

APRILE 2017
Sabato 22

QUINTO DI TREVISO
Impianti O. Tenni

CAMPIONATO PROVINCIALE DI SOCIETÀ 2017

ABatletiCa 1[^] Giornata Esordienti "A" (anni 2006-2007, aperta ai 2008)

Giocainsieme Esordienti "B"- "C" (anni 2008-2011)

Il Comitato FIDAL di Treviso indice e l'Atletica Quinto Mastella (TV349) organizza la manifestazione in titolo, con ritrovo presso gli impianti sportivi Omobono Tenni alle ore 15,00

PARTECIPAZIONE Possono partecipare tutti gli atleti della categoria Esordienti in regola con il tesseramento 2017 appartenenti a Società affiliate alla FIDAL o ad Enti di Promozione Sportiva convenzionati.

NORME DI PUNTEGGIO (Esordienti "A") Ad ogni atleta verrà assegnato un punteggio sommando i livelli acquisiti: "A"=3, "B"=2, "C"=1. Per ogni società si sommeranno i risultati dei migliori 8 maschi e 8 femmine.

CLASSIFICA DI CATEGORIA (Esordienti "A") La 1[^] Società classificata, per ogni Categoria, otterrà punti 200, la 2^a p. 170, la 3^a p. 150, la 4^a p. 130, la 5^a p. 110, la 6^a p. 100, la 7^a p. 90, l'8^a p. 80 e così via a scalare di 5 punti.

ISCRIZIONI ON LINE SUL SITO tessonline.fidal.it (stessa procedura delle manifestazioni regionali) entro le ore **21** di Venerdì 21 Aprile 2017.

È comunque opportuno che le società partecipanti comunichino all'organizzazione, entro giovedì 20 Aprile, il numero approssimativo degli iscritti alla manifestazione all'indirizzo **tv349@fidal.it**.

Le Società affiliate ad Enti di Promozione Sportiva potranno comunicare i nominativi dei partecipanti direttamente al ritrovo, dopo aver comunque anticipato via mail il numero approssimativo degli iscritti.

PREMIAZIONI Saranno premiati tutti i partecipanti con un presente

PROGRAMMA TECNICO E ORARIO

Esordienti "A": ABatletiCa

Esordienti "B-C": Giocainsieme

sabato 22 Aprile 2017		
Maschile	Orario	Femminile
Ritrovo giurie e concorrenti	15:00	Ritrovo giurie e concorrenti
Chiusura Conferma Iscrizioni	15:15	Chiusura Conferma Iscrizioni
Inizio Giocainsieme ed ABatletiCa	15:30	Inizio Giocainsieme ed ABatletiCa
Termine attività e premiazioni	17:30	Termine attività e premiazioni

Per quanto non previsto dal presente dispositivo valgono le Norme del Regolamento Attività Estiva Promozionale 2017, e a quanto stabilito sul Vademecum Attività 2017 e RTI 2016.

Gli organizzatori declinano ogni responsabilità per quanto possa accadere a persone e/o cose prima, durante e dopo la manifestazione

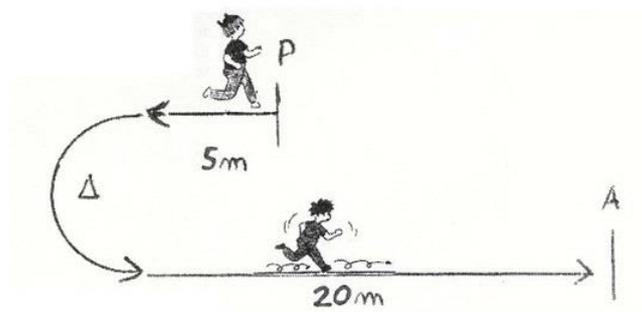
PROGRAMMA ABatletiCa

CORSA VELOCE CON PARTENZA A RITOSO

Al via dello starter, il bambino corre all'indietro per 5 m, giro di boa attorno ad un cono, e scatto in avanti per 20 m.

ESORDIENTI M/F Livello A: ottenere almeno una volta un tempo inferiore a 6"9.
 Livello B: ottenere almeno una volta un tempo tra 7" e 8".
 Livello C: ottenere un tempo superiore a 8".

OBIETTIVI: stimolare la rapidità di azione.

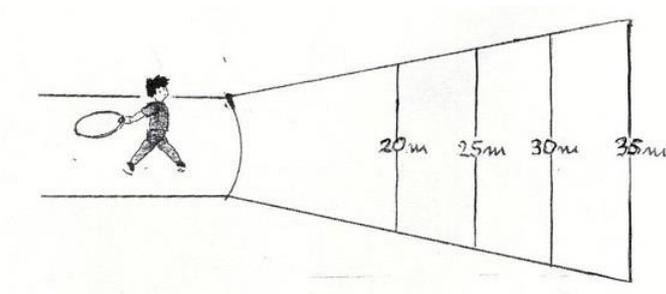


LANCIO DEL CERCHIO

Il bambino si posiziona di fianco al settore e lancia il cerchio (diametro 60 cm) il più lontano possibile, all'interno dell'area di caduta delimitata da coni.

ESORDIENTI M/F Livello A: effettuare almeno un lancio superiore a 30m.
 Livello B: effettuare almeno un lancio tra 20m e 30m.
 Livello C: effettuare lanci inferiori a 20m.

OBIETTIVI: coordinazione oculo - manuale, controllo motorio generale.

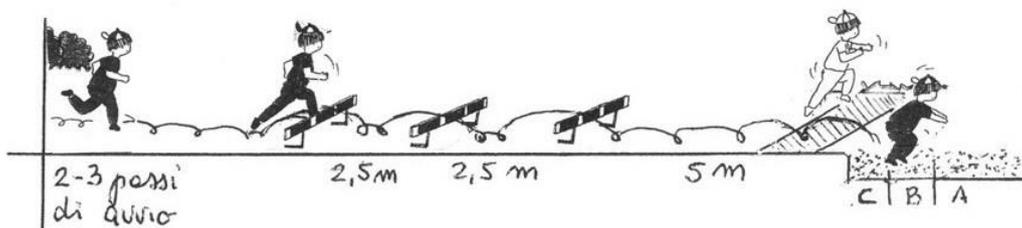


PASSO STACCO CON SALTO IN LUNGO

Dopo alcuni passi di avvio, il bambino esegue 3 passi-stacco superando 3 ostacoli (h 40 cm) posti alla distanza di 2,5 m tra loro, l'ultimo è posto a 5m dal bordo della buca, e salta con arrivo nella sabbia a piedi pari. La buca del salto in lungo è suddivisa in tre settori. Per lo stacco è possibile utilizzare anche una tavola di stacco alta 5-10 cm.

ESORDIENTI M/F Livello A: ottenere almeno un salto più lungo di 2,90 m.
Livello B: ottenere almeno un salto lungo da 2,30 m a 2,90 m.
Livello C: ottenere un salto lungo meno di 2,30 m.

OBIETTIVI: stimolare la capacità di salto sollecitando gli aspetti coordinativi (sensoperceptivi e ritmici), unire la corsa al superamento di ostacoli - combinazione di corsa e stacchi.



500 m CON RITMO

Al via dello starter, i bambini divisi in serie di max 10-12, corrono seguendo il ritmo di un atleta adulto a 25" ogni 100m. Agli ultimi 200m l'adulto si sposta lasciando che ogni bambino corra veloce fino all'arrivo. Viene effettuata una sola prova. I bambini avranno un cartellino identificativo al petto che verrà tolto dopo il traguardo.

ESORDIENTI M/F Livello A: tempo ottenuto sotto i 2'00".
Livello B: tempo ottenuto da 2'00" a 2'10".
Livello C: tempo ottenuto sopra i 2'10".

OBIETTIVI: uso del corpo come primo naturale strumento ritmico - giusta alternanza tra contrazione e decontrazione.



Campagna del CR FIDAL Veneto contro il fumo nei luoghi dello sport



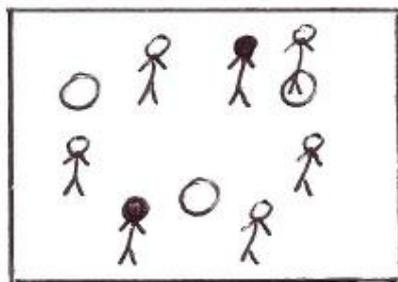
“Fumare è una cattiva abitudine che contagia anche chi non vorrebbe essere contagiato.”

L'ATLETICA LEGGERA RENDE LIBERI DA SOSTANZE, LIBERI NELLA VITA

Campagna educativa e di sensibilizzazione contro il doping promossa dal Comitato Provinciale Treviso

PROGRAMMA Giocainsieme

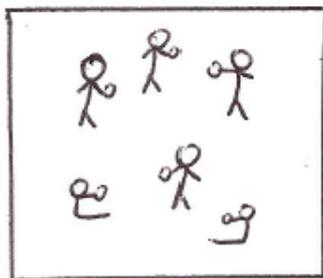
1) ORSI E PINGUINI. Sparsi per il campo alcuni cerchi. I bambini con la casacca sono gli ORSI. Gli altri bambini sono i PINGUINI. Al "Via" gli orsi dovranno prendere i pinguini. Chi viene preso si mette accovacciato a terra e viene liberato se saltato da un compagno. Chi riesce ad entrare dentro ad un cerchio potrà rimanerci fino a quando arriverà un altro bambino. All'interno del cerchio non si può essere presi dagli orsi. Dentro al cerchio ci può stare un solo pinguino e il bambino che arriva dopo ha la precedenza, quindi il cerchio va lasciato libero a lui.



2) PERCORSO CON DISEGNO. Al termine del percorso il bambino avrà 5 secondi a disposizione per realizzare una parte del disegno. Il tema del disegno da realizzare verrà spiegato ai bambini ad inizio gioco.



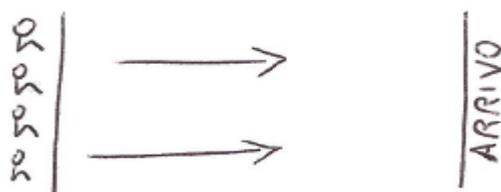
3) BOMBARDAMENTO. I bambini corrono liberamente con la palla in mano in uno spazio delimitato. Ognuno cerca di colpire un compagno. Chi è colpito deve sedersi e potrà rialzarsi per continuare il gioco soltanto dopo aver contato ad alta voce fino a 15. Ogni colpito vale un punto.



4) MILLE CERCHI CON VORTEX. Partendo con il vortex in mano eseguire uno slalom, salire sopra ad una panca e entrare dentro ad un cerchio. Tirare il vortex cercando di fare centro all'interno di un bersaglio posto a circa 2 metri di altezza. Se il vortex colpisce il bersaglio si potrà prendere il cerchio da dove si ha tirato e lo si porterà alla propria squadra. Alla fine la squadra con più cerchi vince.



5) PARTENZE PAZZE. Dietro la linea di partenza i bambini in riga uno vicino all'altro partiranno da varie posizioni (in piedi, seduti, distesi...). L'istruttore dirà la frase "Partono tutti quelli che..." (es: hanno gli occhi marroni)" e soltanto quei bambini con gli occhi marroni dovranno correre fino alla linea del traguardo. I primi due bambini ad arrivare guadagneranno un punto.



6) BANDIERA QUADRATA. Quattro squadre disposte a quadrato come in figura. Davanti ad ogni squadra è presente un cerchio con all'interno un pallone. Ad ogni giocatore di ogni squadra viene assegnato un numero. Quando il bambino sente chiamare il suo numero dovrà prendere il pallone dal cerchio, correre facendo il giro intero del campo di gioco e tornare a portare il pallone all'interno del cerchio. Il bambino più veloce guadagnerà un punto.

