

**ATTIVITA' PROMOZIONALE PATTINAGGIO
CORSA**

**GIOCHI PER L'EMILIA
ANNO 2016**



INDICE

1)	NORME GENERALI	pag. 3
	a) FINALITA'	
	b) PARTECIPANTI	
	c) COSTI	
	d) TESSERAMENTO	
2)	ATTIVITA'	pag. 4
3)	CLASSIFICHE MODALITA' PUNTEGGIO	pag. 4
4)	CATEGORIE	pag. 4
5)	GIURIA	pag. 4
6)	SERVIZIO SANITARIO	pag. 4
7)	ORGANIZZAZIONE	pag. 4
8)	PREMIAZIONI	pag. 5
9)	DISCIPLINE PARTECIPANTI ALLA MANIFESTAZIONE	pag. 5
10)	NORME	pag. 5
11)	DELEGHE E QUOTE	pag. 5
12)	DURATA MANIFESTAZIONE	pag. 5
13)	ORARIO MANIFESTAZIONI	pag. 6
14)	DATA E LUOGHI MANIFESTAZIONI	pag. 6
15)	PERCORSI	pag. 7
16)	INFORMAZIONI UTILI	pag. 8

1 - NORME GENERALI

a - FINALITA'

La lega UISP pattinaggio ed il comitato regionale FIHP Emilia Romagna, organizzano per l'anno 2016, un'iniziativa a livello regionale, denominata "GIOCHI PER L'EMILIA".

L'iniziativa comprende una serie di incontri collettivi con giochi di destrezza come successivamente indicati, e di competizioni agonistiche.

Le finalità dell'iniziativa sono quelle di avvicinare nella maniera più semplice, con approccio ludico anche informale, quanti più atleti alla pratica del pattinaggio.

La formula dei punteggi è volutamente strutturata per premiare maggiormente la partecipazione, rispetto alla performance individuale

b - PARTECIPANTI

Possono partecipare alle iniziative, atleti agonisti, iscritti ai centri CAS, partecipanti ai corsi di avviamento, primi passi e principianti delle società partecipanti in regola con l'iscrizione alla FIHP, alla UISP o altri enti, suddivisi in squadre rappresentanti la città di appartenenza indipendentemente dalla società. Ogni città rappresentata potrà presentare più squadre composte da un minimo di 6 ad un massimo di 10 atleti per squadra.

c - COSTI

Conferma iscrizioni e pagamento quote dovranno essere presentate il giorno della manifestazione:

- quota di 2 euro all'Associazione Sportiva organizzatrice per ogni atleta partecipante.
- contributo una tantum di 50 euro per Associazione Sportiva aderente.

d - TESSERAMENTO ADERENTI AD UNA ASSOCIAZIONE SPORTIVA

L'Associazione Sportiva dovrà:

- acquisire le tessere presso i Comitati UISP territoriali a cui sono affiliate nel rispetto delle modalità del Comitato;
- in alternativa iscrivere tramite apposito sito i partecipanti alla FIHP.

2 - ATTIVITA'

L'attività per l'anno corrente consiste in distinti percorsi di destrezza, con la possibilità di introduzione di prove diverse da parte del Comitato Organizzatore.

3 - CLASSIFICHE - MODALITA' PUNTEGGIO

Verrà compilata per ogni tappa la sola classifica per Rappresentative con modalità da comunicarsi prima dello svolgimento della stessa; non sono previste graduatorie individuali.

4 - CATEGORIE

Primi passi	atleti nati nell'anno 2011 e seguenti;
Topolini	atleti nati negli anni 2010/2009;
Piccoli azzurri	atleti nati negli anni 2008/2007;
Primavera	atleti nati negli anni 2006/2005;
Principianti	atleti nati nell'anno 2004 e precedenti.

Le attività verranno effettuate unitamente femmine/maschi.

5 - GIURIA

Sarà designata dal Responsabile UISP in loco o dal Comitato Regionale FIHP e sarà composta da un Giudice Unico e da un Responsabile della Segreteria; la Giuria sarà coadiuvata da Istruttori e Dirigenti delle Associazioni Sportive partecipanti.

6 - SERVIZIO SANITARIO

L'Associazione Sportiva organizzatrice della manifestazione dovrà assicurare il servizio sanitario garantendo la presenza di un medico e/o dell'ambulanza.

7 - ORGANIZZAZIONE

L'organizzazione sarà a cura della società ospitante, con la collaborazione degli Istruttori e dei Tecnici presenti.

8 - PREMIAZIONI

La premiazione dei partecipanti ad ogni singola tappa sarà a carico della Associazione Sportiva organizzatrice.

Al termine dell'ultima tappa si terrà la premiazione finale dei Giochi, con l'assegnazione del Trofeo alla Rappresentativa vincitrice.

9 - DISCIPLINE DEI PARTECIPANTI ALLA MANIFESTAZIONE

Corsa – Freestyle.

10 - NORME

Per quanto non contemplato nel presente regolamento particolare vigono le norme del regolamento Gare e Campionati e del regolamento corsa UISP.

11- DELEGHE E QUOTE

Le iscrizioni dovranno essere inviate alla Associazione Sportiva organizzatrice fino a 5 giorni prima della manifestazione.

La conferma delle iscrizioni ed il pagamento delle quote dovranno essere effettuate il giorno della manifestazione.

12 - DURATA MANIFESTAZIONE

Ogni singola tappa non dovrà superare la durata di 3 ore.

Eventuali deroghe – peraltro al momento non previste - dovranno eventualmente essere concordate fra il Comitato Organizzatore e le Associazioni Sportive partecipanti e dovranno essere giustificate da specifiche particolari situazioni.

13 - ORARIO MANIFESTAZIONI

Se effettuate il sabato pomeriggio

inizio attività ore 15.00;

Se effettuate la domenica mattina

inizio attività ore 09.30;

Se effettuate in serata

inizio attività ore 18.30.

Il ritrovo è previsto 30 minuti prima dell'inizio delle attività.

14 - DATE E LUOGHI MANIFESTAZIONI

1° TAPPA **21/02/2016** **BOLOGNA** **MATTINO**

Pista di Pattinaggio F.Barbieri - via Mazzoni

Percorsi:

- Ability Roller
- Pallina Vince
- Slalom Staffetta

2° TAPPA **12/03/2016** **FORLÌ** **POMERIGGIO**

Pattinodromo Comunale - via Ribolle

Percorsi:

- Ability Roller
- Pallina Vince
- Slalom Staffetta

3° TAPPA **16/04/2016** **IMOLA** **POMERIGGIO**

Piazza Matteotti

Percorsi:

- Ability Roller
- Pallina Vince
- Slalom Staffetta

15 - PERCORSI

Primo Percorso

ABILITY ROLLER A SQUADRE

CATEGORIE: TUTTE (con distribuzione di atleti primi passi e agonisti in equal misura)

Percorso ad ostacoli a squadre.

Il cambio si effettua sulla linea di partenza/arrivo con tocco di mano.

Componenti squadre: da 2 a 10 atleti ogni squadra.

N. 20 cambi.

Punteggio:

- 1° Squadra: 30 punti;
- 2° Squadra: 24 punti;
- 3° Squadra: 18 punti.

Secondo percorso

PALLINA VINCE

CATEGORIE: TUTTE (con distribuzione di atleti primi passi e agonisti in equal misura)

Percorso ludico-motorio.

Componenti squadre: da 2 a 10 atleti ogni squadra.

La prova prevede l'utilizzo di palline di diversi colori; i punti acquisiti verranno calcolati in relazione al colore ed alla quantità delle palline prese:

- Pallina rossa: 3 punti;
- Pallina blu: 2 punti;
- Pallina gialla: 1 punto.

Terzo Percorso

SLALOM STAFFETTA

CATEGORIE: TUTTE (con distribuzione di atleti primi passi e agonisti in equal misura)

Percorso di rapidità e slalom su 10 birilli affrontato nei due sensi.

Il cambio si effettua sulla linea di partenza/arrivo con tocco di mano.

Componenti squadre: da 2 a 10 atleti ogni squadra.

N. 20 cambi.

Punteggio:

- 1° Squadra: 30 punti;
- 2° Squadra: 24 punti;
- 3° Squadra: 18 punti;
- 4° Squadra: 14 punti;
- 5° Squadra: 12 punti;
- 6° Squadra: 10 punti.

Quarto Percorso

STAFFETTA INSEGUIMENTO

CATEGORIE: TUTTE (con distribuzione di atleti primi passi e agonisti in egual misura)

Percorso di tecnica e velocità (confronto a due squadre per prova)

Componenti squadre: da 2 a 10 atleti ogni squadra.

N. 20 giri.

Punteggio:

- 1° Squadra: 30 punti;
- 2° Squadra: 24 punti;
- 3° Squadra: 18 punti;
- 4° Squadra: 14 punti;
- 5° Squadra: 12 punti;
- 6° Squadra: 10 punti.

16 - INFORMAZIONI UTILI

Coordinatori attività:

- Davide Milandri tel. 335 7287768
- Danilo Dal Monte tel. 338 6584514

Responsabile corsa UISP:

Stefano Civolani

E-mail civste@alice.it tel. 348 2897091

Responsabile corsa FIHP:
Moreno Bagnolini
morbagno@hotmail.it

tel. 366 6227690



allegato