



AVVIAMENTO  
ALLA PRATICA SPORTIVA



M.I.U.R. C.O.N.I. – C.I.P.  
Campionati Studenteschi 2016/2017  
Istituzioni scolastiche del II ciclo di Istruzione

## sportABILE

È una manifestazione ludico sportiva riservata a persone normodotate in coppia con diversi tipi di disabilità fisica, psico-mentale e sensoriale che frequentano la scuola superiore di primo e secondo grado.

Si pone nella logica prosecuzione e sviluppo del lavoro che i docenti di sostegno e di Scienze motorie svolgono durante l'insegnamento curriculare. I momenti di avvicinamento alla pratica sportiva, realizzati negli spazi temporali extracurricolari, contribuiscono alla crescita degli alunni. Sarà fondamentale che lo sviluppo della pratica sportiva nella scuola si fondi sull'ampliamento delle esperienze attive svolte dagli studenti, in una molteplicità di discipline e che i docenti svolgano un'efficace azione orientativa con un'attenta rilevazione delle attitudini e delle vocazioni individuali.

### Programma tecnico

Lancio a punteggio in diverse discipline sportive e di giochi tradizionali; ad ogni coppia verrà fornita una mappa delle stazioni gioco dove attenderanno il loro turno; il giudice d'area segnerà nell'apposito referto il punteggio ottenuto dai singoli partecipante.

#### **1-BASKET** **(TIRO LIBERO DA SOTTO)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
N. 6 tiri liberi da sotto distanza metri 2 altezza canestro 2,50 m.	ad ogni canestro realizzato vengono attribuiti punti 1 (max. 6 punti)	pallone basket tabellone canestro

#### **2-ANELLI** **(LANCIO A BERSAGLIO)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
N. 6 lanci di anelli verso i paletti a terra; distanza metri 3	ad ogni bersaglio centrato vengono attribuiti punti 1 (max. 6 punti)	anelli in plastica rastrelliera a terra

**3-FERRO DI CAVALLO (LANCIO A BERSAGLIO)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
N. 6 lanci dei ferri verso il perno a terra; distanza metri 3	ad ogni bersaglio centrato (area quadrato (0,5x0,5 m.) vengono attribuiti punti 1 (max. 6 punti) N:B: il punto è valido anche quando il ferro tocca il solo perimetro	n. 6 ferri di cavallo area 0,5x0,5 m. con perno verticale

**4-BOWLING (A 3 BIRILLI)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
N. 6 lanci della boccia verso i birilli a "V"; distanza metri 5 m	ad ogni birillo centrato vengono attribuiti punti 1 (max. 18 punti)	n. 3 birilli n. 1 boccia

**5-SETTE E MEZZO (LANCIO A PUNTEGGIO PROGRESSIVO)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
N. 6 lanci dei tacchi da scarpa verso il quadrato disegnato a terra; distanza metri 3	ad ogni bersaglio centrato (area quadrato (1m x 1 m.) vengono attribuiti punti 1 (max. 6 punti) N:B: quando il tacco tocca le linee viene attribuito ½ punto	n. 6 tacchi scarpa area 1x1 m. suddivisa in quattro parti

**6-BACCALIN (GIOCO DI BOCCE A PUNTEGGIO)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
N. 6 lanci della boccia verso il cerchio a terra con due bocce appaiate all'interno distanza metri 3	ad ogni boccia centrata all'interno del cerchio e fatta uscire vengono attribuiti punti 1 (max. 12 punti) N:B: il punto è valido solo quando la boccia colpita esce dal cerchio)	n. 6 bocce lancio Ø cerchio 80 cm 2 bocce ferme

**7- PUTTING GREEN (GOLF)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
N. 6 tiri con la mazza verso la buca; distanza metri 2	ad ogni buca centrata vengono attribuiti punti 1 (max. 6 punti)	n. 6 palline golf mazza "putter" pedana con buca

## **8- GEOLOGIC (TIRO CON L'ARCO)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
N. 6 tiri verso il tabellone; distanza metri 5	ad ogni bersaglio centrato (area del tabellone.) vengono attribuiti punti 1 (max. 6 punti) N:B: la freccia con ventosa deve rimanere qualche secondo attaccata al tabellone	n. 6 frecce tabellone verticale arco

## **9 CALCIO BALLILLA (GOAL AL MINUTO)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
Azioni in solitario partendo dal proprio portiere ed andando a segnare nella porta avversaria	ad ogni goal vengono attribuiti punti 1 (max. tempo 1 minuto) N.B. si possono usare tutte le aste del calciobalilla; è consentito "pirlare"	cronometro calciobalilla palline

## **10 LABIRINTO (GIOCO IN COPPIA)**

MODALITÀ	PUNTEGGIO	MATERIALI
nel tempo di 3 minuti la coppia dovrà far percorrere alla palla il maggior numero di percorsi netti.	ad ogni percorso completo (PARTENZA - TRAGUARDO) vengono attribuiti punti 1 (max. tempo 3 minuti)	tavoliere labirinto palla da tennis

### **REGOLAMENTO GENERALE**

In ogni stazione vengono effettuate 6 prove. Il punteggio finale individuale di coppia è dato dalla somma dei punteggi ottenuti nelle otto/dieci stazioni previste. Maschi e femmine gareggiano in un'unica categoria.

### **Rappresentativa di Istituto**

La Rappresentativa di istituto, di libera composizione, è composta al massimo da n° 3 coppie di alunni/e.

### **Partecipazione**

La partecipazione della Rappresentativa scolastica alla seguente fase viene stabilita dalla competente commissione d'Istituto.

### **Impianti ed attrezzature**

Il campo di gara e le attrezzature sono fornite dal comitato organizzatore.

### **Disciplina sul campo**

La gara è riservata esclusivamente ai giovani concorrenti. Ogni alunno/a con disabilità gareggerà in coppia con un alunno/a normodotato e saranno accompagnati da un docente nominato dal Dirigente scolastico della scuola di appartenenza.

Tutti gli studenti con disabilità partecipanti dovranno essere obbligatoriamente in possesso dell'autorizzazione a partecipare da parte dei genitori o di chi ne esercita la patria potestà

### **Punteggi e classifiche**

Considerata l'eterogeneità delle disabilità degli alunni/e, le classifiche verranno stilate non suddividendoli nelle differenti categorie di disabilità ma solo in un' unica categoria.

La classifica individuale è data dalla somma dei punti ottenuti nelle singole otto/dieci prove.

La classifica per Rappresentative scolastiche si ottiene sommando i punteggi conseguiti dagli elementi componenti la stessa.

### **Casi di parità**

Ai fini della classifica individuale in caso di parità fra 2 o più concorrenti, verrà disputato un lancio di spareggio. In caso di parità fra 2 o più Rappresentative, prevarrà quella che avrà ottenuto i migliori piazzamenti.

## **SpotABILE 2017**

### **Mercoledì 24 maggio 2017**

Ore 9.00/9.30	ritrovo giurie e concorrenti presso <b>CASA ARMONIA, via Corrubio, 11 SAN ZENO DI MONTAGNA (VR) TEL 045 7285767</b>
10.00	inizio gioco/sport
12.30	premiazioni
13.00	pranzo offerto dall'Ass. Amici senza Barriere O.N.L.U.S
13.30	gioco libero
14.00	arrivederci a sportAbile 2018

Per tutte le informazioni è possibile contattare l'Ufficio Ed. Fisica o il Prof. Dino Mascalzoni cell. 347 8915638