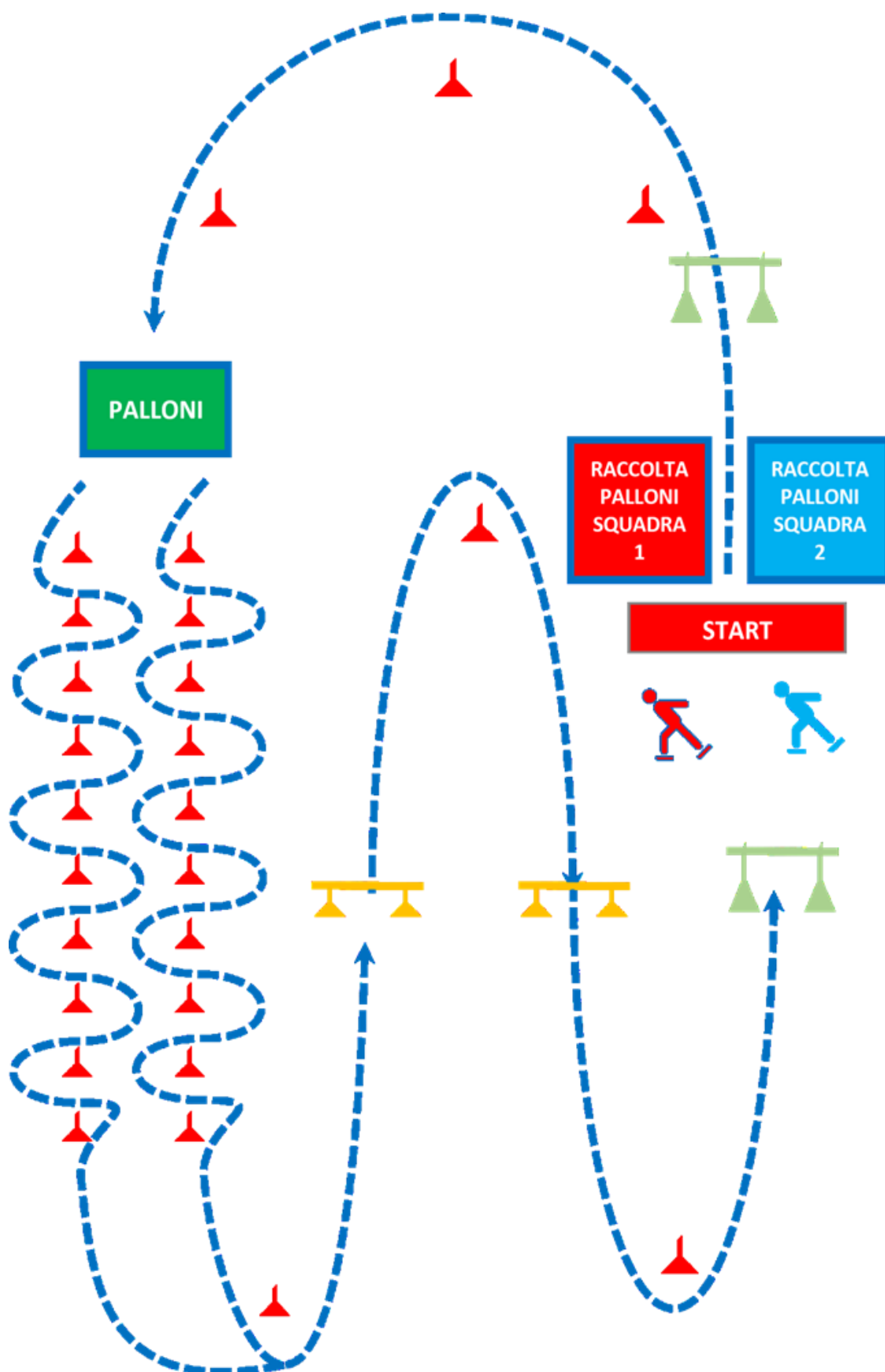
PERCORSO 8 "SIMPLI CROSS"

I giocatori, 2,3 o 4 alla volta e percorrono il giro una o due volte, superando sottopassi,curve a destra e sinistra e scavalchi con sprint finale. Si puo anche utilizzare come staffetta a due squadre,con cambio sulla riga con tocco di mano, sinistra chi arriva e destra chi riceve per partire



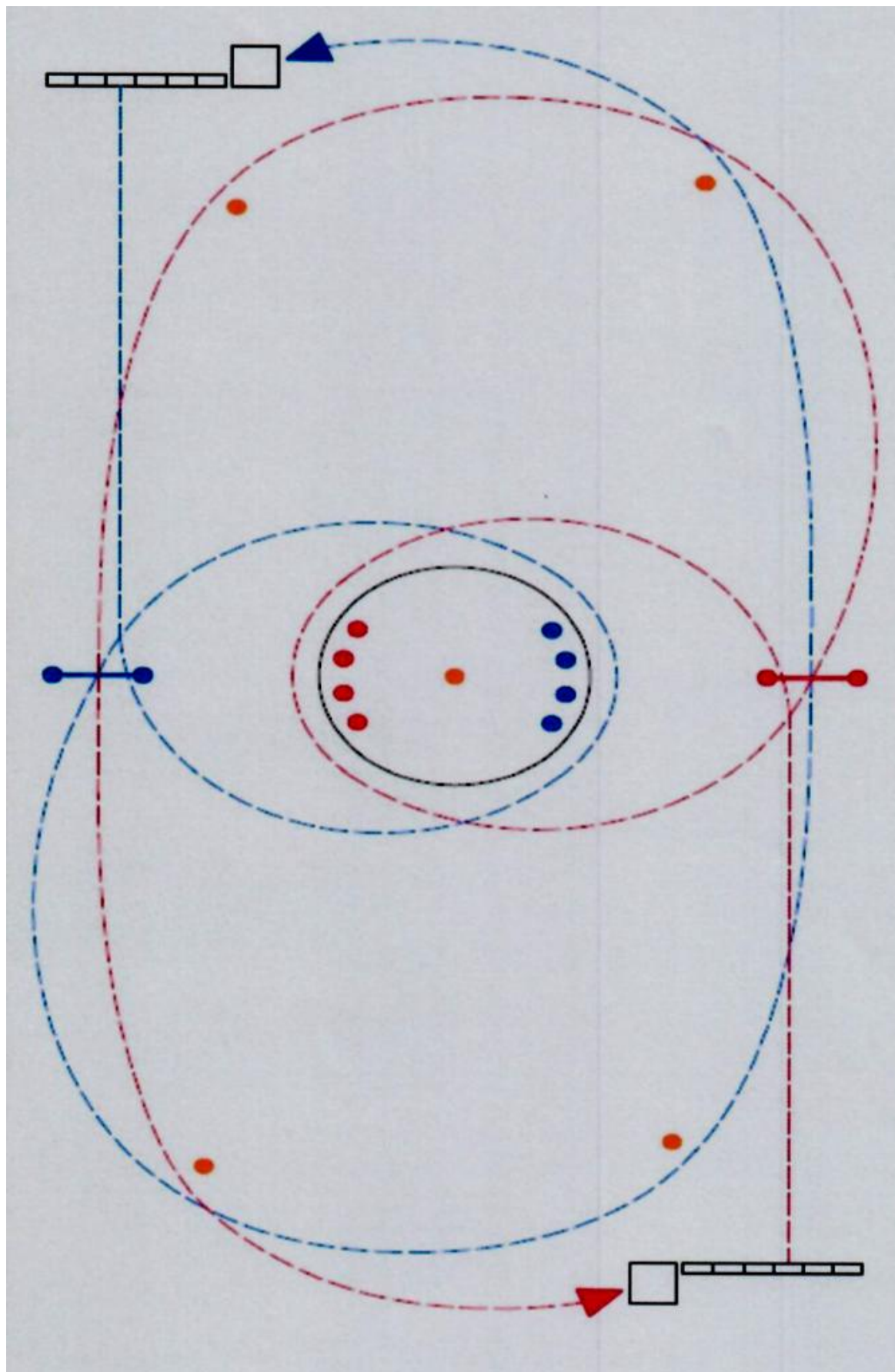
PERCORSO 9 "STAFFETTA PALLINA"

Gioco a tempo 3, 4, 5 minuti oppure a numero di giri per squadra, i concorrenti, UNO per squadra, dal via percorrono una parte del tracciato fino a raggiungere il contenitore delle palline, ne prendono una alla volta, finiscono il percorso e, solo quando la pallina sarà depositata nella scatola della stessa squadra, potrà partire il secondo concorrente e così via. Vince la squadra che allo scadere del tempo ha più palline, oppure che conclude per prima il numero dei giri. (N.B.:le palline devono essere depositate all'interno della scatola della squadra per poter far partire il compagno)



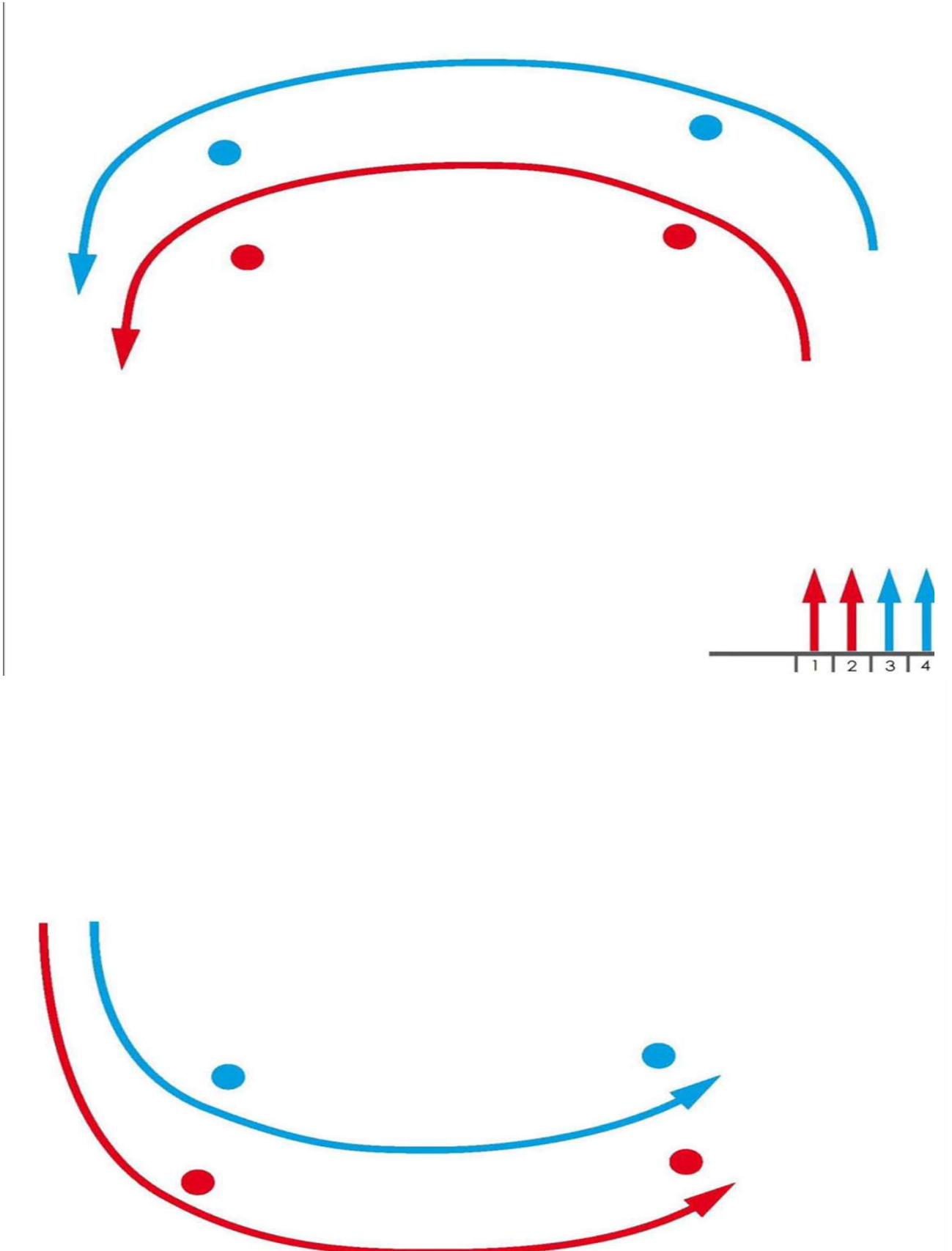
PERCORSO 10 CONTRAPPOSTI CON PORTICINA

I concorrenti partono in contemporanea dai due lati opposti, devono seguire il proprio tracciato, passare il sottopasso, entrare nel cerchio centrale, effettuare il giro come descritto, escono ripassando il sottopasso e concludono con una frenata alla propria casella di partenza.



PERCORSO 11 "DOPPIA SPRINT"

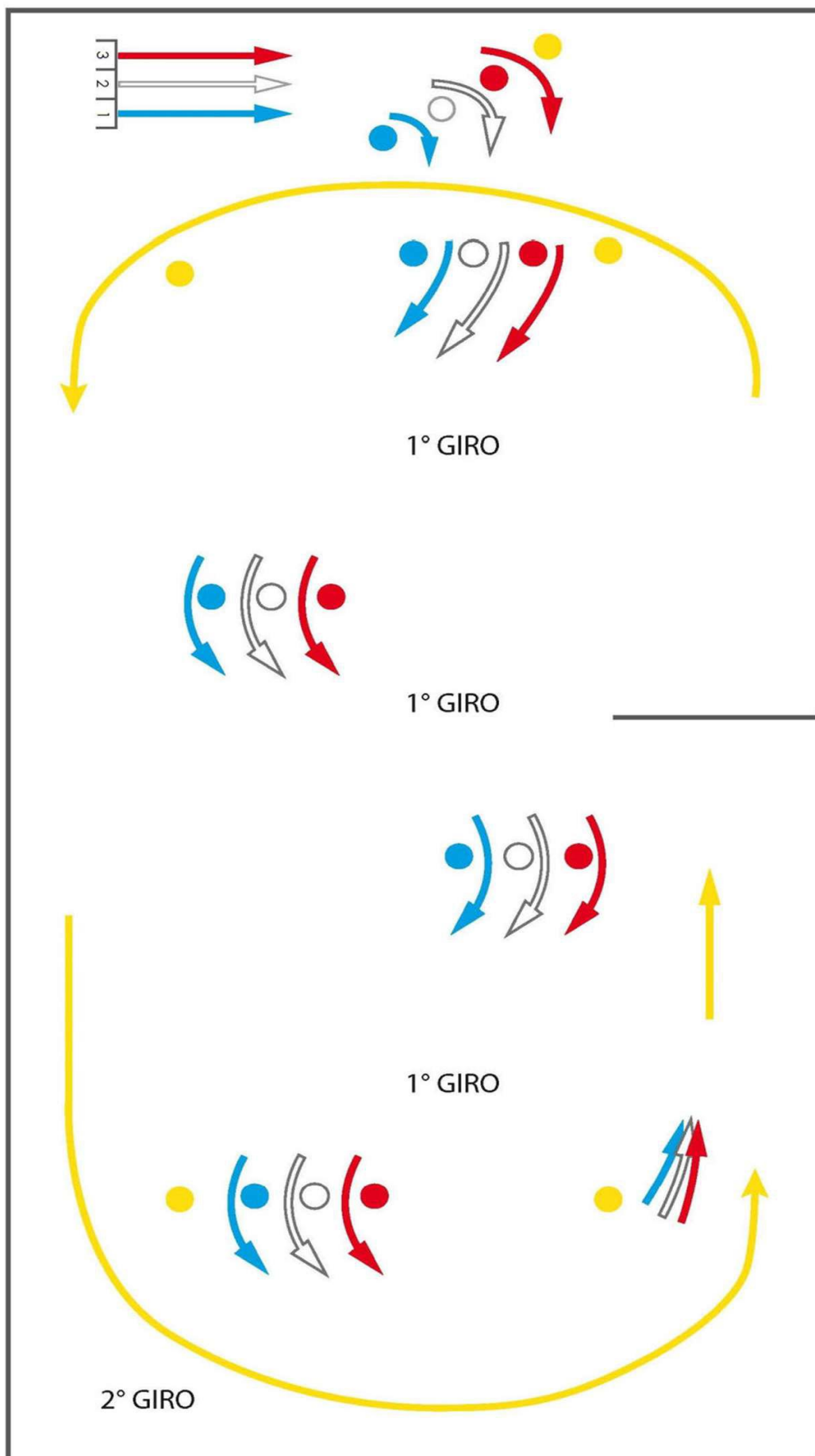
I partecipanti, uno o max due per colore, si posizionano sulla riga di partenza nel colore loro assegnato, al via devono effettuare due giri completi del tracciato lasciando le coppette del proprio colore alla sinistra in caso di giro antiorario, nelle curve i colori sono invertiti.



PERCORSO 12 DESTREZZA 2 "ONDA"

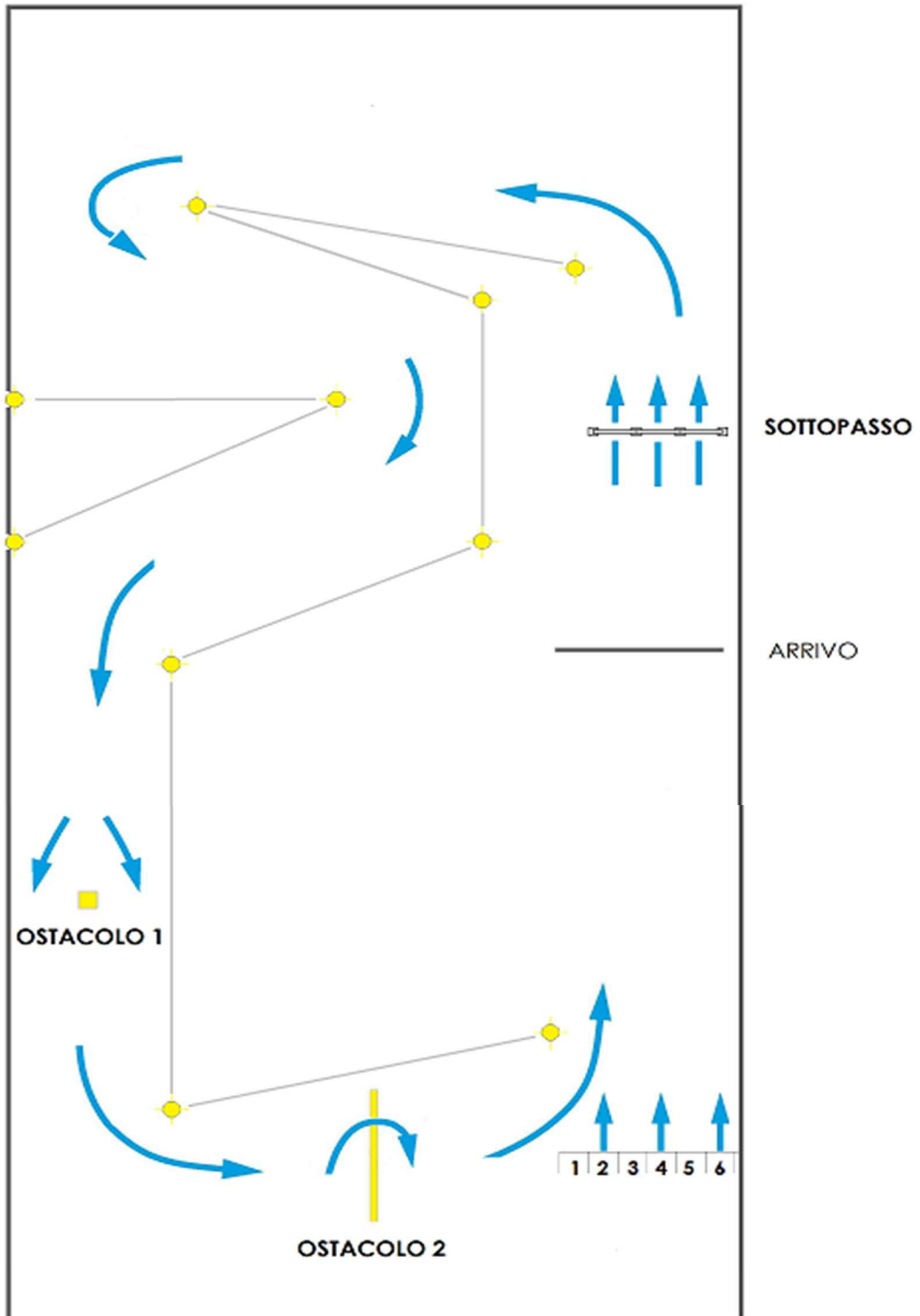
I giocatori partono in senso orario e seguono i colori delle coppette loro assegnate, lasciando la prima e la seconda coppetta a destra, la terza a sinistra, la quarta destra, la quinta a sinistra, a questo punto comincia un giro veloce seguendo le coppette gialle che delimitano le curve grandi, l'arrivo è al centro del rettilineo opposto alla partenza.

PARTENZA



PERCORSO 14 SKATE CROSS"

Massimo 3 giocatori con partenza da fondo pista. Si prosegue fino al sottopasso poi curva grande; inversione e con curva a destra, scavalco nella seconda parte del rettilineo, scavalco al centro della seconda curva grande e sprint fino all'arrivo. A discrezione se far fare uno o due giri completi.



Percorso a 2 o 3 squadre (1 per colore); effettuano un numero di giri (min 2 a testa) cambiando sulla riga di partenza usando il tocco della mano, l'atleta in attesa rimane fermo sulla riga fino al passaggio del compagno, può partire solamente dopo il tocco di mano destra o quando il compagno abbia palesemente sorpassato la riga di partenza. L'atleta che arriva dovrà toccare con la sua mano sinistra, la mano destra del compagno. L'atleta che ha terminato il suo giro prosegue dritto e rientra al centro dopo il primo birillo (a metà della curva), per rimettersi in coda con i compagni della sua squadra.

