



GENNAIO 2020

Domenica 26

MONASTIER di Treviso

Palestra Comunale-Via XXV Aprile
(vicino scuole Primaria e Secondaria)

GIOCATLETICA INDOOR ESORDIENTI "B"- "C" 2020 (anni 2011-2014)

GIOCA – CORRI - COLLABORA

Il Comitato FIDAL di Treviso indice e l'Atletica San Biagio (TV352), in collaborazione con la Polisportiva Monastier'88, organizza la manifestazione in titolo, con ritrovo presso gli impianti sportivi di Monastier, alle ore 9,15.

NORME DI PARTECIPAZIONE: Sono ammesse tutte le Società regolarmente affiliate F.I.D.A.L. ed Enti di Promozione Sportiva (EPS) per il 2020 e aderenti alle Categorie Esordienti "B"- "C". Ogni Società può partecipare con un numero illimitato di atleti/e regolarmente tesserati/e per il 2020 alla F.I.D.A.L. o Ente di Promozione Sportiva.

ISCRIZIONI: **ON LINE SUL SITO tessonline.fidal.it** entro le ore **21** di Venerdì **24 Gennaio 2020**.

Le società affiliate ad EPS potranno consegnare direttamente al ritrovo l'elenco dei nominativi partecipanti alla manifestazione redatto su carta intestata della società, dopo aver comunque anticipato via mail il numero approssimativo degli iscritti alla manifestazione, **entro le ore 21 di Venerdì 24 Gennaio 2020**, all'indirizzo **tv352@fidal.it**.

La conferma della presenza degli Atleti iscritti dovrà essere fatta il giorno della manifestazione, alla Segreteria o al personale preposto al momento del ritrovo e comunque non oltre all'orario di "chiusura conferma iscrizioni" indicato nel dispositivo, da parte di un tecnico o di un dirigente di Società partecipante, che verserà contestualmente la tassa di iscrizione, pari a euro 0.50 per Atleta confermato.

PREMIAZIONI: Saranno premiati tutti i partecipanti con un presente.

PROGRAMMA ORARIO E TECNICO:

09.15- Ritrovo concorrenti
09.30- Chiusura conferma iscrizioni
09.45- Inizio giochi
11.15- Corse in corsia :20 m cronometrati
11.45- Staffettone finale
12.00- Premiazioni
12.15 -Termine manifestazione

Le società partecipanti sono gentilmente invitate a mettere a disposizione 1 – 2 persone per la durata della manifestazione, onde supportare, se necessario, il lavoro della società organizzatrice.

NORME CAUTELATIVE:

Per quanto non previsto nel presente regolamento valgono le norme tecnico-statutarie della FIDAL e del GGG.

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

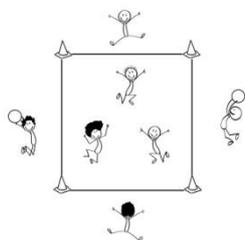
N.B. Gli atleti/tecnici/accompagnatori/giudici dovranno utilizzare scarpe con suola di gomma pulita, indossata negli spogliatoi.

INFORMAZIONI:

Fidal C.P. Treviso: cp.treviso@fidal.it



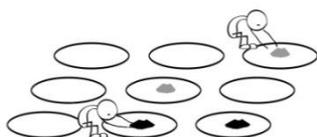
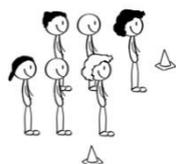
GIOCA – CORRI – COLLABORA



GUARDIE e LADRI: 2 palloni; bambini suddivisi in 2 gruppi; nel campo di gioco vi è una superficie quadrata delimitata da 4 coni, dentro la quale si sistemano i ladri e all'esterno della quale si sistemano le guardie. Le guardie hanno il compito di lanciare la palla verso i ladri, cercando di colpirli. Quando questo avviene, il ladro esce dalla prigione, sconta la pena (facendo un giro di corsa attorno) e diventa guardia. Quando sono finiti i ladri, si ricomincia il gioco invertendo i ruoli.

TRIS: si posizionano 9 cerchi a terra (come nel gioco sulla carta). Si formano 2 squadre messe in fila; ogni squadra ha 3 cinesini di un colore diverso dall'altra squadra.

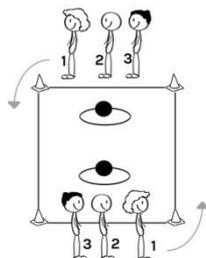
Come nella staffetta i bambini vanno e tornano dando il "5" al compagno successivo. Compito di ogni bambino è sistemare un cinesino in un cerchio cercando di formare un TRIS. Se terminano i cinesini senza che sia formato il TRIS, il bambino che gioca deve spostarne uno (dei suoi) per cercare di completare il TRIS.



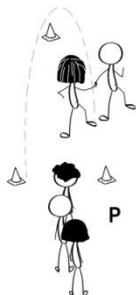
CENTRA IL CONO: 2 bambini alla volta, in coppia, sostengono un cerchio tenendolo con la pancia e camminano fino a raggiungere un cono attorno al quale devono fare cadere il cerchio senza l'aiuto delle mani.



BANDIERA QUADRATA: 2 o più squadre; nel campo di gioco vi è una superficie quadrata delimitata da 4 coni, i bambini sono suddivisi in 2 o più squadre, ognuna sistemata lungo un lato del quadrato; ad ogni giocatore di ogni squadra viene assegnato un numero da 1 a... Nel quadrato, di fronte ad ogni squadra, c'è un cerchio con un pallone all'interno. Quando un bambino sente chiamare il suo numero, deve prendere il suo pallone, correre facendo il giro del campo di gioco e tornare a mettere il pallone nel cerchio. Il bambino più veloce porterà un punto alla propria squadra.



CORSA SEMPRE PIU': si svolge come una staffetta in squadre di 4/5 bambini. Quando il bambino torna indietro, non si ferma, ma riparte con il bambino che sta aspettando in fila, così da fare il tragitto in 1, poi in 2, poi in 3, poi in 4 bambini.



LA RANA e I SUOI AMICI: gruppi di 3 bambini allineati (il centrale è la RANA) e con 1 cerchio a testa. La RANA mette un cerchio a terra davanti a sé e vi salta dentro (a piedi pari), intanto i suoi amici sistemano gli altri 2 cerchi a terra davanti a lei affinché possa saltarvi dentro e procedere in avanti. Appena liberati i cerchi, gli amici devono affrettarsi a prenderli e risistemarli davanti alla RANA per farla arrivare alla linea di traguardo.





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