

Competizioni Sportive Scolastiche a.s. 2024/2025
Istituzioni Scolastiche Secondarie di I e II grado
LOTTA OLIMPICA
Gioco del Cerchio

Il “Gioco del Cerchio” è un gioco che la FIJLKAM settore Lotta propone al mondo della “Scuola”. E’ un gioco di contatto che mostra alcuni aspetti della Lotta Olimpica, adatto a tutti gli alunni/e di ogni ordine e grado scolastico.

Rappresentativa di Istituto

La Rappresentativa di Istituto è stabilita in seguito all’effettuazione della *Fase di Istituto*, avendo preventivamente pesato e suddiviso tutti gli alunni nelle varie categorie di peso, di sesso e d’età.

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative Scolastiche alle fasi seguenti quella di Istituto, viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgeranno su di 6x6m o 8x8m o 10x10m o 12x12m approvati dalla Federazione.

Abbigliamento

Il concorrente dovrà indossare una maglietta a maniche corte, un pantaloncino corto e un paio di scarpe da ginnastica possibilmente alte ben allacciate.

E’ fatto divieto assoluto avere le unghie delle mani lunghe, orecchini, collane, anelli, orologi, braccialetti, occhiali o qualsiasi altro oggetto che possa accidentalmente recare danno.

Regolamento

“Il gioco di contatto” scelto per i Campionati Studenteschi di Lotta Olimpica è un gioco di piazzamento e spinte denominato “**Gioco del Cerchio**”.

I due concorrenti, dopo aver dato la mano all’arbitro e all’avversario, in segno di rispetto e lealtà, si posizioneranno al centro del tappeto da lotta, petto contro petto, con la medesima e reciproca **presa obbligata** di braccio e tronco.

I concorrenti, al fischio dell’arbitro, dovranno cercare di spingere l’avversario, senza mai lasciare la presa, sulla zona rossa di “passività”. L’arbitro assegnerà 1 punto all’avversario e farà riprendere il gioco al centro della materassina ogni volta che:

- ▶ un concorrente mette almeno un piede sulla zona rossa di passività;
- ▶ un concorrente mette a terra almeno una mano, un ginocchio o comunque una parte qualsiasi del corpo, escluso l’appoggio dei piedi;
- ▶ un concorrente cade a terra;
- ▶ un concorrente lascia la presa volontariamente per evitare l’uscita sulla zona rossa.

Al termine del tempo regolamentare 1 min. e 30” (non effettivi) l’arbitro decreterà il vincitore, sulla base dei punti acquisiti, alzandogli la mano; prima di lasciare la materassina, si ripeterà il rituale della stretta di mano. In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si continuerà ad oltranza l’incontro fino all’acquisizione di un nuovo punto da parte di uno dei due concorrenti.

Nel caso che uno dei due concorrenti sia di guardia sinistra, dovrà dichiararlo prima di iniziare l’incontro; in questo caso l’arbitro dovrà impostare prese alternate dopo ogni punto attribuito.

Per il regolare svolgimento del gioco di contatto, sono ammesse solo spinte nelle quattro direzioni e la torsione del tronco.

E' fatto divieto assoluto:

- ▶ di effettuare torsioni del busto con proiezione attraverso la schiena o qualsiasi azione tecnica da in piedi.
- ▶ di effettuare prese sugli indumenti.

AMMISSIONE

Classe d'età / Categorie di peso / Durata dei combattimenti

Possono partecipare ai C.S. solo Alunni/e appartenenti alla Classi **Ra (11° anno, nati nel 2013)** ed **Esordienti A (12enni e 13enni, nati nel 2012 e nel 2011)** regolarmente iscritti e frequentanti le Scuole Secondarie di 1° grado Statali e Paritarie che aderiscono ai Campionati Studenteschi.

Suddivisione delle classi d'età per genere e categorie di peso:

Ragazzi/e (nati nel 2013- 2014 se in anticipo scolastico)

ragazzi: da Kg. 27 a Kg. 30 - fino a 34 – 38 – 43 – 48 – 54 – 61 – da Kg. 61 a Kg. 69

ragazze: da Kg. 25 a Kg. 28 - fino a 32 – 36 – 41 – 46 – 51 – 57 – da Kg. 57 a Kg. 64

Cadetti (nati nel 2012)

maschi da Kg. 30 a Kg. 34 - fino a 39 – 45 – 51 – 57 – 63 – 70 – da Kg. 70 a Kg. 78

femmine da Kg. 28 a Kg. 32 - fino a 36 – 41 – 46 – 51 – 57 – 63 – da Kg. 63 a Kg. 70

Cadetti (nati nel 2011)

maschi da Kg. 34 a Kg. 40 - fino a 45 – 51 – 57 – 63 – 70 – 77 – da Kg. 77 a Kg. 85

femmine da Kg. 32 a Kg. 36 - fino a 40 – 45 – 50 – 55 – 61 – 67 – da Kg. 67 a Kg. 75

Durata dei combattimenti: un tempo unico di 1' 30" effettivi continui.

Formula di gara: eliminazione diretta.

Il numero massimo di Alunni per le rappresentative scolastiche:

- massimo 8 atleti per classe e genere (anche 2 atleti nello stesso peso –Rappresentativa di Istituto completa massimo 32 alunni)

I Dirigenti Scolastici garantiscono che i propri alunni iscritti alla gara sono tutti in possesso:

- del "Libretto dello Sportivo" aggiornato e in corso di validità,
- della copertura assicurativa scolastica.

Accompagnatori

Ogni Istituto provvederà a designare come accompagnatore referente almeno un docente di Scienze Motorie.

CLASSIFICA

La classifica d'Istituto sarà compilata assegnando i seguenti punteggi di merito:

maschi e femmine

10 punti all'atleta classificato/a 1°;

8 punti all'atleta classificato/a 2°;

6 punti agli atleti classificati/e 3°;

4 punti agli atleti classificati/e 5°;

2 punti all'atleta classificato/a 7°;

1 punto a tutti gli atleti partecipanti.

PREMIAZIONE

Saranno premiati tutti gli Istituti partecipanti alla Fase Distrettuale/Fase Provinciale, tutti gli alunni concorrenti e una premiazione personalizzata andrà ai primi 3 classificati di ogni categoria di peso.

Competizioni Sportive Scolastiche a.s. 2024/2025
Istituzioni Scolastiche Secondarie di I e II grado
LOTTA OLIMPICA
Gioco del Cerchio

Il “Gioco del Cerchio” è il gioco che la FIJLKAM settore Lotta propone al mondo della “Scuola”. E’ un gioco di contatto che mostra alcuni aspetti della Lotta Olimpica, adatto ai ragazzi/e della scuola secondaria di primo e secondo grado.

Rappresentativa d’ Istituto

La Rappresentativa d’Istituto è stabilita dopo *la fase di selezione d’Istituto. Per garantire la partecipazione di tutti gli alunni, si procede pesando i ragazzi/e preventivamente allo scopo di formare gruppi di peso omogenei.*

Partecipazione

La partecipazione delle Rappresentative Scolastiche alle fasi seguenti quella d’Istituto viene stabilita dalla Commissione competente.

Impianti ed attrezzature

Le gare vengono svolte su impianti regolamentari o approvati dalla Federazione.

Area di gioco: tappeto sul quale è disegnato un cerchio di mt. 5 di diametro.

Abbigliamento: i concorrenti devono indossare una maglietta a maniche corte, un pantaloncino corto, un paio di scarpe da ginnastica, possibilmente alte, ben allacciate.

Regole di base

Il “Gioco” consiste nell’indurre il compagno ad uscire dal cerchio, anche con un piede, attraverso azioni e combinazioni tecniche semplici di spinte e trazioni, sbilanciamenti: tecniche di base della lotta.

I due concorrenti, dopo essersi dato la mano in segno di rispetto e lealtà, si pongono al centro del tappeto con la medesima ***presa obbligata di braccio e tronco, petto contro petto, che deve essere mantenuta sempre in ogni fase del gioco.***

Categorie di peso e durata dei combattimenti

Allievi/e (nati negli anni 2008 - 2009 – 2010- 2011 se in anticipo scolastico)

Le categorie di peso: (pesi indicativi: nessuno deve essere escluso)

Maschi: da Kg 35 – fino a 41 – 47 – 54 – 61 – 68 – 75 – 85 – da kg. 85 a kg. 96

Femmine: da Kg 30 - fino a 35 – 40 - 45 – 50 – 55 – 60 – 66 – da Kg. 66 a Kg. 74

Ogni combattimento, maschile e femminile, dura 2 minuti effettivi continui.

Punteggi:

E’ attribuito 1 punto:

- al concorrente che porta il compagno fuori dal cerchio anche con un piede
- al concorrente che induce il compagno a poggiare almeno una mano sul tappeto, o un ginocchio;
- al concorrente che induce il compagno a cadere a terra senza andare con le spalle rivolte al tappeto;
- al concorrente che induce il compagno a lasciare la presa per evitare l'uscita dal cerchio.

Sono attribuiti 2 punti:

- al concorrente che porta il compagno a terra direttamente con le spalle rivolte al tappeto (specchio).

Dopo ogni assegnazione di punteggio l'arbitro fa riprendere il gioco dal centro del tappeto con presa obbligata.

Il concorrente che gradisce la guardia sinistra, deve informare l'arbitro prima dell'inizio dell'incontro; solo in questo caso, l'arbitro, assegna prese alternate dopo ogni punto attribuito.

Alla fine del periodo l'arbitro decreta il vincitore sulla base dei punti acquisiti alzandogli il braccio. In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si assegna la vittoria al concorrente che ha conquistato l'ultimo punto.

Formula di gara: eliminazione del concorrente dopo due sconfitte.

E' fatto divieto assoluto:

- **di effettuare torsioni del busto con proiezione attraverso la schiena;**
- **effettuare prese sugli indumenti.**

Classifiche

A conclusione della fase verrà stilata una classifica per Istituto in base ai piazzamenti ottenuti dagli Atleti.

In caso di parità fra due Rappresentative prevarrà quella con minor numero di Atleti ed in caso di ulteriore parità quella in cui gli Atleti risulteranno più giovani.