

TROFEO TEVERINO PING PONG KIDS 2007

PROVE DI ABILITA' MOTORIA

PROVA PERCORSO HARRE MODIFICATO

INDICAZIONI GENERALI

DISTANZA TRA OGNI STAZIONE E IL CENTRO	Metri 5
ALTEZZA DELL'OSTACOLO	Centimetri 60

DESCRIZIONE	
<p>Il soggetto, al segnale "VIA!", parte e realizza una capovolta avanti (stazione 1); raggiunge il centro, cambia direzione e muove verso la stazione 2.</p> <p>Salta l'ostacolo e invertendo la direzione lo sottopassa; si muove verso il centro, cambia direzione e si dirige verso la stazione 3.</p> <p>Salta l'ostacolo e invertendo la direzione lo sottopassa; si muove verso il centro, cambia direzione e si dirige verso la stazione 4.</p> <p>Passa intorno al cono (stazione 4), cambia direzione e si dirige verso il centro.</p> <p>Passa per l'ultima volta dal centro, cambia direzione e si dirige all'arrivo</p> <p><input type="checkbox"/> Il soggetto, ogni volta che passa per il centro, deve tenersi a destra del cono posto al suolo</p> <p><input type="checkbox"/> Nel valicare e sottopassare l'ostacolo l'atleta non deve toccare parti dell'ostacolo</p>	<p style="text-align: center;">Partenza/Arrivo – stazione 1</p>

MATERIALE OCCORRENTE

- OSTACOLI cm 50, n. 2
- CONI CON ASTICELLA, oppure OSTACOLI h cm 60 n. 4

- CONO DI RIFERIMENTO (centro percorso e stazione 3), n. 1
- MATERASSO tipo SARNEIGE, n. 1

PROVA CORSA A NAVETTA 2 x 10 METRI

INDICAZIONI GENERALI

DISTANZA TRA IL PUNTO DI PARTENZA - ARRIVO E IL CAMBIO DI DIREZIONE	Metri 10
--	----------

DESCRIZIONE	
<p>Il soggetto deve compiere nel più breve tempo possibile uno sprint cosiddetto a navetta per un tratto di 2 x 10 metri piani.</p> <p>Al segnale di partenza "VIA!", scatta, raggiunge il cono 2 posto a 10 metri di distanza dal via, lo aggira, cambia direzione e ritorna verso il cono 1.</p> <p>Il giudice di gara si pone all'altezza del cono 1: fa partire il cronometro al momento in cui riconosce il VIA e lo ferma quando l'atleta sta oltrepassando la linea di partenza.</p>	<div style="text-align: center;"> <p>VISIONE DALL'ALTO DEL PERCORSO DA REALIZZARE</p>  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>VISIONE laterale DEL PERCORSO DA REALIZZARE</p>  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> Cono 2 Cono 1 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> METRI10 PARTENZA </div>

MATERIALE OCCORRENTE

- ROTELLA METRICA, n. 1
- CRONOMETRO, n. 1
- CONI, n. 2

PROVA LANCIO DEL PALLONE

INDICAZIONI GENERALI

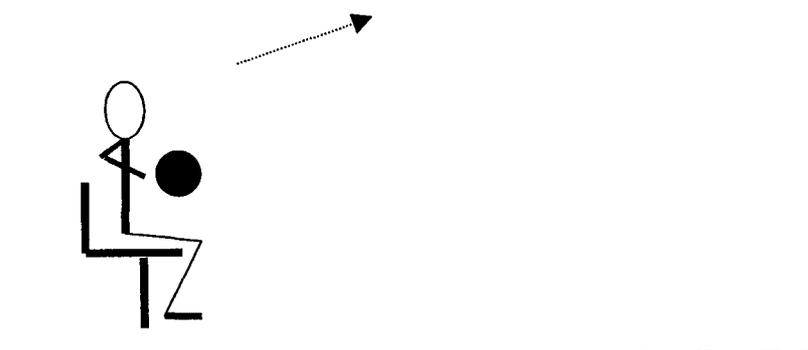
PALLONE	Tipo Basket omologato
---------	-----------------------

DESCRIZIONE

Il soggetto si dispone seduto, dietro e di fronte alla linea di lancio; porta il pallone dietro verso il petto, distende le braccia e lo lancia il più lontano possibile.

Nell'esecuzione del lancio non deve oltrepassare in alcun momento la linea al suolo; non deve ancorarsi con gli arti inferiori alle gambe della sedia.

Il giudice si dispone nella zona lancio ad alcuni metri dalla linea e osserva il punto di caduta del pallone



MATERIALE OCCORRENTE

- PALLONE TIPO BASKET, n.1
- ROTELLA METRICA, n.1
- GESSO, n.1

PROVA ABILITA' COORDINATIVE

SALTI CON LA FUNICELLA

DESCRIZIONE

Il soggetto, al via, dovrà realizzare 30 saltelli consecutivi con la funicella.

Ad ogni interruzione, potrà riprendere a saltare.

La prova si concluderà con l'esecuzione del trentesimo ed ultimo saltello.

Il soggetto potrà saltare secondo le modalità a lui più consone.

MATERIALE OCCORRENTE

- Una funicella
- Un cronometro