

INCONTRI PLURIDISCIPLINARI DI ALPE ADRIA **16^ EDIZIONE: 4 e 5 MARZO 2010 BASSANO DEL GRAPPA**

Cenno storico:

1994/95 - Udine, 1995/96 – Udine:(Davide Vernotti), 1996/97 – Villach, 1997/98 - Bassano del Grappa, 1998/99 - Nova Gorica, 1999/2000 – Udine, 2000/2001- Villach, 2001/2002 Bassano del Grappa), 2002/2003 – Udine, 2003/2004 Nova Gorica, 2004/2005 – Villach, 2005/2006 – Bassano del Grappa, 2006/2007 – Nova Gorica, 2007/2008 – Udine, 2008/2009- Opatija, 2009/2010 - Bassano del Grappa

REGOLAMENTO

Regola generale:

Ogni alunno partecipa ad una sola gara. Per le gare sportive, solo in caso di infortunio dichiarato, l'allenatore può effettuare una sostituzione (solo a partire dalla partita successiva) con un altro alunno libero da impegni.

GARE SCIENTIFICHE

MATEMATICA – FISICA – CHIMICA - BIOLOGIA

Le gare scientifiche si terranno nei luoghi stabiliti da ogni singolo organizzatore.

SQUADRE MISTE 4/3/ 2010 ore 14.30 -> 16.30

PARTECIPANTI:

- ❑ 3 squadre (in ogni squadra ci sarà un alunno di ogni scuola)
- ❑ la squadra mista che avrà raggiunto il risultato migliore, verrà premiata alla fine della manifestazione.
- ❑ tempo complessivo per tutte le gare 1 ora
- ❑ l'obiettivo di queste gare è il coinvolgimento di tutti i partecipanti e favorire la conoscenza tra i ragazzi delle diverse scuole.

Per le gare a squadre verranno proposti da noi degli esperimenti di fisica, chimica e biologia da realizzare in laboratorio o in aula. La matematica: si propone anche in questa disciplina un lavoro di squadra. La ricerca potrà essere effettuata utilizzando Internet e la biblioteca della scuola.

GARE INDIVIDUALI 5/3/2010 ore 09.15 -> 12.45

- 09.15 - 10.45 – biologia-chimica
- 09.15 - 10.45 – matematica-fisica
- 10.45 - 11.45 – correzione di tutti i quesiti
- 11.45 - 12.00 – diretta visione da parte
dei partecipanti
- 12.00 - 12.45 - ricorso

PARTECIPANTI:

- ❑ 3 alunni per scuola in ogni disciplina (matematica – fisica – chimica – biologia)

REGOLE :

- ❑ ogni scuola prepara **5** quesiti in inglese, secondo il tema assegnato (pensati per essere risolti da singoli), a scelta multipla con 5 risposte possibili (una sola giusta, 3 sbagliate e una quinta “nessuna delle soluzioni proposte è giusta”- per rendere quest’ultima risposta giusta si potrà affiancarla a 4 sbagliate)
- ❑ i quesiti devono essere di normale difficoltà
- ❑ **le soluzioni dei quesiti devono essere INEQUIVOCABILI**
- ❑ verranno estratti **2** quesiti per la matematica e la fisica e la chimica **3** per la biologia per ogni singolo Istituto
- ❑ preparate i quesiti in due copie
- ❑ da una delle copie preparate 2 strisce per ogni quesito, in Arial 12, senza numerare i quesiti così, se questi verrà sorteggiato potrà essere incollato sul foglio comune
- ❑ preparate una lista intera dei quesiti con le soluzioni.

VALUTAZIONE:

GIUSTO = 5 punti

SENZA RISPOSTA = 1 punto

SBAGLIATO = 0 punti

SVOLGIMENTO DELLE GARE:

- ❑ tempo a disposizione per ogni disciplina 1 ora e 30 minuti (90 minuti)
- ❑ alla biologia si concede 1 ora (60 minuti)
- ❑ gli alunni possono consultare i dizionari di lingua inglese durante le gare
- ❑ non possono usare la calcolatrice
- ❑ i quesiti devono essere corretti subito dopo la fine della gara
- ❑ la correzione da parte degli insegnanti verrà effettuata in 1 ora
- ❑ gli alunni partecipanti possono aspettare l’esito dei loro risultati e possono richiederne la diretta visione
- ❑ dopo la visione in caso di soluzioni non inequivocabili, gli alunni hanno a disposizione 15 minuti di tempo per poter fare ricorso presso il coordinatore di tutte le gare scientifiche o direttamente all’organizzatore della manifestazione stessa che emetterà il responso definitivo.

ARGOMENTI GARE SCIENTIFICHE:

MATEMATICA

- 1) TRIGONOMETRIA
- 2) GEOMETRIA SOLIDA
- 3) GEOMETRIA ANALITICA
- 4) LOGARITMI ED ESPONENZIALI
- 5) POTENZIALI DI RADICI
- 6) FUNZIONI

FISICA

- 1) MECCANICA
- 2) GRAVITÀ UNIVERSALE, MOVIMENTO DELLA CIRCOLAZIONE, ROTAZIONE
- 3) TERMODINAMICA, TEORIA CINETICA DEL GAS, TERMOLOGIA
- 4) OSCILLAZIONE, ONDE, ACUSTICA
- 5) ELETTROMAGNETISMO
- 6) OTTICA

CHIMICA

- 1) LEGAMI CHIMICI E STRUTTURE DEI COMPOSTI
- 2) SOLUZIONI (SOLUBILITÀ, MOLARITÀ, PERCENTUALE IN MASSA (W), DISSOCIAZIONE ELETTROLITICA E IONIZZAZIONE)
- 3) VELOCITÀ DELLE REAZIONI CHIMICHE (CINETICA) GRAFICI, FATTORI CHE REGOLANO LA VELOCITÀ (SENZA L'ORDINE DI REAZIONE)
- 4) COMPOSTI ORGANICI OSSIGENATI: ALCOLI, ALDEIDI, CHETONI, ETERI, ESTERI ACIDI CARBOSSILICI) (CONOSCERE LA STRUTTURA L'ISOMERIA E LE REAZIONI)
- 5) I CALCOLI DELLA CHIMICA (DETERMINAZIONE DELLA FORMULA DEL COMPOSTO, molle $n = m / M = N / N_A = PV/RT = cV$)
- 6) IDROCARBURI E I LORO DERIVATI (ALOGENI ORGANICI)

BIOLOGIA

- 1) CITOLOGIA: CELLULE, MITOSI
- 2) FISILOGIA E RIPRODUZIONE DELLE PIANTE
- 3) MICROBIOLOGIA: BATTERI - VIRUS
- 4) FISILOGIA E RIPRODUZIONE DELL'UOMO
- 5) GENETICA GENERALE: MENDEL, CROMOSOMI, MUTAZIONI
- 6) GENETICA MOLECOLARE

ASSEGNAZIONE TEMI

TEMI N.1 : GIMNAZIJA – NOVA GORICA

TEMI N.2 : COLEGIUL NATIONAL BANATEAN - TIMISOARA

TEMI N.3 : GIMNAZIJA E. KUMICICA – OPATIJA

TEMI N.4 : LICEO SCIENTIFICO MARINELLI – UDINE

TEMI N.5 : BG/BRG VILLACH ST. MARTIN – VILLACH

TEMI N.6 : LICEO SCIENTIFICO J. DA PONTE – BASSANO DEL GRAPPA

GARE SPORTIVE:

1- PALLAVOLO

Si disputeranno due tornei, uno “A SQUADRE MISTE” nella prima giornata (4/3/2010), uno “PER SCUOLE” la seconda giornata (5/3/2010).

TORNEO “A SQUADRE MISTE”

4/3/2010 ore 14.30 -> 18.30

SQUADRE:

- ❑ ogni squadra è composta da **4** femmine e da **4** maschi
- ❑ ciascuna scuola presenta una lista di 8 giocatori suddivisa nei seguenti ruoli: n.1 palleggiatori (o maschio o femmina), n.2 centrali (1 maschio e 1 femmina), n.4 schiacciatori (2 maschi e 2 femmine), n.1 universale (se la scuola porta il palleggiatore maschio l'universale deve essere femmina e viceversa).
- ❑ alla presenza di tutti gli insegnanti, si sorteggiano le squadre rispettando i ruoli.

	SQUADRE	COLORE
1.	AMICIZIA	grigio
2.	SIMPATIA	azzurro
3.	RISPETTO	giallo
4.	UGUAGLIANZA	rosso
5.	GENTILEZZA	verde
6.	TOLLERANZA	arancio

SISTEMA DI GIOCO

(Le partite si giocheranno contemporaneamente su 2 o 3 campi di gioco)

FASE DI QUALIFICAZIONE: due gironi (girone 1 e girone 2) a tre squadre a sorteggio.

DUE SEMIFINALI: 1^a squadra classificata nel girone 1 contro 2^a squadra classificata nel girone 2 -- 1^a squadra classificata nel girone 2 contro 2^a squadra classificata nel girone 1.

TRE FINALI: per il 1° e 2° posto (squadre vincitrici delle 2 semifinali); per il 3° e 4° posto (squadre seconde classificate nelle 2 semifinali); per il 5° e 6° posto (squadre terze classificate dei 2 gironi di qualificazione)

SCHEMA DELLE MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL TORNEO

FASE DI QUALIFICAZIONE	GIRONE 1 Squadre A – B – C Girone all'italiana (esempio: A-B / B-C /C-A)	GIRONE 2 Squadre D – E – F Girone all'italiana (esempio: D-E / E-F /F-D)
-------------------------------	--	--

PUNTEGGI

Vittoria 2 a 0: 3 punti alla squadra vincente, 0 punti alla squadra perdente.

Vittoria 2 a 1: 2 punti alla squadra vincente, 1 punto alla squadra perdente.

In caso di parità si calcolerà la differenza punti.

SEMIFINALI	1° classificata girone 1 contro 2° classificata girone 2	1° classificata girone 2 contro 2° classificata girone 1
-------------------	--	--

FINALI	<u>Per il 1° e 2° posto</u> : squadre vincitrici delle 2 semifinali <u>Per il 3° e 4° posto</u> : squadre seconde classi <u>Per il 5° e 6° posto</u> : squadre terze classificate nei 2 gironi di qualificazione
---------------	--

CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3
Girone 1		Girone 2
Semifinale 2		Semifinale 1
Finale 1° e 2° posto	Finale 5° e 6° posto	Finale 3° e 4° posto

SORTEGGIO:

- ❑ gli abbinamenti saranno fatti per sorteggio alla presenza dei capitani delle squadre.
- ❑ ogni scuola è abbinata ad una lettera-sorteggio, si sorteggiano le lettere A; B; C; D; E; F;

NUMERAZIONE DELLE SQUADRE:

1 ^a SQUADRA	AMICIZIA
2 ^a SQUADRA	SIMPATIA
3 ^a SQUADRA	RISPETTO
4 ^a SQUADRA	UGUAGLIANZA
5 ^a SQUADRA	GENTILEZZA
6 ^a SQUADRA	TOLLERANZA

REGOLAMENTO DEL TORNEO

- ❑ in campo sempre **3** femmine e **3** maschi
- ❑ per ciascun girone di qualificazione si sorteggiano le prime due squadre che giocano, la squadra che perde resta in campo e gioca subito con la terza.
- ❑ si gioca al meglio dei 3 set senza intervallo (due set al 25, eventuale terzo set al 15)
- ❑ la rete sarà all'altezza di 2.35m
- ❑ schieramento maschi-femmine in forma alternata
- ❑ i cambi si possono fare solo con il consenso dell'arbitro
- ❑ almeno uno degli arbitri sarà esterno
- ❑ le partite si giocano contemporaneamente su 2 o tre campi da gioco.
- ❑ ogni squadra avrà a disposizione 5 minuti per potersi riscaldare in campo
- ❑ durante il gioco lo scambio dei giocatori è libero
- ❑ tra una fase e l'altra ci saranno 10 minuti di intervallo

TORNEO "PER SCUOLE"

5/3/2010 ore 8.30 -> 12.00

SQUADRE:

- ❑ ogni squadra è composta da **4** femmine e da **4** maschi per ogni scuola
- ❑ i giocatori partecipanti al torneo devono essere iscritti ad un elenco da consegnare all'arbitro il quale verificherà che siano sempre gli stessi, riportati nell'elenco, a scendere in campo
- ❑ gli organizzatori di ogni singola scuola devono far sapere alla scuola organizzatrice il colore delle maglie dei giocatori

	SCUOLA	COLORE
1.	COLEGIUL NATIONA BANATEAN-TIMISOARA	arancione
2.	GIMNAZIJA E. KUMICICA – OPATIJA	azzurro
3.	LICEO SCIENTIFICO MARINELLI – UDINE	giallo
4.	BG/BRG VILLACH ST. MARTIN – VILLACH	rosso
5.	LICEO SCIENTIFICO J. DA PONTE – BASSANO	bianco con maniche rosse
6.	GIMNAZIJA – NOVA GORICA	giallo

SISTEMA DI GIOCO

(Le partite si giocheranno contemporaneamente su 2 o 3 campi di gioco)

FASE DI QUALIFICAZIONE: due gironi (girone 1 e girone 2) a tre squadre a sorteggio.

DUE SEMIFINALI: 1^a squadra classificata nel girone 1 contro 2^a squadra classificata nel girone 2 -- 1^a squadra classificata nel girone 2 contro 2^a squadra classificata nel girone 1.

TRE FINALI: per il 1° e 2° posto (squadre vincitrici delle 2 semifinali); per il 3° e 4° posto (squadre seconde classificate nelle 2 semifinali); per il 5° e 6° posto (squadre terze classificate dei 2 gironi di qualificazione)

SCHEMA DELLE MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL TORNEO

FASE DI QUALIFICAZIONE	GIRONE 1 Squadre A – B – C Girone all'italiana (esempio: A-B / B-C /C-A)	GIRONE 2 Squadre D – E – F Girone all'italiana (esempio: D-E / E-F /F-D)
-----------------------------------	--	--

PUNTEGGI

Vittoria 2 a 0: 3 punti alla squadra vincente, 0 punti alla squadra perdente.

Vittoria 2 a 1: 2 punti alla squadra vincente, 1 punto alla squadra perdente.

In caso di parità si calolerà la differenza punti.

SEMIFINALI	1° classificata girone 1 contro 2° classificata girone 2	1° classificata girone 2 contro 2° classificata girone 1
-------------------	--	--

FINALI	Per il 1° e 2° posto: squadre vincitrici delle 2 semifinali Per il 3° e 4° posto: squadre seconde classi Per il 5° e 6° posto: squadre terze classificate nei 2 gironi di qualificazione	
---------------	--	--

CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3
Girone 1		Girone 2
Semifinale 2		Semifinale 1
Finale 1° e 2° posto	Finale 5° e 6° posto	Finale 3° e 4° posto

SORTEGGIO:

- gli abbinamenti saranno fatti per sorteggio alla presenza dei capitani delle squadre.
- ogni scuola è abbinata ad una lettera-sorteggio, si sorteggiano le lettere A; B; C; D; E; F;

NUMERAZIONE DELLE SQUADRE:

- 1^a SQUADRA GIMNAZIJA – NOVA GORICA
- 2^a SQUADRA COLEGIUL NATIONAL BANATEAN - TIMISOARA
- 3^a SQUADRA GIMNAZIJA E. KUMICICA – OPATIJA
- 4^a SQUADRA LICEO SCIENTIFICO MARINELLI – UDINE
- 5^a SQUADRA BG/BRG VILLACH ST. MARTIN – VILLACH
- 6^a SQUADRA LICEO SCIENTIFICO J. DA PONTE – BASSANO DEL GRAPPA

REGOLAMENTO DEL TORNEO

- in campo sempre **3** femmine e **3** maschi
- per ciascun gironi di qualificazione si sorteggiano le prime due squadre che giocano, la squadra che perde resta in campo e gioca subito con la terza.
- si gioca al meglio dei 3 set senza intervallo (due set al 25, eventuale terzo set al 15)
- la rete sarà all'altezza di 2.35m
- schieramento maschi-femmine in forma alternata
- i cambi si possono fare solo con il consenso dell'arbitro

- ❑ almeno uno degli arbitri sarà esterno
- ❑ le partite si giocano contemporaneamente su 2 o tre campi da gioco.
- ❑ ogni squadra avrà a disposizione 5 minuti per potersi riscaldare in campo
- ❑ durante il gioco lo scambio dei giocatori è libero
- ❑ tra una fase e l'altra ci saranno 10 minuti di intervallo

2- CALCETTO

Si disputeranno due tornei, uno “PER SQUADRE MISTE” nella prima giornata (4/3/2010), uno “PER SCUOLE” la seconda giornata (5/3/2010).

TORNEO “A SQUADRE MISTE” **4/3/2010 ore 15.00 -> 18.30**

SQUADRE:

- ❑ ogni squadra è composta da **5** maschi e da **2** femmine
- ❑ ciascuna scuola presenta una lista di 7 giocatori suddivisa nei seguenti ruoli: n.2 difensori maschi, n.3 attaccanti maschi e n.2 femmine.
- ❑ alla presenza di tutti gli insegnanti, si sorteggiano le squadre rispettando i ruoli.

	SQUADRE	COLORE
1.	AMICIZIA	grigio
2.	SIMPATIA	azzurro
3.	RISPETTO	giallo
4.	UGUAGLIANZA	rosso
5.	GENTILEZZA	verde
6.	TOLLERANZA	arancio

SISTEMA DI GIOCO

(Le partite si giocheranno contemporaneamente su 2 campi di gioco)

FASE DI QUALIFICAZIONE: due gironi (girone 1 e girone 2) a tre squadre a sorteggio.

DUE SEMIFINALI: 1^ squadra classificata nel girone 1 contro 2^ squadra classificata nel girone 2 -- 1^ squadra classificata nel girone 2 contro 2^ squadra classificata nel girone 1.

DUE FINALI: per il 1° e 2° posto (squadre vincitrici delle 2 semifinali); per il 3° e 4° posto (squadre seconde classificate nelle 2 semifinali).

Per assegnare il 5° e 6° posto si terrà conto della differenza reti ottenuta nei 2 gironi di qualificazione dalle squadre terze classificate.

SCHEMA DELLE MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL TORNEO

FASE DI QUALIFICAZIONE	GIRONE 1 Squadre A – B – C Girone all'italiana (esempio: A-B / B-C /C-A)	GIRONE 2 Squadre D – E – F Girone all'italiana (esempio: D-E / E-F /F-D)
<u>PUNTEGGI:</u> 3 punti in caso di vittoria; 1 punto in caso di pareggio; 0 punti in caso di sconfitta. In caso di parità si calcolerà la differenza reti.		

SEMIFINALI	1° classificata girone 1 contro 2° classificata girone 2	1° classificata girone 2 contro 2° classificata girone 1
In caso di pareggio si va ai rigori		

FINALI	Per il 1° e 2° posto: squadre vincitrici delle 2 semifinali Per il 3° e 4° posto: squadre seconde classi	
In caso di pareggio si va ai rigori		

CAMPO 1	CAMPO 2
Girone 1	Girone 2
Semifinale 2	Semifinale 1
Finale 1° e 2° posto	Finale 3° e 4° posto

SORTEGGIO:

- gli abbinamenti saranno fatti per sorteggio alla presenza dei capitani delle squadre.
- ogni scuola è abbinata ad una lettera-sorteggio, si sorteggiano le lettere A; B; C; D; E; F;

NUMERAZIONE DELLE SQUADRE:

1 ^a SQUADRA	AMICIZIA
2 ^a SQUADRA	SIMPATIA
3 ^a SQUADRA	RISPETTO
4 ^a SQUADRA	UGUAGLIANZA
5 ^a SQUADRA	GENTILEZZA
6 ^a SQUADRA	TOLLERANZA

REGOLAMENTO DEL TORNEO:

- le partite si giocheranno contemporaneamente su 2 campi da gioco.
- ogni squadra è composta da 5 giocatori
- in campo sempre **4** maschi e **1** femmina
- il gol realizzato dal giocatore femmina vale doppio
- le regole di gioco che si seguiranno sono adeguate al Regolamento del gioco del calcetto a cinque – squadre miste
- durante il gioco lo scambio dei giocatori è libero
- tempo di gioco : **due tempi da 8 minuti** con intervallo di 3 minuti fra il primo e il secondo tempo
- gli arbitri del torneo saranno esterni

TORNEO “PER SCUOLE”

5/3/2010 ore 8.30 -> 12.00

SQUADRE:

- ogni squadra è composta da **5** maschi e da **2** femmine per ogni scuola.
- i giocatori partecipanti al torneo devono essere iscritti ad un elenco da consegnare all’arbitro il quale verificherà che siano sempre gli stessi, riportati nell’elenco, a scendere in campo
- gli organizzatori di ogni singola scuola devono far sapere alla scuola organizzatrice il colore delle maglie dei giocatori

	SCUOLA	COLORE
1.	COLEGIUL NATIONAL - TIMISOARA	arancione
2.	GIMNAZIJA E. KUMICICA – OPATIJA	blù
3.	LICEO SCIENTIFICO MARINELLI – UDINE	giallo-blù
4.	BG/BRG VILLACH ST. MARTIN – VILLACH	violetto-bianco
5.	LICEO SCIENTIFICO J. DA PONTE – BASSANO	bianco-rosso
6.	GIMNAZIJA – NOVA GORICA	giallo

SISTEMA DI GIOCO

(Le partite si giocheranno contemporaneamente su 2 campi di gioco)

FASE DI QUALIFICAZIONE: due gironi (girone 1 e girone 2) a tre squadre a sorteggio.

DUE SEMIFINALI: 1^a squadra classificata nel girone 1 contro 2^a squadra classificata nel girone 2 -- 1^a squadra classificata nel girone 2 contro 2^a squadra classificata nel girone 1.

DUE FINALI: per il 1° e 2° posto (squadre vincitrici delle 2 semifinali); per il 3° e 4° posto (squadre seconde classificate nelle 2 semifinali).

Per assegnare il 5° e 6° posto si terrà conto della differenza reti ottenuta nei 2 gironi di qualificazione dalle squadre terze classificate.

SCHEMA DELLE MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEL TORNEO

FASE DI QUALIFICAZIONE	GIRONE 1 <u>Squadre A – B – C</u> Girone all'italiana (esempio: A-B / B-C /C-A)	GIRONE 2 <u>Squadre D – E – F</u> Girone all'italiana (esempio: D-E / E-F /F-D)
PUNTEGGI: 3 punti in caso di vittoria; 1 punto in caso di pareggio; 0 punti in caso di sconfitta. In caso di parità si calcolerà la differenza reti.		

SEMIFINALI	1° classificata girone 1 contro 2° classificata girone 2	1° classificata girone 2 contro 2° classificata girone 1
In caso di pareggio si va ai rigori		

FINALI	<u>Per il 1° e 2° posto:</u> squadre vincitrici delle 2 semifinali <u>Per il 3° e 4° posto:</u> squadre seconde classi	
In caso di pareggio si va ai rigori		

CAMPO 1	CAMPO 2
Girone 1	Girone 2
Semifinale 2	Semifinale 1
Finale 1° e 2° posto	Finale 3° e 4° posto

SORTEGGIO:

- ❑ gli abbinamenti saranno fatti per sorteggio alla presenza dei capitani delle squadre.
- ❑ ogni scuola è abbinata ad una lettera-sorteggio, si sorteggiano le lettere A; B; C; D; E; F;

NUMERAZIONE DELLE SQUADRE:

1 ^a SQUADRA	GIMNAZIJA – NOVA GORICA
2 ^a SQUADRA	COLEGIUL NATIONAL BANATEAN - TIMISOARA
3 ^a SQUADRA	GIMNAZIJA E. KUMICICA – OPATIJA
4 ^a SQUADRA	LICEO SCIENTIFICO MARINELLI – UDINE
5 ^a SQUADRA	BG/BRG VILLACH ST. MARTIN – VILLACH
6 ^a SQUADRA	LICEO SCIENTIFICO J. DA PONTE – BASSANO DEL GRAPPA

REGOLAMENTO DEL TORNEO:

- ❑ le partite si giocheranno contemporaneamente su 2 campi da gioco.
- ❑ ogni squadra è composta da 5 giocatori
- ❑ in campo sempre **4**maschi e **1** femmina
- ❑ il gol realizzato dal giocatore femmina vale doppio
- ❑ le regole di gioco che si seguiranno sono adeguate al Regolamento del gioco del calcetto a cinque – squadre miste
- ❑ durante il gioco lo scambio dei giocatori è libero
- ❑ tempo di gioco : **due tempi da 8 minuti** con intervallo di 3 minuti fra il primo e il secondo tempo
- ❑ gli arbitri del torneo saranno esterni

3- ATLETICA

Si disputeranno due gare, una staffetta mista 6X200 “ A SQUADRE MISTE” nella prima giornata (4/3/2010), una gara individuale di mezzofondo “PER SCUOLE” la seconda giornata (5/3/2010).

GARA “A SQUADRE MISTE”

4/3/2010 ore 15.30 -> 16.30

STAFFETTA 6X200 (3 giri completi di pista)

- ❑ i primi due frazionisti correranno in corsia gli altri quattro alla corda.

SQUADRE MISTE

- ❑ 3 femmine e 3 maschi per ogni squadra, estratti a sorte e di diversa etnia.
- ❑ ogni scuola deve consegnare alla scuola organizzatrice l’elenco degli atleti partecipanti

CLASSIFICA:

Sulla base dell’ordine di arrivo.

GARA “PER SCUOLE”

5/3/2010 ore 8.30 -> 11.00

GARA INDIVIDUALE (mezzofondo)

- ❑ lunghezza percorso femminile: 1600 m.circa
- ❑ lunghezza percorso maschile: 2400 m.circa

PARTECIPANTI

- 2 femmine e 2 maschi per ogni scuola
- ogni scuola deve consegnare alla scuola organizzatrice l'elenco degli atleti partecipanti

CLASSIFICA:

Sulla base dell'ordine di arrivo verranno stilate due classifiche individuali, una maschile ed una femminile.

4 SCACCHI si giocherà nelle aule messe a disposizione dell'organizzatore

4/3/2010 ore 14.30 -> 17.30

5/3/2010 ore 09.30 -> 12.00

PARTECIPANTI:

- 3 alunni per ogni scuola

REGOLE :

- ogni squadra ha un ordine fisso di scacchiera per tutte le partite
- il tempo di riflessione è di 10 minuti per giocatore
- non c'è l'obbligo di trascrivere la partita
- si gioca secondo il regolamento FIDE del gioco veloce
- ogni scuola per sorteggio, sarà abbinata ad una lettera

NUMERAZIONE DELLE SQUADRE:

1 ^a SQUADRA	GIMNAZIJA – NOVA GORICA
2 ^a SQUADRA	COLEGIUL NATIONAL BANATEAN - TIMISOARA
3 ^a SQUADRA	GIMNAZIJA E. KUMICICA – OPATIJA
4 ^a SQUADRA	LICEO SCIENTIFICO MARINELLI – UDINE
5 ^a SQUADRA	BG/BRG VILLACH ST. MARTIN – VILLACH
6 ^a SQUADRA	LICEO SCIENTIFICO J. DA PONTE – BASSANO DEL GRAPPA

FORMULA DEL TORNEO

1° turno	A – F	B – E	C – D
2° turno	F – D	E – C	A – B
3° turno	B – F	C – A	D – E
4° turno	F – E	A – D	B – C
5° turno	C – F	D – B	E – A

In ogni gruppo che gioca, la prima squadra ha sempre sulla 1° scacchiera le figure bianche. La lettera sorteggiata dalla squadra vale per tutte le gare. In questo modo si giocherà tutti contro tutti (Berger) e ogni squadra avrebbe così sulla 1° scacchiera due volte le figure bianche e due volte le figure nere, ciò significa nello scambio delle scacchiere: 1° turno (squadra A) : b-n-b e (squadra B): n-b-n, (squadra C) : b-n-b e (la squadra D) n-b-n- e così via.

CLASSIFICA:

- ❑ 1/ secondo i punti ottenuti dalla squadra (vittoria 2 punti; pareggio 1 punto; sconfitta 0 punti)
- ❑ 2/ secondo i punti ottenuti sulle scacchiere
- ❑ 3/ incontro diretto

ATTIVITÀ E GARE DI CREATIVITÀ:

1- MUSICA: (rock)

4/3/2009 ore 21.00 -> 22.30

CONCORSO PER SCUOLE

PARTECIPANTI :

- ❑ 4 alunni per ogni scuola (di cui eventualmente un cantante)

GARA:

- ❑ ogni gruppo avrà a disposizione al massimo 10 minuti per suonare 2 canzoni la sera del primo giorno 04/3/2010 alle 21.00
- ❑ un brano in lingua madre e il secondo in una lingua straniera
- ❑ questi due brani musicali verranno precedentemente preparati, non sarà possibile esercitarsi nel pomeriggio del 5/3/2010.
- ❑ se i dieci minuti verranno superati e se uno dei gruppi eseguirà un misto di più brani, il gruppo verrà squalificato
- ❑ la musica sarà valutata da una commissione composta da 1 professore e da 1 studente per ogni scuola partecipante più un esperto esterno (vedi allegato 1).
- ❑ per ogni criterio verrà tolto il punteggio più alto, il punteggio più basso e verrà fatta la somma dei rimanenti (vedi allegato 2).
- ❑ nessuno degli alunni o dei professori potrà votare per la propria squadra
- ❑ dopo le esibizioni è prevista una serata di musica.
- ❑ durante la serata non verranno serviti alcolici né ai docenti né agli studenti

CRITERI DI VALUTAZIONE:

- ❑ esecuzione tecnica (da 1 a 10 punti)
- ❑ interpretazione (da 1 a 10 punti)
- ❑ presenza scenica (da 1 a 10 punti)

“MUSIC JUST FOR FAN”

A “GRUPPI MISTI”

- ❑ ogni scuola fornirà quanto prima (non oltre il 10/1/2010) alla scuola organizzatrice, i nomi dei componenti il gruppo musicale con lo strumento suonato e se sanno o non sanno leggere la musica (vedi allegato n.)

- ❑ Un esperto messo a disposizione dal liceo di Nova Gorica, sulla base dei soprastanti dati, comporrà dei gruppi misti e sceglierà , per ciascuno di questi, uno o due pezzi molto conosciuti da suonare la sera del 4/3/2010 dopo la gara per scuole.
- ❑ Le partiture di tali pezzi e la composizione dei gruppi misti verrà fornita alle singole scuole in tempo utile affinché i ragazzi si possano esercitare.
- ❑ Il pomeriggio del giorno 4/3/2010 sarà interamente dedicato alle prove dei gruppi misti:

LE SCUOLE PORTANO :

- ❑ i propri strumenti, amplificatori chitarre o altri strumenti musicali e riduttori per la corrente elettrica

LA SCUOLA ORGANIZZATRICE METTE A DISPOSIZIONE:

- ❑ amplificatore generale
- ❑ batteria
- ❑ Tastiera elettrica

2- GRAFICA

PARTECIPANTI:

- ❑ 2 alunni per ogni scuola

4/3/2010 ore 14.30 – 18.00

5/3/2010 ore 8.30 – 11.00

Tema

METROPOLITAN GRAFFITI: tema di carattere generale strettamente legato alla tecnica grafica proposta (il tema specifico verrà comunicato il giorno dell'arrivo delle delegazioni)

TECNICHE PREVISTE:

- ❑ Graffiti
- ❑ materiali forniti dalla scuola ospitante:
 - pannelli rigidi in polistirene cm.280X180 (1 per ogni studente)
 - colore bianco acrilico murale ad acqua da esterno
 - coloranti concentrati base (rosso, blu, giallo, nero)
 - accessori vari (nastro adesivo, secchi, carta assorbente, ecc)
- ❑ Materiale da portarsi:
 - Pennelli ed altri accessori personali particolari che si intende utilizzare
 - Bombolette spray e/o altro se si intende utilizzare questo materiale.
- ❑ i lavori verranno eseguiti all'interno della palestra d'istituto che servirà anche come sede della mostra finale.
- ❑ la gara di grafica sarà valutata da una commissione composta da 7 persone: un professore o un alunno per ogni scuola ed un esperto esterno.
- ❑ ciascun componente la commissione potrà assegnare ad ogni elaborato e per ogni criterio un punteggio da 1 a 10.

- ❑ per ogni elaborato e relativamente a ciascun criterio verrà tolto il punteggio più alto, il punteggio più basso e verrà fatta la somma dei rimanenti.
- ❑ vincerà, naturalmente, l'elaborato che avrà ottenuto più punti.
- ❑ i lavori saranno presentati alla giuria in modo anonimo con un codice
- ❑ la giuria non può accedere al laboratorio di grafica durante le prove.

CRITERI DI VALUTAZIONE:

- ❑ qualità di esecuzione degli elaborati (da 1 a 10 punti)
- ❑ originalità dell'idea (da 1 a 10 punti)
- ❑ capacità di sintesi grafica (da 1 a 10 punti)

3- FOTOGRAFIA

04/3/2010 ore 14.30 – 17.00

05/3/2010 ore 09.00 – 11.00

PARTECIPANTI:

- ❑ 2 alunni fotografi per ogni scuola

Tema: verrà comunicato il giorno dell'arrivo delle delegazioni

SVOLGIMENTO:

- ❑ verranno formati 2 gruppi misti composti da 6 alunni di scuole diverse (uno per ogni scuola)
- ❑ ciascun gruppo sarà accompagnato in tre luoghi di Bassano del Grappa
- ❑ in ogni luogo il gruppo avrà a disposizione 1 ora di tempo
- ❑ ciascun alunno dovrà utilizzare una macchina fotografica digitale.
- ❑ alla conclusione dei lavori sarà allestita una mostra per il concorso.
- ❑ ogni alunno sceglierà 2 fotogrammi da esporre
- ❑ le foto saranno presentate alla giuria in modo anonimo con un codice
- ❑ la gara di fotografia sarà valutata da una commissione composta da 7 persone: un professore o un alunno per ogni scuola ed un esperto esterno.
- ❑ ciascun componente la commissione potrà assegnare ad ogni elaborato e per ogni criterio un punteggio da 1 a 10.
- ❑ per ogni elaborato e relativamente a ciascun criterio verrà tolto il punteggio più alto, il punteggio più basso e verrà fatta la somma dei rimanenti.
- ❑ vincerà l'elaborato che avrà ottenuto più punti.

CRITERI DI VALUTAZIONE:

- ❑ correttezza tecnica delle foto (da 1 a 10 punti)
- ❑ originalità e espressività delle foto (da 1 a 10 punti)

NON DIMENTICATE LA VOSTRA MACCHINA FOTOGRAFICA DIGITALE!

N.B. nel pomeriggio di giovedì 4 e nella mattina di venerdì 5 gli alunni liberi dall'impegno di gara, a gruppi ed accompagnati da dei responsabili, visiteranno la città.

ALLEGATO 1

SCHEDA DI VALUTAZIONE PER MUSICA

DOCENTE Città:

SCUOLA VOTATA.....

BRANO N. 1

ESECUZIONE TECNICA	INTERPRETAZIONE	PRESENZA SCENICA
Punti (da 1 a 10)	Punti (da 1 a 10)	Punti (da 1 a 10)

BRANO N. 2

ESECUZIONE TECNICA	INTERPRETAZIONE	PRESENZA SCENICA
Punti (da 1 a 10)	Punti (da 1 a 10)	Punti (da 1 a 10)

SCHEDA DI VALUTAZIONE PER MUSICA

ALUNNO Città:

SCUOLA VOTATA.....

BRANO N. 1

ESECUZIONE TECNICA	INTERPRETAZIONE	PRESENZA SCENICA
Punti (da 1 a 10)	Punti (da 1 a 10)	Punti (da 1 a 10)

BRANO N. 2

ESECUZIONE TECNICA	INTERPRETAZIONE	PRESENZA SCENICA
Punti (da 1 a 10)	Punti (da 1 a 10)	Punti (da 1 a 10)

ALLEGATO 2

TABELLA RIASSUNTIVA PER GARA MUSICALE

SCUOLA VOTATA

BRANO N. 1

SCUOLA VOTANTE		ESECUZIONE TECNICA	INTERPRETAZIONE	PRESENZA SCENICA
BASSANO del GRAPPA	Docente
	Alunno
UDINE	Docente
	Alunno
VILLACH	Docente
	Alunno
NOVA GORICA	Docente
	Alunno
OPATIJA	Docente
	Alunno
TIMISOARA	Docente
	Alunno

BRANO N. 2

SCUOLA VOTANTE		ESECUZIONE TECNICA	INTERPRETAZIONE	PRESENZA SCENICA
BASSANO del GRAPPA	Docente
	Alunno
UDINE	Docente
	Alunno
VILLACH	Docente
	Alunno
NOVA GORICA	Docente
	Alunno
OPATIJA	Docente
	Alunno
TIMISOARA	Docente
	Alunno
TOTALI PUNTI				
PUNTEGGIO FINALE				

ALLEGATO 3

SCHEDA DI VALUTAZIONE PER GRAFICA

SCUOLA CHE VOTA

(da 1 a 10 punti per criterio)

CODICE	QUALITA' DI ESECUZIONE	ORIGINALITA' DELL'IDEA	CAPACITA' DI SINTESI GRAFICA
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti
N.	Punti	Punti	Punti

