



CALTANISSETTA



CITTÀ DI CALTANISSETTA

L'olimpiade dei quartieri

1. *REGOLAMENTO GENERALE*
2. *REGOLAMENTO GIOCHI POPOLARI*
3. *REGOLAMENTO CALCIO A 5*
4. *REGOLAMENTO PALLAVOLO*
5. *REGOLAMENTO BASKET*
6. *REGOLAMENTO ATLETICA LEGGERA*



**Coordinamento
Comitati di Quartiere**



REGOLAMENTO GENERALE

L'iniziativa vuole promuovere la sana competizione sportiva tra gli studenti delle fasce di età interessate dalla frequenza della scuola primaria e della secondaria di 1° grado. La mancata realizzazione negli ultimi anni dei Giochi della Gioventù e dei Campionati Studenteschi, nonché le mutate condizioni culturali hanno inciso sui giochi dei ragazzi, relegandoli nelle case e nelle sale da gioco e contribuendo così all'innalzamento dell'indice di sedentarietà. Per queste motivazioni si realizza il progetto "Olimpiadi dei Quartieri".

Obiettivo è quindi promuovere l'attività fisica dei giovani nelle fasce di età compresa tra i 5/10 e tra gli 11/14 anni, impegnandoli in una sana competizione sportiva nella quale siano coinvolti i quartieri della città e con essi gli adulti, impegnati nell'organizzazione delle olimpiadi e dei giochi. Ciò contribuisce a attivare momenti di socializzazione tra diverse generazioni e culture etniche, data la presenza in città di ragazzi e giovani di diverse etnie.

La competizione è improntata al rispetto delle regole e dell'avversario, secondo i principi del Fair Play; per cui è prevista anche l'assegnazione di un premio speciale al quartiere partecipante i cui componenti, siano essi ragazzi o adulti, si siano distinti per il loro corretto comportamento. Tale premio verrà assegnato, sulla base delle segnalazioni del Comitato Organizzatore, dal Panathlon Club di Caltanissetta.

La partecipazione è per rappresentative di quartiere secondo quanto dettagliatamente specificato nei regolamenti allegati. I quartieri partecipanti sono quelli che hanno aderito all'iniziativa e sono tra quelli che hanno un comitato costituito ed attivo.

I componenti le squadre rappresentative debbono obbligatoriamente risiedere nel quartiere per il quale si gareggia ed appartenere alle categorie d'età previste (fa fede l'anno di nascita). In caso di mancato rispetto di una o di entrambe le norme, la rappresentativa verrà retrocessa in ultima posizione relativamente al torneo in cui si registra il mancato rispetto di questa norma fondamentale.

Ai componenti delle rappresentative di quartiere è consentita la partecipazione ad una sola disciplina sportiva o ad un solo gioco popolare

Per i tornei sportivi (atletica leggera, calcio, pallacanestro e pallavolo) ogni squadra dovrà essere accompagnata da un responsabile ed ogni giocatore dovrà presentarsi in campo munito di valido documento di riconoscimento pena l'esclusione dall'incontro.

Per i giochi sportivi (calcio, pallacanestro e pallavolo) il torneo si svolgerà in due gironi. Le squadre 1^ classificate in ogni girone, in occasione della manifestazione finale del 5 giugno, si affronteranno per l'assegnazione del 1° e 2° posto; le squadre 2^ classificate in ogni girone si affronteranno per l'assegnazione del 3° e 4° posto e così via. Solo per l'atletica leggera si disputerà direttamente, il 5 giugno, la competizione finale.

Si stilerà un'apposita classifica per ogni singola disciplina sportiva e un'ulteriore classifica totale

Per i giochi popolari si disputerà direttamente la finale giorno 4 giugno. Anche in questo caso si stilerà una classifica per ogni singolo gioco ed una classifica totale.

Al quartiere che sommando i risultati delle due classifiche totali avrà ottenuto la migliore posizione sarà assegnato il Trofeo per l'anno 2016.

Tale trofeo sarà nuovamente rimesso in palio e riassegnato per ogni anno successivo. L'aggiudicazione definitiva del Trofeo, sarà attribuita al quartiere che avrà vinto la classifica generale per tre volte nel corso degli anni.

REGOLAMENTO GIOCHI POPOLARI

Salti con la corda nati 2009/2010

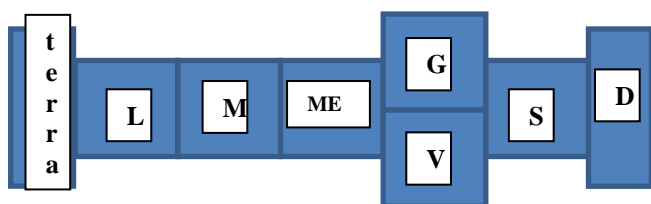
Ogni rappresentativa è composta da 4 maschi + 4 femmine. Scopo del gioco è eseguire il maggior numero di salti consecutivi con una corda (lunghezza compresa tra mt 3,50 e mt 4,00) che viene fatta ruotare a turno da due dei 6 componenti la squadra (o da due accompagnatori), posti ad una distanza di mt 2,50 l'uno dall'altro.

Ogni concorrente eseguirà due serie di salti. Il risultato finale sarà dato dalla somma totale del numero di salti ottenuto da tutti i concorrenti in entrambe le serie.

Campana nati 2009/2010

Ogni rappresentativa è composta da 3 maschi + 3 femmine.

Per iniziare il gioco, il primo giocatore, collocandosi all'interno della casella "Terra", lancia il proprio contrassegno (un tappo a corona) sulla casella del "Lunedì". Il tappo deve atterrare all'interno dello scomparto senza toccare nessuna linea o rimbalzarne fuori (nel caso si sbaglia il lancio il gioco passa alla squadra avversaria).



Il giocatore deve scavalcare tale casella con un salto, e proseguire saltellando su un solo piede per le caselle lungo tutto il percorso. Le caselle "Giovedì" e "Venerdì" saranno occupate contemporaneamente (sempre che in una delle due non vi sia il

tappo) ma rispettando la regola

Le caselle dei giorni da lunedì a sabato hanno dimensione cm 35x35; le caselle terra e domenica hanno dimensione cm 35x70

di un piede per casella. Entrati con entrambi i piedi nella casella "Domenica o Cielo", il giocatore salta compendo un giro di 180° e ripercorre al contrario la campana.

Giunto in corrispondenza del riquadro che contiene il proprio contrassegno, il giocatore, senza entrare nel riquadro che lo contiene, lo deve raccogliere senza perdere l'equilibrio e quindi completare il percorso.

Dopo aver terminato il percorso di andata e ritorno, il giocatore passa il contrassegno al suo compagno che dovrà lanciare nella casella "Martedì" e completare a sua volta il percorso, e così via. Vince la squadra che per prima visita con il proprio contrassegno tutte le caselle della settimana.

Ad ogni errore il gioco passa alla squadra avversaria. Ad ogni cambio di turno di gioco, la squadra riprenderà dal giorno in cui aveva commesso l'errore.

Nel caso termini per prima la squadra che ha iniziato il gioco bisognerà comunque attendere l'esecuzione di un ultimo turno da parte della squadra avversaria.

In caso di parità si stabilirà il vincitore tramite lancio della moneta da parte dell'arbitro.

Errori che determinano il passaggio del gioco alla squadra avversaria:

- Lancio errato (fuori casella o che tocca una linea)
- Sbagliata sequenza dei salti
- Perdita di equilibrio (mettere a terra il piede che deve stare sollevato)
- Entrare nel riquadro toccando una linea

Se l'incontro supera la durata di 15' viene interrotto e vince la squadra che in quel momento si troverà in vantaggio

Svolgimento: torneo ad eliminazione (tabellone definito tramite sorteggio)

Rubabandiera nati 2006/2007/2008

Ogni rappresentativa è composta da 4 maschi + 4 femmine. Il campo di gioco è costituito da una linea retta al centro e da altre due linee equidistanti e parallele alla linea tracciata per delimitare la *casa* delle due squadre. I giocatori si allineano lungo la linea della propria casa, di fronte agli avversari. Ad ogni giocatore viene assegnato un numero, in ordine progressivo, partendo da un estremo della fila (il primo giocatore sarà il numero 1, il giocatore di fianco a lui il numero 2 e così via). Il porta-bandiera (arbitro) sta in piedi, ad un estremo della linea di mezzeria, e tiene con la mano la *bandiera*, cioè un fazzoletto, con il braccio teso in avanti. A questo punto il porta-bandiera chiama un numero qualsiasi. I due giocatori corrispondenti al numero chiamato devono scattare in avanti, raggiungere la bandiera senza superare la linea che divide il campo (altrimenti il punto va alla squadra avversaria) cercare di prendere la bandiera prima dell'avversario e tornare di corsa al proprio posto senza mai farsi toccare dall'avversario durante l'inseguimento. Guadagna un punto chi riesce a conquistare la bandiera tornando al proprio posto senza farsi prendere. Se il giocatore è invece raggiunto prima di mettersi in salvo, il punto è assegnato all'altra squadra. Vince l'incontro la squadra che raggiunge per prima 12 punti.

Il torneo si effettuerà con la composizione di due gironi iniziali e con relative partite di finale. Il tabellone del torneo sarà stabilito a seguito di sorteggio.

Svolgimento: torneo ad eliminazione (tabellone definito tramite sorteggio)

Strummula a cronometro nati 2006/2007/2008

Ogni rappresentativa è composta da 6 giocatori di cui almeno 2 femmine. Il campo di gioco è costituito da un cerchio di mt 3 di diametro. Ogni componente della squadra, a turno, lancia la propria strummula secondo la tecnica di lancio preferita. Il giudice cronometrista rileverà il tempo di durata della rotazione iniziando nel momento in cui la punta della strummula tocca terra dopo il lancio e finendo appena tocca terra la pancia della stessa. Se durante la rotazione la strummula esce fuori dal campo di gioco si

interromperà il conteggio del tempo. Se il lancio è direttamente fuori si assegnerà un tempo pari a 0.

Ogni concorrente eseguirà due serie di lanci. Il risultato finale sarà dato dalla somma totale del tempo di rotazione della strummula ottenuto da tutti e sei i concorrenti in entrambe le serie.

Classifica generale Giochi popolari

Salti con la Corda

Classifica per squadre

1^ squadra Punti X (n quartieri iscritti); 2^ squadra Punti X - 1; ...

Campana

Classifica per squadre

1^ squadra Punti X (n quartieri iscritti); 2^ squadra Punti X - 1; ...

Rubabandiera

Classifica per squadre .

1^ squadra Punti X (n quartieri iscritti); 2^ squadra Punti X - 1; ...

Strummula a cronometro

Classifica per squadre .

1^ squadra Punti X (n quartieri iscritti); 2^ squadra Punti X - 1; ...

N.b. in caso di assenza della squadra o di presenza incompleta (anche a seguito di ritiro) la squadra prenderà il punteggio corrispondente all'ultimo posto

Classifica generale

Sommare i punti ottenuti in tutte e quattro le gare.

Risulterà vincitrice la squadra che avrà totalizzato il punteggio maggiore.

Classifica generale Giochi sportivi

Calcio

Classifica per squadre

1[^] squadra Punti X (n quartieri iscritti); 2[^] squadra Punti X - 1; ...

Pallavolo

Classifica per squadre

1[^] squadra Punti X (n quartieri iscritti); 2[^] squadra Punti X - 1; ...

Pallacanestro

Classifica per squadre

1[^] squadra Punti X (n quartieri iscritti); 2[^] squadra Punti X - 1; ...

Atletica leggera

Da definire in base al regolamento

Norme di classifica generale per l'assegnazione del trofeo

Classifica finale Giochi popolari

1[^] squadra Punti X (n quartieri iscritti); 2[^] squadra Punti X - 1; ...

Classifica finale Giochi sportivi

1[^] squadra Punti X (n quartieri iscritti); 2[^] squadra Punti X - 1; ...

Classifica generale

Punti ottenuti nella classifica finale dei Giochi popolari + Punti ottenuti nella classifica finale dei Giochi sportivi

Si aggiudicherà il Trofeo 2016, il quartiere che avrà totalizzato il punteggio maggiore

REGOLAMENTO CALCIO A 5

Nel periodo aprile/maggio 2016 si svolgeranno gare di sola andata tra le rappresentative maschili di alcuni dei quartieri della città di Caltanissetta

Le rappresentative verranno divise in due gironi e le gare si svolgeranno presso il PALAMILAN

Le rappresentative dovranno essere composte da ragazzi nati negli anni 2002/2003/2004/2005, individuati dai Comitati di Quartiere in raccordo con il RTD segnalato dalla FIGC

Il referente tecnico di disciplina, avrà il compito di acquisire le liste degli iscritti ed organizzare il calendario degli incontri, inviando, di volta in volta, il risultato delle gare al Coordinatore Tecnico CONI.

La lista dovrà indicare un numero massimo di 12 atleti e non sarà possibile schierare atleti diversi da quelli indicati nella lista, pena la sconfitta a tavolino per 3-0

Le gare verranno dirette da arbitri federali, utilizzando il pallone a rimbalzo controllato

Si prevedono:

- 2 tempi da 25 minuti con intervallo di 10 minuti
- Obbligatorietà del riconoscimento arbitrale attraverso documenti di identità
- Obbligatorietà dell'uso di maglie numerate
- 3 punti in caso di vittoria
- 1 punto a squadra in caso di pareggio
- 0 punti in caso di sconfitta

Nel caso di ritardo nella presentazione di una squadra, l'attesa per la disputa della gara dovrà essere di 25 minuti a decorrere dall'orario previsto di inizio.

La mancata presentazione di una squadra alla prevista gara comporterà la sconfitta della stessa per 3-0

L'espulsione dal campo determinerà la squalifica automatica per la gara del turno successivo; nel caso di gravi condotte antisportive la squalifica ed i relativi provvedimenti verranno assunti dalla stessa Federazione.

Al termine del girone di qualificazione verrà stipulata la classifica finale, tenendo conto dei punteggi acquisiti nel corso del torneo.

Nell'ipotesi di squadre con lo stesso punteggio si terrà conto, ai fini della classifica di:

1. Scontro diretto
2. N° di Provvedimenti disciplinari (1 punto per ogni ammonizione; 1 punto per ogni giornata di squalifica; 1 punto per ogni gara non disputata; 0.5 punti per inizio tardivo della gara)
3. Gol fatti
4. Gol subiti
5. Sorteggio

Le finali si svolgeranno il 5 Giugno 2016, in concomitanza con la Giornata Nazionale dello Sport.

Verranno premiate tutte le squadre e tutti gli atleti partecipanti.

Tutte le gare dovranno essere caratterizzate dal rispetto dell'avversario e dal Fair Play ed è pertanto obbligatorio il saluto tra i componenti delle squadre prima e dopo l'incontro.

REGOLAMENTO PALLAVOLO

partecipazione

La partecipazione è aperta a tutti i ragazzi e ragazze appartenenti allo stesso quartiere nati negli anni 2002/2003/2004/2005

- I torneo è composto da squadre che rappresenteranno il quartiere di appartenenza, diviso in un girone femminile ed uno maschile.
- caratteristiche di gioco
- Dimensioni del campo di gioco 6X12 mt.
- Altezza della rete 2,00 mt.
- Giocatori in campo 04 con obbligo di rotazione al servizio.
- Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 05 giocatori a un massimo di 06.
- Le partite avranno la durata di tre set obbligatori a 15 punti, ogni set vinto verrà attribuito 01 punto da sommare in classifica.
- Si gioca con la formula Rally Point System, che assegna un punto per ogni azione di gioco.
- La battuta deve essere effettuata dal basso senza che il giocatore calpesti la linea di fondo campo.
- La battuta è valida, purché cada nel campo avversario, pur toccando la parte superiore della rete.
- Non ci sono limiti per la sostituzione dei giocatori in campo.
- Non verrà considerato nessun fallo di formazione.

arbitraggio

E' effettuato dagli arbitri del Comitato Provinciale FIPAV Caltanissetta.

-L'arbitro fischia l'inizio del gioco e le interruzioni conseguenti al mancato rispetto delle seguenti regole:

- IL giocatore interferisce sul gioco avversario toccando la rete.
- Il giocatore calpesta, la linea di fondo campo quando effettua la battuta.
- Il giocatore tocca due volte consecutive la palla.
- Il giocatore ferma la palla nelle mani.
- La palla dentro o fuori.
- I quattro tocchi di palla da parte della stessa squadra.

REGOLAMENTO BASKET

Il torneo è riservato ai ragazzi e alle ragazze nati negli anni 2002/2003/2004/2005 previa iscrizione e conseguente assicurazione degli stessi prima dello svolgimento del torneo.

Ogni squadra è composta di 4/5 atleti, tre in campo e 1 / 2 riserve.
E' permessa la sostituzione degli atleti per le varie fasi.

Il numero e la formazione dei gironi nonché la durata del tempo di gara viene stabilito dall'ente organizzatore sulla base delle squadre iscritte e sul numero degli impianti a disposizione.

Trattandosi di un torneo all'italiana, il punteggio viene attribuito come segue:
Vittoria: Punti 3 Pareggio: Punti 1 Sconfitta: Punti 0

Il tempo di gara è tenuto da un'unica postazione, durante la gara non sono previste interruzioni di alcun tipo: ciò per garantire contemporaneità su più campi da gioco.

L'incontro si svolge in una metà e su un unico canestro del campo da basket, fra una partita e l'altra è previsto un intervallo di 2 minuti.
Ogni canestro realizzato vale 2 o 3 punti, come da regolamento FIP.

I cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.

L'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti e deve durare massimo 14" (competenza arbitrale), l'intercettazione difensiva perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale. Anche sulle rimesse l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti.

Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari, senza rimessa dal fondo campo.

Il fallo in azione di tiro dà diritto ad un punto ed alla rimessa dal fondo alla squadra che lo ha subito.

Non esistono tiri liberi. Su canestro realizzato e fallo subito vengono assegnati oltre ai 2 o 3 punti un ulteriore punto per il fallo subito e la palla passa all'avversario con una rimessa dal fondo.

Il bonus di squadra si raggiunge a cinque falli; ad ogni fallo successivo verrà assegnato un punto alla squadra avversaria.

Per quanto non specificato nel presente regolamento, si fa riferimento a quelli dei Campionati di categoria della FIP o successive disposizioni emanate dal Settore.

REGOLAMENTO ATLETICA LEGGERA

PARTECIPAZIONE

Ogni quartiere accederà alla fase finale con una rappresentativa composta da un massimo di 16 atleti, così articolata:

fino a quattro atleti della fascia d'età 11-12 anni (nati nel 2004 e 2005);

fino a quattro atlete della fascia d'età 11-12 anni (nate nel 2004 e 2005);

fino a quattro atleti della fascia d'età 13-14 anni (nati nel 2002 e 2003);

fino a quattro atlete della fascia d'età 13-14 anni (nate nel 2002 e 2003).

Ogni quartiere potrà iscrivere non più di un atleta M/F per ciascuna gara in programma.

Ogni atleta potrà partecipare a un massimo di due gare, più la staffetta.

Chi prende parte alle gare dei 600 m e 1000 m non potrà partecipare ad altra gara.

PROGRAMMA TECNICO

11-12 anni M/F: 60 m - 600 m - salto in lungo - lancio del vortex

13-14 anni M/F: 80 m - 1000 m - salto in lungo - lancio del vortex

Staffetta mista 4 x 100 m composta in ordine successivo da una ragazza di 11-12 anni, un ragazzo di 11-12 anni, una ragazza di 13-14 anni e un ragazzo di 13-14.

Nei salti e nei lanci ogni atleta avrà a disposizione tre tentativi.

PREMIAZIONE

Saranno premiati i primi tre classificati di ogni gara del programma tecnico

ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Per ogni gara individuale del programma tecnico saranno attribuiti 8 punti al primo classificato, 7 punti al secondo e così via, fino ad attribuire un punto all'ottavo classificato. Nessun punto verrà assegnato agli atleti ritirati e squalificati.

Per la staffetta saranno assegnati 16 punti al quartiere primo classificato, 14 punti al secondo classificato, e così via a scalare di due punti, fino al quartiere ottavo classificato che prenderà 2 punti. Nessun punteggio verrà assegnato nel caso di staffetta non classificata per ritiro o squalifica.

Ai fini della classifica di quartiere saranno sommati i punti acquisiti individualmente da tutti i rappresentanti del quartiere più il punteggio della staffetta.

Cronometraggio manuale a cura della F.I.Cr di Caltanissetta

Le gare saranno controllate da GGG di Caltanissetta

Per quanto non contemplato nel presente regolamento si rimanda alle norme generali della FIDAL