

**N.1535 del 08/05/2023**

Rif. *Stagione Sportiva NON Agonistica 2022-2023*

Alle Società ACTION CORSA Veneto  
Fisr Promo Roma  
Loro Indirizzi @ mail

**OGGETTO: Tappa finale del circuito PROGETTO SCUOLA FISR VENETO 2023**

**Località: Noale VE**

**Data: Venerdì 02 Giugno 2023**

**Responsabile / organizzatore** Roberto Geronazzo 3478353594

**Coordinatore Claudio Ongarato** 3202422325

**Ubicazione del luogo di gara:** Pattinodromo Via Vincenzo Gagliardi, 30033 Noale VE

**Tipologia:** Manifestazione Ludico Sportiva di Pattinaggio a rotelle, riservata agli atleti AMATORI - PRIMI PASSI delle Società di avviamento e pattinaggio in linea tesserati FISR VENETO

Iscrizioni: tramite invio foglio excel allegato entro il **22 MAGGIO 2023**, agli indirizzi

mail: [veneto@fisir.it](mailto:veneto@fisir.it); [itahpnoale@gmail.com](mailto:itahpnoale@gmail.com); [claudio.ongarato@gmail.com](mailto:claudio.ongarato@gmail.com)

**Quota iscrizione:** euro 5,00 ad atleta, da versare direttamente sul campo gara, alla segreteria di accreditamento, il gg. 02 Giugno 2023

**Depennamenti:** anche il 02 giugno 2023

**Servizio Sanitario:** a cura della società organizzatrice

**Premiazione** per tutti i partecipanti.

**Informazioni generali:** Ad ogni atleta iscritto e presente ai giochi, sarà consegnato un pacco gara con gadget vari, merenda e una maglietta da indossare per tutta la durata della manifestazione.

La maglia identifica i piccoli atleti per gruppo di province (es, Verona e Vicenza un colore, Treviso e Venezia un' altro e Padova e Rovigo un' altro ancora).

E' richiesta la presenza di 1 allenatore/insegnante e 1 accompagnatore per ogni 8/10 Bambini iscritti per Società.

**Protezioni:** Per tutti i partecipanti :OBBLIGATORIO il Caschetto, CONSIGLIATO l'uso anche di Polsiere e Ginocchiere,

**ORARI:** Ritrovo atleti, accreditamento e formalizzazione iscrizione dalle 9,30 alle 10,00

Inizio Giochi ore 10,00

Chiusura manifestazione ore 13,00 ca.

Alla TAPPA FINALE

Possono aderire tutte le **Società FISR Veneto che abbiano partecipato ad**

**ALMENO UNA TAPPA delle fasi provinciali** ed iscrivere:

- bambini/bambine tesserati/e FISR che hanno preso parte ad almeno una delle tappe del Progetto.
- bambini/bambine tesserati/e FISR che non hanno preso parte ad una delle tappe del Progetto e **che non hanno effettuato GARE A LIVELLO AGONISTICO.**

Cordiali saluti

FISR Veneto Responsabile Progetto

*Claudio Ongarato*

Presidente FISR Veneto

*Giorgio Grigolato*





**Note per la compilazione:**

- Compilare i campi: "Data di Nascita", "Tessera FISR", "Cognome", "Nome" e "Taglia Maglia".

Tutti i campi indicati sopra sono obbligatori

- Il campo "Categoria" si compila in automatico.

Se rimane vuoto l'atleta non è nelle categorie previste

# FINALE PROGETTO SCUOLA FISR VENETO

Noale 02.06.2023

---

## 1° GIOCO:

---

UNDER → PISTA **B** → GIOSTRA 1 VOLTA

GIOVANISSIMI → PISTA **C** → SLALOM 1 VOLTA

ESORDIENTI → PISTA **A** → GIMCANA 1 VOLTA

Partono 3 Colori per volta. All'arrivo viene consegnato il n.ro d'arrivo x creare la suddivisione dei gruppi al gioco successivo

---

PAUSA

---

## 2° GIOCO:

---

UNDER → PISTA **A** → GIMCANA 1 VOLTA

GIOVANISSIMI → PISTA **B** → SMILE COMPLETO

ESORDIENTI → PISTA **C** → SLALOM 2 VOLTE

Partono 3 Colori per volta. All'arrivo viene consegnato il n.ro d'arrivo x creare la suddivisione dei gruppi al gioco successivo

---

PAUSA

---

## 3° GIOCO:

---

UNDER → PISTA **C** → SLALOM 1 VOLTA

GIOVANISSIMI → PISTA **A** → GIMCANA 2 VOLTE

ESORDIENTI → PISTA **B** → SMILE COMPLETO

Partono 3 Colori per volta.

---

PAUSA

---

## 4° GIOCO:

---

UNDER – GIOVANISSIMI – ESORDIENTI → PISTA **B** → STAFFETTA CROSS

Squadre a categorie miste per colore

I bambini di tutte le categorie per gruppi di province si sfidano in un giro di percorso Cross con 1 solo cambio ogni giro.

In Zona cambio ci sono 5/6 atleti per colore

Partono 1 per volta per ogni squadra, effettuato il percorso danno il cambio al compagno dello stesso colore.

Il cambio avviene da fermi, sul punto di partenza, con tocco di mano.

Il gruppo che chiude prima prende tre punti; il secondo prende due punti; il terzo un punto.

Si aggiudica la vittoria il gruppo che ha più punti.

Tutte le squadre devono compiere lo stesso numero di giri, pertanto In caso di disparità sul numero di atleti tra le squadre, si rimettono in gioco i primi partiti.

# FINALE PROGETTO SCUOLA FISR VENETO

## Noale 02.06.2023

---

### DESCRIZIONE GIOCHI:

---

#### **GIOSTRA:**

Dalla partenza, rettilineo fino al primo birillo, curva stretta a sinistra per rientrare al centro, giro completo in senso orario sul cerchio centrale, si esce sul secondo birillo con curva a sinistra e sprint fino all'arrivo.

#### **SLALOM:**

Dalla partenza, un sottopasso, slalom su 5 coni, scavalco alto cm.6 e sprint fino all'arrivo.

#### **GIMCANA:**

Dalla partenza, passaggio evitando le barriere eseguendo uno slalom gigante con sprint all'arrivo.

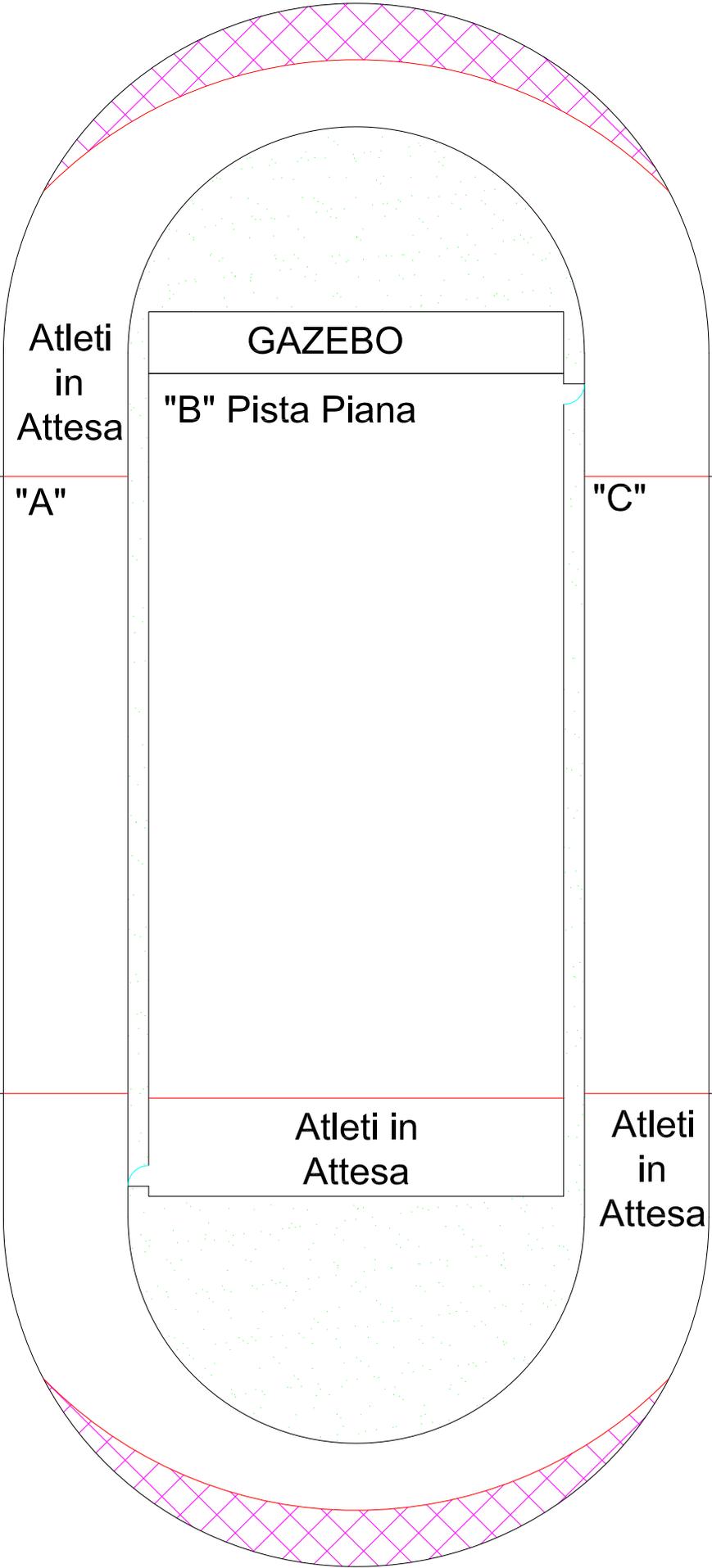
Per chi lo esegue la seconda volta, scala verso destra di un posto in partenza.

#### **SMILE:**

Partenza dal centro pista, prima curva chiusa a sinistra verso il centro seguendo i colori delle coppette, Curva a destra centrale vado verso la seconda serie di coppette con posizione dei colori invertiti, ripassando sulla riga di partenza senza fermarsi comincia un giro completo sull'esterno delle coppette.

#### **CROSS:**

Dopo la partenza a metà rettilineo sottopasso h. 100 cm., prima curva a sinistra, cambio traiettoria a destra, 2° curva a sinistra, passaggio su campo minato in scatole di cartone, alla fine del quale si curva nuovamente a sinistra per eseguire un giro di boa a destra, curva a sinistra con scavalco h. 6 cm. Successiva curva grande a sinistra per arrivare al cambio/traguardo.



Parco

30

Atleti  
in  
Attesa

"A"

GAZEBO

"B" Pista Piana

"C"

Atleti in  
Attesa

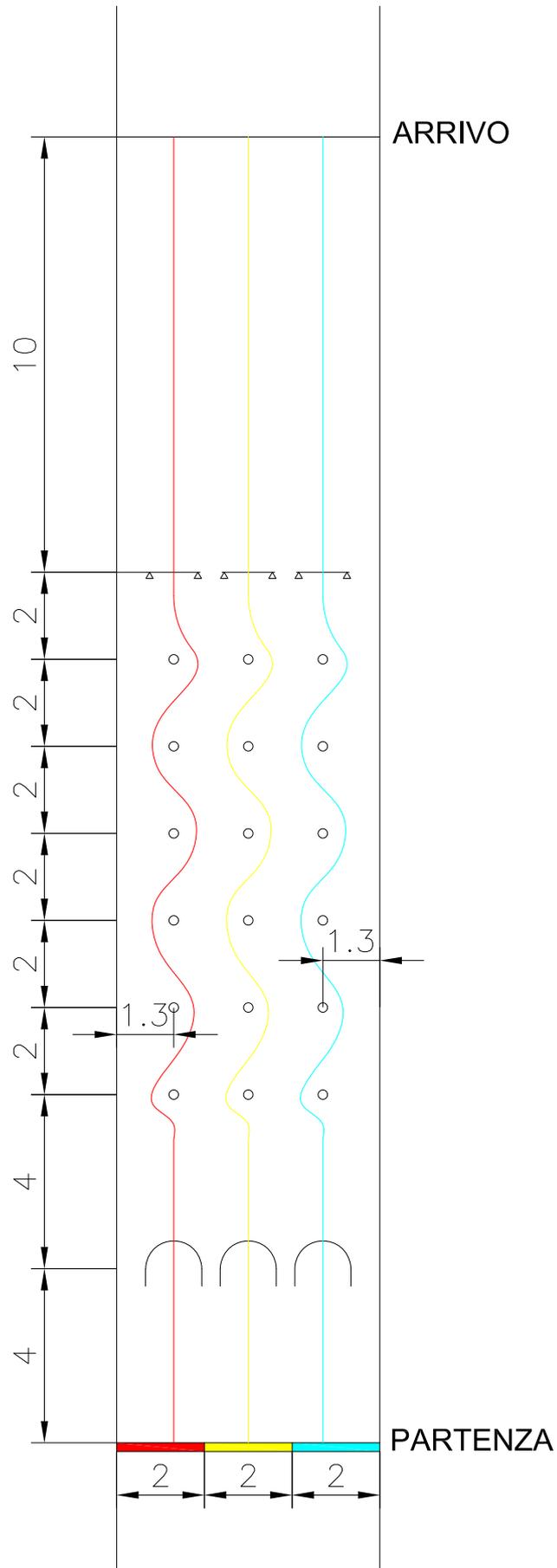
Atleti  
in  
Attesa

30

Zona Gazebo Società

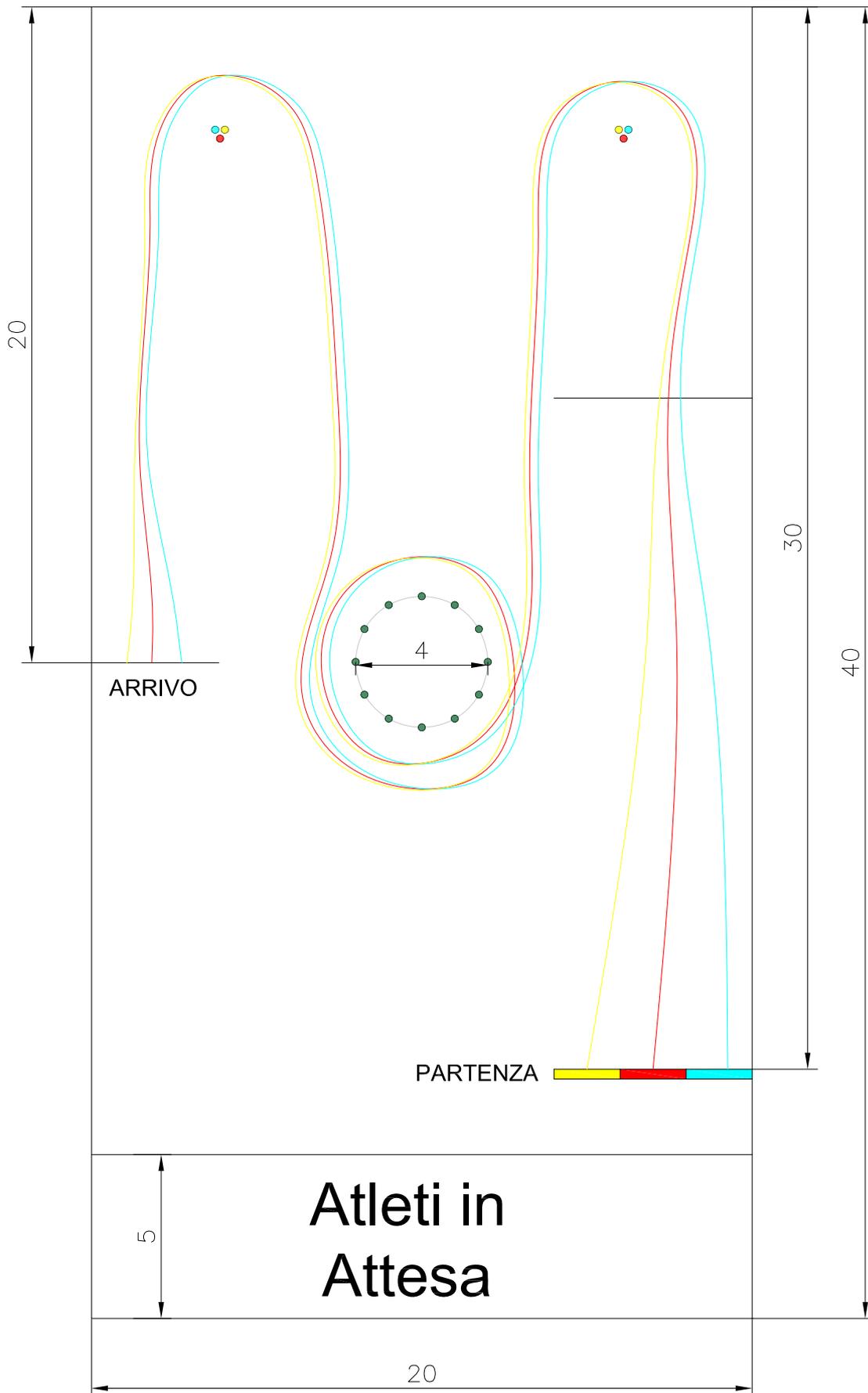


# "SLALOM" Pista "C"

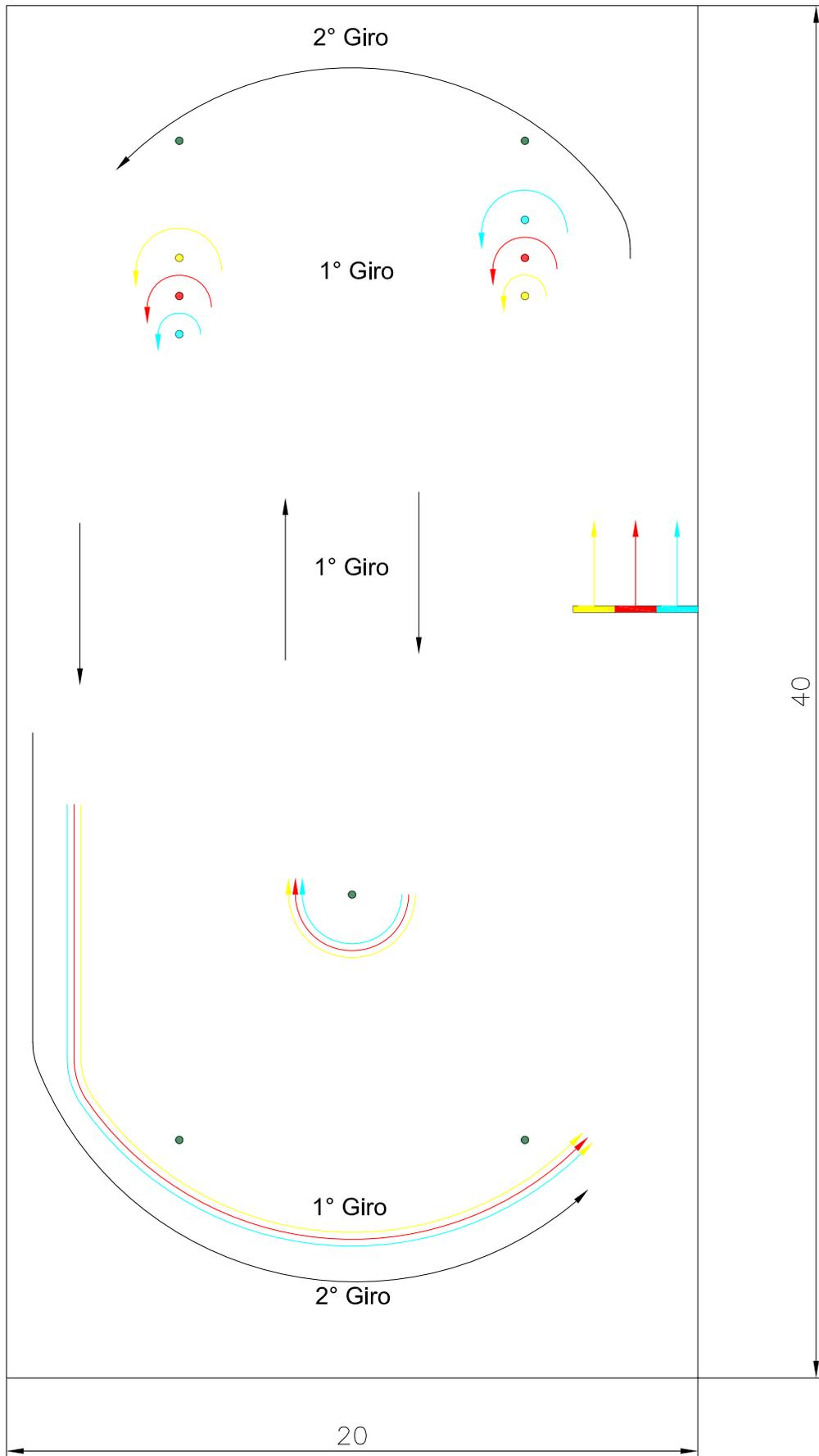


*Under: 3° gioco  
Giovanissimi: 1° gioco  
Esordienti 2° gioco*

# "GIOSTRA" Pista "B"



# "SMILE" Pista "B"



# "CROSS" 1 giro

