



n. 8c25 - del 24/10/2025

- ALLE SOCIETÀ DI CORSA F.V.G.
- AL PRESIDENTE REGIONALE F.I.S.R.
- AI COMITATI PROVINCIALI F.I.S.R.

LORO SEDI**Oggetto: PROGETTO GIOCHI GIOVANILI DEL FVG 2025/2026 - PRIMA TAPPA: LA MOSTRUOSA CORSA DELLE ZUCCHE**

La manifestazione organizzata da A.S.D. SKATING CLUB COMINA si terrà **SABATO 8 NOVEMBRE** presso il **Pattinodromo di Pordenone** (via F.lli Rosselli/via Interna), con il seguente orario:

- categoria UNDER (5-6-7 anni) dalle 10.00 alle 11.00
- categoria GIOVANISSIMI (8-9 anni) dalle 11.00 alle 12.00
- categoria ESORDIENTI/OVER (10-11-12 + anni) dalle 12.00 alle 13.00

A conclusione dell'attività di ogni gruppo seguirà la premiazione. In caso di maltempo la manifestazione sarà rimandata a data da destinarsi.

Iscrizioni e quota di iscrizione come da comunicato n. 7c25.

PROGRAMMA**Under 10.00 – 11.00 (ritrovo ore 9.45)**

- Riscaldamento collettivo con gioco: gira intorno al cerchio e centra le zucche
- 1 Giro sprint su pista piana (4 atleti)
- Staffetta su percorso su pista esterna: Riempi la zucca (2 squadre)
- Percorso destrezza ability D: in modalità sprint su pista piana (3 atleti)

Giovanissimi 11.00-12.00 (ritrovo ore 10.45)

- Riscaldamento collettivo con gioco: gira intorno al cerchio e centra le zucche
- 1 Giro sprint su pista piana (4 atleti)
- Staffetta su percorso su pista esterna: Riempi la zucca (2 squadre)
- Percorso destrezza ability D: in modalità sprint su pista piana (3 atleti)

Esordienti-Over 12.00-13.00 (ritrovo ore 11.45)

- Riscaldamento collettivo con gioco: gira intorno al cerchio e centra le zucche
- 2 Giri sprint su pista piana (4 atleti)
- Staffetta (percorso su pista esterna): Riempi la zucca (2 squadre)
- Percorso destrezza ability D: in modalità sprint su pista piana (3 atleti)

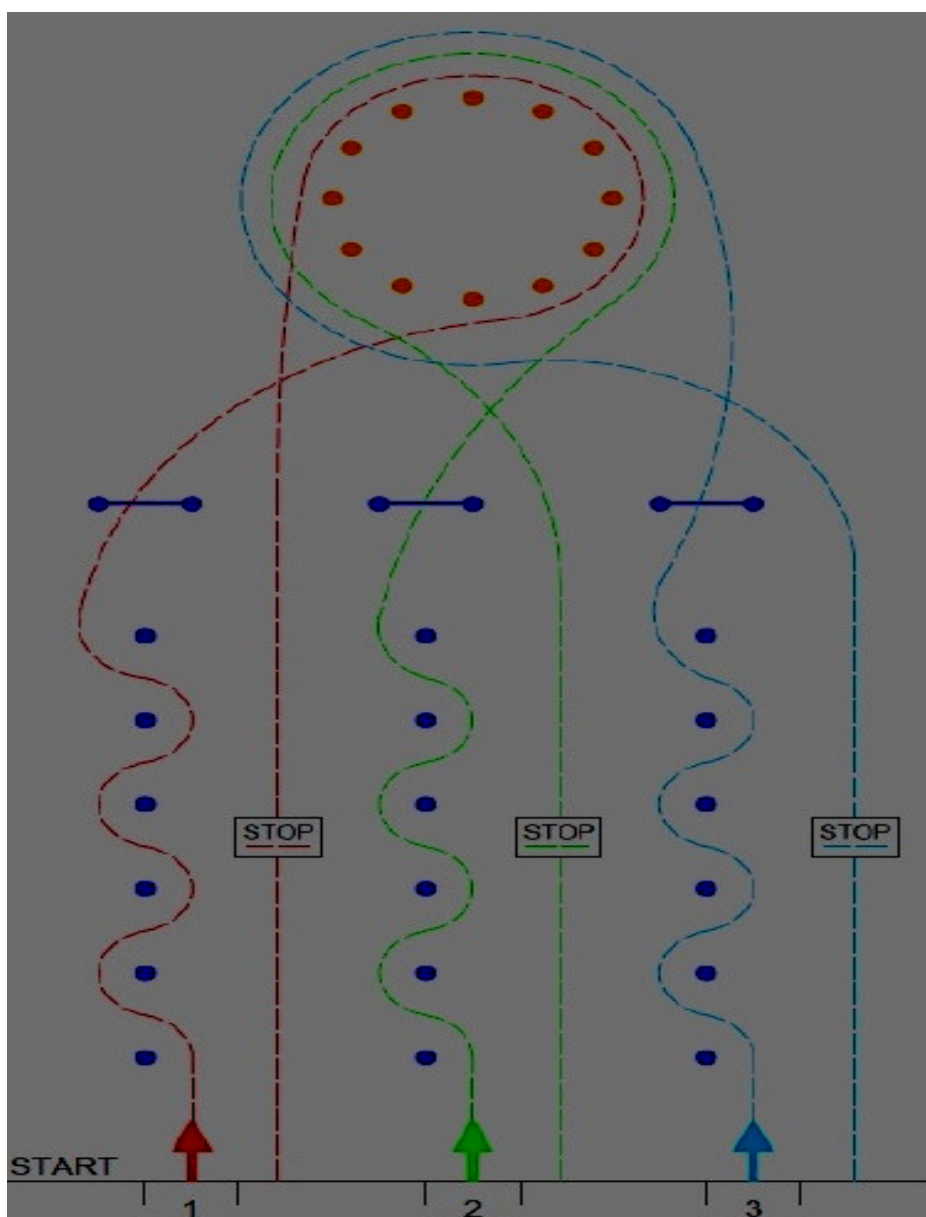
N.B. In caso di un ristretto numero di iscritti, la categoria Under sarà accorpata ai giovanissimi.

Il cons. Corsa

Allegato 1
Percorso ability D

Si tratta di tre percorsi uguali con un cerchio grande in comune che verranno svolti da tre atleti contemporaneamente.

1. Partenza: in position, fischio di via.
2. Slalom su coppette
3. 1 giro del cerchio in senso antiorario (passo incrociato = premio extra)
4. Ritorno con ZONA STOP in cui bisogna fermarsi, premere il bottone e ripartire
5. Arrivo a fianco alla propria linea di partenza



Allegato 2

Staffetta: Riempi la zucca

Due squadre in fila in due corsie, fuori dal percorso, a fianco della zona cambio in cui si appoggia una zucca per squadra.

Al via parte un atleta per squadra che con la mano sinistra prende la zucca, parte e fa un giro del percorso.

In tutti e due i cerchi l'atleta gira in senso orario finché non ha preso un oggetto dalla mano di un giudice e lo mette nella zucca.

Al termine del giro l'atleta passa la zucca ad un compagno dandogli il cambio ed esce dal percorso (andando sull'erba o facendo tutto il giro della pista esterna)

Attenzione! Il secondo cerchio avrà la prima curva in leggera discesa.

N.B. se la zucca sfugge di mano fuori dalla zona cambio l'atleta può andare a raccoglierla immediatamente senza ostacolare l'avversario, mentre gli oggetti caduti a terra vengono rimessi in gioco nei cerchi.

La staffetta finisce ad esaurimento degli oggetti. (Almeno un cambio a ciascuno)

