SKATE ITALIA | COMITATO REGIONALE FRIULI-VENEZIA GIULIA

CORSA
COMUNICATO UFFICIALE

n.5c26 del 05/11/2026

ALLE SOCIETA' DI CORSA F.V.G.

AL PRESIDENTE REGIONALE SKATE ITALIA.

AI COMITATI PROVINCIALI SKATE ITALIA.

LORO SEDI

Oggetto:
PROGETTO SCUOLA DI PATTINAGGIO 2026/2027 1^ TAPPA Giochi Giovanili

Comina Skate Games

La manifestazione organizzata da SKATING CLUB COMINA ASD si terrà **SABATO 7 NOVEMBRE 2026** presso il Pattinodromo di Pordenone (via F.lli Rosselli/ Via Interna) con il seguente orario:

- categoria UNDER (5/6/7 anni) e GIOVANISSIMI (8/9 anni)
  ritrovo ore 13.30, attività dalle 14.00 alle 15.00
- categoria ESORDIENTI/OVER (10/11/12 + anni)
  ritrovo ore 14.30, attività dalle 15.00 alle 16.00

A conclusione dell'attività di ogni gruppo seguirà la premiazione.
In caso di pioggia SI SPOSTERÀ A DATA DA DESTINARSI.

Iscrizioni entro il 5/11 da inviare al Comitato Regionale
Quota iscrizione euro 5,00

Under + Giovanissimi ore 14.00-15.00 (ritrovo ore 13.30)

Riscaldamento: partenze a 5 atleti e giro dell'anello, divisione degli atleti in tre squadre.

1) Gioco dell'Oca sui rettilinei dell'anello:
In pista piana le caselle del gioco, si tira il dado e in base alla casella che esce esegui uno dei tre possibili percorsi:
- Percorso 1: slalom su 8 birilli all'arrivo premo il pulsante e il mio compagno di squadra tira a sua volta il dado, io mi riposiziono alla partenza.
- Percorso 2: percorso con sottopassi e campo minato all'arrivo premo il pulsante e il mio compagno di squadra tira a sua volta il dado, io mi riposiziono alla partenza.
- Percorso 3: **mezzo giro** di pista all'arrivo premo il pulsante e il mio compagno di squadra tira a sua volta il dado, io mi riposiziono alla partenza.
- Il gioco finisce allo scadere dei 10/15 minuti o quando una delle 3 squadre termina le caselle.
-

2) 1 Giro sprint su pista piana (4 atleti)

3) Staffetta passa la zucca su un rettilineo dell'anello si passa il testimone

4) **Percorso destrezza ability D**: in modalità sprint su pista piana (3 atleti)

Esordienti-Over ore 15.00-16.00 (ritrovo ore 14.30)

Riscaldamento: partenze a 5 atleti e giro dell'anello, divisione degli atleti in tre squadre.

1) **Gioco dell'Oca** sui rettilinei dell'anello:

In pista piana le caselle del gioco, si tira il dado e in base alla casella che esce esegui uno dei tre possibili percorsi:

- Percorso 1: slalom su 8 birilli all'arrivo premo il pulsante e il mio compagno di squadra tira a sua volta il dado, io mi riposiziono alla partenza.
- Percorso 2: percorso con sottopassi e campo minato all'arrivo premo il pulsante e il mio compagno di squadra tira a sua volta il dado, io mi riposiziono alla partenza.
- Percorso 3: **un giro** di pista all'arrivo premo il pulsante e il mio compagno di squadra tira a sua volta il dado, io mi riposiziono alla partenza.
- Il gioco finisce allo scadere dei 10/15 minuti o quando una delle 3 squadre termina le caselle.
-

2) **1 Giro sprint** su pista piana (4 atleti)

3) **Staffetta passa la zucca** su un rettilineo dell'anello si passa il testimone

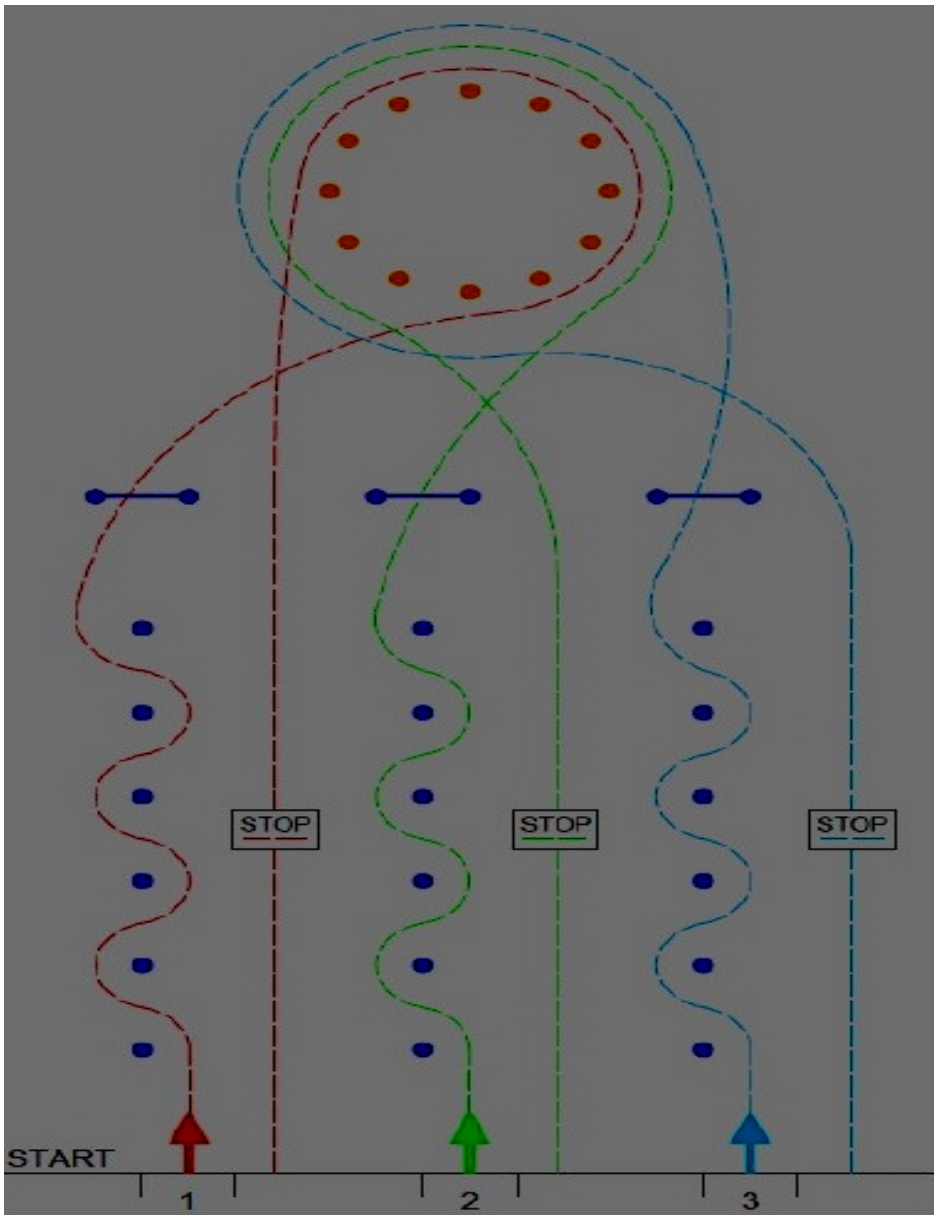
4) **Percorso destrezza ability D**: in modalità sprint su pista piana (3 atleti)

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

Il Cons. Corsa Skate Italia F.V.G.
Francesca Bettrone


STOP
STOP
STOP
START
1
2
3

Allegato 2
Staffetta: Passa la zucca

Due squadre in fila in due corsie, fuori dal percorso, a fianco alla 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.
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,

La staffetta finisce con il fischio dell'arbitro allo scadere dei 10 minuti.

