



Convittiadi XVI Edizione



Catanzaro 28 aprile/5 maggio 2024



XVI EDIZIONE CONVITTIADI 2024

1. PREMESSA

Le “**Convittiadi**” sono state pensate come un progetto itinerante con l’obiettivo di far conoscere il territorio italiano agli studenti convittori e semiconvittori frequentanti i primi due anni della scuola secondaria di I grado e il biennio della scuola secondaria II grado. Giunte alla quindicesima edizione, in precedenza la manifestazione è stata organizzata per 5 anni dal Convitto Nazionale “P. Diacono” di Cividale del Friuli (Lignano Sabbiadoro); 2 anni dal Convitto Nazionale “Umberto I” di Torino (Bardonecchia); 2 anni dal Convitto Nazionale “Vittorio Emanuele II” di Cagliari (Arbatax e Tortolì); 1 anno dal Convitto Nazionale “G. Falcone” di Palermo (Terrasini); 1 anno dal Convitto “Foscarini” di Venezia (Bibione); 2 anni dall’Educando “Setti Carraro Dalla Chiesa” di Milano (Peschiera del Garda); 1 anno dal Convitto “Pagano” di Campobasso; 1 anno dal Convitto “P. Galluppi” di Catanzaro.

L’organizzazione dell’edizione 2024 è stata affidata dall’A.N.I.E.S. al Convitto “Pasquale Galluppi” di Catanzaro che ha fissato lo svolgersi dell’evento dal 28 aprile al 5 maggio 2023. A sovrintendere l’intera manifestazione sarà l’Associazione Nazionale Istituti Educativi Statali nella figura della Presidente, dottoressa Anna Maria Zilli, e del suo Direttivo. L’iniziativa è in linea con le direttive ministeriali in materia di diffusione della cultura dello Sport, in quanto mira ad uno sviluppo armonico dello studente, in cui la formazione sportiva si inserisca nel più ampio tessuto della formazione etica, fatta di consapevolezza di sé e di rispetto per gli altri.

Finalità dell’evento è, in particolare, quella di educare alla partecipazione serena al gioco, al coinvolgimento attivo, al supporto motivazionale, all’accettazione della sconfitta e al “tifo” senza aggressività: queste sono le Linee Guida che devono sostenere ogni attività sportiva ed artistica di questa iniziativa di portata nazionale. Inoltre, l’intesa con il C.O.N.I. - che è parte integrante della manifestazione - è mirata a garantire disciplina e corretta applicazione delle regolamentazioni sportive, in una dimensione di educazione costruttiva e rispettosa. Riuscire a coinvolgere attraverso un comune denominatore l’azione formativa di tutte le componenti che operano all’interno di un Progetto come questo rappresenta un avvenimento altamente educativo per gli studenti coinvolti ed allo stesso tempo stimolante e proficuo per coloro che lo realizzano attraverso il lavoro comune di tutti gli operatori.

Gli obiettivi che il progetto porta con sé si raggiungono, infatti, attraverso il concorso di tutte le componenti che, a vario titolo, partecipano al processo formativo in un contesto di strategie omogenee ed opportunamente armonizzate.

Assume inoltre particolare valenza educativa la considerazione che il giudizio sulla prestazione passi non solo attraverso la valutazione dell’aspetto agonistico ma anche attraverso opportune verifiche preliminari quali il rispetto delle regole, l’assenza di particolari sanzioni, la ricerca della collaborazione e il senso del gruppo, nonché l’accettazione serena delle decisioni di chi è preposto a giudicare. È anche grazie alla partecipazione a progetti di questa natura che coloro che operano all’interno di un’Istituzione Educativa possono trovare l’occasione di proporsi all’utenza come gruppo unito, essere stimolati al confronto aperto e avere la possibilità di tradurre in modelli comportamentali i sani valori della convivenza civile.

Tali concetti si rivelano particolarmente importanti se estesi ai giovani provenienti dalle aree a rischio che il progetto intende coinvolgere in via prioritaria, nell’ambito di quei processi inclusivi che la scuola – e in particolare convitti ed educandati – deve potenziare e favorire.

2. CONTENUTI OPERATIVI DI RIFERIMENTO

I principi contenuti nelle Linee Guida rappresentano una risorsa educativa di fondamentale importanza nel percorso di crescita delle giovani generazioni e devono trovare un riscontro concreto sia nelle attività didattico - educative curricolari, sia in quelle extra curricolari, sportive e formative, di ogni Istituzione. Il Convitto “Galluppi” di Catanzaro, attraverso il suo personale, metterà in campo tutte le risorse e gli strumenti per riuscire a coinvolgere il numero maggiore di Istituzioni Educative Statali.



Al fine di predisporre le attività preliminari che precedono l’invio delle compagini alla fase esecutiva del Progetto, ogni Istituzione Educativa avrà cura di nominare un apposito Comitato preposto a tale funzione, coordinato da un referente che svolgerà un lavoro di raccordo all’interno del proprio gruppo operativo. **I dati del referente d’Istituto vanno inviati attraverso il modulo Google predisposto** e inviato a tutte le istituzioni scolastiche **entro l’11 novembre 2023**. Il lavoro di raccordo a livello centralizzato verrà invece svolto dal Delegato Nazionale del Progetto “Convittadi”, appositamente nominato dall’Associazione Nazionale degli Istituti Educativi Statali, appartenente all’Istituzione Educativa organizzatrice. Per quanto riguarda la gestione e la supervisione delle varie attività inerenti l’organizzazione, il Convitto “Galluppi” di Catanzaro si avvarrà di uno staff composto da un Responsabile Tecnico Sportivo Qualificato e di professionisti operanti all’interno della propria Istituzione, che sarà distribuito per competenze all’interno dei vari ambiti operativi (reception, ufficio stampa, segreteria organizzativa, raccolta e pubblicazione dati, informatizzazione canalizzata, implementazione notizie sul sito dedicato e i social networks, produzione materiale video - fotografico, collegamenti e collaborazioni presso le sedi di svolgimento delle attività, ausilio alle delegazioni, rapporti con le istituzioni e il Coni, ecc...).

3. FINALITA’

Il Progetto si propone il raggiungimento delle seguenti finalità:

- Offrire agli studenti particolari opportunità formative per crescere attraverso il confronto;
- Favorire l’impegno progettuale e sinergico di tutte le componenti di ogni Istituzione;
- Stimolare lo scambio di esperienze, risvegliando nei giovani il senso di appartenenza;
- Soddisfare le aspettative dei giovani fornendo loro strumenti per migliorare competenze e capacità;
- Vivere esperienze stimolanti attraverso la conoscenza di un territorio nuovo ed unico dell’Italia.

4. TEMPI DI ATTUAZIONE

Il programma della manifestazione si svolgerà nell’arco di una settimana durante l’anno scolastico. Il periodo preso in considerazione per l’attuazione delle competizioni durante la 16^a Edizione è quello compreso tra **il 28 aprile e il 5 maggio 2024 con un soggiorno di 8 giorni e 7 notti**.

Per l’ospitalità dei partecipanti (circa 2200 tra atleti ed accompagnatori), sono state individuate due strutture ricettive distanti tra loro non più di un km dotate di spazi e campi da allestire per lo svolgimento di talune competizioni sportiva:

- FALKENSTEINER CLUB FUNIMATION GARDEN CALABRIA
Località Torre Mezza Praia SS18
IT-88022 Acconia di Curinga (CZ)
- LA PRAYA VIALLAGGIO CLUB
Contrada Scalo VV IT, SS 18 Tirrena Inferiore, 89812 Pizzo

5. MODALITA’ E TEMPI DI ISCRIZIONE

Di seguito si riassumono i termini da ricordare per l’invio della modulistica d’iscrizione e dei versamenti.

IMPORTANTE: per poter partecipare alle Convittadi si deve essere in regola con l’iscrizione all’ANIES sia per il 2022 che per il 2023.

- **entro l’11 dicembre 2023:** invio del modulo d’iscrizione all’Istituzione Educativa Organizzatrice all’indirizzo convittadi@convittogalluppicz.edu.it (**Allegato 1**);
- **entro il 10 gennaio 2024:** invio degli elaborati per il Concorso “Logo” (**dati a pag. 10**);
- **entro il 20 gennaio 2024:** invio scheda di prenotazione (**Allegato 2**) alla segreteria organizzativa all’indirizzo convittadi@convittogalluppicz.edu.it;



- **entro il 20 gennaio 2024:** versamento della quota d’iscrizione (euro 500,00) al Convitto “P. Galluppi” di Catanzaro (**dati a pag. 6**);
 - **entro il 31 gennaio 2024:** versamento caparra confirmatoria del 30% degli alunni aderenti (**dati a pag. 6**);
 - **8 febbraio 2024:** sorteggio e stesura dei calendari sportivi a cura della Commissione Tecnica presso il Convitto “Galluppi” di Catanzaro;
 - **9 febbraio 2024:** riunione generale dei referenti d’Istituto presso il Convitto “Galluppi” di Catanzaro;
 - **entro il 30 marzo 2024:** invio elenchi nominativi all’Istituzione Educativa Organizzatrice (**Allegato 4 e Allegato 5**); saldo quote di partecipazione strutture alberghiere.
- L’invio dei nominativi degli iscritti avverrà attraverso un’apposita scheda prestampata da compilare accuratamente in ogni sua parte e sarà accompagnato da una formale certificazione sottoscritta in calce dal Rettore - Dirigente Scolastico attestante la regolarità delle posizioni scolastiche, assicurative e sanitarie di ogni partecipante (**Allegato 3**).

Si ribadisce che i termini per le iscrizioni delle compagini che parteciperanno alla fase attuativa sono fissati entro l’11 dicembre 2023. Successivamente, il giorno 9 febbraio 2024 (salvo imprevisti) verrà convocata una riunione generale di Coordinamento presso il Convitto “Galluppi” di Catanzaro, alla quale verranno invitati i referenti dei Comitati Organizzatori di ogni singolo Istituto che avrà fatto pervenire l’iscrizione. L’invio dei nominativi degli iscritti avverrà attraverso un’apposita scheda prestampata da compilare accuratamente in ogni sua parte e sarà accompagnato da una formale certificazione sottoscritta in calce dal Rettore - Dirigente Scolastico attestante la regolarità delle posizioni scolastiche, assicurative e sanitarie di ogni partecipante.

6. CATEGORIE DEI PARTECIPANTI

Si prevede la partecipazione di studenti regolarmente iscritti al Convitto o al Semiconvitto appartenenti a categorie comprese in un triennio anagrafico:

- **Scuola Secondaria di I grado** (anni 2011 / 2012 / 2013)
- **Scuola Secondaria di II grado** (anni 2008 / 2009 / 2010)

Sarà discrezione di ogni Istituzione Educativa partecipante stabilire a quante e quali delle discipline iscriversi e se con una o entrambe le categorie previste.

7. SEDE DELLA MANIFESTAZIONE

Come già anticipato, per l’anno scolastico 2023/2024 la sede scelta per ospitare la fase attuativa della 16^a Edizione del Progetto “Convittadi” è la città di Catanzaro. Oltre agli spazi disponibili all’interno dei villaggi ospitanti, verranno utilizzati alcuni impianti sportivi che distano dai 500 metri ai 30 km. Il trasporto ai campi esterni avverrà mediante bus appositamente predisposti, come già attuato nelle passate edizioni di Arbatax, Tortoli, Terrasini, Bibione, Lignano Sabbiadoro, Peschiera del Garda e Campobasso e di Catanzaro.

8. ATTIVITA’ INTEGRATIVE

Nei momenti non dedicati ai confronti inseriti nel calendario delle attività, ogni Istituzione Educativa partecipante potrà liberamente ricavare uno spazio da dedicare alla scoperta del territorio, oltre alla possibilità di organizzare autonomamente delle escursioni organizzate previste dal programma, comprendente alcune visite alle città ed alle attrazioni storico - artistico - turistiche e ludiche di maggiore attrazione. Durante ogni serata gli studenti delle diverse istituzioni educative si potranno esibire in rappresentazioni teatrali e musicali; inoltre nel villaggio è previsto l’intrattenimento dell’Open Disco Music che coinvolgerà i giovani ospiti con musiche e balli fino alle ore 23.00.

Altri momenti fortemente caratterizzanti e socializzanti saranno offerti dalle due **Cerimonie di apertura (nel centro storico della città di Catanzaro) e di chiusura (Premiazioni)** della Manifestazione, in cui ogni studente - atleta potrà vivere e condividere l’emozione dell’attesa e la soddisfazione del risultato ottenuto assieme ai propri coetanei, suggellando così un importante momento educativo e di crescita senza che nessuno venga trascurato.



9. DISCIPLINE IN PROGRAMMA

Per questa 16^a Edizione del Progetto “Convittiadi” vengono proposte le seguenti discipline che potranno essere implementate o ridotte previo parere della commissione tecnica:

- Basket,

- Calcio a 5 femminile,

- Calcio a 5 maschile,

- Calcio Balilla,

- Atletica (Corsa Campestre; Staffetta Mista 4x100 su pista),

- Nuoto,

- Pallavolo femminile,

- Sand Volley,

- Scacchi,

- Tennis,

- Tennis tavolo,

- Hockey su prato (in via sperimentale)

- Teatro,

- Musica.
- N.B. per quanto riguarda le due discipline artistiche del Teatro e della Musica, i gruppi iscritti saranno liberi di esibirsi, fermi restando i limiti di tempo stabiliti (25 minuti), senza una classifica finale; a tutti verrà consegnato un attestato di partecipazione e ad ogni gruppo un omaggio simbolico. Come nelle precedenti Edizioni, i gruppi teatrali e musicali si esibiranno prevalentemente la sera.

10. STRUMENTI OPERATIVI

Per le competizioni in ambito sportivo le Delegazioni verranno fornite preventivamente del materiale necessario per la partecipazione agli incontri, in particolare liste gara, referti e palloni per il riscaldamento. Tali strumenti verranno predisposti dal settore arbitrale del C.O.N.I. di concerto con il Responsabile Tecnico Qualificato del Convitto di Catanzaro, che indicherà anche le modalità di compilazione ed i termini di presentazione e svolgerà inoltre una funzione di raccordo tra il settore arbitrale e i responsabili delle singole Delegazioni.

11. MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Gli abbinamenti per le competizioni sportive di squadra verranno effettuati **tramite sorteggio nell'ambito della riunione della Commissione Tecnica programmata per giovedì 8 febbraio 2024** (salvo imprevisti) presso il Convitto “P. Galluppi” di Catanzaro. Gli arbitraggi saranno designati a cura dei responsabili del C.O.N.I. e del Responsabile Tecnico Qualificato del Convitto di Catanzaro secondo il principio della neutralità.

I sorteggi delle squadre realizzati durante la Commissione Tecnica e tutte le informazioni inerenti l'organizzazione della Manifestazione verranno comunicati alla Riunione Generale di Coordinamento che si terrà con i referenti delle singole Istituzioni Educative prendenti parte alla Manifestazione venerdì 9 febbraio (salvo imprevisti) sempre presso il Convitto “P. Galluppi” di Catanzaro. Successivamente, ad ogni Istituzione partecipante verrà inviata formale comunicazione scritta di quanto stabilito.

12. REGOLAMENTI

I Regolamenti specifici delle discipline sportive in programma vengono formulati e forniti alle Delegazioni a cura della Commissione Tecnica, tenendo conto dei Regolamenti applicati fino ad ora. Durante la Riunione Generale di Coordinamento l'applicazione di detti Regolamenti sarà oggetto di valutazione da parte del Responsabile Tecnico Qualificato, dei Commissari e dei singoli referenti d'Istituto che, di comune accordo con il rappresentante del C.O.N.I. per il Settore Arbitrale, stabiliranno l'applicazione totale o parziale delle regolamentazioni previste per le normali competizioni agonistiche ed eventuali migliorie. A seguito di ciò, il rispetto di quanto sancito dovrà successivamente essere rigoroso per tutti.



13. COSTI DI SOGGIORNO

Il costo di soggiorno per ogni singolo studente nelle strutture individuate è di € 57,00 al giorno e comprende **trattamento Pensione Completa (Prima colazione, pranzo e cena con acqua e soft drink). Il trattamento comincia con la cena del giorno di arrivo e termina con il pranzo del giorno di partenza.** Organizzazione del turno unico o turni presso i ristoranti da concordare. Pernottamento in camere multiple. I transfer da e per la stazione/aeroporto di Lamezia Terme (CZ) sono compresi nella quota di soggiorno. La disponibilità e i costi delle stanze singole e doppie da destinare agli educatori saranno comunicate entro il 30 novembre 2023.

14. QUOTA DI ISCRIZIONE

La quota d'iscrizione alla Manifestazione è di **€ 500,00** per ogni Istituzione Educativa partecipante e dovrà essere versata al Convitto “Galluppi” entro il 20 gennaio 2024 utilizzando il seguente codice **IBAN: IT59 R082 5804 4010 0600 0003 329**

La settimana prescelta per la fase esecutiva della Manifestazione osserverà il seguente programma di massima (il prospetto definitivo sarà compilato all'uscita dei calendari degli incontri):

15. CALENDARIO DELLE ATTIVITA'

PROGRAMMA DI MASSIMA

Domenica 28 Aprile

Pomeriggio: Arrivo delle Delegazioni e consegna delle camere e del materiale tecnico ai referenti

- Sera: Cena a seguire Riunione Tecnica presso FALKENSTEINER CLUB FUNIMATION GARDEN CALABRIA

Lunedì 29 Aprile

Ore 7.30 Colazione

Ore 9.00 Attività sportive

Ore 13.00 Pranzo

Ore 16.00 Attività sportive

Ore 19.30 Cena

Sera: Teatro/Musica

Martedì 30 aprile

Ore 7.30 Colazione

Mattino: Attività Sportive

Ore 13.00 Pranzo

Pomeriggio: **CERIMONIA INAUGURALE**

Ore 19.30 Cena

Sera: Teatro/Musica

Mercoledì 1 Maggio

Ore 7.30 Colazione

Mattino: Attività Sportive

Ore 13.00 Pranzo



Pomeriggio: Attività Sportive

Ore 19.30 Cena

Sera: Teatro/Musica

Giovedì 2 Maggio

Ore 7.30 Colazione

Mattino: Attività Sportive

Ore 13.00 Pranzo

Pomeriggio: Attività Sportive /Musicali

Ore 19.30 Cena

Sera: Teatro/Musica

Venerdì 3 Maggio

Ore 7.30 Colazione

Mattino: **QUARTI DI FINALE ATTIVITA' SPORTIVE**

Ore 13.00 Pranzo

Pomeriggio: **SEMIFINALI ATTIVITA' SPORTIVE**

Ore 19.00 Cena

Sera: Teatro/Musica

Sabato 4 Maggio

Ore 7.30 Colazione

Mattino: **FINALI SPORT DI SQUADRA**

Ore 13.00 Pranzo

Pomeriggio: **PREMIAZIONI e CERIMONIA CONCLUSIVA**

Ore 19.30 Cena

Domenica 5 Maggio

Ore 8.00 Colazione

Ore 13:00 Pranzo e saluti di commiato alle Delegazioni/ partenze

16. STRUMENTAZIONI E PRESENTAZIONE RICHIESTE

Al C.O.N.I. vengono richieste le prestazioni arbitrali per le discipline sportive in programma, il materiale necessario per la presentazione agli incontri (liste gara e referti), nonché la presenza di un delegato alla riunione generale di Coordinamento che si terrà il 9 febbraio 2024 presso il Convitto “Galluppi” di Catanzaro. Agli arbitri verrà inoltre chiesto l’impegno di provvedere alla segnalazione di quegli atleti che si distinguono per una condotta esemplare nel corso delle gare nell’ambito della manifestazione al fine di assegnare il premio “Fair Play”.

17. ABBIGLIAMENTO E MATERIALI

Ogni Delegazione che si presenterà alla Manifestazione dovrà fornire ai propri atleti partecipanti la divisa di rappresentanza del proprio Istituto (tuta o maglietta “polo”) e ai propri referenti un sufficiente numero di gagliardetti



dell’Istituzione Educativa da usare per un unico scambio con le altre Istituzioni partecipanti. Ogni gruppo porterà inoltre un numero sufficiente di palloni per uso personale ed attività di allenamento fuori dalle competizioni.

18. OMAGGI

I materiali per le Premiazioni finali (Coppe, Medaglie, Targhe per gli Arbitri) verranno acquistati dal Convitto Organizzatore utilizzando le somme delle quote d’iscrizione destinate all’ANIES. Il Convitto “Galluppi” di Catanzaro donerà ad ogni partecipante una maglietta personalizzata con la stampa del Logo Ufficiale a ricordo della Manifestazione.

19. DOCUMENTAZIONE

Ogni Delegazione iscritta alla Manifestazione dovrà essere in regola con la seguente documentazione:

a) **Certificato medico di idoneità alla pratica sportiva non agonistica** per ogni studente/atleta partecipante (da conservare presso la segreteria di ogni Istituto, e con conseguente dichiarazione del Rettore, da inviare all’Istituzione Educativa organizzatrice (**Allegato 3**), di aver acquisito tutte le certificazioni mediche dei partecipanti ed attestante al contempo la regolarità delle posizioni scolastiche ed assicurative di ogni iscritto);

b) **Documento di identità in originale degli iscritti alle gare**, da presentare agli arbitri assieme alle liste. Inoltre ogni Delegazione che si presenterà alla Manifestazione dovrà prevedere di affidare ad un proprio incaricato il compito di contribuire alla documentazione degli avvenimenti durante le singole giornate di attività attraverso notizie e materiale fotografico. Tale materiale confluirà presso l’Ufficio Stampa allestito in sede, ed una selezione dei prodotti maggiormente significativi verrà pubblicato sul sito dell’evento nell’apposita sezione MULTIMEDIA (Fotogallery e Videogallery).

20. NUMERO DI PARTECIPANTI

Di seguito vengono indicati per ogni disciplina i numeri minimi e massimi dei partecipanti per le liste gara. Ciò significa che è tuttavia possibile un allargamento di qualche unità della “rosa” di ogni compagine, fermo restando che le liste gare dovranno mantenere gli estremi dei numeri sotto riportati:

DISCIPLINE	CATEGORIA “SMALL”	CATEGORIA “LARGE”	GRUPPO MISTO
Baket	12 (min. 6)	12 (min. 6)	
Calcio a 5 Femminile	10 (min. 6)	10 (min. 6)	
Calcio a 5 Maschile	10 (min. 6)	10 (min. 6)	
Calcio Balilla	4 (min. 2)	4 (min. 2)	
Atletica (c.c. + 4x100)	4 M/4 F + 2M/2F	4 M/4 F + 2M/2F	
Nuoto (M/F) (s.l./s.d./staff.)	4 M/4 F + 2M/2F	4 M/4 F + 2M/2F	
Pallavolo Femminile	12 (min. 7)	14 (min. 7)	
Sand Volley (M/F)	8 (min. 5)	6 F (min.4) – 6M (min.4)	
Scacchi	4	4	
Tennis	2 M/ 2F + 1M/1F	2 M/ 2F + 1M/1F	
Tennis tavolo	4	4	
Teatro			Libero
Musica			Libero

21. CONCORSO LOGO “CONVITTIADI”

Per dare visibilità al Progetto “Convittiadi” è bandito un concorso per la realizzazione di un disegno che rappresenti il logo ufficiale della manifestazione. Il disegno del logo deve rappresentare graficamente e significativamente i principali motivi ispiratori del Progetto: “Lo sport ci unisce” come importante momento di unione/inclusione, solidarietà ed amicizia tra gli studenti delle nostre istituzioni.

Al concorso possono partecipare gli alunni convittori, semiconvittori ed esterni delle istituzioni educative compresi nell’età delle due categorie previste. La partecipazione può essere singola o di gruppo. I lavori devono essere inviati obbligatoriamente in formato digitale ed eventualmente anche cartaceo. Pertanto il logo deve essere inviato tramite file in formato pdf e, se previsto dagli autori, anche in formato vettoriale.



Tecnica rappresentativa: formato 25x35, cartoncino (grammatura a scelta), cartoncino telato, tela, tavoletta di legno.
Tecnica grafico-pittorica: acrilici, acquerello, carboncino, matite /matite colorate.

L’elaborato deve presentare un breve titolo o slogan d’accompagnamento. Esso sarà parte integrante del logo o staccato dallo stesso, a seconda delle valutazioni del partecipante.

Sempre in formato digitale, il logo e lo slogan possono essere accompagnati da un file contenente le indicazioni d’uso (ad esempio: denominazione della tecnica adottata-colori scelti, presentazione di un’eventuale versione in bianco e nero, etc.).

Logo e ulteriori contenuti devono essere **inviati entro mercoledì 10 gennaio 2024** al Convitto “Galluppi” di Catanzaro tramite: – e-mail, all’indirizzo convittiadi@convittogalluppicz.edu.it o PEC, all’indirizzo czvc01000a@pec.istruzione.it o eventualmente tramite Posta ordinaria all’indirizzo Corso Mazzini,51 – 88100 Catanzaro. ” La comunicazione avrà come oggetto: “Concorso Logo Convittiadi 2024”.

La lettera di accompagnamento al logo conterrà le generalità dell’autore (o degli autori). Gli elaborati devono essere prodotti cartoncino (grammatura a scelta), cartoncino telato, tela, tavoletta di legno, o file multimediale ed avere le dimensioni di 35x25 e devono recare le generalità dell’autore o degli autori (se si tratta di un gruppo); infine devono recare un breve titolo o slogan d’accompagnamento.

Gli elaborati pervenuti saranno valutati da un’apposita commissione presieduta dal delegato nazionale e composta da esperti in materie artistiche, tra cui docenti del Convitto “Galluppi” di “Arte e Immagine”. Successivamente, i risultati finali saranno resi noti sul sito dell’A.N.I.E.S. e i vincitori riceveranno comunicazione tramite lettera. Il giudizio della giuria sarà insindacabile ed inappellabile. Verranno premiati i primi tre classificati ed in caso di lavoro di gruppo il premio verrà conferito allo stesso nel suo insieme. Tutte le istituzioni che parteciperanno al concorso inviando degli elaborati verranno comunque omaggiate con un attestato di partecipazione. La premiazione dei 3 disegni vincitori avverrà durante la manifestazione conclusiva.

22. UFFICIO STAMPA

Le aspettative e le emozioni che il Progetto “Convittiadi” stimola nei giovani studenti che frequentano i Convitti Nazionali e gli Educandati femminili devono trovare riscontro prima, durante e dopo la fase attuativa della Manifestazione. A tale scopo viene istituito un apparato idoneo a supportare la fase di lancio, di svolgimento e di documentazione dell’evento che curi le iniziative pubblicitarie e di marketing con graduale intensità e divulgazione. Presso la sede del Convitto “Galluppi” di Catanzaro, dal mese di dicembre 2022 sarà operativo un Ufficio Stampa che avrà il compito di catalizzare le informazioni e le notizie relative alla Manifestazione, e di pubblicizzarne a largo raggio le fasi di avvicinamento, di organizzazione e di realizzazione. L’Ufficio Stampa si rapporterà inoltre con la Direzione dell’A.N.I.E.S. durante la fase protocollare dedicata all’invito rivolto alle autorità territoriali e non; presso tale Ufficio confluiranno tutte le richieste di accredito per la partecipazione alla Cerimonia di Apertura. Durante la settimana di svolgimento dell’evento l’Ufficio curerà la pubblicazione e la trasmissione in tempo reale delle news e dei comunicati stampa in via telematica agli apparati competenti, primo tra tutti il sito dell’Associazione Nazionale degli Istituti Educativi dello Stato. L’Ufficio sarà coordinato da personale del Convitto esperto in materia sotto la supervisione del Delegato Nazionale, del Responsabile Tecnico e la sua redazione sarà composta docenti ed educatori oltre che da studenti dei licei cittadini che svolgeranno dei percorsi dei PCTO all’interno del nostro Convitto.

23. INDIRIZZO ISTITUZIONE EDUCATIVA ORGANIZZATRICE

Convitto Nazionale “P. Galluppi” Corso Giuseppe Mazzini, 51 88100 CATANZARO

Delegato Nazionale: Rettore Professoressa Stefania Cinzia Scozzafava

Tel: 0961 741155

Fax: 0961 744768

E-mail: czvc01000a@istruzione.it



E-mail-pec: czvc01000a@pec.istruzione.it

Sito Web: www.convittogalluppicz.edu.it

SITO WEB DEDICATO ALLA 16^a edizione delle Convittiadi: www.convittiadicatanzaro.it

24. REGOLAMENTI SPORTIVI

BASKET

Composizione delle squadre

Ogni squadra potrà iscrivere a referto in ogni gara 12 giocatori (di cui 5 scendono in campo) e due docenti responsabili. Sono ammesse massimo 2 giocatrici in campo. Soltanto i giocatori e i docenti responsabili iscritti a referto possono entrare sul terreno di gioco. Dopo la consegna della lista dei partecipanti alla gara, debitamente firmata, la composizione della squadra non può essere modificata.

Impianti ed attrezzature

I campi sono di norma regolamentari; sono tollerate misure diverse. I canestri sono di tipo regolamentare (altezza m. 3.05), i palloni regolamentari (n. 5 per la categoria “Small” e n. 7 per la categoria “Large”).

Tempi di gioco

In tutte le fasi le gare si svolgeranno in 4 tempi di 7 minuti effettivi ciascuno, con intervallo di 5 minuti tra il secondo e il terzo tempo.

Sospensioni

Può essere chiesta una sospensione per squadra di un minuto nel primo/secondo tempo di gioco ed un'altra nel terzo/quarto tempo. È prevista una sospensione per ogni tempo supplementare disputato.

Superamento della metà campo

Il tempo per portare o far pervenire la palla in attacco è di 8 secondi, vige la regola dell'infrazione di campo.

Durata dell'azione d'attacco

Ogni qualvolta un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva sul terreno di gioco, la sua squadra deve effettuare un tiro entro 24 secondi (sia Small che Large).

Fallo tecnico del giocatore in campo

Il fallo tecnico di un giocatore in campo è sanzionato con un tiro libero e rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria.

Fallo tecnico della panchina

Il fallo tecnico della panchina è sanzionato con due tiri liberi e la rimessa dal punto centrale della linea laterale da parte della squadra avversaria.

Falli di squadra

Una squadra esaurisce il “bonus” se commette quattro falli di squadra in un periodo di gara.

Difesa

Per la categoria “Small” si può utilizzare solo la difesa a uomo, mentre per la categoria “Large” è consentito l'utilizzo di qualsiasi tipo di difesa.

Casi di parità



In caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si svolgerà un tempo supplementare di 5 minuti ed in caso di ulteriore parità si procederà ai tempi supplementari ad oltranza, fino a che non si sblocca la parità.

Il Torneo prevede gli scontri diretti fino alla classifica finale. Nella fase successiva le semifinali saranno composte attraverso la seguente formula: la prima classificata incontrerà la quarta classificata e la seconda classificata incontrerà la terza classificata. In caso di parità, la squadra vincente è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

1. risultati conseguiti negli incontri diretti
2. quoziente canestri risultante da detti incontri
3. quoziente canestri risultante da tutti gli incontri sostenuti
4. dal maggior numero di canestri realizzati dalla squadra.

CALCIO A 5 FEMMINILE e MASCHILE

Divisa di gara

Tutti i giocatori devono indossare scarpe da calcetto o ginnastica, con suola in gomma. E' obbligatorio l'uso dei parastinchi. E' vietato l'utilizzo delle scarpe da calcio (anche con soles e tacchetti in gomma) ed indossare oggetti che siano pericolosi per se stessi e per gli altri giocatori (catenine, braccialetti, anelli, orologi, ecc.). Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni di squadra. Il pallone di gara deve essere misura 4 a rimbalzo controllato per entrambe le categorie.

Composizione delle squadre

Squadre composte da un massimo di dieci giocatori a referto, cinque in campo (di cui 4 giocatori ed uno in porta) per la disputa della gara. Soltanto i giocatori iscritti a referto, oltre a 2 docenti responsabili, possono accedere all'interno del terreno di gioco.

Tempi di gioco

Ogni partita si disputa con 2 tempi di gara da 15 minuti con time-out su richiesta di capitano o allenatore, 1 minuto per tempo, per squadra. Nel secondo tempo non si può usufruire di time-out non richiesti nel primo. Il time-out può essere concesso alla squadra che lo richiede (a gioco fermo) solo quando questa è in possesso del pallone.

Regole di gioco

Il portiere dovrà sempre spossessarsi del pallone entro 4 secondi sia che lo giochi con le mani (dentro la propria area) che con i piedi nella propria metà campo. Dopo essersi spossessato della palla con le mani o con i piedi non può riceverla di ritorno da un compagno (sia di piede che di testa), prima che abbia superato la linea mediana o sia stato toccato da un avversario. Quando il pallone ha superato la metà campo o è stato toccato da un avversario è sempre consentito il retropassaggio al portiere che può quindi toccare senza problemi la sfera con i piedi. Come nel calcio a 11 la può prendere anche con le mani a patto che il passaggio non sia stato di piede e volontario (non verrà perciò punito il portiere se prende la palla con le mani a seguito di un contrasto o per un calcio maldestro del collega). Pertanto la regola, salvo il dovere di superare la metà campo se si controlla la palla, è identica al calcio. Il portiere ha 4 secondi per rimettere la palla in gioco altrimenti subirà una punizione indiretta dal limite dell'area e se ritarda la rimessa con l'intenzione di perdere tempo potrà anche essere ammonito. Il portiere può lanciare il pallone con le mani nella metà campo avversaria, ma non può segnare di mano.

Calci di punizione

Qualora venga commesso un fallo punibile con un calcio di punizione diretto, questo sarà conteggiato alla squadra come "cumulativo". Quando una squadra abbia già commesso 5 falli cumulativi, dal sesto in poi sarà punita con un "Tiro Libero". Se il fallo è stato subito tra il punto del T.L. e la propria porta, si tirerà sempre dall'apposito dischetto, mentre se il fallo è avvenuto nell'ultima fascia di 10 metri, chi ne usufruisce può a sua discrezione scegliere se batterlo dal dischetto oppure dal punto ove è avvenuta l'infrazione. Su T.L. si deve tirare in porta e non passare la palla.



Distanza regolamentare sulle punizioni

La distanza è di 5 metri. La punizione va battuta sempre entro 4 secondi altrimenti sarà comunque invertita anche se gli avversari sono più vicino di 5 metri; solo sulle punizioni è comunque possibile richiedere agli arbitri il rispetto della distanza, ma sempre entro i 4 secondi. Autorizzati a chiedere la distanza sono SOLO il giocatore sul pallone o quello più vicino all'arbitro. In tal caso si deve attendere l'assenso del direttore di gara per battere la punizione e da quel momento partiranno nuovi 4 secondi per calciare la palla. Sui T.L. il portiere può portarsi fino ad una distanza di 5 metri da chi batte, mentre tutti gli altri giocatori devono stare dietro la linea del pallone e a 5 metri dallo stesso. Sui T.L. non c'è conteggio dei 4 secondi. Se un attaccante commette un'infrazione sul T.L. sarà assegnata una punizione per i difendenti.

Ultimo uomo - espulsione del calciatore

La regola è diversa dal calcio: l'espulsione di un difensore che ferma un avversario lanciato verso la porta ci sarà solo se la porta è totalmente sguarnita, quindi senza più nemmeno il portiere.

Scivolata

E' azione fallosa anche se si prende di netto il pallone e non si tocca il portatore di palla e vale anche per il portiere in area, che subirà un rigore se la commette. Se si calcia il pallone mentre si è a terra sarà sempre punizione indiretta per gioco pericoloso.

Vantaggio

L'arbitro può concederlo quando lo ritiene opportuno e se poi non si concretizza può entro breve tempo tornare indietro e fischiare il fallo. Se lo ha concesso per un fallo che sarebbe stato di punizione diretto, alla prima interruzione successiva ferma il gioco ed avvisa la squadra che il conteggio dei cumulativi è aumentato di 1 (o più a seconda dei falli e dei vantaggi concessi). In caso d'espulsione la squadra che la subisce gioca in inferiorità numerica per 2 minuti (che finirà di scontare nel 2° tempo se la subisce alla fine del primo) dopodiché si può integrare il calciatore espulso anche a gioco in svolgimento ma sempre previo consenso dell'arbitro. I calciatori espulsi devono recarsi fuori dal campo (e non possono sostare all'interno dell'impianto) Se la squadra in inferiorità subisce una rete può reintegrare un calciatore mancante; però due squadre che giocano in inferiorità numerica alla pari (4 contro 4 o 3 contro 3), anche in caso di rete devono attendere sempre 2 minuti per integrare gli espulsi. La rimessa laterale si effettua con i piedi (per la Categoria “Small” anche con le mani) ed il pallone va posto sulla linea laterale o comunque entro 25 cm esternamente alla riga. I piedi possono toccare la linea ma non devono invadere il campo di gioco. La rimessa si deve effettuare, con pallone fermo, assolutamente entro 4 secondi e non si può chiedere la verifica della distanza (che è di 5 metri): in questo caso però se un giocatore difendente viene colpito dal pallone sulla rimessa perché volontariamente fermo a meno di 5 metri è passibile di ammonizione (a discrezione dell'arbitro); se invece viene colpito per caso e non c'è volontà di ostruzionismo si concede la sola ripetizione della rimessa. Il conteggio dei 4 secondi inizia quando il pallone è giocabile e parte quindi se il pallone viene tenuto in mano e non a terra o anche se non ci sia qualcuno a battere la rimessa mentre il pallone è già sulla linea. Se la palla viene battuta in movimento o viene commessa una infrazione alle norme sopra esposte, la rimessa viene invertita. Il retropassaggio dalla rimessa laterale direttamente al portiere si può fare ma quest'ultimo può riprendere il pallone solo con i piedi.

Calcio d'angolo

Va effettuato con i piedi entro 4 secondi, altrimenti si riprende con una rimessa dal fondo del portiere. Non si chiede la distanza ma ci si comporta come sulle laterali: in caso d'inadempienza il difensore non a distanza che viene toccato dalla palla è passibile di ammonizione e il gioco si riprende con la ripetizione della stessa. Se la palla viene battuta in movimento o spostata rispetto all'intersezione delle linee, a differenza delle laterali, si deve ripetere.

Calci di rigore

I tre calciatori che effettuano i primi 3 tiri dovranno essere indicati all'arbitro dal capitano, scelti tra i nominativi elencati sulla distinta compilata prima della gara. I tiri ad oltranza dovranno essere calciati da altri calciatori sempre iscritti nelle distinte di gara. Nei calci di rigore sono consentite le “finte” ma non è consentito eseguirle quando la rincorsa è terminata.

Colori delle maglie



Nel caso di colori uguali delle maglie spetterà alla squadra prima menzionata in calendario la sostituzione delle stesse, o di indossare le apposite pettorine.

Qualificazioni

Le squadre, in base al numero dei Convitti aderenti, saranno ripartite equamente in gironi di qualificazione. Si qualificano ai successivi turni, ad eliminazione diretta, le prime due squadre classificate di ogni girone. Nel caso in cui 2 squadre si classifichino al secondo e terzo posto con lo stesso punteggio, l'accesso alla fase successiva verrà determinato secondo i seguenti parametri:

- risultati conseguiti negli incontri diretti;
- migliore differenza reti;
- maggior numero di reti realizzate.
- minor numero di reti subite.

Se per la fase successiva ci sono 3 squadre alla pari, si ricorre alla classifica avulsa, valutando nell'ordine:

- risultati conseguiti negli incontri diretti;
 - migliore differenza reti fra le squadre coinvolte nella classifica avulsa;
 - maggior numero di reti realizzate negli incontri diretti;
 - minor numero di reti subite negli incontri diretti;
- miglior differenza reti fra tutti gli incontri del girone.

Nella fase ad eliminazione diretta, per il passaggio al turno successivo, si giocheranno due eventuali tempi supplementari da 5 minuti ciascuno; in caso di parità si andrà ai calci di rigore come da regolamento F.I.G.C

Fair Play

Si invitano i docenti responsabili a fare in modo che i giocatori si salutino, prima e dopo la gara.

Norme di rinvio

Per quanto non previsto dalle norme citate, si fa riferimento al Regolamento Tecnico Federale della F.I.G.C.

CALCIO BALILLA

Il gioco del calcio balilla è un gioco del calcio in miniatura, scopo del gioco è fare goal all'avversario; 1 - Chi segna per primo 9 goal all'avversario vince la partita, ogni 5 goal complessivi si cambia campo; 2 - A sorte si decide chi inizia il gioco. La pallina si posiziona al centro del campo, e prima di essere lanciata verso la porta avversaria deve essere fatta battere contro una sponda del campo di gioco. Le palline successive andranno a chi ha subito goal;

3 - E' possibile passarsi la palla tra ometti di stecche diverse e anche della stessa stecca per un massimo di 10 secondi. Trascorso questo termine bisogna effettuare un tiro, altrimenti si commette fallo;

4 - Se l'ultimo passaggio è effettuato tra 2 ometti della stessa stecca o se si ferma la pallina, oppure se lo stesso ometto tocca la pallina 2 volte, prima di tirare in porta, bisogna far battere la pallina sulla sponda. In caso contrario si commette fallo;

5 - Chi tira in porta facendo girare la stecca più di 360 gradi, commette fallo;

6 - Il pallonetto (ovvero quando la pallina scavalca una o più stecche) non è consentito. Dopo un pallonetto, anche fortuito, la palla deve essere fatta battere su una sponda prima di tirare, altrimenti si commette fallo;

7 - Nel caso un giocatore commetta fallo, se la pallina passa all'avversario, sarà concessa la regola del vantaggio, in caso contrario essa verrà rimessa dal centro. L'eventuale goal sarà annullato;

8 - Se la pallina entra in porta e ne esce fortuitamente, il goal sarà considerato valido. Per maggiori informazioni si fa riferimento al regolamento nazionale.

Formula del torneo



Il torneo si svolge con una ripartizione per gironi (sia small che large). I primi due di ogni raggruppamento passeranno il turno e si troveranno in un tabellone classico ad eliminazione diretta.

ATLETICA

Gli atleti per poter partecipare devono essere adeguatamente preparati all’alto sforzo cardio-respiratorio richiesto.

CORSA CAMPESTRE

La campestre individuale si svolgerà su percorsi di 800 metri (femmine) e 1.000 metri (maschi) per la categoria “Small”, e su percorsi di 1.200 metri (femmine) e 1.500 metri (maschi) per la categoria “Large”. La partenza sarà in linea e l’arrivo attraverso un imbuto predisposto.

Requisiti di partecipazione gare individuali

Nelle gare individuali ogni squadra può schierare fino a 4 atleti per categoria. Possono partecipare gli studenti regolarmente iscritti ai Convitti ed Educandati Nazionali in qualità di convittori o semiconvittori, frequentanti le scuole interne o esterne.

Note tecniche

Per tutte le gare di ogni categoria non è consentito l’uso di scarpe chiodate, anche se modificate o munite di qualsiasi materiale. Il numero di gara fornito dall’organizzazione sarà apposto sulla parte anteriore della maglietta in maniera visibile. Tutti i partecipanti indosseranno il pettorale con il numero. In oltre ai partecipanti verrà consegnato un cartellino da compilare con i dati anagrafici da applicare sulla parte anteriore della maglietta. All’arrivo verrà staccato dai giudici per determinare la classifica sia individuale che a squadre.

Classifica individuale

Per ciascuna categoria verrà stilata una classifica dai giudici di gara in base all’ordine d’arrivo.

Classifica di squadra

Verrà attribuito ai partecipanti il punteggio corrispondente alla classifica individuale così come segue: 1 punto al primo, 2 punti al secondo, 3 punti al terzo e così via fino all’ultimo regolarmente classificato. Un componente della Squadra che si ritira viene squalificato o acquisisce il punteggio dell’ultimo classificato + 1. Risulterà vincitrice la Squadra che avrà totalizzato il minor punteggio sui 3 migliori atleti classificati. In caso di parità tra 2 o più Squadre la classifica verrà determinata dal migliore piazzamento individuale.

Norme di rinvio

Per quanto non previsto dalle norme citate, si fa riferimento al Regolamento Tecnico Federale della F.I.D.A.L.

STAFFETTA 4X100 MISTA SU PISTA

Requisiti di partecipazione alla staffetta

Nelle gare a staffetta ogni squadra deve schierare 4 atleti per categoria, Small e Large (2 ragazzi e 2 ragazze). Possono partecipare gli studenti regolarmente iscritti ai Convitti Nazionali in qualità di convittori o semiconvittori, frequentanti le scuole interne o esterne.

Note tecniche

Per le gare di ogni categoria non è consentito l’uso di scarpe chiodate, anche se modificate o munite di qualsiasi materiale. Zona di partenza: la 4x100 usufruisce degli stessi scalari della gara dei mt. 400. Il testimone dev’essere passato da un concorrente all’altro entro la zona “cambio”. Se il testimone cade, può essere raccolto dall’atleta al quale è caduto.



I concorrenti, dopo il passaggio del testimone, devono rimanere nelle loro corsie o zone fino a che tutte le squadre in gara abbiano effettuato il cambio, pena la squalifica. Nella staffetta 4x100 tutti i concorrenti devono percorrere il proprio tratto nella corsia assegnata.

Classifica

Saranno disputate delle batterie di qualificazione (massimo sei convitti per batteria). I convitti che avranno ottenuto i migliori tempi disputeranno la finale. Norme di rinvio Per quanto non previsto dalle norme citate, si fa riferimento al Regolamento Tecnico Federale della F.I.D.A.L.

NUOTO

Nuotata a stile libero

Il concorrente deve toccare la parete con una parte qualsiasi del corpo al completamento di ogni vasca ed all’arrivo. Una parte qualsiasi del corpo del concorrente deve rompere la superficie dell’acqua per tutta la durata della gara, con l’eccezione che, al concorrente stesso, sarà consentito rimanere in completa immersione nel corso della virata e per una distanza non superiore a 15 metri dopo la partenza e dopo ogni virata. Da quel punto, la testa deve avere rotto la superficie dell’acqua.

Nuotata a dorso

Prima del segnale di partenza, i nuotatori devono allinearsi nell’acqua, rivolti verso il bordo di partenza, con entrambe le mani aggrappate alle maniglie di partenza. E’ vietato prendere posizione con i piedi dentro o nella canaletta, o piegare le dita sopra il bordo della stessa. Al segnale di partenza e dopo l’esecuzione della virata, il concorrente dovrà spingersi e nuotare sul dorso per tutta la durata della competizione, eccetto quando esegue una virata. La posizione della testa non è rilevante. Una parte qualsiasi del corpo del concorrente deve rompere la superficie dell’acqua per tutta la durata della competizione. E’ permesso al concorrente di essere completamente immerso durante la virata, al termine della competizione e per una distanza non superiore ai 15 metri dopo la partenza e dopo ogni virata. Quando si esegue la virata deve esserci il tocco della parete con una qualche parte del corpo del nuotatore. Durante la virata le spalle possono essere ruotate oltre la verticale fino sul petto, dopodiché per iniziare la virata è consentita una trazione continua di un singolo braccio o simultanea di entrambe le braccia. Il concorrente dovrà essere ritornato ad una posizione sul dorso nel momento in cui si stacca dalla parete. Nell’eseguire la virata il concorrente deve toccare la parete con una qualsiasi parte del corpo. Al termine della competizione il concorrente deve toccare la parete rimanendo sul dorso. Staffetta Nelle gare a staffetta, la squadra di un concorrente i cui piedi hanno perso il contatto con il blocco di partenza prima che il frazionista che lo precede abbia toccato la parete, sarà squalificata. Risulterà vincente la rappresentativa che avrà totalizzato minor tempo.

Norme di rinvio

Per quanto non previsto dalle norme citate, si fa riferimento al Regolamento Tecnico Federale della F.I.N. N.B. IMPORTANTE: obbligatorio slip per i maschi e costume intero olimpionico per le femmine (non costume tecnico).

PALLAVOLO FEMMINILE

Composizione delle squadre

Nella categoria “Small”, ogni squadra è composta da un massimo di 12 giocatrici senza libero (con la presenza in campo, in ogni circostanza, di 6 giocatrici). Nella categoria “Large” possono essere inserite in distinta fino a un massimo di 14 atlete in caso di doppio libero; in nessun caso la distinta potrà contenere 12 giocatrici più un libero. Soltanto le giocatrici, gli allenatori e i docenti responsabili iscritti a referto possono entrare sul terreno di gioco. Dopo la consegna della lista dei partecipanti alla gara, debitamente firmata, la composizione della squadra non può essere modificata.

Divisa di gara



La divisa di gara dei giocatori si compone di una maglia, un paio di pantaloncini, calzini e scarpe sportive. Il colore ed il modello delle maglie, pantaloncini e calzini, devono essere uniformi ad eccezione del “Libero” (che può essere utilizzato solo per la categoria “Large”).

Impianti e attrezzature

Il campo misura m. 9 di larghezza e m. 18 di lunghezza. Tutti gli incontri devono essere disputati con la rete posta a mt. 2,15 per la categoria “Small” e mt. 2,24 per la categoria “Large”.

Pallone di gioco

Categoria “Small”: palloni MOLTEN Volley School gr 230 – 250. Categoria “Large”: palloni colorati marca MIKASA e MOLTEN, tipi e modelli omologati dalla F.I.V.B.

Regole di gioco

Tutti gli incontri si disputano al meglio dei 2 set su 3 (giocati con il Rally Point System). Il 3° set (a 15 punti con un minimo di 2 punti di vantaggio) prevede sia la ripetizione del sorteggio che il cambio del campo all’ 8° punto. La vittoria con il risultato di 2 set a 0 assegna 3 punti alla squadra vincitrice e 0 alla squadra perdente, la vittoria col risultato 2 a 1 assegna 2 punti alla squadra vincente ed 1 alla perdente. Gli incontri ad eliminazione diretta si disputano al meglio dei 2 set su 3, giocati con il “Rally Point System” (il 3° set a 15 punti con un minimo di 2 punti di vantaggio, con cambio di campo a 8 punti). Rally Point System: per ogni azione viene assegnato un punto, sia che vinca la squadra al servizio che quella in ricezione. In questo secondo caso, oltre a conquistare il punto, la squadra acquisisce anche il diritto a servire, ruotando di una posizione in senso orario. Ciascun set termina quando la squadra ha raggiunto 25 punti con un minimo di 2 punti di vantaggio sulla squadra avversaria. La palla può colpire ogni parte del corpo del giocatore. Sono ammesse 6 sostituzioni per squadra ad ogni set. Non costituisce fallo la ricezione del servizio avversario eseguita con tecnica di palleggio. Nella categoria “Small” è obbligatorio l’uso del servizio dal basso (la palla deve essere colpita al di sotto dell’altezza delle spalle). Quando la palla di servizio tocca la rete, ma passa comunque nel campo avversario, l’azione continua. La zona di servizio è larga mt. 9. Nella categoria “Large” è consentito l’uso del giocatore “Libero”. Sono ammesse sei sostituzioni per ogni squadra ad ogni set. Il Docente responsabile, iscritto a referto come allenatore, può dare istruzioni di gioco agli atleti stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea di attacco all’area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco. Nel caso in cui due o più squadre risultino alla pari, la graduatoria viene stabilita, in ordine prioritario: 1. in base al maggior numero di gare vinte 2. in base al migliore quoziente set 3. in base al migliore quoziente punti 4. risultato degli incontri diretti tra squadre a pari punti

Norme di rinvio

Per quanto non previsto dalle norme citate, si fa riferimento al Regolamento Tecnico Federale della F.I.P.A.V.

SAND VOLLEY

Composizione delle squadre

Categoria “Small”. Ogni squadra è composta da 4 giocatori (più un massimo di 4 riserve). Sono possibili 6 sostituzioni per ogni set, un atleta potrà uscire e rientrare sullo stesso giocatore, purché in campo ci sia sempre almeno un atleta di sesso opposto. Ogni squadra potrà richiedere un time-out di 30” per ogni set. Categoria “Large” (Maschile e Femminile) Ogni squadra è composta da 3 giocatori per il maschile e 3 giocatrici per il femminile (più un massimo di 3 riserve); sono consentite 6 sostituzioni per ogni set, un atleta potrà uscire e rientrare sullo stesso giocatore. Ogni squadra può richiedere un time-out di 30” per ogni set. Impianti e attrezzature Il campo misura 8 m x 16 m in entrambe le categorie. La rete è posta a 2,10 m. nella categoria “Small”, a 2,15 m. nella categoria “Large Femminile”, e a 2,24 m. nella categoria “Large Maschile”.

Regole di gioco



Tutti gli incontri di qualificazione si articolano in 3 set obbligatori a 15 punti con uno scarto di almeno due punti, senza limite di punteggio (Rally Point System senza “point limit”). Ogni set vinto vale 1 punto. - Nella seconda fase entrano tutte le squadre, il torneo si svolgerà con il sistema della doppia eliminazione con set unico a 21 punti (ogni 7 si cambia campo) con limite a 23 (Rally Point System con “limit point”). La Finale per il terzo posto sarà giocata dalle 2 squadre ultime del tabellone dei perdenti. La Finale per il primo posto sarà giocata tra le squadre vincitrici dei 2 tabelloni; alla squadra proveniente dal tabellone dei vincenti basterà vincere un solo set, mentre quella proveniente dal tabellone dei perdenti dovrà vincerne due. Il servizio deve essere eseguito dal basso nella categoria “Small”, è libero nella categoria “Large”. La ricezione può essere effettuata in palleggio solo nella categoria “Small”. Il palleggio d’attacco (piedi a terra o in sospensione) deve obbligatoriamente avere una traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle (solo nella categoria “Large”). Il colpo d’attacco deve essere netto. Viene sanzionato il pallonetto “morbido” effettuato a mano aperta con i polpastrelli della mano. Il primo tocco di squadra in difesa può essere effettuato in palleggio. Il tocco a muro è considerato primo tocco di squadra. La squadra che rigioca la palla dopo il tocco a muro di un proprio giocatore ha a disposizione solo altri due tocchi. E’ sanzionato il fallo di velo. Nella fase a gironi, si effettua il cambio campo alla fine del set (per i primi due), mentre il terzo set ha un cambio campo ogni 5 punti complessivi. Nel caso in cui due o più squadre risultino alla pari, la graduatoria verrà stabilita, in ordine prioritario: - In base al maggior numero di gare vinte; - In base al miglior quoziente punti; - In base al risultato degli incontri diretti tra le squadre a pari punti. La partecipazione alla manifestazione sportiva comporta l’accettazione del presente Regolamento. Per quanto non espressamente qui indicato fanno fede le regole di gioco complete del Torneo.

SCACCHI

Nel Torneo di scacchi tutti i partecipanti giocheranno otto partite, indipendentemente dai risultati ottenuti in ognuna di esse (non esiste l'eliminazione in caso di sconfitta). - I giocatori maschi e femmine possono giocare nello stesso torneo. - Il calendario di gioco è indicativo, ma si basa su un totale di 8 ore di gioco complessive. - Il torneo si articola in otto turni di gioco con sistema svizzero, con uso di orologi digitali e con tempo di riflessione di 15 minuti per giocatore nell'intera partita. - Si disputano due Tornei con formula “Open”: uno per la categoria “Small” e uno per la categoria “Large”. Si possono evidenziare anche classifiche per Istituto, cumulando i punteggi ottenuti dai primi tre componenti di ciascuna squadra. - L'inizio del Torneo sarà preceduto da una illustrazione tecnica della Manifestazione a tutti i partecipanti. - L'accesso alla sala degli scacchi è consentito soltanto agli atleti impegnati nelle partite e ad un accompagnatore per ogni Convitto. - Per quanto non previsto dalle norme citate, si fa riferimento al Regolamento Tecnico della Federazione Scacchistica Italiana (F.S.I.).

TENNIS TORNEI INDIVIDUALI

Il Giudice arbitro procede all’appello (“check-in”) all’inizio del Torneo ed inserisce nel tabellone soltanto i giocatori personalmente presenti. Non sono in ogni caso ammessi a giocare coloro che non siano in grado di esibire il documento di riconoscimento. Tutti i giocatori dovranno essere muniti di racchetta personale. In nessun caso i giocatori ammessi al Torneo possono essere sostituiti. I giocatori che disputano il singolare possono disputare anche il doppio.

Formula del torneo

Ogni squadra dovrà svolgere almeno 2 partite; - Chi perde la prima gara entra a gareggiare nel girone dei perdenti; - La Finale per il terzo posto sarà giocata dalle 2 squadre ultime del tabellone dei perdenti, - La Finale per il primo posto sarà giocata tra le squadre vincitrici dei 2 tabelloni, alla squadra proveniente dal tabellone dei vincenti basterà vincere una sola partita, mentre quella proveniente dal tabellone dei perdenti dovrà vincerne due. Tutti gli incontri si disputano al meglio di un solo set, con applicazione della regola del tie-break in tutte le partite sul punteggio di sei giochi pari e con il sistema di punteggio senza vantaggi. Oltre al torneo individuale maschile e femminile, small e large, ogni Istituzione Educativa potrà iscrivere una propria squadra al doppio misto small e large.

Funzione del capitano

Il capitano ha i compiti e le funzioni citati nel presente regolamento, ed inoltre ha l’obbligo di:



- facilitare il Giudice arbitro nell'espletamento delle sue funzioni; - mettere a disposizione un sufficiente numero di arbitri; - in caso di eventuale reclamo, provvedere alla stesura dello stesso e consegnarlo al Giudice arbitro. Il capitano può assistere agli incontri individuali nel recinto del campo, seduto a fianco dell'Arbitro. Quando l'incontro si disputa su più campi, il Giudice arbitro, a richiesta del capitano stesso, autorizza un altro giocatore della stessa squadra ad assistere agli incontri nel recinto del campo, che assume le funzioni di capitano. Inoltre il capitano, previa autorizzazione del Giudice arbitro, può farsi sostituire in qualsiasi momento da un altro accompagnatore. Il capitano è il solo responsabile della formazione della squadra. Il capitano, all'ora stabilita per l'inizio dell'incontro, deve: - presentarsi e presentare al Giudice arbitro i componenti della squadra; - consegnare la formazione della squadra, comprendente l'elenco completo dei componenti della stessa, da compilare con l'indicazione dei giocatori designati per i singolari; - esibire i documenti di identità dei giocatori.

Norme generali

L'ordine degli incontri è inderogabile e fissato come segue: singolare maschile, singolare femminile, doppio. Il Giudice arbitro, se i campi messi a disposizione sono in numero maggiore del minimo richiesto può utilizzarli tutti contemporaneamente. Se il capitano della squadra non si presenta alla prima fase delle operazioni preliminari, la squadra viene considerata assente. In caso di assenza di uno o più giocatori all'ora fissata dal Giudice arbitro per l'inizio dell'incontro, questo è vinto dall'avversario o dagli avversari presenti. Un incontro si considera effettivamente iniziato quando è stato giocato il primo punto del primo incontro individuale. Fino a quando il Giudice arbitro non abbia deciso la sospensione dell'incontro, le squadre devono rimanere a disposizione. In caso di interruzione, per la prosecuzione dell'incontro possono essere utilizzati soltanto i giocatori inseriti nella formazione iniziale; in caso contrario, sono dichiarati vincitori i giocatori i cui avversari, inseriti nella formazione iniziale, risultino assenti. Eventuali reclami per motivi tecnici, organizzativi o disciplinari, devono essere presentati al Giudice arbitro per iscritto e debitamente motivati, entro trenta minuti dall'episodio a cui si fa riferimento, e comunque non oltre trenta minuti dal termine dell'incontro. I Tornei sono disciplinati dal presente regolamento, e per quanto non contemplato dalle norme citate, si fa riferimento al Regolamento Tecnico Federale della F.I.T.

TENNISTAVOLO

Informazioni generali

Gli incontri dei Tornei di Tennistavolo si svolgono presso le sale collocate all'interno del villaggio Falkensteiner. In ognuna delle due categorie (“Small” e “Large”), maschi e femmine (massimo 4 giocatori) possono giocare insieme.

Formula di gioco

Il sistema adoperato sarà quello misto: una prima fase con gironi di qualificazione all'italiana (composti da 4 partecipanti, senza teste di serie) ed una successiva fase a “doppia eliminazione”, alla quale prenderanno parte soltanto i primi due atleti classificati di ogni girone. I due vincitori (di entrambe le categorie) dei due tabelloni “vincenti” e “perdenti”, disputeranno la finalissima (eventualmente doppia se il primo incontro viene vinto dal vincitore del tabellone dei “perdenti”). Infatti in questo caso si troverebbero entrambi con una sconfitta al passivo. Vince allora chi si aggiudica il secondo incontro. La Finale per il terzo posto sarà giocata dalle 2 squadre ultime del tabellone dei perdenti.

Regole e punteggi

Ogni incontro dell'intera manifestazione si svolgerà al meglio dei 3 set a 11 punti. L'incontro termina sul 2 a 0 o 2 a 1. Il servizio cambia ogni 5 punti. Sul 10 pari il servizio cambia ogni volta. Vince il set chi ha un distacco positivo dall'avversario di due punti.

Accesso all'area

L'accesso all'area di gioco è consentito esclusivamente agli atleti impegnati nelle partite e ad un solo accompagnatore per atleta.

Requisiti tecnici

E' fatto obbligo a tutti gli atleti partecipanti di presentarsi in tenuta ginnica e con una racchetta omologata ITTF. Chi non possiede i suddetti requisiti non potrà prendere parte alla gara.



Norme di rinvio

Per quanto non previsto dalle norme citate, si fa riferimento al Regolamento Tecnico Federale della F.I.T.T.

HOCKEY SU PRATO

L'introduzione di questa disciplina sportiva è subordinata al numero di squadre che si iscriveranno. Sono previste due categorie: “Small” e “Large” miste.

Ogni squadra dovrà essere formata da un numero minimo di 7 giocatori ad un numero massimo di 10 (5 giocatori e 5 riserve di entrambi i sessi) di cui uno è il portiere;

Le squadre nella loro composizione, dovranno rispettare i criteri indicati nel paragrafo successivo

“REGOLE DI GIOCO – Regolamento Tecnico Hockey a 5 outdoor”

o Il terreno di gioco deve avere una superficie pari a:

- Lunghezza: da mt. 36 a mt. 44.
- Larghezza: da mt.18 a mt.25.

o Sono ammesse le superfici in terra battuta, erba naturale ed erba sintetica, compresa l'erba sintetica omologata per i campi di calcio e ogni altra superficie liscia.

o Porte:

o Sono consentite porte di gioco aventi le seguenti misure interne:

- a) mt. 3.66 x mt. 2,14 (corrispondenti alle porte regolamentari da hockey prato)
- b) mt. 3.00 x mt. 2.00 (corrispondenti alle porte di hockey indoor);

- Area di Tiro:

o Di fronte ad ogni porta sarà tracciata una linea lunga quanto la lunghezza della porta, parallela alla linea di porta e ad una distanza di metri 9 dalla stessa.

o I metri 9 saranno misurati dallo spigolo interno dei pali della porta al bordo esterno di questa linea. Gli estremi di questa linea saranno congiunti alla linea di fondo mediante quarti di cerchio aventi per centro lo spigolo interno dei pali della porta.

o La superficie delimitata da queste linee, comprese le linee stesse, sarà chiamata area di tiro.

- La Palla:

o Sono ammessi tutti i tipi di palla approvati dalla F.I.H. per l'hockey su prato.

- I Bastoni:

o Sono ammessi tutti i tipi di bastone approvati dalla F.I.H. per l'hockey su prato.

- I criteri per definire la classifica per Regione:

o Riferimento alle carte Federali della FIH

INDIRIZZI E RECAPITI TELEFONICI PRINCIPALI

Dott. ssa **Stefania Cinzia Scozzafava**



Rettore - Dirigente Scolastico Convitto “Galluppi” – Catanzaro
Mail: dirigente@convittogalluppicz.edu.it
Tel. 0961 741155

Dott.ssa Gabriella Amato
DSGA - Convitto “Galluppi” – Catanzaro
Mail: gabriella.amato@convittogalluppicz.edu.it
Tel. 0961 741155

Prof. Lamanna Davide
Collaboratore della DS - Convitto “Galluppi” – Catanzaro
Mail: davide.lamanna@convittogalluppicz.edu.it
Tel. 3926870704

Educatore Alfredo Iembo
Referente progetto “Convittadi”- Convitto “Galluppi” – Catanzaro
Tel. 3488807708