

# CORSA

## Regolamento Scuole di Pattinaggio



## Sommario

Art. 1 - SCOPO E FINALITA' .....	3
Art. 2 - PARTECIPAZIONE .....	3
Art. 3 - CATEGORIE.....	3
Art. 4 - CRITERI.....	3
Art. 5 - REGOLAMENTO .....	4
Art. 6 - PERCORSI & ATTIVITA' .....	4
Art. 7 - ISCRIZIONI .....	5
Art. 8 - SERVIZIO MEDICO.....	5
Art. 9 - PUNTEGGI & CLASSIFICHE .....	5
Art. 10 - PREMI E MATERIALI.....	6
Art. 11 - ESEMPI DI ATTIVITA' .....	7
Pallina Vince .....	7
Percorso primi passi "Ability" .....	8
Percorso gioco per tutti "IL BRUCO" .....	9

## Art. 1 - SCOPO E FINALITA'

Il progetto "Scuole Pattinaggio" è un'attività ludico sportiva che si pone un duplice obiettivo:

- 1) avviare all'attività del pattinaggio a rotelle i bambini e le bambine non ancora in età per la partecipazione alle manifestazioni federali FISR;
- 2) inserire in queste attività anche i bambini e le bambine che, pur avendo l'età per la partecipazione alle manifestazioni federali, non hanno ancora sviluppato le capacità necessarie.

Con questo progetto si intende sensibilizzare le associazioni sportive alla creazione delle scuole di pattinaggio per permettere ai bambini che le frequentano di cimentarsi e confrontarsi con i propri compagni in attività a loro dedicate. È importante creare un "senso di appartenenza" alla propria scuola, tale che possa, in futuro, diventare un "senso di appartenenza" alla propria società sportiva, al fine di evitare abbandoni precoci dell'attività agonistica.

Una scuola, quindi, che avvicini e prepari in modo ludico all'agonismo più sano attraverso la creazione di un percorso formativo senza imporre eccessivi impegni gravosi ed onerosi alle famiglie.

## Art. 2 - PARTECIPAZIONE

Sono ammessi a partecipare bambini e bambine di età compresa tra i 5 e i 12 anni, tesserati alla F.I.S.R. come atleti "primi passi" o atleti "amatori", comunque non agonisti. Gli atleti devono essere in regola con la visita medica e dovranno essere tesserati ad una Società sportiva o Associazione (di seguito sintetizzata in "Società") obbligatoriamente tesserata F.I.S.R.

Un componente Comitato Ufficiali di Gara designato da FISR avrà funzioni di validare l'iscrizione degli atleti al fine della certificazione dei punteggi.

## Art. 3 - CATEGORIE

La suddivisione dei bambini è la seguente:

Categoria Under	: 5 - 6 anni
Categoria Primavera	: 7 - 10 anni
Categoria Over	: 11 - 12 anni.

Under&Over eseguono gli stessi esercizi, differenziati solo dalla durata, che per gli Under deve essere minore come specificato nell'apposita sezione.

Ogni Società può presentare un numero illimitato di atleti.

## Art. 4 - CRITERI

Le manifestazioni devono essere necessariamente a carattere provinciale o interprovinciale, al fine di ridurre al minimo i tempi ed i costi di spostamento per raggiungere la località sede della manifestazione da parte delle famiglie partecipanti. Le manifestazioni possono tenersi

nelle palestre adibite al pattinaggio ed in qualsiasi altro spazio idoneo, che assicuri il controllo dei partecipanti, con lo scopo di tutelare al massimo la loro integrità fisica.

Per essere convalidata come attività "scuole pattinaggio", ad ogni manifestazione devono partecipare almeno 4 Società.

L'attività deve coincidere con il periodo scolastico, tra ottobre e maggio.

Per entrare in classifica generale ed acquisire i punteggi, ogni Società deve partecipare ad un minimo di 3 manifestazioni, per un massimo di 1 manifestazione al mese. Nel caso la partecipazione a queste manifestazioni da parte di una Società sia superiore a 3, vengono acquisiti i 3 migliori punteggi.

## **Art. 5 - REGOLAMENTO**

Ad ogni manifestazione possono essere utilizzati i percorsi in uso al Trofeo Tiezzi ed alla finale dei circuiti, percorsi che sono stati creati con lo scopo di far divertire i bambini, pur se impostati per affinare le basi fondamentali del pattino in linea. Sono consigliate anche le staffette.

Gli allenatori ed i maestri, coadiuvati, se necessario, da alcuni dirigenti, sono i giudici deputati al controllo della corretta esecuzione degli esercizi e dei giochi.

Ogni scuola pattinaggio partecipante deve mettere a disposizione 1 maestro ed 1 accompagnatore ogni 6 bambini. Tutti devono essere muniti di scarpe da ginnastica. La durata delle esercitazioni per ognuna delle due categorie (Under&Over lavorano insieme) non deve durare più di 1,5h.

I bambini partecipanti dovranno indossare obbligatoriamente il casco ed è anche consigliato l'uso di protezioni quali ginocchiere, gomitiere e polsiere.

Le società organizzatrici hanno il compito di comunicare preventivamente quale sia la categoria che inizia gli esercizi in modo da predisporre al meglio il tempo della trasferta delle famiglie.

Non sono ammessi bambini che non conoscono i percorsi/giochi in programma nelle varie manifestazioni.

## **Art. 6 - PERCORSI & ATTIVITA'**

In ogni manifestazione prevista per questo tipo di attività la prima fase deve essere:

- una gara di 2 giri per i Primavera
- una gara di 1 giro per Under & Over.

Un incaricato dalla società organizzatrice consegnerà il numero di posizione di arrivo, consentendo eque partenze per capacità per i lavori ed i giochi da svolgere successivamente.

Queste attività sono lasciate alla fantasia degli organizzatori, in quanto è necessario creare un ambiente giocoso e festoso, pur mantenendo all'interno dello stesso attività che incentivino i bambini ad eseguire movimenti legati alla loro crescita tecnica.

A titolo di esempio, inseriamo in allegato alcune attività che possono essere integrate nelle manifestazioni. Per le esperienze fatte, si possono effettuare, oltre alla prima fase obbligatoria sopra descritta, altre 2 fasi per ogni gruppo.

Oltre ai percorsi/giochi, si possono anche inserire delle staffette che siano svolte in modo semplice, come descritto di seguito.

Il numero di atleti viene concordato in base ai presenti e deve prevedere un cambio effettuato ogni giro sulla riga dell'arrivo, ciascun atleta percorre un giro due volte. Ogni squadra, per il cambio, ha a disposizione due caselle contigue: quella di sinistra è riservata all'atleta che aspetta il cambio, mentre quella di destra è riservata all'atleta che deve dare il cambio. Il cambio si effettua toccando la mano destra del compagno in attesa; solo dopo tale contatto il compagno può partire per effettuare il proprio giro.

Considerata la giovane età dei partecipanti, eventuali "tocchi" non dati o contatti mancati vengono tollerati, purché l'atleta in attesa parta palesemente dopo che è passato il compagno.

**E' ASSOLUTAMENTE VIETATO IL CAMBIO CON LA SPINTA.**

Se un atleta spinge il compagno in attesa del cambio o se quest'ultimo parte senza aver ricevuto il tocco, la squadra viene classificata all'ultimo posto (senza penalità).

## **Art. 7 - ISCRIZIONI**

Le iscrizioni devono essere perfezionate con una email alla società organizzatrice ed in copia al comitato regionale o ad un suo delegato. Chi effettua l'iscrizione deve accertarsi che la procedura sia andata a buon fine.

Al fine di facilitare la verifica dei partecipanti la mail dovrà indicare la società e l'elenco dei partecipanti nel seguente modo:

Società:		Codice FISR:		
Matricola	Cognome	Nome	Anno di nascita	Categoria

## **Art. 8 - SERVIZIO MEDICO**

Il servizio deve

- essere presente a inizio delle prove di pista non ufficiali
- cessare al termine delle eventuali premiazioni
- essere effettuato da un medico o in alternativa da personale paramedico con ambulanza.

Le spese sono a carico della Società organizzatrice.

## **Art. 9 - PUNTEGGI & CLASSIFICHE**

Le società partecipanti ricevono un BONUS di punti 0,5 (per ogni bambino iscritto e presente ad ogni manifestazione), nella determinazione della classifica del Campionato Provinciale di Società (art.24 norme di Attività 2019), che viene sommato ai punti acquisiti dalle categorie Giovanissimi ed Esordienti durante i Campionati Provinciali dell'anno in corso.

Un giudice designato dal CUG avrà il compito di segreteria per verificare:

- 1) l'iscrizione dei bambini/e alla federazione
- 2) l'effettiva presenza sul campo di gara

## Art. 10 - PREMI E MATERIALI

A supporto delle attività che verranno svolte sarà stanziato un importo nel bilancio federale 2019.

Lo stanziamento verrà suddiviso a livello regionale in base al numero dei partecipanti a questa attività e dovrà essere utilizzato per l'acquisto di tutto ciò che riguarda le Scuole Pattinaggio, come ad esempio i premi, il materiale sportivo e materiali per i giochi e le attività.

**Pallina Vince**

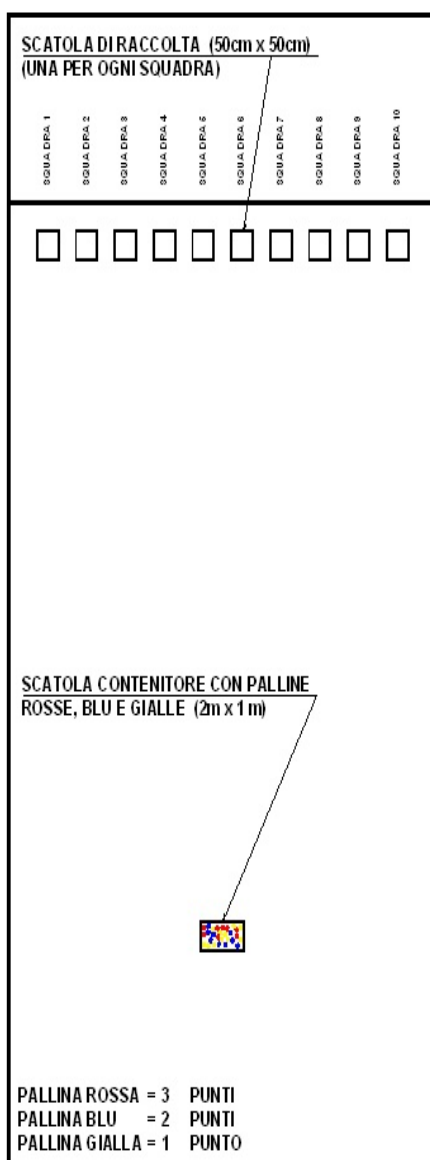
Riservato a tutte le categorie.

Si tratta di un gioco durante il quale, da un grande scatolone riempito con tante palline colorate, un bambino alla volta di ogni squadra, deve raccogliere una pallina da portare nello scatolone della propria squadra. Ogni qualvolta un bambino depone una pallina nello scatolone della propria squadra può partire un suo compagno.

Le palline sono di diversi colori ed a ogni colore corrisponde un punteggio ( es. rossa 1 punto, gialla 2 punti e così a seguire)

II

**PALLINA VINCE**

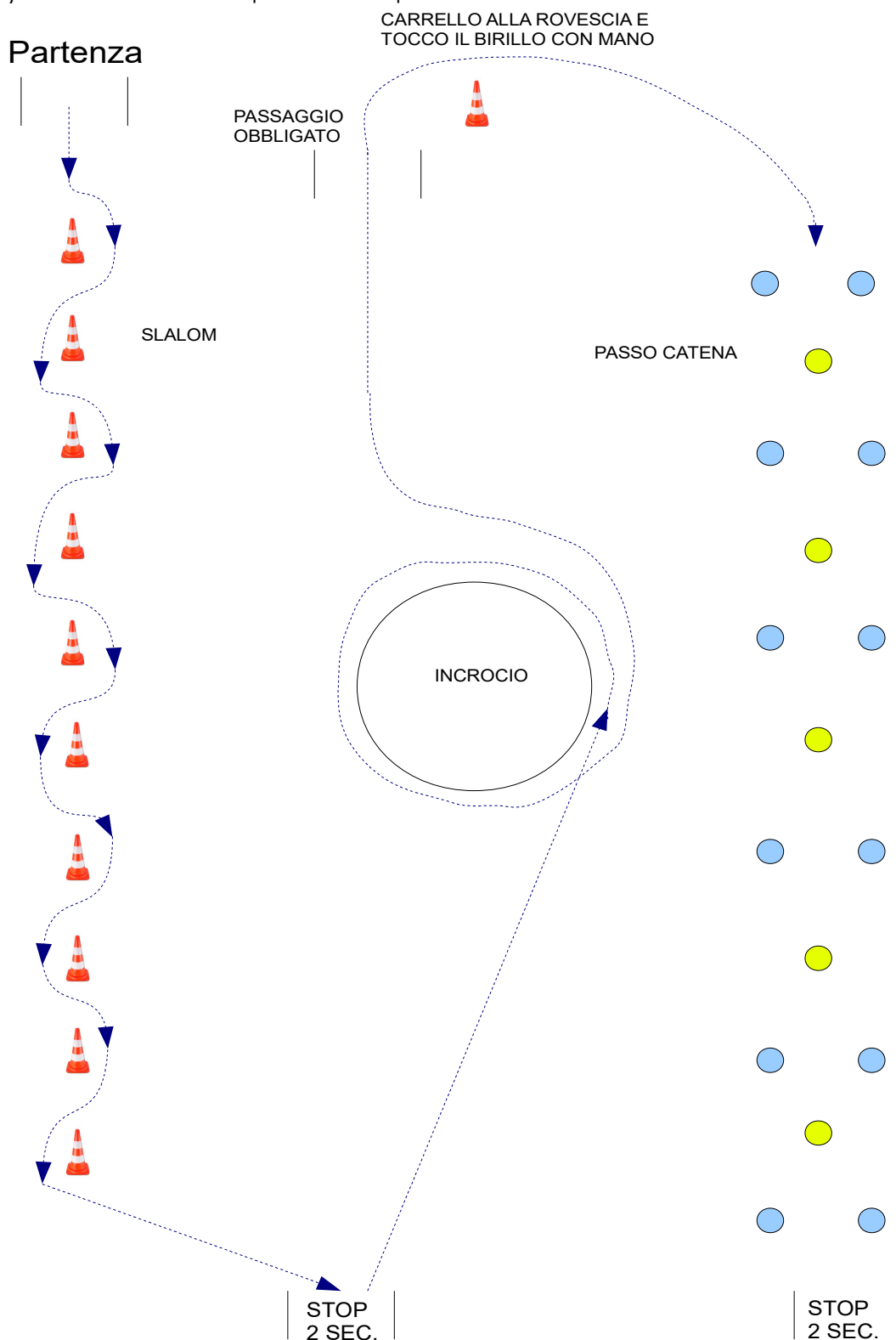


gioco è a tempo, scaduto il quale viene fatto il conteggio delle palline raccolte da ogni squadra.

## Percorso primi passi "Ability"

Si tratta di un percorso vario suddiviso in 6 zone :

- 1) "slalom" su birilli e ad ogni passaggio di birillo deve essere toccato con la mano.
- 2) prima zona "stop" fermarsi a spazzaneve e rimanere 2 sec. (circa) fermi.
- 3) zona "incrocio", va effettuato il giro 360° intero con almeno 3 incroci.
- 4) "carrello alla rovescia" e obbligo toccare con la mano il birillo
- 5) "Passo catena" senza spostare le coppette.
- 6) seconda zona "stop" come la precedente.





## Percorso gioco per tutti "IL BRUCO"

Ispirato al vecchio gioco della "cavallina" opportunamente rivisitato.

Ogni squadra dovrà riuscire a far arrivare una palla alla fine del suo percorso.

Se la palla scappa si dovrà ripartire dall'inizio.

Il punteggio verrà assegnato in base all'ordine d'arrivo (se sono 10 squadre si partirà da 10 punti al primo arrivato e così a scalare).

Ogni squadra parte in fila:

- 1) al "via" il primo atleta, con la palla in mano, dovrà accucciarsi a terra, tenendo su (verso l'alto) la palla in modo da passarla al compagno;
- 2) il secondo dovrà superare a gambe divaricate il compagno accucciato, prendere la palla e, a sua volta, accucciarsi vicino al compagno precedente (i pattini dei due compagni devono riuscire a toccarsi);
- 3) quando si arriva all'ultimo della fila, si riparte dal primo che ha iniziato, il quale, si alzerà, supererà tutti i compagni a terra (a gambe divaricate), recupererà la palla e così via;
- 4) quando si arriva alla fine del rettilineo...l'ultimo si alza e porta la palla nel cesto predisposto a centro pista.