

IAAF KIDS' ATHLETICS

UN EVENTO DI SQUADRA PER RAGAZZI
A TEAM EVENT FOR CHILDREN



Guida pratica per animatori di eventi
A practical guide for event animators



ASSOCIAZIONE INTERNAZIONALE delle FEDERAZIONI di ATLETICA
INTERNATIONAL ASSOCIATION of ATHLETICS FEDERATIONS

IAAF KID'S ATHLETICS[®]

- A TEAM EVENT FOR CHILDREN -

First Edition: 2002

Charles Gozzoli (FRA)

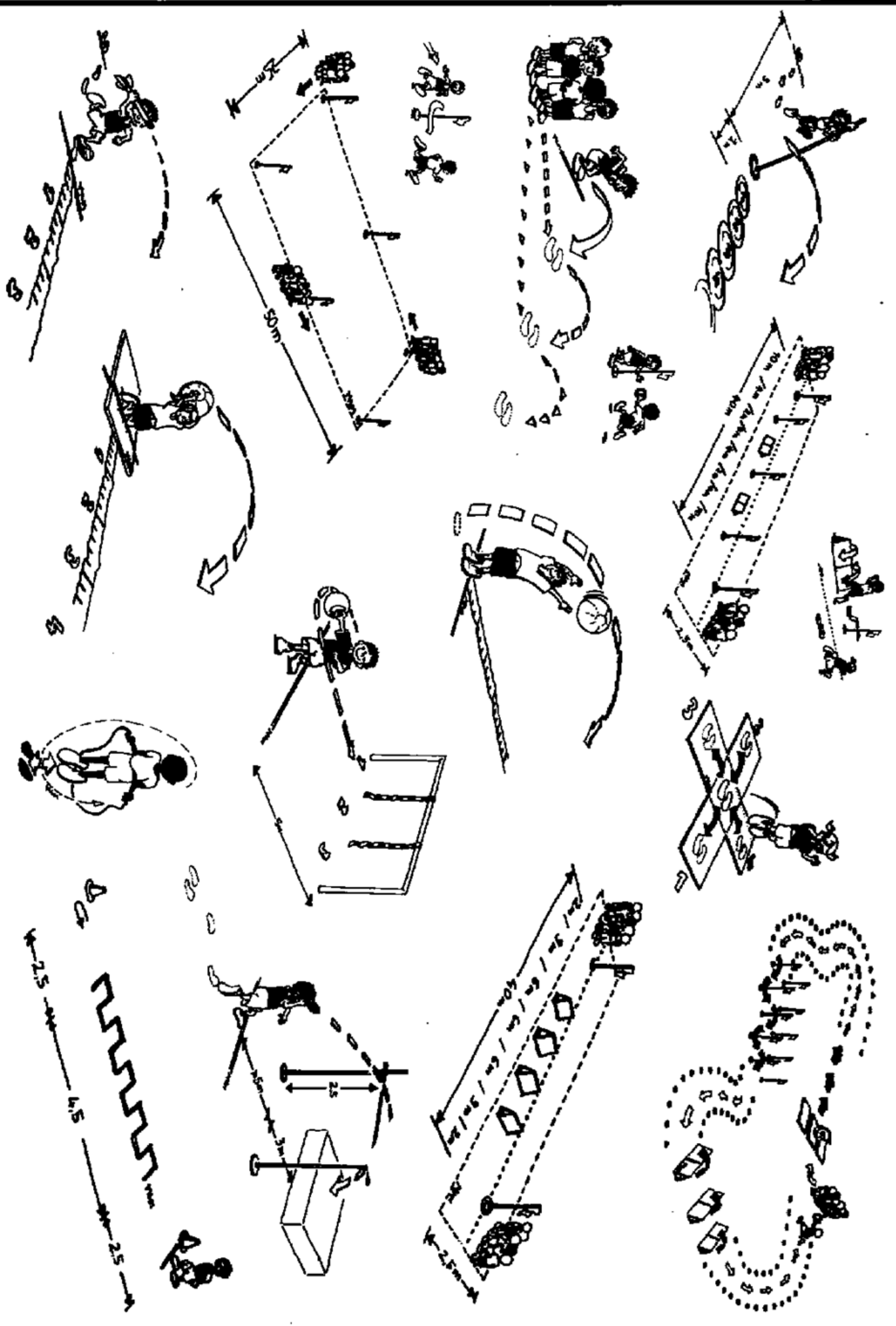
Elio Locatelli (IAAF)

Dieter Massin (GER)

Björn Wangemann (IAAF)

Second Edition 2006 reviewed and amended by: Charles Gozzoli (FRA);
Jamel Simohamed (IAAF); Abdel Malek El-Hebil (IAAF)

1.	Introduzione/Introduction	06
2.	Il concetto "IAAF KIDS' ATHLETICS"/Concept of "IAAF KIDS' ATHLETICS"	07
2.1	Obiettivi/Objectives	07
2.2	Spirito di squadra/Principle of Team	07
2.3	Fasce d'età e programma degli eventi/Age Group and Event Programme	08
2.4	Materiali e attrezzatura/Materials and Equipment	09
2.5	Sede e durata/Location and Duration	09
	Istruzioni di uso e sicurezza/Instructions for Use and Safety	09
3.	Manifestazioni/Events	10
	Manifestazioni per bambini di 7/8 anni/Events for the 7/8 years old	10
3.1	Scatto/corsa a ostacoli/Sprint/Hurdles Shuttle relay	10
3.2	8' Corsa di resistenza/"8' Endurance" Race	11
3.3	Formula One/Formula One	12
3.4	Salto in avanti accovacciato/Forward Squat Jumping	13
3.5	Corsa sulla scala/Ladder Runnig	14
3.6	Salto incrociato/Cross Hopping	15
3.7	Salto della corda/Rope Skipping	16
3.8	Tripla salto all'interno di un'area limitata/Triple Jumping within a limited area	17
3.9	Lancio del giavellotto per ragazzi/Kids Javelin Throwing	18
3.10	Lancio inginocchiato/Knee Throwing	19
3.11	Tiro al bersaglio/Target Throwing over a Barrier	20
	Manifestazioni per bambini di 9/10 anni/Events for the 9/10 years old	21
3.12	Gara di resistenza a velocità progressiva/Progressive Endurance Race	21
3.13	Scatto-Stalom/Sprint/Hurdles/Stalom Shuttle Relay	23
3.14	Salto in lungo con l'asta/Pole Long Jumping	24
3.15	Salto in lungo di precisione/Exacting Long jumping	25
3.16	Lancio rotatorio/Rotational Throwing	26
3.17	Lancio all'indietro sopra la testa/Overhead Backward Throwing	27
	Manifestazioni per bambini di 11/12 anni/Events for the 11/12 years old	28
3.18	"Formula Bends": Scatto-Corsa ad ostacoli/"Bends formula":Sprint-Hurdles Running	28
3.19	"Formula Bends": Staffetta a scatto/"Bends formula":Sprint Relay	29
3.20	Corsa a ostacoli/Hurdles Race	30
3.21	Corsa di resistenza per 1000 metri/1000m Endurance Race	31
3.22	Lancio del giavellotto per adolescenti/Teens Javelin Throwing	32
3.23	Lancio del disco per adolescenti/Teens Discus Throwing	33
3.24	Salto in lungo con asta sopra una buca di sabbia/Pole Long Jumping over a sand pit	34
3.25	Salto in lungo con breve rincorsa/Short Run-up Long Jumping	35
3.26	Salto triplo con rincorsa breve/Short Run-up Triple Jumping	36
4.	Punteggio gare/Event scoring	37
4.1	Attribuzione del punteggio/Scoring System	37
4.2	Punteggio per le gare di corsa/Scoring of Running Events	37
4.3	Punteggio per le gare di atletica/Scoring of Field Events	37
4.4	Misurazione delle gare di atletica/Measurement of Field Events	37
4.5	Punteggio finale/Final Ranking	38
5.	Organizzazione/Organization	38
5.1	Allestimento/Set-up	38
5.2	Moduli di iscrizione e di gara/Entry and Competition Forms	39
5.2.1	Modulo di iscrizione della squadra/Team Entry Forms	39
5.2.2	Moduli di gara/Competition Forms	39
5.3	Tabellone/Scoreboard	41
5.4	Identificazione delle squadre-disposizione della sede/Identification of Teams-Venue Layout	42
5.5	Squadra organizzativa/staff e assistenti/Organizational Crew/Staff and Assistants	42
5.6	Cerimonia di premiazione/Official Release of the Results	42
6.	Moduli e tabelle/Forms and tables	43
6.1	Elenco dell'attrezzatura (9 squadre)/List of Equipment (9 teams)	43
6.2	Organizzazione delle postazioni di gara/Organisation of the Event Stations	45
6.3	Moduli e documenti aggiuntivi/Forms and Additional Documents	45
6.4	Lista del personale organizzativo/List of Organisational Staff	49
	Appendici/Appendix	50
1	Rotazione dei team nelle gare di atletica/Group Rotation in Kids' Athletics Competitions	50
2	Sicurezza dei partecipanti/Safety of Participants	52
3	Fac-simile di diploma (attestato)/Diploma Sample	54



Da tempo immemorabile i ragazzini si divertono a fare a gara e a confrontarsi l'uno con l'altro. L'atletica leggera, con la sua varietà di eventi, fornisce un'occasione ideale per questo tipo di interazione tra coetanei. Ciò non toglie che se si vuole che l'atletica sia un'attività stimolante per i ragazzi, è necessario che gli animatori sportivi studino programmi per incoraggiarli a giocare.

Nella maggioranza dei casi le gare tra ragazzi in questo sport somigliano a una versione in miniatura del programma per adulti. La tendenza alla standardizzazione delle condizioni dell'evento nel contesto dell'atletica per adulti ha spesso portato a concentrarsi eccessivamente sull'abilità di un ragazzino in una sola specialità. Questo ovviamente non è compatibile con opportunità di più largo raggio, adatte allo sviluppo dei bambini nel settore dell'atletica leggera. Inoltre porta alla nascita precoce dell'elitarismo che è dannoso nella maggioranza dei bambini.

Dopo numerose iniziative di ricerca e studi su questo genere di situazioni, la sfida per la IAAF è la formulazione di un nuovo concetto di atletica leggera fatto su misura per le necessità dello sviluppo dei bambini.

Qualsiasi strategia di attività deve tenere in considerazione e seguire (eventi, organizzazioni, etc.) i seguenti requisiti:

- offrire ai bambini un'esperienza atletica **attraente**
- offrire ai bambini un'esperienza atletica **accessibile**
- offrire ai bambini un'esperienza atletica **istruttiva**

In aggiunta a questi requisiti, il progetto IAAF deve assolutamente soddisfare le esigenze degli organizzatori di eventi, che è quello di garantire la fattibilità sistematica delle varie attività che esistono attualmente.

Nella primavera del 2001, il Gruppo di Lavoro "IAAF KIDS' ATHLETICS" ha preso l'iniziativa di sviluppare un evento concepito per ragazzi che si distingua nettamente dal modello per adulti di atletica leggera. Esso sarà di seguito definito "IAAF KIDS' ATHLETICS" ed è oggetto del presente documento.

Poi nel 2005, la IAAF ha creato un sistema globale di atletica per i giovani dai 7 ai 15 anni. Questo sistema ha due obiettivi:

- rendere l'atletica la manifestazione individuale più praticata nelle scuole di tutto il mondo;
- permettere ai bambini di diverse federazioni di preparare in modo efficiente il loro futuro nell'atletica.

Questo è l'approccio cardine basato su tutte le attività competitive e adatte a tutte le categorie di età e alle istituzioni che implementano questo programma. Queste competizioni sono organizzate in strutture per la pratica dell'Atletica leggera con i bambini - Formazione degli atleti, formazione degli allenatori, dei giudici, etc...

Since time immemorial children have been interested in competing with each other and in seeking comparison with others. Athletics, with its variety of events, provides an excellent opportunity for this type of peer interaction. So that Athletics remains a special occasion for these exchanges, the keepers of our sport have had to devise competitions totally appropriate for children.

Most of the time, children's competitions in this sport are scale models of adults' competitions. This inadequate standardisation often leads to early specialisation which is clearly against children's needs for harmonious development. It also brings about early elitism which is detrimental to the majority of children.

After numerous research initiatives and studies on the current situation, the challenge for IAAF has been to formulate a new concept of Athletics that is uniquely tailored to the developmental needs of children.

Any proposal along the same lines must constantly take into account (events, organisation, etc.) the following requirements:

- to offer children **attractive** Athletics
- to offer children **accessible** Athletics
- to offer children **instructive** Athletics

In addition to these requirements, the IAAF Project should absolutely meet the demands of the event organisers, which is to ensure the systematic feasibility of the forms of competitions offered.

In the spring of 2001, the "IAAF KIDS' ATHLETICS" Working Group took the initiative and developed an event concept for children which featured a distinct departure from the adult model of Athletics. The concept was henceforth labeled, "IAAF KIDS' ATHLETICS", and is described in the remaining pages of this document.

Then, in 2005, the IAAF created a global athletics policy for Youth from 7 to 15 years old. This policy has two objectives:

- to make Athletics the most practiced individual event in schools in the whole world;
- to enable children from federations and others to prepare for their future in Athletics in the most efficient way.

This approach hinges on forms of competitions that are appropriate to all age categories and to the institutions that implement this programme. These competitions are the organising structures for the children's practice of Athletics - Training of athletes, education of coaches, judges, etc...

2 Il concetto "IAAF kids' athletics"/The concept of "IAAF kids' athletics"

Con "IAAF KIDS' ATHLETICS" si intende portare l'atletica leggera in un'atmosfera di gioco.

Gli eventi "IAAF KIDS' ATHLETICS" danno la possibilità ai bambini di scoprire le attività base dell'atletica: sprint, corsa di resistenza, salto, lancio/getto in qualsiasi posto (stadio, parco giochi, palestra, in ogni area sportiva disponibile).

Con la pratica dell'atletica leggera vi è anche l'opportunità dei benefici dati dalla pratica di uno sport, in termini di salute, educazione e realizzazione di sé.

2.1 Obiettivi/Objectives

Di seguito elenchiamo gli obiettivi organizzativi del concetto di "IAAF KIDS' ATHLETICS":

- molti ragazzi devono poter essere attivi allo stesso tempo
- si deve fare esperienza di forme di movimento atletico basilari e variate
- non solo i ragazzi più forti o più veloci devono contribuire a un buon risultato
- le aspettative di abilità devono adattarsi all'età e alle capacità di coordinamento richieste
- il programma deve contenere un elemento di avventura, presentando una visione dell'atletica adatta ai più giovani
- struttura e punteggio delle gare devono essere semplici, basati sull'ordine di arrivo delle squadre
- devono servire pochi assistenti e giudici
- l'atletica deve essere presentata come un evento di squadra misto (maschi e femmine insieme).

Gli obiettivi di contenuto di "IAAF KIDS' ATHLETICS" sono:

Promuovere la salute - Uno dei principali obiettivi di tutte le organizzazioni sportive deve essere incoraggiare i ragazzi a giocare al fine di promuovere la salute nel lungo periodo. Una buona condizione fisica si raggiunge grazie a una vita attiva che, a sua volta, si basa sul presupposto di una popolazione che conosca gli elementi essenziali del movimento e sia pronta a partecipare a varie attività sportive lungo tutto il corso della vita. Lo sport più adatto a fornire una buona base di attività fisica è proprio l'atletica leggera. "IAAF KIDS' ATHLETICS" è quindi studiato per affrontare questa sfida, presentando esercizi di coordinamento variati, diversi a seconda dell'età.

Interazione sociale - "IAAF KIDS' ATHLETICS" incoraggia spirito di squadra e interazione sociale; si tratta in effetti di un programma che attribuisce molto valore a ciascun componente di una squadra. Promuovendo l'atletica come evento di squadra coinvolgente, si incoraggiano i ragazzi a lavorare insieme e a capire l'importanza della cooperazione. Inoltre l'evento si svolge in modo da sottolineare le virtù della correttezza, aggiungendo così un'ulteriore valenza educativa al programma.

2.2 Spirito di squadra/Principle of team

Il lavoro di squadra è un principio basilare di "IAAF KIDS' ATHLETICS". Tutti i membri delle squadre contribuiscono al risultato, dalla corsa (scatto) o come contributo individuale nei risultati complessivi delle squadre (in ogni evento). La partecipazione individuale contribuisce al risultato della squadra e rafforza l'idea del valore da attribuire alla partecipazione di ciascun ragazzo.

Ogni ragazzo deve prendere parte a tutte le varie discipline di ciascun gruppo di eventi. Le squadre sono miste (se possibile formate da 5 ragazze e 5 ragazzi).

"IAAF KIDS' ATHLETICS" is intended to bring excitement into playing Athletics. New events and innovative organisation will enable children to discover basic activities: sprinting, endurance running, jumping, throwing/putting in just about any place (stadium, playground, gymnasium, any available sport area, etc).

The athletics games will provide children with the opportunity to make the most of the beneficial practice of Athletics, in terms of Health, Education, and Self-fulfillment.

These are the organizational objectives of the concept of "IAAF KIDS' ATHLETICS":

- *That a large number of children can be active at the same time.*
- *That varied and basic athletic forms of movements are experienced.*
- *That not only stronger or faster children make a contribution to a good result.*
- *That skill demands vary according to the age and requisite coordination abilities.*
- *That a character of adventure infuses the program, offering an approach to athletics that is suitable for children.*
- *That the structure and scoring of the event is easy, based on rank order of teams.*
- *That few assistants and judges are required.*
- *That athletics is offered as a mixed team event (boys and girls together).*

The content objectives of the "IAAF KIDS' ATHLETICS" events are:

Health promotion - *One of the main objectives of all organizations involved in sport must be to encourage children to play in order to promote long-term health. Sound physical health is accomplished through active living, which is, in turn, achieved by a populace grounded in fundamentals of movement and eager to participate in a variety of sports throughout the lifespan. There is no sport more suitable for the establishment of a sound physical activity base than track and field athletics. "IAAF KIDS' ATHLETICS" is uniquely designed to meet this challenge by offering varied, age-related and coordinative tasks.*

Social, interaction - *Team building and social interaction are promoted by the "IAAF KIDS' ATHLETICS" program.*

This is a program in which a high value is placed on each member of a team. To promote athletics emphatically as a team event stimulates children to work together and to realize the importance of cooperation. That

the event is also conducted in such a way as to emphasize the virtue of "fair-play" only adds to the educational values associated with "IAAF KIDS' ATHLETICS".

Teamwork is a basic principle of "IAAF KIDS' ATHLETICS". All teams members make a contribution to the results, on the occasion of running events (relay) or as individual contributions to the overall team result (in every event). Individual participation contributes to the team result and reinforces the concept that the participation of each child is to be valued. Every child takes part in all the events which prevents early specialisation. Teams are mixed (made up of 5 girls and 5 boys if possible).

2 Il concetto "IAAF kids' athletics"/The concept of "IAAF kids' athletics"

2.3 Fasce d'età e programma degli eventi/Age groups and event program

"IAAF KIDS' ATHLETICS" è un programma diviso per tre fasce d'età: "IAAF KIDS' ATHLETICS" is carried out in three age groups:

- FASCIA I: ragazzi tra 7 e 8 anni d'età
- FASCIA II: ragazzi tra 9 e 10 anni d'età
- FASCIA III: ragazzi da 11 a 12 anni d'età

- GROUP I: children at the ages of 7 and 8 years
- GROUP II: children at the ages of 9 and 10 years
- GROUP III: children at the ages of 11 and 12 years

- Tutte le manifestazioni per i gruppi di fascia I e II sono compiute come gare di gruppo.

- All events for Age Groups I and II are carried out as team-events.

- Per il gruppo di fascia III, gli eventi sono sia di gruppo che individuali, in cui i gruppi che competono tra loro sono formati da metà della squadra. Per passare dalla configurazione a squadre a quella individuale delle competizioni Giovanili, i gruppi sono composti da alcuni membri delle 2 squadre che competono. L'organizzazione di questo significativo cambiamento è semplice.

- For Age Group III, the events are conducted as relay events or individual events, in which the groups who compete are made up of two halves of a team. To move from a team-configuration to the individual configuration of Youth competitions, groups which comprise of several members from two teams are formed to compete. The organisation of this significant change is straightforward.

- Tutti i bambini devono competere più volte per ogni gara di squadra.

- All children have to compete several times in each of the event groups.

- L'evento è organizzato secondo un principio rotazione, in modo che le squadre si alternano ad ogni stazioni dell'evento. Per ogni stazione, ogni membro della squadra ha 1 minuto per competere (10 bambini = 10 minuti). Dopo che sono state effettuate tutte le diverse discipline (sprint / corsa / siepi, lancio / mettere e saltare), tutte le squadre alla fine prendono parte alla manifestazione di Resistenza insieme.

- The event is organised according to a turning principle, so that teams take turns at every event stations. For each station, each team member has 1 minute to compete (10 children=10 minutes). After the different disciplines of the event groups (sprinting/running/hurdles, throwing/putting and jumping) are carried out, all the teams take part in the Endurance event together at the end.

Age Group (years)- Fasce di età (anni)	7/8	9/10	11/12
SPRINTING/RUNNING EVENTS-GARA DI SCATTO/CORSA			
Scatto/corsa a ostacoli/Sprint-Hurdles Shuttle relay	x	x	
"Formula Bends": Scatto-Corsa ad ostacoli/"Bends formula":Sprint-Hurdles running			x
"Formula Bends": Staffetta a scatto/"Bends formula":Sprint relay			x
Scatto/Slalom-Sprint/Slalom		x	x
Corsa a ostacoli/Hurdles race			x
Formula One/Formola One (Sprint-hurdles and slalom running)	x	x	
8' Corsa di resistenza/8' Endurance Race	x	x	
Gara di resistenza a velocità progressiva/Progressive endurance race			
Corsa di resistenza per 1000 metri/1000m Endurance race			x
JUMPING EVENT/GARA SALTO			
Salto in lungo con l'asta/Pole long jumping		x	x
Salto in lungo con asta sopra una buca di sabbia/Pole long jumping over a sand pit			x
Salto della corda/Rope Skipping	x		
Salto triplo con rincorsa breve/Short run-up triple jumping			x
Salto in avanti accovacciato/Forward Squat Jumping	x	x	
Salto Incrociato/Cross Hopping	x	x	x
Salto in lungo con breve rincorsa/Short run-up long jump			x
Corsa sulla scala/Ladder running	x	x	
Triplo salto all'interno di un'area limitata/Triple jumping within a limited area	x	x	x
Salto in lungo di precisione/Exacting long jumping		x	x
THROWING EVENT/GARA DI LANCIO			
Tiro al bersaglio oltre una barriera/Target throwing over a barrier	x	x	
Lancio del giavellotto per adolescenti/Teens javelin throwing			x
Lancio del giavellotto per ragazzi/Kids javelin throwing	x	x	x
Lancio inginocchiato/Knee throwing	x	x	x
Lancio del disco per adolescenti/Teens discus throwing			x
Lancio all'indietro sopra la testa/Overhead backward throwing		x	x
Lancio rotatorio/Rotational throwing		x	x
TOTAL EVENTS RECOMMENDED/GARE RACCOMANDATE	8	9	10

2 Il concetto "IAAF kids' athletics"/The concept of "IAAF kids' athletics"

2.4 Materiali e Attrezzature/Materials and equipment

In alcuni casi il programma "IAAF KIDS' ATHLETICS" richiede l'uso di attrezzature progettate e costruite su misura. Tale attrezzatura è molto facile da trovare, trasportare, oltre che rapida da montare e smontare.

Se l'attrezzatura non può essere ottenuta per qualsiasi ragione, il programma può essere fatto con materiale locali e manifatturiere. Il criterio più importante rimangono le proprietà e caratteristiche dei materiali definiti nel programma IAAF Kids' Athletics sono rispettati.

In some cases, specially developed and constructed pieces of equipment are required for the conduct of the "IAAF KIDS' ATHLETICS" program. This equipment can be put together very easily, transported without any problem and set up or taken down quickly.

If the equipment cannot be obtained for any reason, the programme can be conducted with local materials and handmade product. The most important criteria remains that the properties and characteristics of the materials defined for the IAAF Kids' Athletics programme are respected.

2.5 Sede e durata/Location and duration

I requisiti di spazio per lo svolgimento del programma "IAAF KIDS' ATHLETICS" sono semplici. Una superficie piana (es. prato, superficie in cemento o asfalto - 60mx40m) è tutto quello di cui si ha bisogno.

L'evento si svolge entro chiari limiti e una precisa struttura. In particolare, le competizioni del Kids' Athletics' (=9 squadre con 10 membri per ognuna) possono essere completate in circa due ore, con il rilascio dei risultati incluso.

Ai margini dell'evento maggiore, si può svolgere l'evento "corto" con la combinazione di 6 squadre e 7 eventi (3 tipi di gare Corsa, 2 tipi di gare Salto, 2 tipi di gare Lancio).

In questo caso l'intero evento non durerà più di 1h15m, con la cerimonia di premiazione inclusa.

The spatial requirement for the "IAAF KIDS' ATHLETICS" is straightforward. A level area (e.g. lawn, bare ground, ash court or asphalt - 60mx40m) is all that is necessary.

The event happens within a clear time limit and a precise framework. Specifically, the Kids' Athletics' competition (=9 teams with 10 members each) can be completed in about two hours, the official release of the results included.

On the fringe of this major event, shorter events can be conducted with the combination of 6 teams and 7 events (3 Running, 2 Jumping, 2 Throwing events). In this case the complete event cannot last more than 1h15m, the presentation of awards included.

ISTRUZIONI DI USO E SICUREZZA/INSTRUCTION FOR USE AND SAFETY

I vari eventi sono dedicati a specifiche fasce di età. Esse sono appropriate alle età definite nel presente documento come priorità. Tuttavia, animatori e animatori socio-educativi devono valutare il livello fisico effettivo dei bambini ed essere in grado di offrire loro le attività più appropriate. Vale la pena considerare di realizzare un primo incontro con i principianti di 9/10 anni in eventi dedicati alla categoria più giovane (7/8 anni).

La proposta è valida per tutte le categorie di età.

In ogni caso, si raccomanda vivamente di ampliare la gamma di gare, includendo anche gli esercizi del gruppo di età più giovane, nella categoria di cui fa parte il bambino al momento. Ad esempio: "Formula Uno", Salto incrociato, Lancio inginocchiato può essere proposto per i 9/10 anni, ecc.

The various events are devoted to specific age categories. They are appropriate to the age group defined in the present document as a priority. However, animators and youth leaders have to evaluate the actual standard of the children and be able to offer them the most appropriate activities. Carrying out a first meeting with beginners of 9/10 years old on events devoted to the younger category (7/8 years old) is worth considering.

This proposal is valid for all age categories.

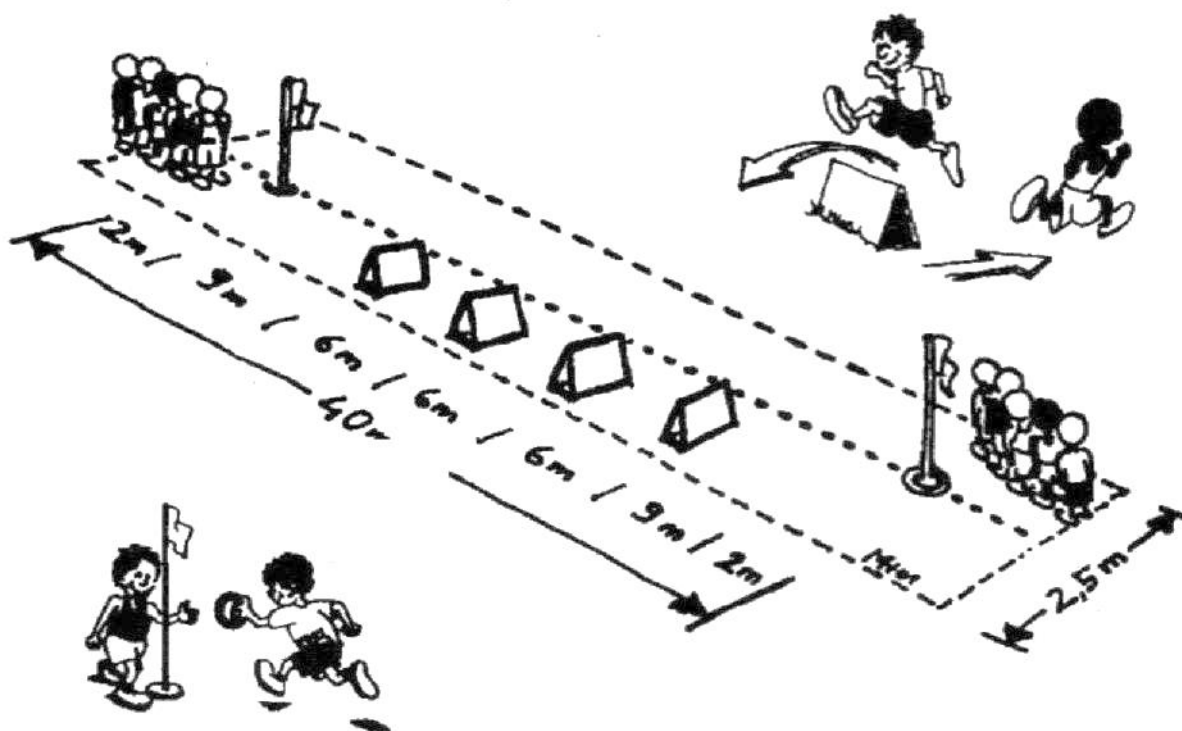
In any case, it is strongly recommended to widen the range of events in an age category, with events from the younger age group.

E.g.: "Formula One", Cross Hopping, Knee Throwing can be proposed for the 9/10 years old, etc.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.1 SCATTO/CORSA AD OSTACOLI/SPRINT-HURDLES SHUTTLE RELAY



Descrizione in breve: Staffetta con alternanza di scatto e ostacoli.

Procedura:

Gli attrezzi devono essere posti come nella figura sopra. Sono necessarie due corsie per ciascuna squadra: una con e una senza ostacoli. La prima parte è formata dalla corsa ad ostacoli e poi ogni squadra correrà una normale staffetta. La gara è conclusa quando ogni membro della squadra ha fatto sia il percorso ad ostacoli che la corsa a staffetta. La staffetta è fatta in modo che il passaggio sia fatto con la mano sinistra.

Punteggio:

Il punteggio viene valutato a seconda del tempo: la squadra vincitrice è quella col tempo inferiore. Le squadre successive vengono elencate in base all'ordine di tempo.

Assistenti:

Per un'organizzazione efficiente è necessario un assistente per squadra. Questa persona ha i seguenti compiti:

- Controllare che la gara si svolga regolarmente.
- Tenere il tempo.
- Tenere i punti e registrarli sull'apposita scheda eventi

Brief description: Shuttle relay of combined sprint and hurdle distances

Procedure:

The equipment is installed as in the above figures. Two lanes are necessary for each team: one lane with and other lane without hurdles. The first distance is the hurdle distance and then the team members run the sprint distance as a regular relay. The event is completed once each team member has run both sprint and hurdle distances. The relay is conducted so that the changeover is made with the left hand.

Scoring:

The ranking is evaluated according to the time: the winning team being the one with the best time. The next teams are ranked according to their finishing time.

Assistants:

For efficient organisation, one assistant per team is required.

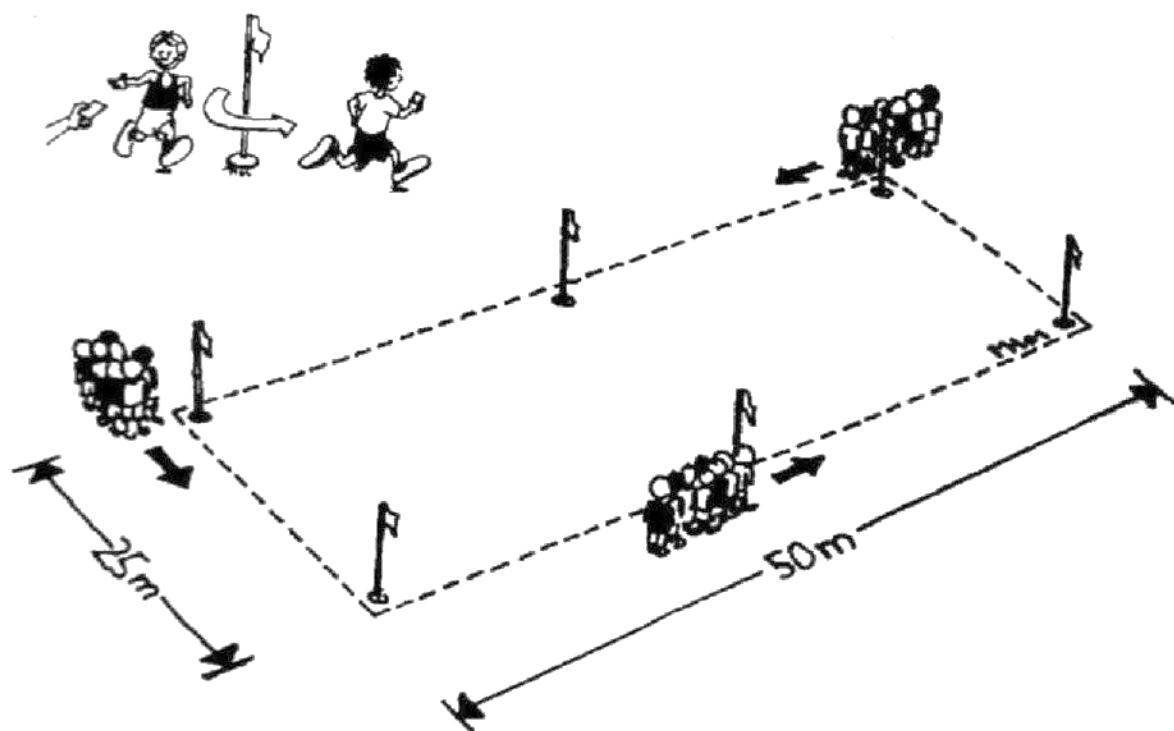
This person has the following duties:

- To control the regular course of the event.
- To keep the time.
- To score and to record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.2 GARA DI RESISTENZA/ "8' ENDURANCE" RACE



Descrizione in breve: Otto minuti di corsa su un percorso lungo circa 150 m

Procedura:

Ogni squadra deve correre lungo un percorso di 150 m (cfr. figura sopra) da un punto di partenza stabilito. Ciascun partecipante cerca di percorrere la distanza quante più volte possibile in otto minuti. Il segnale di via è dato per tutte le squadre insieme (con un fischietto o a voce ecc.). Ciascun componente della squadra riceve una pallina/un foglietto o altro ogni volta che ha completato il percorso. Dopo sette minuti si annuncia col fischietto o a voce che manca un minuto e dopo otto minuti la fine della corsa viene annunciata con un segnale finale.

Punteggio:

Dopo aver completato il percorso tutti i partecipanti consegnano le palline/ i foglietti raccolti all'assistente che li conta per attribuire il punteggio; si calcolano solo i giri completati, non quelli che non sono stati conclusi.

Assistenti:

Per organizzare in modo efficiente la gara sono necessari almeno due assistenti per squadra i quali sono responsabili di stabilire la linea di partenza oltre che di distribuire, raccogliere e contare le palline/foglietti e devono anche registrare i punteggi sulla scheda eventi.

Oltre a questo serve uno starter che tenga il tempo e dia gli altri segnali (ultimo minuto e segnale finale).

Brief description: Eight-minute run using a course that is about 150 m

Procedure:

Each team has to run around a course of 150 m (see figure above) from a given starting point. Each team member tries to run around the course as often as possible in 8 minutes. The start command is set for all teams together (by blowing a whistle or by shouting etc.). Each member of the team receives one ball/one card or similar after each completion of a round on the course. After 7 minutes the last minute is announced by another blow of a whistle or by shouting. After 8 minutes the completion of the run is indicated by a final signal.

Scoring:

After having finished the course all participants hand the collected balls to the assistant who counts them for scoring. Only completed rounds are counted; rounds that are not completed are ignored.

Assistants:

For efficient organisation of the event at least two assistants per team are required. They are responsible for designating the starting line, as well as for dealing, collecting and counting the balls/cards. They also must record the scores on the event card.

In addition, a starter is required who is responsible for time keeping and giving the other signals (last minute and final signal).

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.3 FORMULA UNO/FORMULA ONE



Descrizione in breve: Staffetta con alternanza di percorso piano, ostacoli slalom

Procedura:

Il percorso è lungo da circa 60 o 80 metri ed è diviso in sezioni ciascuna delle quali è dedicata a scatto lungo percorso piano, su ostacoli e intorno a paletti per lo slalom (cfr. figura). Un anello morbido è usato come testimone per la staffetta. Ciascun partecipante deve iniziare facendo una capriola in avanti sul tappetino.

La "Formula Uno" è una gara in cui ciascun componente della squadra deve completare tutto il percorso (cfr. figura sopra). Il percorso può essere svolto contemporaneamente da un massimo di sei squadre.

Punteggio:

Il punteggio viene valutato a seconda del tempo: la squadra vincitrice è quella col tempo migliore. Le squadre successive vengono elencate in base al loro tempo.

Assistenti:

Per ciascuna delle aree (ostacoli, slalom) sono necessari almeno due assistenti per allestire correttamente l'attrezzatura. A parte gli assistenti della squadra, sono necessari altre due persone che fungano da giudici per la zona di scambio.

In oltre serve una persona che dia il segnale di via (starter).

Infine c'è bisogno dello stesso numero di persone per tenere il tempo quante sono le squadre concorrenti che si occupino anche di registrare il punteggio sulla scheda eventi.

Brief description: Relay as a combination of flat, hurdles- and slalom-sprint

Procedure:

The distance is about 60m or 80 m long and is divided into one area each for flat sprinting, for sprinting over hurdles and for sprinting around slalom poles (see figure). A soft-ring is used as the relay baton. Each participant has to start with a forward roll on the tumble mat.

The "Formula-One" is a team event in which each team member has to compete the full course (see figure above). Up to six teams can compete at the same time on one course.

Scoring:

The ranking is evaluated according to the time: the winning team being the one with the best time. The next teams are ranked according to their finishing time.

Assistants:

For each of the areas (hurdles, slalom) at least two assistants are required to put up the equipment properly. Apart from the team attendants, two additional assistants are required to serve as exchange zone judges.

One person also needs to be a starter.

Finally, there is a need to have as many timekeepers as there are teams competing in the event. Timekeepers are also responsible for recoding the scores on the event cards.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.4 SALTO IN AVANTI ACCOVACCIATO/ FORWARD SQUAT JUMPING



Descrizione in breve: Salti su due piedi da posizione accovacciata

Procedura:

Da una linea di partenza i partecipanti eseguono salti "a rana" uno dopo l'altro ("salto a rana" = salto accucciati su due piedi). Il primo partecipante di una squadra sta in piedi con le punte delle dita sulla linea di partenza, poi si accovaccia e salta in avanti più lontano possibile, atterrando su entrambi i piedi. L'assistente segna il punto di atterraggio più vicino alla linea di partenza (talloni). Se un partecipante cade indietro, il punto dove appoggia la mano è quello che viene segnato. Il punto di arrivo, a sua volta, diventa la linea di partenza per il secondo saltatore della squadra che esegue da lì il proprio "salto della rana". Il terzo compagno di squadra salta dal punto di atterraggio del secondo e così via. L'evento è completato quando l'ultimo componente della squadra ha saltato e viene segnato quel punto di atterraggio.

L'intera procedura viene ripetuta una seconda volta (secondo tentativo).

Punteggio:

Partecipano tutti i componenti della squadra. La distanza totale di tutti i salti è il risultato della squadra. Il punteggio della squadra si basa sul miglior risultato nei due tentativi.

La misura viene registrata a intervalli di un centimetro.

Assistenti:

Per questo evento serve un assistente per squadra e questa persona ha i seguenti compiti:

- Controllare e regolamentare la procedura (linea di partenza, atterraggio).
- Misurare la distanza totale di ciascun tentativo.
- Registrare i punteggi sulla scheda eventi.

Brief description: Two feet forward hops from a squat position

Procedure:

From a starting line the participants carry out a "frog-jump" one after another ("frog-jump": two-footed forward squat jump). The first participant of the team stands with the tips of the toes at the starting line. He/she then squats down and jumps forward as far as possible, landing on both feet. The assistant marks the landing point that is nearest to the starting line (heels). If a participant falls back the landing point of his/her hand is the one marked. The landing point, in turn, becomes the starting line for the second jumper of the team, who carries out his/her "frog-jump" from there. The third team-mate jumps from the landing point of the second one, and so on. The event is completed when the last member of the team has jumped and that landing point is marked.

The entire procedure is repeated a second time (second trial).

Scoring:

Each team member competes. The total distance of all jumps is the team result. The team scoring is based on the best result of two trials.

The measurement is recorded in 1 cm intervals.

Assistants:

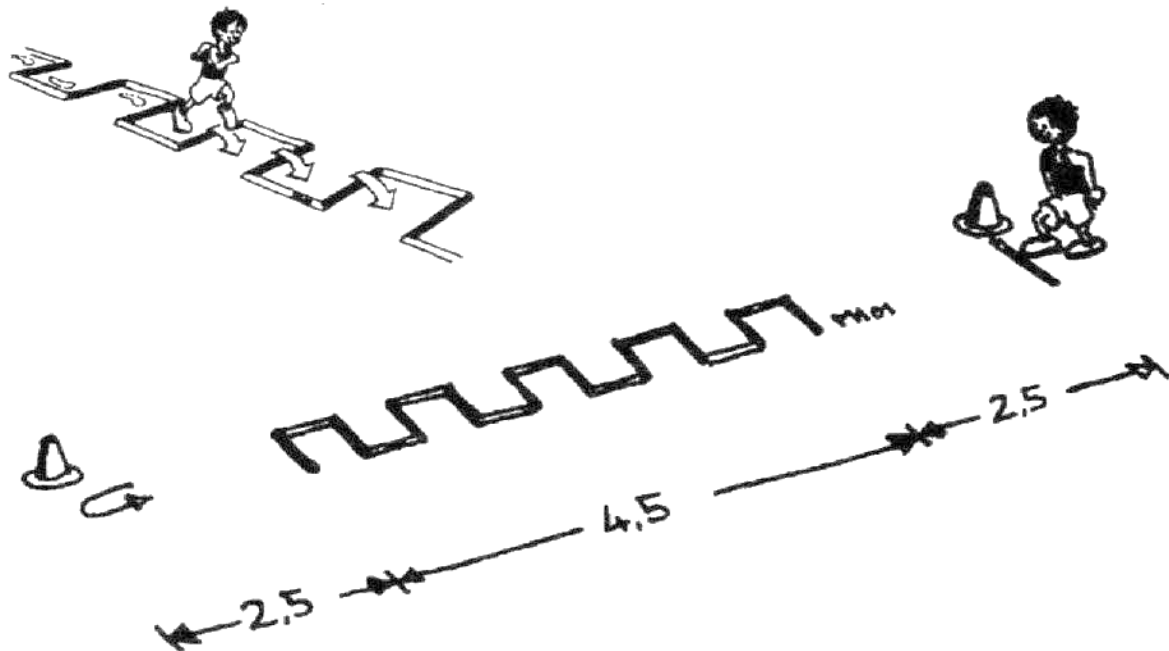
One assistant per team is required for this event, and this person has these duties:

- To control and regulate the procedure (starting line, landing).
- To measure the total distance of each trial.
- To record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.5 CORSA SULLA SCALA/LADDER RUNNIG



Descrizione in breve: Correre avanti e indietro attraverso una scala

Procedura:

Due coni-segnaposto (nel punto di inizio e fine della gara) sono posti a una distanza di 9,5 m. Una scala per la coordinazione è posta a terra alla stessa distanza tra i due coni (2,5 m tra scala e cono alle due estremità). Inizialmente il concorrente è in piedi con una gamba davanti all'altra (partenza in piedi) con la punta del piede sulla linea di partenza parallela al primo cono. Dopo il comando di via, il concorrente corre verso la scala, cammina/corre attraverso la scala (distanza tra i cunei = 50 cm) il più velocemente possibile e corre verso il secondo cono. Dopo avere toccato con la mano il cono, il concorrente si gira velocemente e corre attraverso la scala tornando al primo cono. Quando questo viene toccato il giudice ferma il cronometro.

Se un concorrente non supera o salta una parte della scala l'assistente provvede ad allungare la distanza dal cono successivo di 1 m (un assistente si trova nei pressi di ciascun cono). In questo modo il concorrente è penalizzato in quanto deve percorrere una distanza maggiore se non esegue correttamente l'esercizio. Con due sbagli la distanza è aumentata di 2 m e via dicendo.

Punteggio:

Dei due tentativi viene registrato quello meglio riuscito.

Assistenti:

Per un'adeguata organizzazione di questa gara sono necessari due assistenti che hanno i seguenti compiti:

- Dare il via alla gara.
- Controllare e regolamentare il suo svolgimento.
- Tenere il tempo.
- Registrare i punteggi sulla scheda eventi.

Brief description: Running up and back through a ladder

Procedure:

Between two marker cones at a distance of 9,5 m apart, a coordination ladder is placed on the floor at equal distance between the cones (see figure above). At the start the participant stands in a striding position (standing start) with the tip of his/her toe at the starting line that is level with the first cone. After a starting command the participant runs to the ladder, steps/runs through the ladder (distance between the wedges: 50 cm) as quickly as possible and runs to the second cone. After having touched the cone with his/her hand, the participant turns quickly and runs back through the ladder to the first cone. When touching this cone the timekeeper stops the clock.

If a participant leaves out an area of the ladder or jumps over it, the distance is extended by 1 m by the assistant at the appropriate next cone (one assistant is positioned at each cone). In this way the participant is penalized by having to run a longer distance if the task is not done properly. If two mistakes are made, the distance is extended by 2 m, and so on.

Scoring:

Out of two trials the best one is scored.

Assistants:

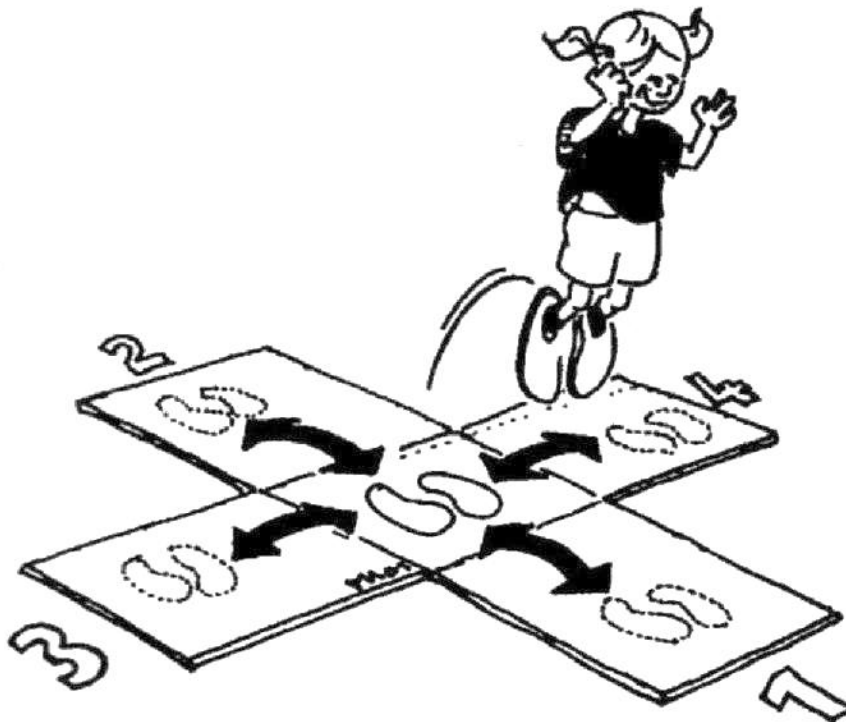
For efficient organisation of this event two assistants are required. They have the following duties:

- To start the event.
- To control and regulate the event.
- To keep time.
- To record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.6 SALTO INCROCIATO/ CROSS HOPPING



Descrizione in breve: Salti su due piedi cambiando direzione

Procedura:

Dal centro di una croce per il salto, il concorrente salta avanti, indietro e lateralmente. Per la precisione il punto di partenza è dal centro della croce in avanti, poi indietro per tornare al centro, poi a destra e tornando al centro e a sinistra e tornando al centro, per concludere indietro e tornando al centro.

Punteggio:

Ciascun componente della squadra ha un tempo di riscaldamento di quindici secondi durante i quali deve fare quanti più salti su due piedi possibile. A ciascun quadrato (anteriore, centrale, entrambi i lati, posteriore) viene assegnato un punto per cui in ogni turno si può ottenere un massimo di otto punti. Dei due tentativi si dà il punteggio per quello meglio riuscito.

Assistenti:

Per questo evento è necessario un assistente per squadra il quale ha i seguenti compiti:

- Dare il comando di via.
- Controllare e regolamentare la procedura.
- Tenere il tempo e contare il numero di salti.
- Registrare il punteggio sulla scheda eventi.

Brief description: Two feet hops with change of direction

Procedure:

From the centre of a jumping cross the participant jumps forward, backward and to the sides. Specifically, the starting point is from the centre of the cross forward; then backward to the centre; then to the right and back to the centre; then to the left and back to the centre; and, finally, backward and back to the centre.

Scoring:

Each team-member has a 15 seconds time trial in which he tries to carry out as many two-footed bounces as possible. Each square (front, centre, both sides, back) is scored with one point so that in one round a maximum of eight points can be obtained. Out of two trials the best one is scored.

Assistants:

One assistant per team is required for this event and this person has the following duties:

- To give the command to start.
- To control and regulate the procedure.
- To keep the time and count the number of bounces.
- To record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.7 SALTO DELLA CORDA/ROPE SKIPPING



Descrizione in breve: Salto della corda (15 secondi)

Procedura:

Il partecipante sta con i piedi paralleli nella posizione di partenza tenendo la corda dietro il corpo con entrambe le mani. Al comando, la corda è portata sopra la testa e poi giù di fronte al corpo e il partecipante salta sopra la corda. Tale procedura ciclica deve essere ripetuta quante più volte possibile in quindici secondi. Si tratta di un evento previsto solo per la fascia d'età I. I ragazzi dovrebbero saltare con entrambi i piedi e ciascun concorrente ha diritto a due tentativi.

Punteggio:

Tutti i componenti della squadra partecipano e si conta ogni volta che il concorrente tocca il suolo. Il miglior risultato di ciascun concorrente viene registrato per il totale della squadra.

Assistenti:

Per un'organizzazione efficiente di questo evento è necessario un assistente che ha i seguenti compiti:

- Dare il via all'evento.
- Spiegare il regolamento per il salto e assicurarsi che sia effettuato correttamente.
- Tenere il tempo.
- Tenere i punteggi e registrarli sulla scheda eventi.

Brief description: Rope skipping (15 seconds)

Procedure:

The participant stands with feet parallel in the starting position holding the skipping rope behind the body with both hands. On command the rope is brought forward over the head and down in front of the body and the participant hops over the rope. This cyclic process is repeated for as many repetitions as is possible in 15 seconds. This event is meant exclusively for Age Group I. The children should hop on both feet. Each child gets two trials.

Scoring:

Each team member competes. Every touch of the ground by the rope is counted. The best result of each team member is scored for the total of the team.

Assistants:

For efficient organisation of this event one assistant is required. He/she has the following duties:

- To start the event.
- To regulate the skipping and make sure it is done correctly.
- To keep the time.
- To score and record the scores on the event card.

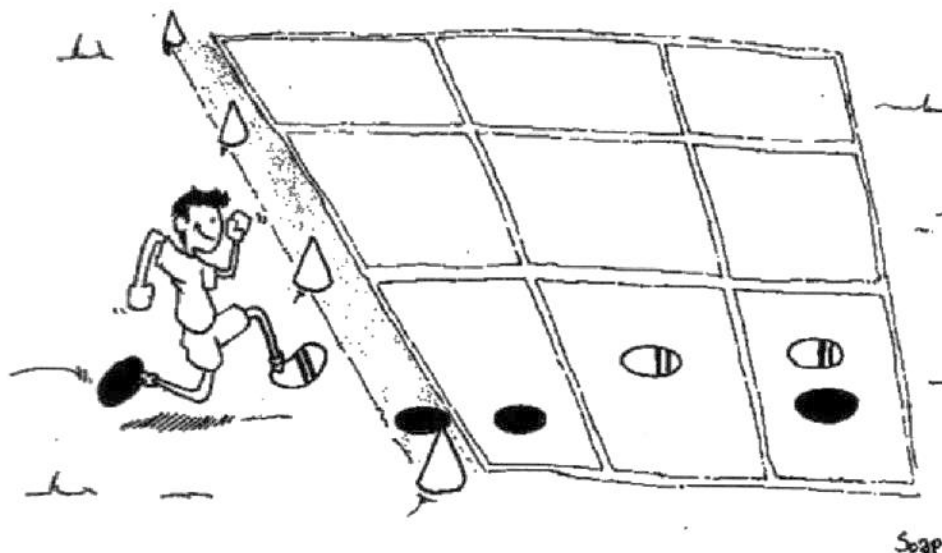
3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.8 SALTO TRIPLO ALL'INTERNO DI UN'AREA CIRCOSCRITTA/ TRIPLE JUMPING WITHIN A LIMITED AREA

Figura

La griglia può essere sostituita da cerchi: i punti si misurano dal centro di ciascuna area delimitata o dal centro di ciascun cerchio.



Figure

The grid can be replaced with hoops; the scores are measured from the centre of each delimited area or from the centre of each hoop.

Breve descrizione: salto triplo compiuto all'interno di un'area circoscritta

Procedura:

L'atleta seleziona un'area per il triplo salto che sia adatta al suo livello. Dopo aver preso una rincorsa massima di 5 metri deve fare un saltello, un passo e un salto. Dei due tentativi viene registrato quello meglio riuscito. Ogni punto viene registrato e il risultato migliore viene considerato per il totale dei punti della squadra.

I ragazzini di 7/8 anni devono compiere il salto entro le due corsie predefinite. Aree di salto (tabella segna punti): 1 metro = 1 punto; 1,25 metri = 2 punti, 1,50 metri = 3 punti.

I ragazzini di 9/10 anni possono invece gareggiare in qualsiasi area selezionata. Aree di salto (tabella segna punti): 1,50 metri = 1 punto, 1,80 metri = 2 punti, 2,15 metri = 3 punti.

Punteggio:

La classifica si basa sui risultati: la squadra vincente è quella che totalizza il migliore punteggio. Le altre squadre si posizionano a seconda dei risultati ottenuti. I punti vengono assegnati in base ai criteri normali (9 squadre: primo punto = 9 punti, secondo punto = 8 punti etc.).

Assistenti:

Per organizzare in modo efficiente la gara è necessario un assistente. Questa persona ha i seguenti compiti:

- Controllare che la gara si svolga regolarmente.
- Segnare i risultati.
- Tenere i punteggi e registrarli sulla scheda eventi.

Brief description: triple jump completed within a limited area

Procedure:

The athlete select a Triple Jump area adapted to his level. After taking a run-up of 5m at the most, he/she completes a hop, step and jump. The best trial is scored out of two. Each score is recorded and the best result is retained for the total of team. For 7/8 years old, the event needs to be carried out within the two defined lanes. Jumping areas (scoring table): 1m=1 point, 1,25m=2 points, 1,50m=3 points.

For the 9/10 years old, the event can be completed in any selected lane. jumping areas (scoring table): 1,50m=1 point, 1,80m=2 points, 2,15=3 points.

Scoring:

The ranking is based on the results: the winning team being the one with the best total score. The other teams are ranked according to their results order. The points are granted according to the regular procedure (9 teams: 1st score=9 points, 2nd score=8 points, etc.).

Assistants:

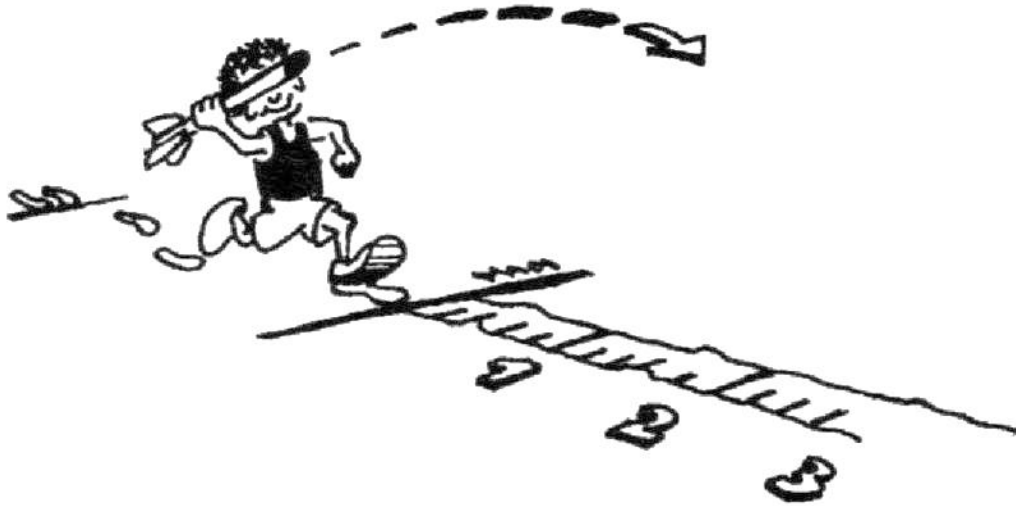
For efficient organisation of this event one assistant is required. He/she has the following duties:

- To control the regular course of the event.
- To take the results down.
- To score and record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.9 LANCIO DEL GIAVELLOTTO PER RAGAZZI/KIDS JAVELIN THROWING



Descrizione in breve: Lanci a distanza di un giavelotto per ragazzi con un braccio

Procedura:

Il lancio del giavelotto per ragazzi si esegue da una distanza di rincorsa di 5 m. Dopo una breve rincorsa il concorrente lancia il giavelotto nell'area di lancio da una linea di fallo (le fasce d'età I e II lanciano giavelotti morbidi, mentre la fascia d'età III lancia il Turbo-Jav). Ciascun concorrente ha diritto a due tentativi.

Nota bene: siccome la sicurezza è un elemento essenziale nella gara di lancio del giavelotto per ragazzi, nell'area di lancio (atterraggio) possono stare solo gli assistenti. Non è assolutamente permesso lanciare indietro il giavelotto in direzione della linea di fallo.

Punteggio:

Ciascun lancio è misurato a 90° (angolo retto) rispetto alla linea di fallo e registrato a intervalli di 25 cm (arrotondando per eccesso quando l'atterraggio avviene tra due righe). Il miglior risultato nei due tentativi di ciascun componente della squadra va a formare il punteggio totale.

Assistenti:

In questa gara servono due assistenti per squadra i quali hanno i seguenti compiti:

- Controllare e regolamentare la procedura.
- Valutare la distanza a cui cade il giavelotto (misurazioni a 90° dalla linea di fallo).
- Riportare il giavelotto alla linea di fallo.
- Segnare il punteggio e registrarlo sulla scheda eventi.

Brief description: One-armed throws for distance with a KIDS-JAVELIN

Procedure:

The Kids-Javelin throw is carried out from a 5 m run-up area. After a brief run-up the participant throws the javelin into the throwing area from a foul line (Age Groups I and II throw soft-javelins, while Age Group III throws the Turbo-jav). Each participant gets two trials.

Safety Note: as safety is critical in the Kids-Javelin Throwing competition, only assistants are allowed to be in the throwing (landing) area. It is strictly prohibited to throw the javelin back in the direction of the foul line.

Scoring:

Each throw is measured at 90° (right angle) to the foul line and recorded in 25 cm intervals (taking the higher figure where the landing is between the lines). The better of two trials of each team member contributes to the team total.

Assistants:

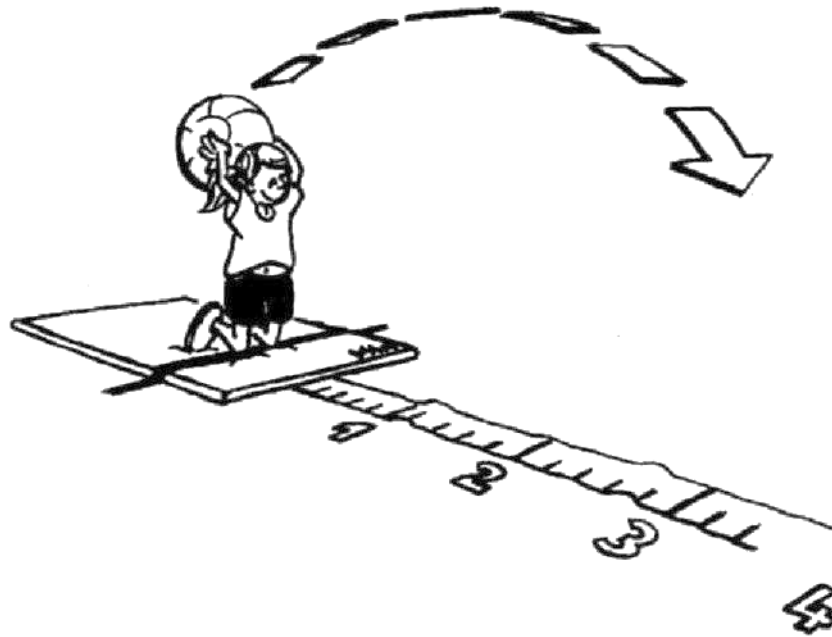
This event requires two assistants per team. These assistants have the following duties:

- To control and regulate procedure.
- To assess the distance where the javelin lands (90° measurement from the foul line).
- To carry the javelin back to the foul line.
- To score and record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.10 LANCIO INGINOCCHIATO/ KNEE THROWING



Descrizione in breve: Lancio con due mani di un pallone per fisioterapia da posizione inginocchiata

Procedura:

Il concorrente si inginocchia su un tappetino (o altra superficie morbida) di fronte a un oggetto sopraelevato (es. tappeto per capriole morbido o tappeto di spugna). Il concorrente poi si piega all'indietro (tendendo il corpo) e solleva il pallone per fisioterapia (1 kg) eseguendo un lancio in avanti con due mani da sopra la testa alla massima distanza possibile dalla posizione in ginocchio (simile alla rimessa in campo nel calcio). Dopo il lancio il concorrente può cadere in avanti sul cuscino morbido sopraelevato che gli sta di fronte.

Nota bene: per sicurezza il pallone da fisioterapia non deve mai essere rilanciato verso i concorrenti. Si consiglia di riportarlo o di farlo rotolare verso la linea di fallo per il lanciatore successivo.

Punteggio:

Ciascun concorrente ha diritto a due tentativi. La misura viene registrata a intervalli di 20 cm (arrotondando per eccesso quando la palla atterra tra due linee) e si prende a 90° (angolo retto) rispetto alla linea di fallo. Il miglior risultato nei due tentativi va a far parte del punteggio totale per la squadra.

Assistenti:

Per questo evento sono necessari due assistenti per squadra i quali hanno i seguenti compiti:

- Controllare e regolamentare la procedura.
- Valutare la distanza alla quale atterra il pallone per fisioterapia (misurata a 90° dalla linea di fallo).
- Portare o far rotolare indietro i palloni per fisioterapia verso la linea di fallo.
- Tenere il punteggio e registrarlo sulla scheda eventi.

Brief description: Two-handed medicine ball throwing for distance from a kneeling position

Procedure:

The participant kneels on a mat (or some other type of soft surface) in front of a raised, soft object (e.g. soft tumble mat or foam mat). The participant then leans back (pre-tensing the body) and heaves the medicine ball (1 kg) using a two-handed over-head forward throw for maximum distance while kneeling (much like the soccer throw-in action). After having thrown the participant may fall forward onto the soft, raised cushion that is in front of him/her.

Safety Note: The medicine ball should never be thrown back to the participants. It is advisable to carry it back or to roll it back to the foul line for the next thrower.

Scoring:

Each participant gets two trials. The measurement is recorded in 20 cm intervals (taking the higher figure when the landing happens between the lines) and is taken at 90° (right angle) to the foul-line. The better of the two trials of each team member is the one that is included in the team total.

Assistants:

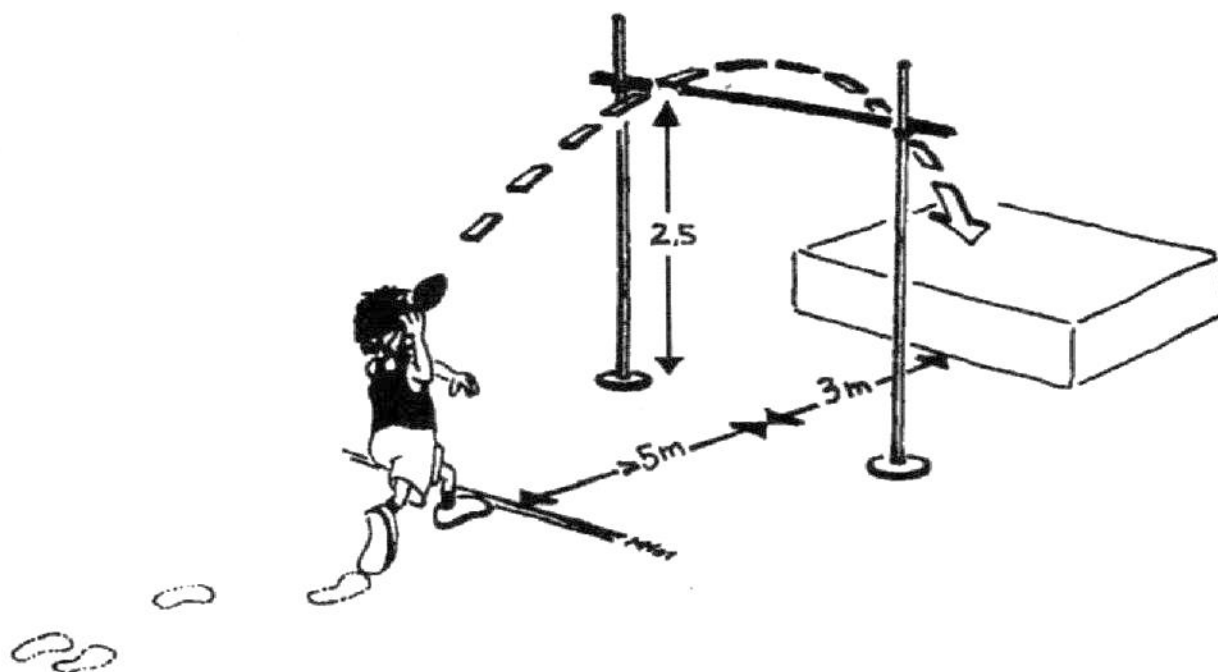
This event requires two assistants per team. These assistants have the following duties:

- To control and regulate procedure.
- To assess the distance where the medicine ball lands (90° measurement from the foul line).
- To carry or to roll back the medicine balls to the foul line.
- To score and record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 7/8 anni/Events for the 7/8 years old

3.11 TIRO AL BERSAGLIO OLTRE A UNA BARRIERA/TARGET THROWING OVER A BARRIER



Descrizione in breve: Tiro al bersaglio con un braccio

Procedura:

Il tiro al bersaglio viene eseguito da un'area di rincorsa di 5 m. Una barriera è posta a una distanza di circa 2,5 m, mentre l'area bersaglio è indicata sul pavimento 2,5 m oltre la barriera (guarda la figura sopra). L'oggetto designato viene scagliato verso il bersaglio con il concorrente che lo lancia da una distanza scelta dalla barriera. Ogni concorrente ha tre tentativi a disposizione per centrare il bersaglio con l'oggetto che lancia. Per ciascun tentativo un concorrente può scegliere di lanciare da una di quattro linee alla distanza di 5, 6, 7 o 8 m dalla barriera alta. Si ottengono tanti più punti quanto più aumenta la distanza dalla barriera.

Punteggio:

Centrare il bersaglio (o almeno il suo bordo) è considerato un tentativo riuscito. Vengono assegnati punti per ciascun tiro (tiri da 5 m = 2 punti, da 6 m = 3 punti, da 7 m = 4 punti e da 8 m = 5 punti). Se l'oggetto viene lanciato oltre la barriera ma non centra il bersaglio viene dato un punto. Ciascun concorrente ha diritto a tre tentativi e la somma dei punteggi costituisce il totale per la squadra.

Assistenti:

Per organizzare questo evento è necessario un assistente per squadra che ha i seguenti compiti:

- Controllare e regolamentare il procedere dell'evento (distanza di lancio e centri).
- Tenere il punteggio e registrarlo sulla scheda eventi.

Brief description: One-armed target throws

Procedure:

The target throw is carried out from a 5m run-up area. A high barrier is set at a height of about 2,5 m, with the target area set out on the floor 2,5 m beyond the barrier (see figure above). The designated object is thrown at the target over the barrier as the participant throws from a selected distance from the barrier. Each participant gets three trials to hit the target with the throwing object. On each trial, a participant may choose to throw from any one of four lines: 5m, 6m, 7m or 8m away from the high barrier, more potential points being at stake as distance from the barrier increases.

Scoring:

Hitting the target area - or at least the edge of it - is considered to be a successful attempt. Points are scored for each hit (Throws from 5 m = 2 points, 6 m = 3 points, 7 m = 4 points, 8 m = 5 points). If the object is thrown over the barrier but misses the target area, 1 point is scored. Each participant has three trials, the sum of which contributes to the team total.

Assistants:

One assistant per team is required to organise this event. This person has the following duties:

- To control and regulate procedure of the event (throwing distance and hits).
- To score and record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 9/10 anni/Events for the 9/10 years old

3.12 GARA DI RESISTENZA A VELOCITÀ PROGRESSIVA/ PROGRESSIVE ENDURANCE RACE

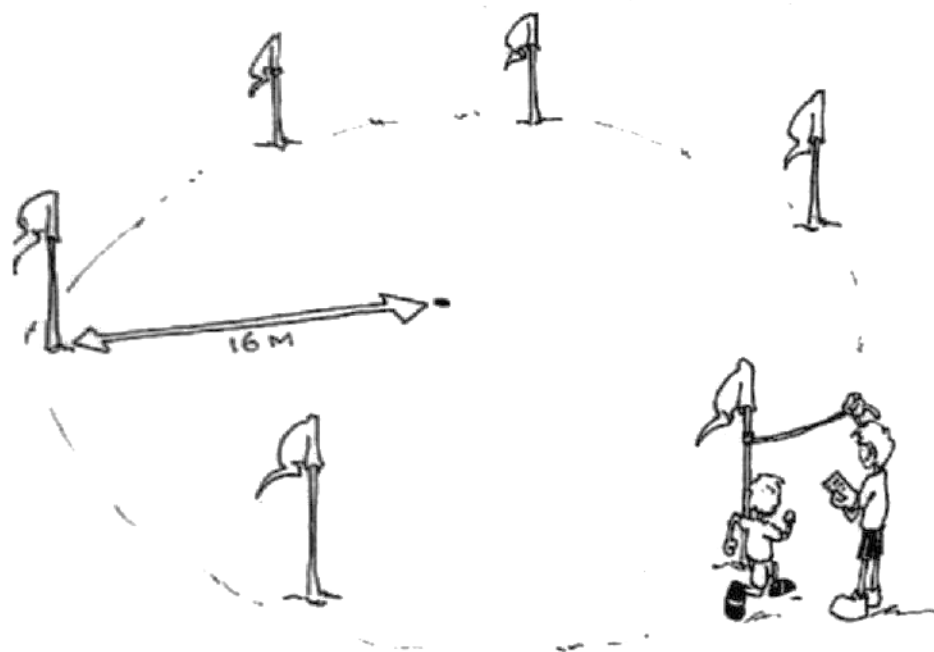


Figura
Varco chiuso: 5 minuti a seconda
dell'organizzazione dell'evento

Figure
Closed gate: 5' according to the
event planning

Breve descrizione: Corsa in lungo a velocità crescente su breve distanza segnalata.

Procedura:

Ciascun membro della squadra deve correre lungo un percorso circolare di circa 100 metri più volte che può, ad una velocità progressiva (vedere figura sopra e tabella velocità/tempo sotto). Ogni giro del percorso completato fa guadagnare un punto alla squadra. Si registrano tutti i giri completati da ogni membro della squadra.

Punteggio:

Il risultato finale della squadra si basa sul totale dei giri completati da ogni singolo membro della squadra.

Assistenti:

Per organizzare la gara sono necessari almeno 4 assistenti per ogni squadra. Uno di essi sarà responsabile della tabella velocità/tempo, uno dell'apertura e chiusura del varco e gli altri due dell'annotazione dei giri completati, segnando i punti sulla scheda eventi.

Brief description: Long race over a short marked out distance at a progressive speed.

Procedure:

Each team member has to run around a course of about 100m as often as possible at a progressive pace (see figure and time tables above). Each completion of a round on the course scores one point for the team. Every completions of a round carried out by all team members, are recorded.

Scoring:

The team result is based on the total of individual completions achieved by the team.

Assistants:

At least 4 assistants per team are required to organise this event. One is responsible for the Speed/Time table, one for the "opening/closing gate" and others take the laps completed and record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Istruzioni per l'uso

Disegnare una tabella di gara aprendo il varco dei 5 minuti nel tempo intermedio definito per la gara.

Istruzioni for use

Drawing a Race Table, opening the 5' gate on the split time arranged for race.

Tabella Velocità
Speed Table

Velocità/Speed km/h	Tempo/Time sec/100m
8km/h	45"
9km/h	40"
10km/h	36"
11km/h	33"
12km/h	30"
13km/h	27"
14km/h	25"
15km/h	23"
16km/h	22"
17km/h	21"
18km/h	20"
19km/h	19"
20km/h	18"

Esempio di Tabella
Example of table

Velocità di corsa/ Running Speed giro/lap	Varco aperto/ Opening gate
12km/h	30 sec.
12km/h	1:00
13km/h	1:27
13km/h	1:54
14km/h	2:19
14km/h	2:44
15km/h	3:07
15km/h	3:30
16km/h	3:52
16km/h	4:14
17km/h	4:35
18km/h	4:55
19km/h	5:14

Velocità di corsa/ Running Speed giro/lap	Varco aperto/ Opening gate
10km/h	36 sec.
10km/h	1:12
11km/h	1:45
11km/h	2:18
12km/h	2:48
12km/h	3:18
13km/h	3:45
13km/h	4:12
14km/h	4:37
14km/h	5:02
15km/h	5:25
15km/h	5:48
16km/h	6:10

NB: queste tabelle sono esplicitate per mezzo di un esempio: da 10 a 19km/h.

Il tempo di percorrenza di una distanza di 100 metri verrà arrotondato, in modo da semplificare le cose.

Gli atleti corrono due giri alla velocità stabilita, tranne che per lo sprint finale alla termine della gara. Gli animatori stabiliranno la formula di gara appropriata, in base agli standard degli atleti. Il punteggio si basa sul numero di giri completati (1 punto per ogni giro).

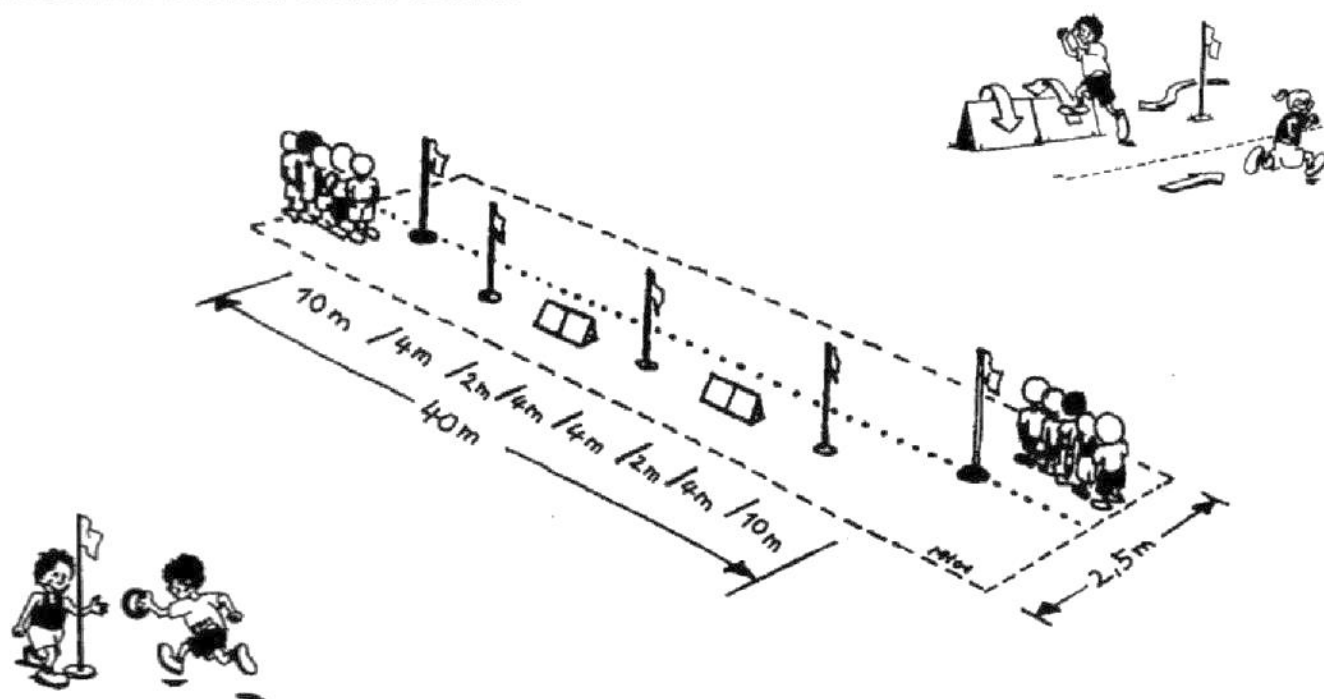
NB: These tables are presented by way of an example: from 10 to 19 km/h.

Time for a 100m distance is rounded off to make things easier. The athletes run two laps at each speed pace, except for the final sprinting at the end of the race. According to the standard of the pupils, the animators will select the appropriate race formula. The scoring will be based on the number of laps completed (1 point per lap).

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 9/10 anni/Events for the 9/10 years old

3.13 SCATTO-SLALOM/ SPRINT-SLALOM



Descrizione in breve: Staffetta con alternanza di scatto e slalom.

Procedura:

Il percorso è organizzato come indicato nella figura sopra. Sono necessarie due corsie per ogni squadra: una corsia con e una senza ostacoli. La prima distanza è una combinazione tra ostacoli e slalom, poi i membri di ogni squadra percorrono l'altra distanza come una semplice corsa con scatto. La gara è completata quando ogni membro di ogni squadra ha percorso sia il piano che lo slalom.

L'anello morbido (testimone della staffetta) si tiene nella mano sinistra e viene passato ogni volta nella mano sinistra del corridore che riceve.

Punteggio:

Il punteggio viene valutato a seconda del tempo: la squadra vincitrice è quella col tempo più veloce. Le squadre successive vengono elencate in base all'ordine di tempo. Se ci sono meno squadre per gruppo di età di quante siano le corsie disponibili, il punteggio può essere attribuito direttamente secondo la posizione finale di ciascuna squadra.

Assistenti:

Per un'organizzazione efficiente è necessario un assistente per squadra. Questa persona ha i seguenti compiti:

- Controllare che la gara si svolga regolarmente.
- Tenere il tempo.
- Tenere i punti e registrarli sull'apposita scheda eventi.

Brief description: Shuttle relay of combined sprint and slalom distances.

Procedure:

The station is organised as indicated in the above figure. Two lanes are necessary for each team: one lane with and the other one without hurdles. The first distance is the hurdle distance combined with slalom poles, then the team members run the sprint distance as regular Relay.

The event is completed once each team member has run both the flat and the slalom/hurdles distances. A soft ring (relay baton) is carried in the left hand and handed over to the left hand of the receiving runner each time.

Scoring:

the ranking is evaluated according to the time: the winning team being the one with the fastest time. The next teams are ranked according to their time order. If there are fewer teams per age group than lanes available, the ranking can be scored directly according to the final placing of each team.

Assistants:

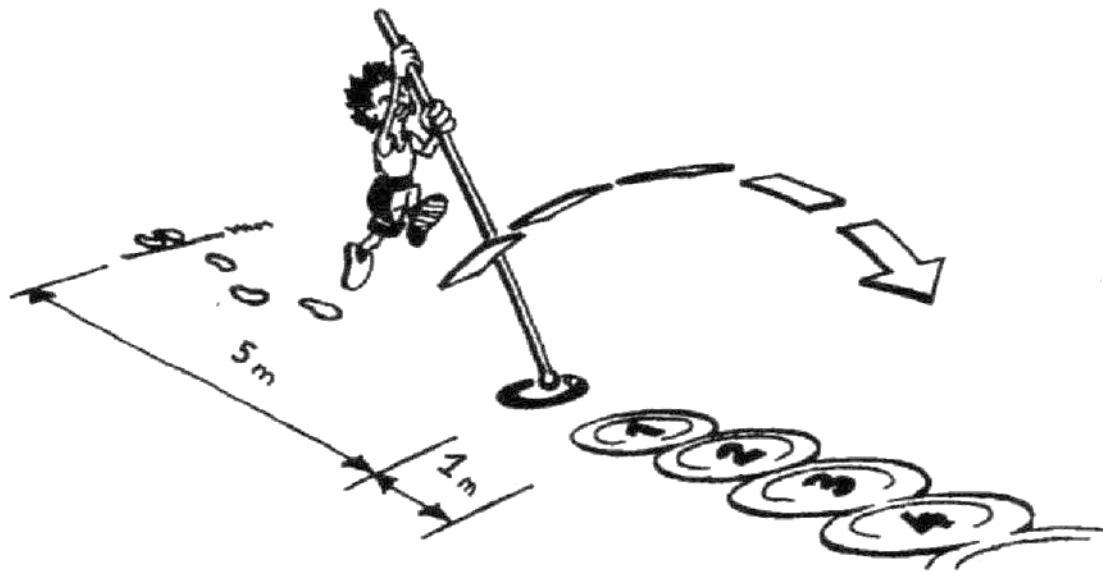
For efficient organisation, one assistant per team is required. This person has the following duties:

- To control the regular course of the event.
- To keep the time.
- To score and to record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 9/10 anni/Events for the 9/10 years old

3.14 SALTO IN LUNGO CON ASTA/ POLE LONG JUMPING



Descrizione in breve: Salto in lungo usando un'asta

Procedura:

Da uno spazio di rincorsa lungo cinque metri il partecipante corre verso un anello-pianta/copertone/tappetino. La spinta deve essere data con una gamba (i saltatori destrorsi - si danno lo slancio con il piede sinistro - devono tenere l'asta con la mano destra in alto). Quando il partecipante pianta l'asta sul terreno oscilla dopo aver superato quest'ultima. "Cavalcando" l'asta il saltatore supera un secondo segnale per portarsi verso un oggetto-bersaglio (copertoni o tappetini).

Gli oggetti-bersaglio sono disposti come nella figura sopra, il primo bersaglio è a una distanza di 1m davanti alla linea di partenza. È importante non lasciare l'asta durante il salto. L'asta non deve essere più lunga di 2m.

Punteggio:

Ciascun partecipante può fare due tentativi. Se raggiunge l'oggetto n.1 vengono attribuiti 2 punti, se l'atterraggio avviene dentro l'oggetto n.2 vengono attribuiti tre punti e via di seguito [oggetto n.3 = 4 punti, oggetto n.4 = 5 punti e oggetto n.5 = 6 punti]. Quando si atterra sul bordo di un copertone/tappetino, il salto è considerato "riuscito". Se, all'atterraggio, una gamba è dentro il copertone/tappetino e l'altra fuori, viene sottratto un punto. Quando entrambi i piedi finiscono fuori dai copertoni/tappetini il partecipante ha a disposizione un altro tentativo per correggere, altrimenti non riceve nessun punto.

Assistenti:

Un assistente è necessario per questo evento e la persona ha i seguenti compiti:

- Controllare l'altezza e l'ampiezza della presa.
- Controllare che il "decollo" avvenga correttamente.
- Tenere il punteggio e registrarlo sulla scheda eventi.

Brief description: Jump for distance using a pole

Procedure:

From a 5m run-up area (the starting line being marked with a cone or crossbar) the participant runs toward a hoop/tire/mat. The take-off has to be carried out with a jump off one leg (right-handed jumpers - giving a left foot impulse - have to grasp the pole with their right hand above). Planting the pole downwards and forcing to the ground, the participant then swings past the pole. 'Riding' the pole, the jumper carries himself/herself over a second marker in the direction of a target object (tires or mats). The target objects are laid out as in the above figure, the first target object being placed 1m beyond the marker. It is recommended not to drop the pole during the jump. The pole should be no longer than 2m.

Scoring

Each participant has two trials. If he/she lands inside object #1, 2 points are awarded; if the landing happens inside object #2, 3 points are given; and so on [object #3 (= 4 points), object #4 (= 5 points) and object #5 (= 6 points)]. When touching the edge of a tire/mat upon the landing, the jump is regarded as "successful". If, upon landing, one leg is inside the tire/mat and the other leg is outside, one point is deducted. For this event, children have three trials. Judges need to advise the athletes of the rules.

Assistants:

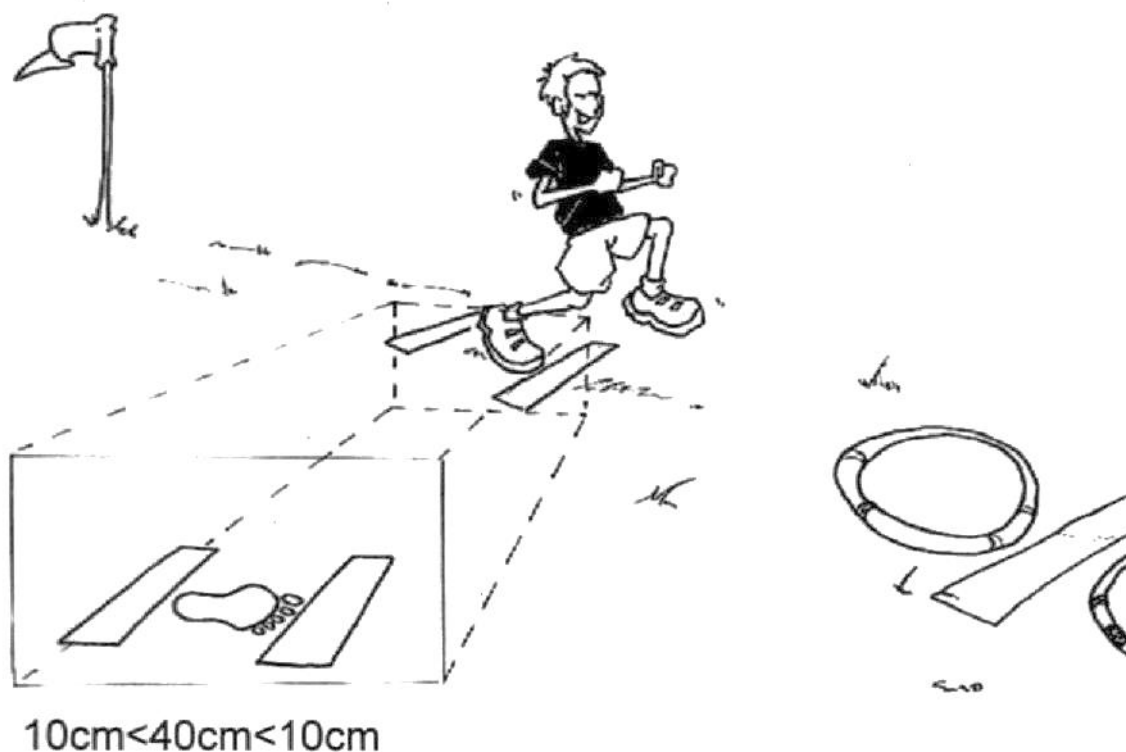
One assistant is required for this event and this person has the following duties:

- To control the height and width of the grip
- To control the correct landing
- To score and record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 9/10 anni/Events for the 9/10 years old

3.15 SALTO IN LUNGO DI PRECISIONE/ EXACTING LONG JUMPING



Breve descrizione: Salto in lungo di precisione con rincorsa breve

Procedura:

Da uno spazio di rincorsa lungo al massimo 10 metri, il partecipante effettua un salto in lungo con requisiti particolari circa la precisione dello slancio iniziale e dell'atterraggio.

I punti si calcolano in questo modo (le diverse aree devono essere definite prima):

- area di atterraggio: i punti vengono attribuiti in base al bersaglio raggiunto in una posizione instabile (area n.3 = 3 punti)
- se l'atterraggio avviene con entrambi i piedi in posizione eretta si calcola un punto aggiuntivo
- se viene dato uno slancio preciso:
 - + 2 punti = nell'area di slancio oppure
 - +1 punto = nelle aree delimitate +/- 10cm.
 - 0 punti = se non si raggiunge l'area di slancio.

Punteggio:

Ciascun membro della squadra ha a disposizione 3 tentativi. Per ogni prova si registra il punteggio. Il risultato migliore di ciascun membro della squadra verrà conteggiato per ottenere il punteggio totale della squadra.

Assistenti:

Per questo evento è necessario 1 assistente per ogni squadra. I suoi compiti sono:

- Controllare la precisione dello slancio.
- Controllare la precisione dell'atterraggio.
- Contare i punti per ciascun atleta.
- Tenere i punteggi e registrarli sulla scheda eventi.

Brief description: Reduced running jump for distance precision requirements

Procedure:

From a 10m run-up area at the most, the participants complete a long jump with strict requirements regarding the precision of the starting impulse and the landing.

Scores are recorded as following (the various areas being defined beforehand):

- landing area: points are awarded according to the target reached in an unstable position (area #3 = 3 points)
- if landing in both feet standing position, 1 additional point is granted
- if a precise impulse is given:
 - +2 points = in the impulse area
 - +1 point = in the defined areas +/- 10 cm
 - 0 point = miss the impulse area.

Scoring:

Each team member has three trials. Every score is recorded. The best result of each team member is scored for the total of the team.

Assistants:

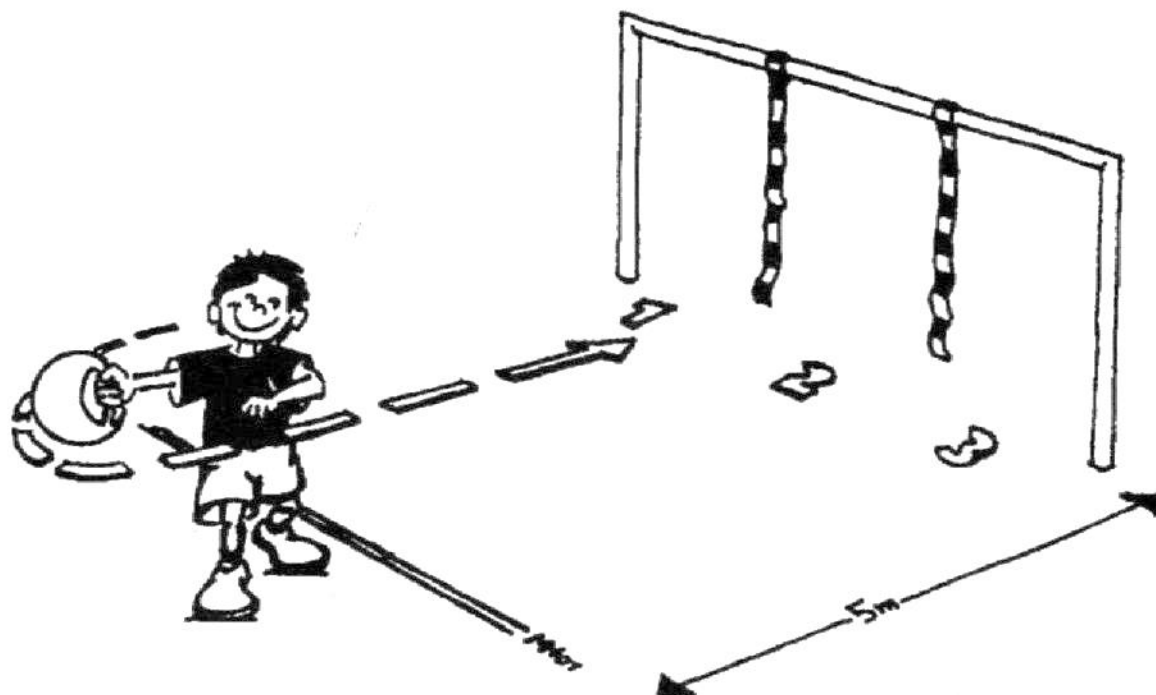
One assistant per team is required for this event. This person has to:

- Control the precision of the impulse.
- Control the precision of the landing.
- Count the points for each athlete.
- Score and record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 9/10 anni/Events for the 9/10 years old

3.16 LANCIO ROTATORIO/ROTATIONAL THROWING



Descrizione in breve: Lanci verso vari bersagli difficili usando uno stile rotatorio

Procedura:

Tutta la zona tra due sostegni (o tra pali della porta) è divisa in tre aree di uguale grandezza: sinistra, centro e destra. Da una posizione in piedi lateralmente, 5 m davanti alla zona centrale, il concorrente lancia una palla (o oggetto simile) col braccio completamente disteso verso la rete o la porta (come nel lancio del disco o nell'oscillazione laterale di una racchetta da tennis). Ciascun partecipante ha diritto a due tentativi di lancio dell'oggetto attraverso la zona che meglio si adatta al braccio con cui lancia (es. un lanciatore mancino cerca di far passare l'oggetto nella zona di sinistra).

Punteggio:

Se il partecipante destrorso manda l'oggetto nella zona destra vengono assegnati tre punti; due punti vengono assegnati per un lancio nella zona centrale e un punto per un lancio nella zona a sinistra. Se si colpisce il bordo di una delle aree, viene attribuito il punteggio più alto. Per i tiratori mancini i punti vengono attribuiti nel senso inverso.

Se un lanciatore non colpisce l'area bersaglio (arrivando a fianco, davanti o dietro) o supera la linea di fallo, ha diritto a un solo altro lancio per fare punti.

Il migliore dei due tentativi per ciascun componente della squadra va a formare il suo punteggio totale.

Assistenti:

Per questo evento sono necessari due assistenti per squadra i quali hanno i seguenti compiti:

- Controllare e regolamentare la procedura.
- Riportare l'attrezzo di lancio alla linea di fallo.
- Tenere il punteggio e registrarlo sulla scheda eventi.

Brief description: Throws at various, difficult targets using a rotational style

Procedure:

The entire area between two stands (or between soccer goal posts) is divided into three equal-sized zones: left zone, centre zone and right zone. From a lateral standing position 5 m in front of the centre zone the participant throws a ball (or similar object) side arm, with arm fully extended, at the net or soccer goal (in a manner resembling a discus throw or the side swing of a tennis racquet). Each participant gets two attempts at trying to throw the object through the zone that best matches his/her throwing arm (e.g. Left-handed thrower tries to get the object through the left zone).

Scoring:

If the right-handed participant throws the object through the right zone, 3 points are scored. Two points are scored for throwing through the centre zone and 1 point is scored for throwing through the left zone. If the edge of an area is hit, the higher score is granted. For left-handed throwers points are scored in the reverse sequence.

If a thrower misses the target area (beside, above, below) or has overstepped the foul line he/she has only one extra throw to try to score points.

The better of the two trials of each team member contributes to the team total.

Assistants:

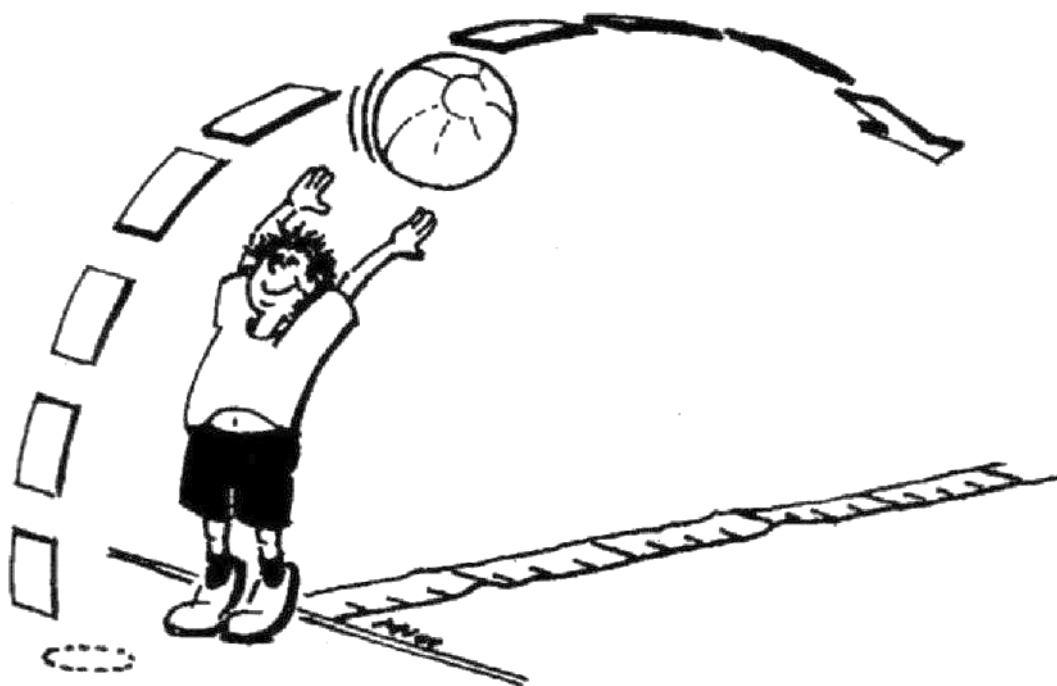
Two assistants per team are required for this event. They have the following duties:

- To control and regulate procedure.
- To carry back the throwing equipment to the foul line.
- To score and to record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 9/10 anni/Events for the 9/10 years old

3.17 LANCIO INDIETRO SOPRA LA TESTA/OVERHEAD BACKWARD THROWING



Descrizione in breve: Lancio indietro a distanza da sopra la testa di un pallone per fisioterapia

Procedura:

Il concorrente è in piedi a gambe parallele, talloni sulla linea di fallo e schiena in direzione del lancio. Il pallone per fisioterapia (1 kg) è tenuta giù di fronte al corpo con entrambe le mani. Il concorrente poi si accovaccia (per tendere i muscoli dei fianchi) ed estende rapidamente le gambe e le braccia per sollevare il pallone da fisioterapia all'indietro sopra la testa gettandola alla massima distanza nell'area di lancio. Dopo il lancio il concorrente può superare la linea di fallo (cioè fare un passo indietro). Ciascun concorrente ha diritto a due tentativi.

Punteggio:

La misura si prende a 90° (angolo retto) rispetto alla linea di fallo e registrata a intervalli di 20 cm (arrotondando per eccesso quando la palla atterra tra due linee). Il miglior risultato nei due tentativi va a far parte del punteggio totale per la squadra.

Assistenti:

Per questo evento sono necessari due assistenti per squadra i quali hanno i seguenti compiti:

- Controllare e regolamentare la procedura.
- Valutare la distanza alla quale atterra il pallone per fisioterapia (a 90° dalla linea di fallo).
- Tenere il punteggio e registrarlo sulla scheda eventi.

Brief description: Overhead backward throwing for distance with a medicine ball

Procedure:

The participant stands with legs parallel, heels on the foul line and back to the direction of the throw. The medicine ball is held down at arms' length with both hands. The participant then squats down (to pre-tense the thigh muscles) and quickly extends the legs, then the arms in order to heave the medicine ball backward over the head for maximum distance into the throwing area. After the throw the participant may overstep the foul line (i.e. step backward). Each participant gets two trials.

Scoring:

The measurement is taken at 90° (right angle) to the foul line and recorded in 20 cm intervals (taking the higher figure when the medicine ball lands between intervals). The better of two trials of each team member contributes to the team total.

Assistants:

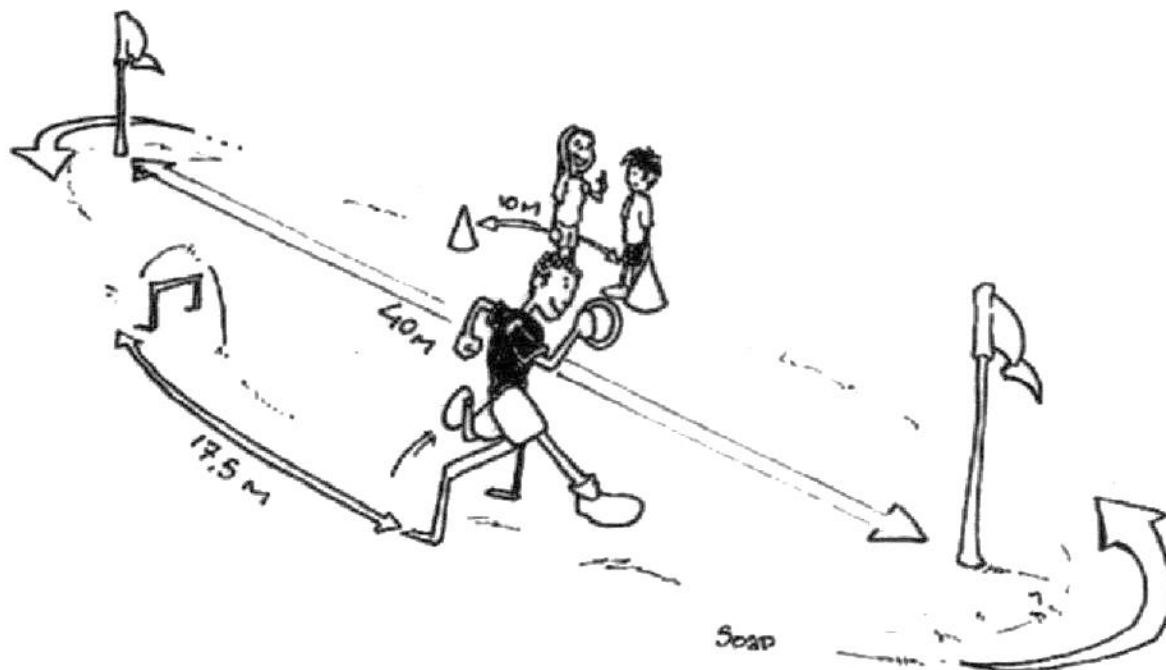
This event requires two assistants per team. These assistants have the following duties:

- To control and regulate procedure.
- To assess the distance where the medicine ball lands (90° measurement from the foul line).
- To score and to record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 11/12 anni/Events for the 11/12 years old

3.18 "FORMULA BENDS": SCATTO/CORSA AD OSTACOLI/ "FORMULA BENDS": SPRINT/HURDLES RUNNING



Breve descrizione: Staffetta su percorso circolare composto da tratti a scatto, alternati ad un tratto ad ostacoli

Procedura:

Sono necessarie due corsie per ogni squadra, una per il tratto di percorso di scambio del testimone/scatto e l'altra per il tratto a 2 ostacoli. Tutti i membri della squadra si riuniscono davanti all'area di 10 metri adibita allo scambio. Il primo partecipante inizia a correre lungo il percorso piano verso la prima asta, gira intorno all'asta e poi ritorna indietro di corsa lungo il tratto ad ostacoli verso la seconda asta, ci gira intorno e ritorna infine verso la squadra correndo. Una volta entrato nell'area di scambio, il partecipante consegna l'anello morbido (testimone della staffetta) al compagno di squadra, che correrà lungo lo stesso percorso, per poi consegnare a sua volta il testimone al terzo membro della squadra e via di seguito. Il corridore che riceve il testimone inizierà a percorrere i tratti nell'area di scambio.

Il cronometro viene attivato quando il primo partecipante attraversa la linea di partenza (entrata dell'area di scambio) e viene fermato quando l'ultimo membro della squadra taglia la linea di arrivo (entrata dell'area di scambio), dopo aver completato tutti i tratti del percorso.

Punteggio:

La classifica viene valutata in base al tempo di arrivo della squadra vincente. Le altre squadre si classificano a seconda dei loro tempi di arrivo.

Assistenti:

Per un'organizzazione efficiente è necessario un assistente per ogni squadra, con i seguenti compiti:

- Controllare che la gara si svolga regolarmente.
- Tenere il tempo.
- Tenere i punteggi e registrarli sulla scheda eventi.

Brief description: Relay of combined sprint and hurdles legs with curved corners.

Procedure:

Two lanes are necessary for each team: one being the changeover/sprint leg and the other one being the 2-hurdle leg. All the team members are gathered before the 10m changeover area. The first participant starts running the flat leg towards the first flagpole, turns around it before running the leg back over the hurdles towards the second flagpole, then turns around it to run back towards the team. Entering the changeover area, he/she hands over the soft-ring (really baton) to his/her team-mate who runs the same leg until he/she hands over the ring to a third member and so on.

The receiving runner will start running the legs in the changeover area.

The stopwatch is activated when the first participant gets past the starting line (entry of the changeover area) and is stopped when the last team-mate crosses the finishing line (entry of the changeover area) once he/she completes the legs.

Scoring:

The ranking is evaluated according to the finishing time of the winning team. The next teams are ranked according to their finishing time.

Assistants:

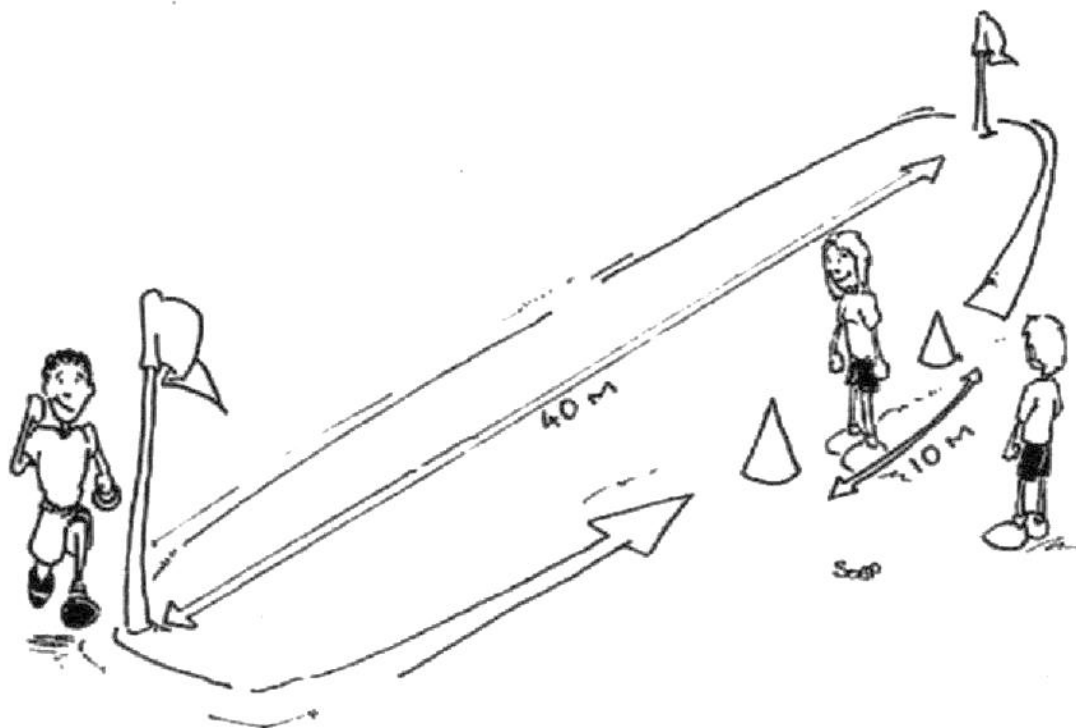
For efficient organization, one assistant per team is required. This person has the following duties:

- To control the regular course of the event.
- To keep the time.
- To score and to record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 11/12 anni/Events for the 11/12 years old

3.19 "FORMULA BENDS": STAFFETTA A SCATTO/ "BENDS FORMULA": SPRINT RELAY



Breve descrizione: Evento di staffetta a scatto su percorso circolare

Procedura:

Sono necessarie due corsie per ciascuna squadra: una con l'area per lo scambio del testimone e una senza. Tutti i membri della squadra si riuniscono davanti all'area di 10 m adibita allo scambio del testimone. Il primo partecipante inizia a correre verso la prima asta, ci gira intorno, corre lungo un percorso dritto e infine gira intorno alla seconda asta, per poi ritornare di corsa verso la squadra. Una volta entrato nell'area di scambio, consegna l'anello morbido (testimone della staffetta) al compagno di squadra, che percorrerà lo stesso tragitto, per poi consegnare l'anello ad un terzo membro della squadra e via di seguito. Il corridore che riceve il testimone inizierà a percorrere il tratto (rivolto verso la direzione da cui proviene il corridore con il testimone) nell'area di scambio.

Il cronometro viene attivato quando il primo partecipante attraversa la linea di partenza (entrata dell'area di scambio) e viene fermato quando l'ultimo membro della squadra taglia la linea di arrivo (entrata dell'area di scambio), dopo aver completato tutto il percorso.

Punteggio:

La classifica viene valutata in base al tempo di arrivo della squadra vincente. Le altre squadre si classificano a seconda dei loro tempi di arrivo.

Assistenti:

Per un'organizzazione efficiente è necessario un assistente per ogni squadra, con i seguenti compiti:

- Controllare che la gara si svolga regolarmente
- Tenere il tempo
- Tenere i punteggi e registrarli sulla scheda eventi.

Brief description: Relay sprinting event with curved corners

Procedure:

Two lanes are necessary for each team: one with the changeover area and the other one without.

All the team members are gathered before the 10m changeover area. The first participant starts running the flat leg towards the first flagpole, turns around it before running the leg back over the hurdles towards the second flagpole, then turns around it to run back towards the team. Entering the changeover area, he/she hands over the soft-ring (real baton) to his/her team-mate who runs the same leg until he/she hands over the ring to a third member and so on.

The receiving runner will start running the distance (facing the distance) in the changeover area.

The stopwatch is activated when the first participant gets past the starting line (entry of the changeover area) and is stopped when the last team-mate crosses the finishing line (entry of the changeover area) once he/she completes the distance.

Scoring:

The ranking is evaluated according to the finishing time of the winning team. The next teams are ranked according to their finishing time.

Assistants:

For efficient organization, one assistant per team is required.

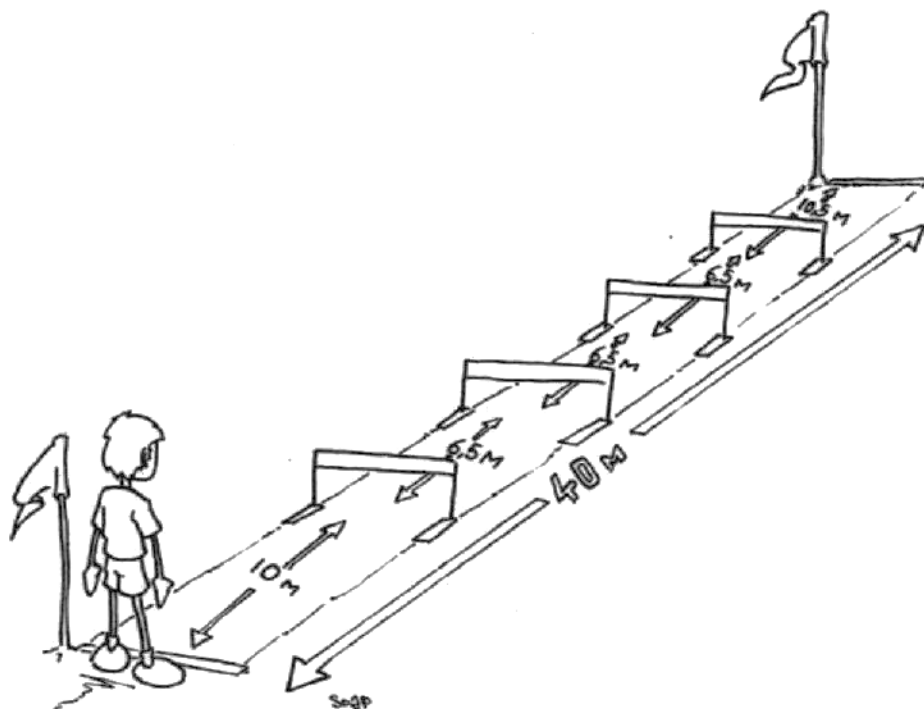
This person has the following duties:

- To control the regular course of the event.
- To keep the time.
- To score and to record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 11/12 anni/Events for the 11/12 years old

3.20 CORSA AD OSTACOLI/ HURDLES RACE



Breve descrizione: Salto di ostacoli ad intervalli regolari

Procedura:

Vedere il disegno sopra per stabilire la distanza fra gli ostacoli. Si tratta di un evento di squadra in cui ciascun partecipante corre individualmente.

Ogni partecipante si posiziona davanti alla linea di fallo quando viene dato il segnale acustico di partenza o al battito di mani, seguendo il segnale "partenza", poi completa il percorso cercando di tagliare la linea di arrivo il più velocemente possibile. Ad ogni partecipante viene attribuito un risultato individuale. Al segnale di partenza, due partecipanti corrono contemporaneamente lungo due corsie parallele. Il percorso è segnalato da 4 ostacoli posti ad intervalli di 7 metri.

La linea di fallo e il primo ostacolo sono distanti 10 metri l'uno dall'altro; l'ultimo ostacolo dista 9 metri dalla linea del traguardo.

Punteggio:

La classifica si basa sulla somma dei risultati ottenuti da tutta la squadra: la squadra vincente è quella con il miglior tempo, mentre le altre squadre si classificheranno a seconda del loro tempo di arrivo.

Assistenti:

Per questo evento è necessaria la presenza di un cronometrista esperto per ciascuna corsia.

Una persona deve dare il segnale di partenza.

I cronometristi devono inoltre segnare i punti sulla scheda eventi.

Brief description: Sprinting over hurdles at regular intervals.

Procedure:

The hurdles distance matches the above drawing.

This is a team event in which each participant runs individually. The participant stands ready before the foul line to start when the starting signal is given, or at the rap of the clapper following the "steady" signal. He completes the distance to cross the finishing line as fast as possible and is given an individual result. Two participants run simultaneously over two parallel distances on the one starting signal. The distance is marked out with 4 hurdles at 7m intervals.

The foul line and the first hurdles = at 10m apart / Last hurdle and the finishing line = at 9m apart.

Scoring:

The ranking is based on the sum of the results achieved by the whole team: the winning team being the one with the best time. The next teams are ranked according to their finishing time.

Assistants:

For this event, one experienced timekeeper is required for each lane.

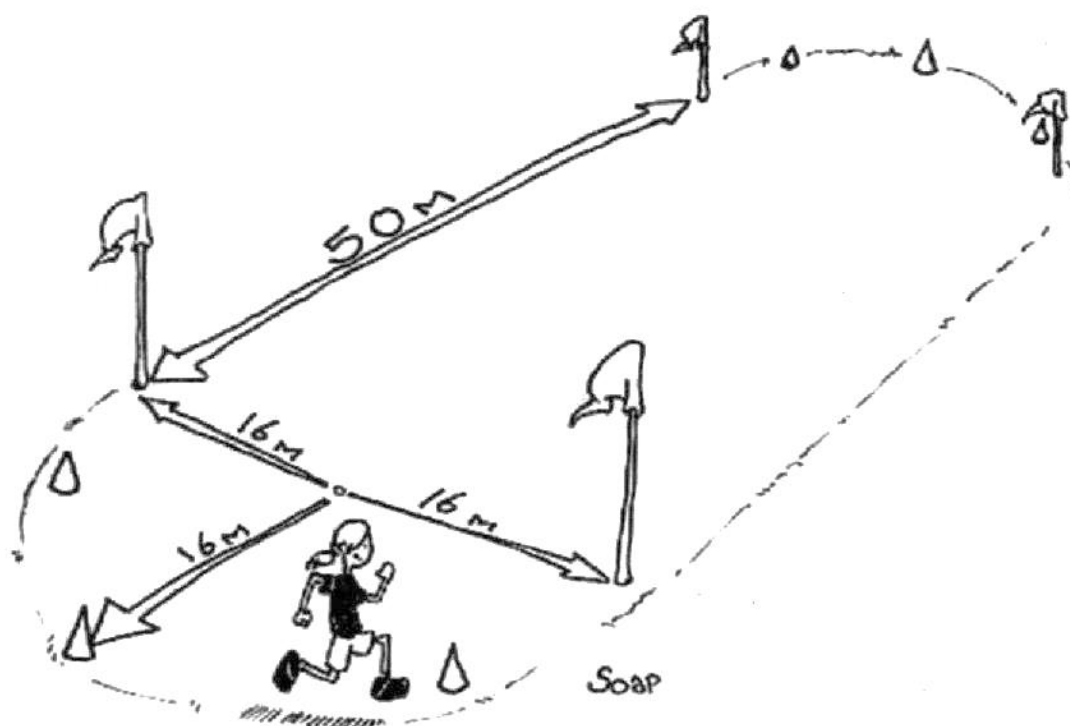
One person has to give the starting signal.

The timekeepers also have to record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 11/12 anni/Events for the 11/12 years old

3.21 CORSA DI RESISTENZA PER 1000 METRI/1000M ENDURANCE RACE



Breve descrizione: Corsa di squadra per 1000 metri

Procedura:

Ciascuna squadra deve correre 5 volte intorno ad un percorso di circa 200 metri (cfr. figura sotto) partendo da un punto di partenza stabilito.

Per ciascun membro della squadra viene registrato il tempo. Il percorso è formato da due punti di partenza diametralmente posti sul tracciato, sui quali vengono posizionate al massimo due squadre per volta.

Punteggio:

Il punteggio totale della squadra deriva dalla somma dei risultati individuali.

Assistenti:

Per questo evento sono necessari 2 assistenti per squadra. Ci possono essere solamente 4 squadre che compiono lo stesso percorso nello stesso momento, il che implica l'ulteriore disponibilità da parte di qualche assistente proveniente da altre postazioni o di qualche team leader.

Brief description: 1000m team race.

Procedure:

Each team has to run 5 times around a course of about 200m (see figure above) from a clearly given starting point. Every team-mate's time is recorded.

The distance is carried out from two diametric starting points on the course, two teams at the most being located in each point.

Scoring:

The team scoring is the sum of individual results.

Assistants:

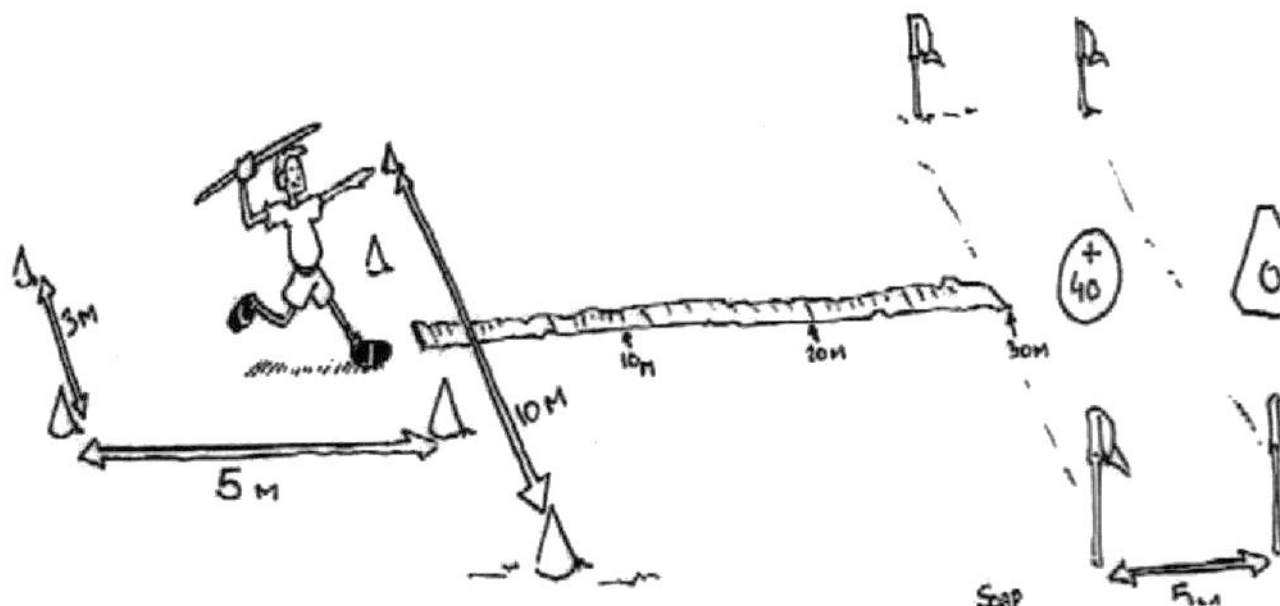
2 assistants per team are necessary for the organisation of the event.

There can be only be 4 teams completing the same distance at a time, which implies that some assistants in other stations or team leaders are made available.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 11/12 anni/Events for the 11/12 years old

3.22 LANCIO DEL GIAVELLOTTO PER ADOLESCENTI/TEENS JAVELIN THROWING



Breve descrizione: Lancio di precisione di un particolare giavelotto con un solo braccio

Procedura:

Il lancio si esegue da una distanza di rincorsa di 5 m. Il concorrente lancia il giavelotto il più lontano possibile (= 30 metri), in linea con i segnali. Se il giavelotto cade oltre i 30 metri all'interno di un'area-bersaglio ampia 5 metri viene dato un bonus di 10 punti. La performance verrà direttamente misurata utilizzando la distanza fra i segnali o il metro posto sul terreno. Verrà registrato ogni risultato individuale ottenuto al termine di ciascuna delle tre prove.

Punteggio:

Si registra il risultato migliore di ciascun membro della squadra e lo si aggiunge agli altri risultati di tutta la squadra. Viene quindi segnato il punteggio finale derivante dalla performance totale della squadra.

Assistenti:

Per questo evento è necessario un assistente con i seguenti compiti:

- Controllare che la gara si svolga regolarmente
- Tenere i punteggi e registrarli sulla scheda eventi.

Brief description: One-armed throws for distance/precision with an appropriate Javelin.

Procedure:

The throw is carried out from a 5-m run-up area. The athlete throws the javelin as far as possible (=30m) in line with markers. If the javelin lands beyond the 30m distance, inside a 5m wide target-area, a 10m bonus is given.

The performance will be directly recorded from the marking out or from a measuring tape unrolled on the ground. Each individual result for each of the three trials is recorded.

Scoring:

Each team member's best result is recorded and added to the other results of the team. The total performance of the team is then scored.

Assistants:

One assistant is required for the event and he/she is in charge of:

- Controlling the regular course of the event.
- Scoring and recording the scores on the event card.

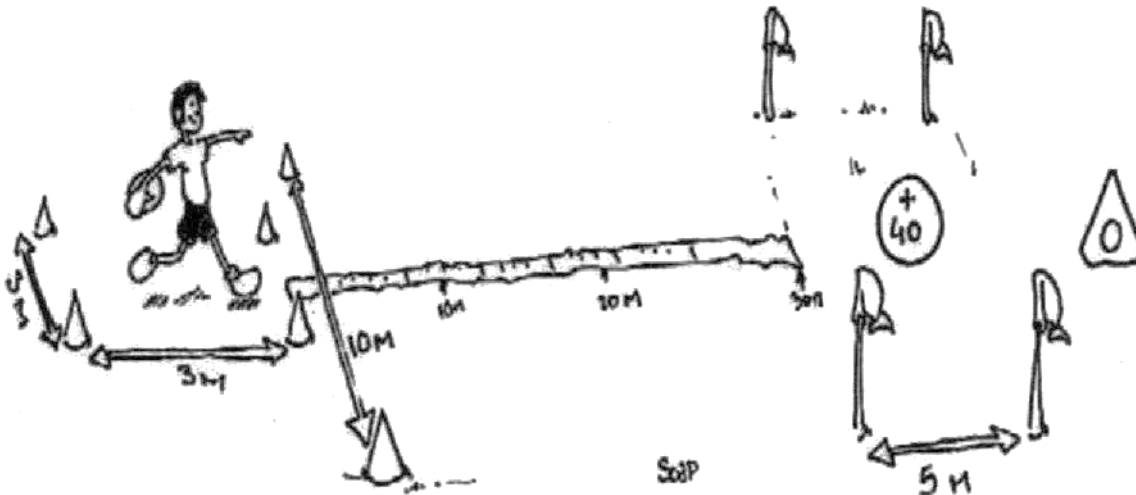
3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 11/12 anni/Events for the 11/12 years old

3.23 LANCIO DEL DISCO PER ADOLESCENTI/TEENS DISCUS THROWING

Per le categorie di atleti più grandi si può posizionare un metro standard lungo la buca di sabbia, così da ottenere risultati più precisi.

For the older categories, a regular measuring tape can be unrolled along the sand pit to get more precise results.



Nota di sicurezza: siccome la sicurezza è un elemento essenziale per l'evento di lancio del disco, l'accesso all'area di lancio (atterraggio) è riservato unicamente agli assistenti. E' severamente vietato lanciare il disco prima del segnale di partenza.

Safety note: As safety is critical in the Discus Throwing event, only assistants are allowed to be in the throwing (landing) area. It is strictly forbidden to throw the discus before the starting signal is given.

Breve descrizione: Lancio rotatorio di precisione di un particolare disco ("disco ludico")

Brief description: Rotating throw for distance and precision using an appropriate discus ("Luddisc").

Procedura:

L'atleta lancia un oggetto piatto facilmente maneggiabile, compiendo un movimento rotatorio, prendendo una rincorsa di 3 metri. L'oggetto lanciato deve atterrare all'interno di un'area delimitata (larga al massimo 10 metri). Il concorrente deve effettuare il lancio, cercando di arrivare il più lontano possibile (fino a 30 metri), lungo una linea definita da segnali. Se il disco atterra oltre i 30 metri di distanza, all'interno di un'area-bersaglio di 5 metri, vengono concessi 10 metri di bonus.

La misurazione viene effettuata dal segno più vicino lasciato dal disco atterrato, ad angolo retto con il metro posto lungo la linea dell'area di atterraggio.

Ciascun partecipante ha diritto a fare due tentativi, che verranno misurati e registrati.

Procedure:

From a 3m run-up area, the athlete throws with a rotating movement a flat object which is easy to handle. The throwing object has to land inside a delimited area (10m wide at the most). The athlete achieves a throw at the farthest distance possible (as far as 30m) along a line defined with markers. If the Teen Discus lands beyond the 30m distance, inside a 5m wide target-area, a 10m bonus is given. The measurement is made from the nearest mark made by the fall of the discus at a right angle to the measuring tape along the line of the landing area.

Each participant gets two trials, both being measured and recorded.

Punteggio:

Ciascun lancio è misurato a 90° (angolo retto) rispetto alla linea di lancio. La prova migliore di ciascun concorrente andrà ad incrementare il punteggio totale della sua squadra. L'altra prova verrà invece confrontata con le altre per la classifica finale di questo evento.

Scoring:

Each throw is measured at 90° (right angle) to the throwing line. The better of two trials of each team member contributes to the team total. The latter is compared to the others for the ranking of event.

Assistenti:

Questo evento richiede due assistenti per ciascuna squadra, con i seguenti compiti:

- Controllare e regolamentare la procedura
- Calcolare la distanza di atterraggio del disco (misura ad angolo retto dalla linea di lancio)
- Riportare il disco alla linea di lancio
- Tenere i punteggi e registrarli sulla scheda eventi.

Assistants:

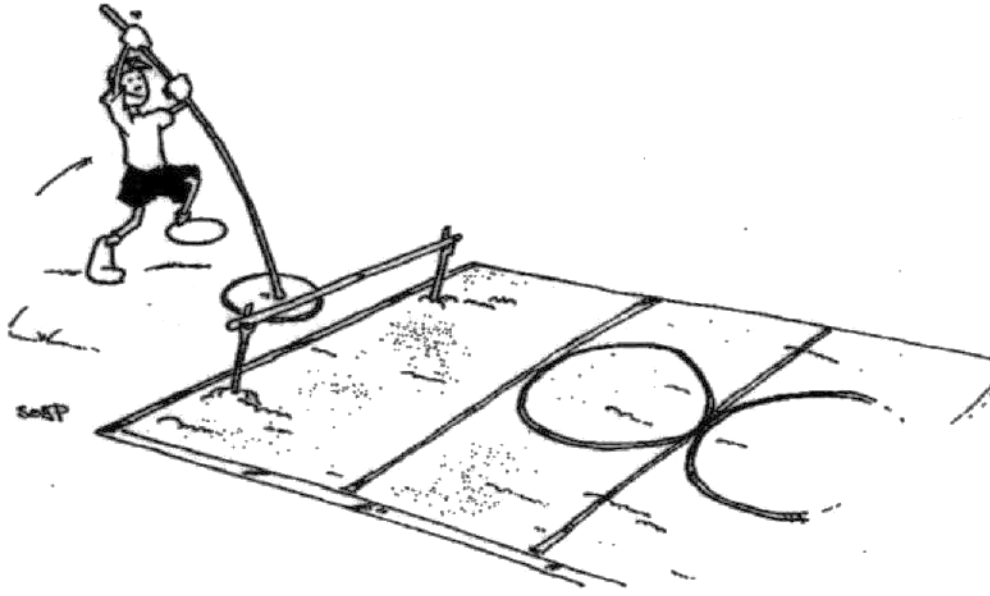
This event requires two assistants per team. They have the following duties:

- To control and regulate the procedure.
- To assess the distance where the discus lands (90° measurement from the throwing line).
- To carry the discus back to the throwing line.
- To score and record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 11/12 anni/Events for the 11/12 years old

3.24 SALTO IN LUNGO CON ASTA SOPRA UNA BUCA DI SABBIA/POLE JUMPING OVER A SANDPIT



Breve descrizione: Salto in lungo con l'asta sopra un ostacolo e atterraggio in una buca di sabbia

Procedura:

Da uno spazio di rincorsa di 10 metri al massimo (punti di riferimento obbligatori: un cono, una sbarra o un nastro), il partecipante corre verso un cerchio/copertone/tappetino posizionati prima della buca di sabbia. Lo slancio deve essere dato con una gamba (i saltatori destrorsi, dandosi la spinta con il piede sinistro, devono tenere l'asta con la mano destra in alto). Piantando l'asta in giù vicino alla linea del salto, il partecipante "cavalca" quindi l'asta, passando sopra un ostacolo superabile e si trova così a dover realizzare un normale salto in alto. Successivamente, l'atleta deve atterrare all'interno di un oggetto-bersaglio (copertoni o tappetini). Gli oggetti-bersaglio sono disposti come illustrato nella figura in alto (il primo oggetto-bersaglio è posizionato ad 1 metro dall'ostacolo): L'atterraggio deve avvenire su due piedi (per evitare di farsi male). L'asta deve essere afferrata con entrambe le mani (!), come illustrato dalla figura sopra, finché non si sia completato l'atterraggio. Infine, durante il salto non è permesso cambiare il tipo di presa dell'asta.

Punteggio:

Ciascun partecipante può fare due tentativi. Se atterra all'interno dell'oggetto n.1 viene attribuito 1 punto, se l'atterraggio avviene dentro l'oggetto n.2 vengono attribuiti 2 punti e via di seguito [oggetto n.3 = 3 punti, oggetto n.4 = 4 punti]. Se si atterra sul bordo di un copertone/tappetino, il salto è considerato "riuscito". Se, all'atterraggio, entrambe le gambe sono dentro il copertone/tappetino, si assegna un punto in più. Se entrambi i piedi finiscono fuori dai copertoni/tappetini il partecipante ha a disposizione un altro tentativo per correggersi. Se si tocca l'ostacolo si viene penalizzati togliendo un punto.

Assistenti:

Per questo evento è necessario un assistente con i seguenti compiti:

- controllare l'altezza e l'ampiezza della presa;
- controllare che l'atterraggio avvenga in maniera regolare;
- tenere il punteggio e registrarlo sulla scheda eventi.

Brief description: Jump for distance over an obstacle using a pole, landing in a sandpit.

Procedure:

From a 10m run-up area at the most (compulsory landmarks: a cone, a crossbar or a tape), the participant runs toward a hoop/tire/mat placed before the sandpit. The take-off has to be carried out with a jump off one leg (right-handed jumpers - giving a left foot impulse - have to grasp the pole with their right hand above). Planting the pole downwards near the take-off line and forcing it into the ground, the participant then "rides" the pole and gets over a surmountable obstacle forcing him/her to achieve a basic high jump. Then he/she has to land inside a target object (tires or mats).

The target objects are laid out as in the above figure (the first object is placed 1, beyond the box).

The participant has to land with two feet (to avoid any risks of injury). The pole must be grasped with both hands (!) as above until the landing is complete. Finally, changing the grip on the pole during the jump is forbidden.

Scoring:

Each participant has two trials. If he/she lands inside object #1, 1 point is awarded; if the landing happens inside object #2, 2 points are given; and so on [object #3 (=3 points), object #4 (=4 points)]. When touching the edge of the tire/mat upon landing, the jump is regarded as "successful". If, upon landing, both legs are inside the tire/mat, one additional point is awarded. When both feet come down outside of the mats, the participant gets an extra trial to make it correct. Touching the obstacle is penalized with one point.

Assistants:

One assistant is required for this event and this person has the following duties:

- To control the height and width of the grip;
- To control the correct landing;
- To score and record the scores on the event card.

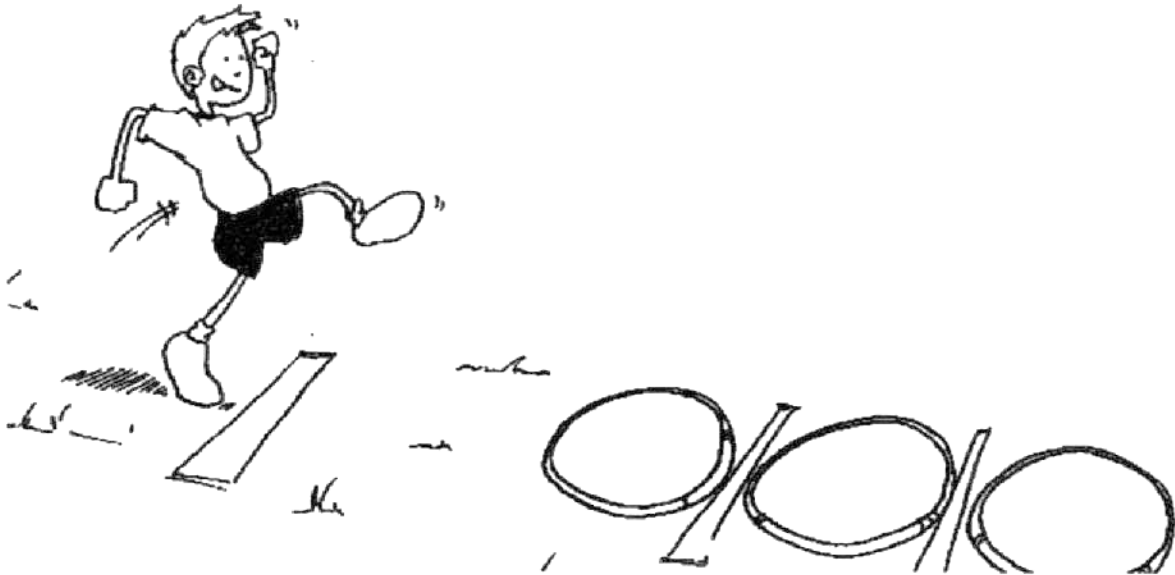
3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 11/12 anni/Events for the 11/12 years old

3.25 Salto in lungo con breve rincorsa /SHORT RUN-UP LONG JUMPING

Per le categorie di atleti più grandi si può posizionare un metro standard lungo la buca di sabbia, così da ottenere risultati più precisi.

For the older categories, a regular measuring tape can be unrolled along the sand pit to get more precise results.



Breve descrizione: Salto in lungo

Procedura:

Ciascun partecipante comincia dal fondo dell'area di rincorsa, prende una rincorsa di 10 metri (segnalata da un cono o da una sbarra) e si porta con una spinta in avanti verso un'area larga 50 cm. Il concorrente effettua un salto, atterrando nelle aree designate precedentemente segnalate nella sabbia da coni e/o cerchi. L'area 1 dà 1 punto, l'area 2 dà 2 punti e via di seguito.

Punteggio:

Ciascun membro della squadra partecipa all'evento. Si registrano tutti i risultati di ciascun atleta e il risultato derivante dal migliore dei 3 tentativi contribuirà al totale dei punti della squadra.

Assistenti:

Per organizzare in modo efficiente la gara è necessario un assistente per ogni squadra, con i compiti di:

- Controllare e regolamentare la procedura.
- Segnare e registrare i punti sulla scheda eventi.

Brief description: Jump for distance.

Procedure:

Every participant starts from the very end of the run-up area, takes a 10m run-up (marked with a cone or crossbar) and carries himself/herself with a forward impulse in a 50cm wide area. He/she completes a jump and lands in the designated areas marked beforehand in the sand with cones and/or hoops.

Area 1 gives 1 point; area 2 gives 2 points, and so on.

Scoring:

Each team member takes part in the event. All the results for an athlete are recorded. The better of his/her three trials is scored for the total of the team. The sum of individual results contributes to the team total.

Assistants:

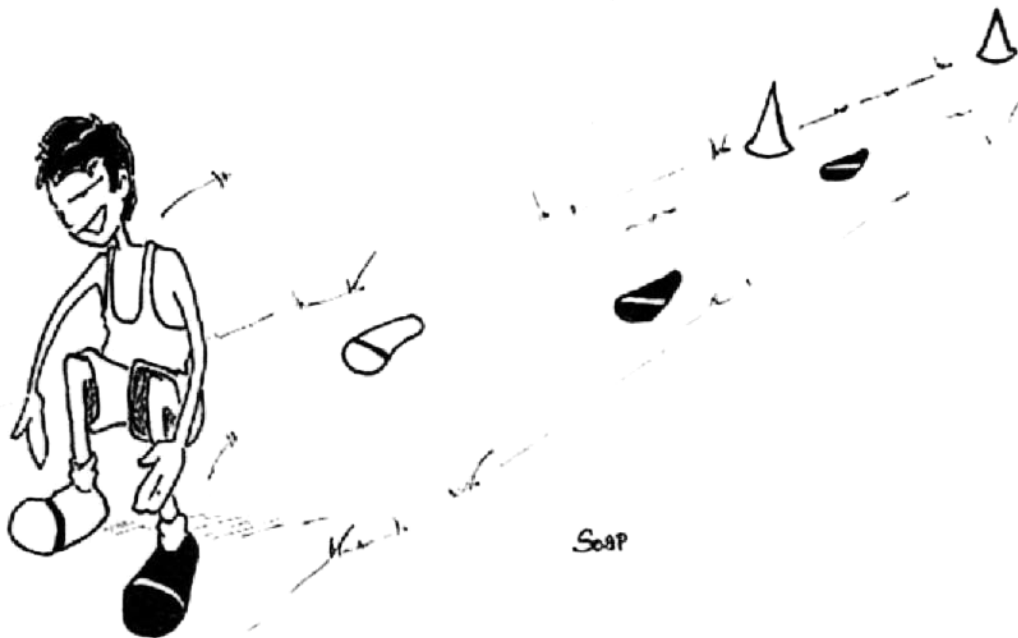
For efficient organisation, one assistant per team is required. He/she has to:

- Control and regulate the procedure.
- Score and record the scores on the event card.

3 Manifestazioni/Events

Manifestazioni per bambini dai 11/12 anni/Events for the 11/12 years old

3.26 SALTO TRIPLO CON RINCORSA BREVE/SHORT RUN-UP TRIPLE JUMPING



Breve descrizione: Salto triplo dopo aver preso una breve rincorsa

Procedura:

Ciascun membro della squadra può fare due tentativi. L'atleta prende una breve rincorsa di al massimo 5 metri, poi effettua un salto triplo (un saltello, un passo, un salto e atterraggio su due piedi). Le misurazioni si prendono dal punto di atterraggio (tallone) più vicino all'area di slancio, posizionando un metro lungo la linea di atterraggio.

Punteggio:

Si registra il risultato migliore di ogni atleta e lo si considera per il totale dei punti della squadra.

Assistenti:

Per un'organizzazione efficiente di questo evento è necessaria la presenza di un assistente con i seguenti compiti:

- Controllare e regolamentare la procedura (saltello, passo, salto, atterraggio su due piedi)
- Segnare i risultati.
- Registrare il punteggio nella scheda eventi.

Brief description: triple jump after taking a very short run-up

Procedure

Each team member gets three trials.

After a run-up limited to 5m, the athlete completes a triple jump (a hop, a step, a jump and a two-footed landing). The measurement are taken from the landing point (heel) that is nearest to the take-off area with a measuring tape unrolled along the landing area.

Scoring:

The best result of each athlete is scored and recorded for the total of the team.

Assistants:

For efficient organisation, one assistant is required for this event. He/she has the following duties:

- To control and regulate the procedure (hop, step, jump, landing on both feet);
- To take the result down;
- To record the scores on the event card.

4 Punteggio gare/Event scoring

4.1 Attribuzione del punteggio/Scoring system

Il sistema di attribuzione punteggio del "Kids's Athletic" è chiaro e non richiede nessun tipo di computer, o nessuna conoscenza specifica sulle regole dell'atletica leggera. Per tenere i punti sul tabellone c'è bisogno di una persona sola. I risultati sono semplici da essere postati 2 minuti dopo la fine della manifestazione. Non è necessario fare una quotazione dei risultati.

Riassumendo, questo sistema di attribuzione del punteggio, semplice ma ben strutturato, si basa sui seguenti criteri:

- Il punteggio massimo dipende dal numero di squadre che concorrono in una fascia d'età. Per esempio se ci sono 9 squadre partecipanti la migliore avrà 9 punti, la seconda 8 punti, la terza 7 punti e così via, fino all'ultima che riceverà un punto.

- Immediatamente dopo avere terminato una gara il risultato totale viene trasferito e mostrato sul tabellone.

- Se due o più squadre ottengono lo stesso risultato, tutte le squadre ricevono i punti attribuiti per quella posizione. I punteggi seguenti rimangono invariati indipendentemente dal numero di squadre con lo stesso risultato. La graduatoria delle squadre seguenti è decisa in base al risultato delle squadre con il miglior livello.

- Il vincitore di ciascun evento è la squadra che ottiene il maggior punteggio totale alla fine di tutte le gare.

The scoring system in "Kids' Athletics" is straightforward and does not require any computer system, or any specific knowledge regarding athletics rules. Only one person is needed to keep the scoreboard for a competition of 9 teams. The results are simple enough to be posted two minutes after the end of the last event. No quotation is required.

In summary, the scoring scheme is based on the following guidelines:

- *The maximum score depends on the number of teams competing in an age group. For example, with 9 teams participating, the best one gets 9 points, the second one gets 8 points, the third one gets 7 points, and so on, until the last team which gets 1 point.*

- *Immediately following the completion of a particular event, the total result is transferred to and shown on the scoreboard.*

- *If two or more teams have an equal result, all teams get the score that is given to that place. The following scores remain unconsidered up to the number of teams with the equal result. The next team is ranked at the place following the one corresponding to the teams being level.*

- *The winner of the event is the team that reaches the highest total score at the end of all events.*

4.2 Punteggio delle gare di corsa/Scoring of running events

Nelle gare di corsa, il tempo corrisponde al risultato registrato sulla scheda eventi.

Nelle manifestazioni per i ragazzi di 11/12 anni, il tempo è registrato sulla scheda eventi e poi aggiunto al risultato della squadra.

In the running events, time corresponds to the recorded result. In the individual events of the 11/12 years old, time is recorded and added up for the team result.

4.3 Punteggio delle gare di atletica/Scoring of field events

Nelle gare di salto e lancio, ciascun partecipante deve concorrere in tutte le discipline con il numero di tentativi specificato. La somma totale dei migliori risultati di tutti i componenti della squadra costituisce il risultato della squadra in questo gruppo di eventi. La registrazione e il calcolo dei risultati avviene su moduli evento.

In the jumping and throwing events, each participant has to compete in all events with the given number of trials. The total of individual best performances is the team result in an event group. Recording and scoring of results is done on the event cards.

4.4 Misurazione delle gare di atletica/Measurement of field events

In "IAAF KIDS' ATHLETICS", il procedimento di misurazione (lettura diretta dal metro srotolato sul terreno) è usato per le fasce d'età I e II, persino III. La distanza viene sempre misurata a 90° (angolo retto) dalla linea di tiro fino al punto in cui atterra l'oggetto (palla, giavellotto, ecc.). Se un oggetto atterra tra due linee di misurazione il punteggio del lanciatore viene arrotondato per eccesso.

In IAAF Kids's Athletics, the measuring procedure (direct reading by measuring tape unrolled on the ground) is used for age groups I and II, even III. The distance is always measured at 90° (right angle) from the throwing line to the point where the object (ball, javelin etc.) lands. When an object lands between measurement increments, the higher figure is the one credited to the thrower.

4 Punteggio gare/Event scoring

4.5 Punteggio finale/Final ranking

Per avere una registrazione rapida e globale del punteggio si usa un "tabellone".

Qualsiasi materiale può fungere da tabellone dove sono indicati i risultati di ogni squadra in tutte le discipline.

Immediatamente dopo ogni evento, gli assistenti di gara provvedono a calcolare le schede-evento per ogni tappa e li passano all'assistente al tabellone per ulteriore elaborazione. Non appena le squadre hanno finito una gara e i risultati sono registrati sul tabellone viene determinata la graduatoria delle squadre per quella specialità. I punteggi sono poi riportati a caratteri grandi e leggibili.

Dopo aver completato tutte le discipline, vengono sommati solo i punteggi finali di ciascuna squadra ottenendo così la classifica e la posizione finale di ogni squadra sulla base dei punteggi globali. Vince la squadra col punteggio più alto.

Questa tabulazione e calcolo dei risultati aperto rappresenta un processo di valutazione visibile e trasparente per tutti i partecipanti e i loro educatori. Gli interessati sono continuamente aggiornati riguardo al progresso delle squadre guardando la posizione attuale sul tabellone durante tutto l'evento e questo metodo contribuisce ad aumentare l'emozione della gara.

A "scoreboard" is used in order to have a quick registration and overall scoring.

Any materials can be used for the scoreboard which indicates the scoring of the teams in all event.

Immediately after the course of an event, the event cards of each station are collected for calculation by the event assistants and submitted to the scoreboard assistant for further collation. As soon as all teams get through an event and the respective results are written to the scoreboard, the ranking of teams in that event is determined. The scores are then indicate in a large and legible manner.

After the achievement of the competition, only the final ranking scores of each team are summed up, thus indicating the overall ranking of each team in accordance with overall scores. The winner is the team with the highest score.

This open tabulation and calculation of results is a process of evaluation that is visible and transparent for everyone. Those involved can always keep updated on the progress of teams by looking at the current standings on the scoreboard throughout the event. The results being continuously displayed during the meeting remain the key to entertain excitement.

5 Organizzazione/Organization

5.1 Allestimento/Set-up

Nell'organizzare un evento "IAAF KIDS' ATHLETICS" è necessario tenere presente quanto segue in modo che l'evento si svolga facilmente:

- Tutta l'attrezzatura deve essere spedita in modo che carico e scarico avvengano a breve distanza.
- Dovrebbero essere disponibili da quattro a sei persone che conoscano e possano gestire il piano di allestimento. Un "organizzatore-capo" organizza e controlla l'allestimento e lo smontaggio.
- Queste persone di cui sopra devono essere divise in gruppi che si occupino di allestire le tre sezioni per gli esercizi (la priorità va data alle sezioni Corsa).
- Il "piano di allestimento" serve per organizzare in maniera coordinata la disposizione del campo.
- Dopo avere controllato che l'allestimento sia completo, i ragazzi in arrivo devono essere salutati e motivati a partecipare all'evento. Successivamente è necessario spiegare ai ragazzi come si svolgeranno le gare, verrà svolta una sessione di riscaldamento di 10 minuti, preferibilmente a tempo di musica.
- Dopo il riscaldamento vengono identificate le squadre, i ragazzi vengono mandati alle rispettive postazioni e da ciascuna postazione vengono date istruzioni relative allo svolgimento del primo esercizio.

The following organisational tips should be considered when conducting a "IAAF Kids' Athletics" event so that the meeting goes smoothly:

- *All the equipment has to be delivered at the shortest distance possible from where the meeting takes place.*
- *Four to six people should be available who know and have mastered the set-up plan. A "Chief - Organizer" supervises and controls the set-up and the take-down.*
- *These six to eight people should be split up according to the selected events (priority being given to Running events).*
- *A "plan of set-up" for the competition needs to be drawn to achieve coordination.*
- *Once the set-up has been completed, a warm welcome should be given to the arriving children. Following a short introduction relative to the basic conduct of the event, a common warm-up session is organised for 10 minutes at the most, preferably with music playing.*
- *After the warm-up the teams are identified; the children are distributed to the different stations and, at each station, brief specific instructions are given as to the conduct of the first exercise.*

5 Organizzazione/Organization

5.2 Moduli di iscrizione e di gara/Entry and Competition Forms

5.2.1 Modulo di iscrizione della squadra/Team entry forms

Per fare in modo che la competizione si svolga facilmente, l'iscrizione anticipata delle squadre è essenziale. Gli eventi sono selezionati in accordo con il numero delle iscrizioni. Nel momento in cui le squadre vanno sul campo, i membri delle squadre devono portare il modulo con il loro nome all'assistente per fare in modo che segni i punti su di essa.

For the competition to go smoothly, a pre-registration of the participating teams is essential. The events are selected in accordance with the number of pre-registrations. On the teams' arrival to the field, teams card with names listed are handed out to the assistants to carry out the scoring.

5.2.2 Moduli di gara/Competition forms

Per facilitare le competizioni corsa, i moduli - vedi gli schemi sotto - sono utilizzabili come modello. Questi possono essere fotocopiati e usati dall'organizzatore.

To facilitate the smooth running of the competition, Forms - identified below - are produced as templates. These can be photocopied as required by the organiser.

A) Moduli evento per "Gare di Corsa" (Scatto/Resistenza)

A) Event forms for "Running Events" (Sprint/Endurance)

EVENTO GARA DI CORSA PER TUTTI GRUPPI DI ETÀ

RUNNING EVENTS FOR ALL AGE GROUPS

Squadra/Colore/ Team/Colour: _____ Gruppo/ Group: _____

SQUADRA/ TEAM	Sprint/Ostacoli-Sprint/Hurdles	Sprint/Stalom	"Formula 1"

Su questo particolare modulo possono essere iscritte fino a quattro squadre. Sotto la dicitura "No." deve essere registrato il numero di squadre, indicando il numero di corsie che saranno necessarie sulla pista.

Up to four teams can be registered on this particular form. Under the caption, 'No.', the number of teams is booked, indicating the number of lanes on the track that will be needed.

La selezione di un colore distintivo per ogni squadra (in base alla pettorina) è altamente raccomandato per identificarle. Il colore della squadra deve essere riportato sul modulo, e indicato anche sul tabellone.

Selecting distinctive colours for each team's bib is highly recommended to identify them. The color of each team is taken down on the event form, and is also indicated on the scoreboard.

Le gare di corsa sono elencate anche in sequenza sul modulo dell'evento.

The running events are also listed in sequential order on the event form.

Per le gare di corsa, i colori specifici per ogni squadra, dovranno essere ben indicati.

For the endurance races, the colour, specific to each team, should be well signposted.

Il risultato per ogni squadra è trascritto immediatamente sul tabellone appena l'evento è stato completato.

The result of each team is transferred directly onto the scoreboard as soon as the event is completed.

5 Organizzazione/Organization

B) Moduli evento per Gare di Atletica (Lancio/Salto)

B) Event forms for Field events (Jumping/Throwing)

LANCIO/SALTO EVENTO

JUMPING/THROWING EVENTS

Squadra/Colore-Team/Colour: _____ Fascia d'età/ Group: _____

	Nome/ First name	1° tentativo/ 1st Trial	2° tentativo/ 2nd Trial	Performance migliore/Best performance
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
TOTALE SQUADRA/TEAM TOTAL:				

I form per per queste due discipline sono identici. Comunque, i punti di seguito devono essere presi in considerazione.

Tutti i tentativi devono essere segnati sul form, facendo in modo di essere sicuri che il colore della squadra e la disciplina in cui si sta gareggiando siano menzionati. La performance migliore viene indicato insieme ai punteggi archiviati per ogni squadra (facendo la somma dei risultati individuali) menzionati sul form.

a) Il titolo "Fascia d'età" si riferisce alla fascia di età della squadra che sta concorrendo in quel momento. Bisogna che sia specificato nel caso che concorrano diverse categorie di età.

b) Solo i nomi dei membri delle squadre (nome e cognome) sono menzionati sul form di squadra, in modo da prendere il tempo senza che interferisca con i risultati.

I titoli "1° tentativo e 2° tentativo", si riferiscono, ovviamente, al primo e secondo tentativo di un dato esercizio. I due tentativi non possono essere effettuati uno dopo l'altro. La migliore prestazione viene indicata nell'ultima colonna sotto il titolo "Performance migliore".

Infine la somma totale dei migliori risultati di tutti i componenti della squadra è indicata sotto al titolo "Totale squadra".

The forms for both event groups are identical. However, the points discussed hereafter must be taken into consideration.

All performances should be taken down on the event forms, making sure that the colour of each team and the event performed are actually mentioned. The best performance selected along with the score achieved by the team (sum of individual results) is mentioned on the form.

a) The caption "Group" means the age group of the team that is currently competing. It needs to be specified in the case of several age categories competing.

b) Only the names of the team members (first name and last name) are mentioned on the Team Forms, so as to gain time without interfering with the release of results.

The captions, "1st Trial and 2nd Trial", refer, of course, to the first and second attempts of a given exercise. Both trials are not to be carried out immediately after the other. The best performance is booked in the last column under the caption, "Best Performance".

Finally, the total of the best performances of each team member is entered under the caption, "Team Total".

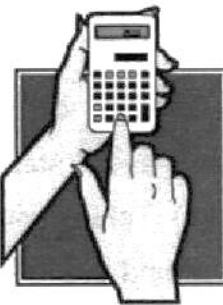
5 Organizzazione/Organization

5.3 Tabellone/Scoreboard

Come nelle gare di atletica, il tabellone è importante. Il tabellone dovrebbe essere posizionato in modo chiaramente visibile da tutti i partecipanti in tutti i punti della sede dell'evento. Il tabellone è fondamentale in quanto serve a tenere desta l'attenzione dei ragazzi. Il tabellone deve essere preso seriamente per fare in modo che i risultati siano esposti rapidamente e in modo chiaro e trasparente alla fine dell'evento. Dovrebbe corrispondere all'esempio qui di seguito.

As in formal track and field athletics competitions, a scoreboard is required. It should be installed at the centre of the event venue in order to remain continuously visible to everyone. The scoreboard is a significant element to captivate the interest of the children. The scoreboard needs to be kept seriously to make the results available very quickly at the end of an event. It should match the example below.

Esempio di tabellone - 7/8, 9/10 anni/ Example of a scoreboard - 7/8, 9/10 years old

		Hurdles	Slalom	Formula 1	Edurance	Pole Vault	Rope skipping	Cross Hopping	Forward Squat	Ladder	Target	Javelin	Knees	Overhead Backward	Rotation	Points	Ranking																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		Red	Result																		Points																	Yellow	Result																		Points																	Green	Result																		Points																	Blue	Result																		Points																	Orange	Result																		Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points														
	Points																	Yellow	Result																		Points																	Green	Result																		Points																	Blue	Result																		Points																	Orange	Result																		Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																		
Yellow	Result																		Points																	Green	Result																		Points																	Blue	Result																		Points																	Orange	Result																		Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																				
	Points																	Green	Result																		Points																	Blue	Result																		Points																	Orange	Result																		Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																						
Green	Result																		Points																	Blue	Result																		Points																	Orange	Result																		Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																								
	Points																	Blue	Result																		Points																	Orange	Result																		Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																										
Blue	Result																		Points																	Orange	Result																		Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																																												
	Points																	Orange	Result																		Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																																																														
Orange	Result																		Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																																																																																
	Points																	White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																																																																																																		
White	Result																		Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																																																																																																																				
	Points																	Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																																																																																																																																						
Brown	Result																		Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																																																																																																																																																								
	Points																	Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																																																																																																																																																																										
Violet	Result																		Points																		Result																		Points																																																																																																																																																																																																																																																																												
	Points																		Result																		Points																																																																																																																																																																																																																																																																																														
	Result																		Points																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
	Points																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		

5 Organizzazione/Organization

5.4 Identificazione squadre/Disposizione del campo/Identification of Teams/Venue layout

• L'identificazione delle squadre è essenziale. Può essere fatta con magliette colorate ("pettorine") o fazzoletti di abbigliamento come la fascia da capitano per ogni squadra. Queste caratteristiche sono importanti per far parte di una squadra, e anche di aiuto per gli organizzatori.

• La disposizione del campo è di grande importanza. Il confine per ogni area di competizione deve essere chiaro. Ogni stazione evento ha bisogno di inoltre di essere delimitato (con blocchi, bottiglie di plastica, ecc.). Queste precauzioni sono necessarie per controllare la qualità dell'evento e la sicurezza dei partecipanti e della folla.

• *The identification of teams is essential. It can be made with coloured training shirts ("bibs") or pieces of cloth as armbands for the captains of the teams. This distinctive feature is significant as to the membership to a team, and is a helpful marker for the organisers.*

• *The organisation of the Venue layout is of great importance. The boundary of the competition area should be marked out clearly. Each event station also need to be delimited (with blocks, plastic bottles, etc.). Taking some precautions is necessary to ensure the quality of the event and the safety of participants and the crowd.*

5.5 Organizzazione della squadra di Assistenti e Personale/Organisational Crew/Staff and Assistants

Come nelle normali gare di atletica leggera per adulti, l'evento "IAAF KIDS' ATHLETICS" richiede aiutanti-assistenti/giudici i quali devono assicurare che l'evento si svolga secondo tutti i regolamenti e le procedure.

Comunque, oltre alle regole ufficiali, gli assistenti devono supportare e motivare i bambini durante le gare. Ogni decisione presa deve fare in modo che la competizione sia gradevole ai ragazzi.

Questo approccio implica la creazione di un corpo di specializzato per questo tipo di eventi.

Lo staff è composto dai seguenti componenti:

• L' "organizzatore dell'evento": che ha il compito di sorvegliare lo svolgimento dell'evento e funge da canale di comunicazione e risoluzione di eventuali problemi.

• Il "responsabile del tabellone": che funge da segretario generale, controllando i moduli, dando istruzioni agli assistenti e preparando gli annunci per i risultati.

• Uno "starter" e due "cronometristi" richiesti per le discipline di Scatto/Corsa. Queste persone possono anche collaborare all'allestimento e allo smontaggio.

• Uno o due assistenti in più sono necessari per far rispettare le regole, l'ordine e la sicurezza.

As in standardized/adult track and field athletics competitions, the "IAAF KIDS' ATHLETICS" event requires helpers - assistants/judges who are committed to ensure that the event is conducted under certain regulations and procedures.

However, beyond their role as officials, the assistants have to bring support to the children and to act as motivators during the competition. Every decision which is taken aims at making the competition pleasant for the children. This original approach implies the creation of a body of officials specialised in such audience.

The staff consists of the following individuals:

• *The "Event Organizer": he/she has the survey and gets himself/herself involved in the organisation of the event as the main communicator and problem-solver. He/She announced the changes of event stations.*

• *The "Head of the Scoreboard": he/she functions as the general secretary, controlling the forms, deploying the assistants and preparing the release of the results.*

• *A "Starter" and two "Time Keepers" are required for the Sprinting/Running events. These individuals can also take part in the set-up and take down.*

• *One to two additional assistants are needed to supervise that rules, order and security are respected.*

5.6 Cerimonia di premiazione/Official Release of Results

La cerimonia di premiazione è un "MUST" nelle gare "IAAF KIDS' ATHLETICS".

Per il massimo effetto positivo la cerimonia di premiazione deve svolgersi immediatamente - non più di due minuti dopo che l'ultima attività è stata completata. Ciascuna squadra e ciascun ragazzo alla fine dell'evento deve andarsene conoscendo il risultato finale e capendo che lo sforzo individuale ha contribuito al risultato complessivo.

Ogni bambino partecipando riceve un diploma come riconoscimento finale.

La cerimonia di premiazione è un'ottima opportunità per ringraziare gli assistenti pubblicamente e ufficialmente.

The victory ceremony is an absolute "MUST" for any "IAAF KIDS' ATHLETICS" competition.

For maximum, positive effect, the announcement should be made immediately - no later than two minutes after the last event has been completed. Each team and each child should leave the competition knowing the overall result and understanding how individual effort contributed to that result.

Every participating child receives a diploma as a reward.

The Official Release of the Results is also the best opportunity to thank the assistants officially and publicly.

6 Moduli e Tabelle/Forms and Tables

6.1 Lista dell'attrezzatura (per 9 squadre)/List of Equipment (9 Teams)

EVENTO/EVENT	ATTREZZATURA/EQUIPMENT
CORSA/RUNNING	
Sprint/Hurdles - Shuttle	3 stopwatches, 12 hurdles, 6 poles (corner-poles), 3 bastons/soft rings
	3 cronometri, 12 ostacoli, 6 segnali/paletti, 3 anelli morbidi/testimoni
Sprint/Hurdles - Bends	3 stopwatches, 6 flag poles, 6 cones, 6 hurdles, 1 double-decemetre
	3 cronometri, 6 segnali/paletti, 6 coni, 6 ostacoli, 1 doppio decametro
Sprint/Slalom - Shuttle	12 slalom poles (in addition to the equipment required for sprint/hurdles event)
	12 pali per slalom (in aggiunta all'attrezzatura per scatto/ostacoli)
Sprint Relay - Bends	3 stopwatches, 6 flag poles, 6 cones
	3 cronometri, 6 segnali/paletti, 6 coni
Formula 1	9 hurdles, 12 slalom-poles, 3 mats, 3 stopwatches, about 30 markers/cones, 3 bastons/soft-rings
	9 ostacoli, 12 pali per slalom, 3 tappeti, 3 cronometri, circa 30 delimitatori/coni, 3 anelli morbidi/testimoni
Hurdles	3 stopwatches, 6 flag-poles, 6 cones, 12 hurdles, 1 double-decemetre
	3 cronometri, 6 segnali/paletti, 6 coni, 12 ostacoli, 1 doppio decametro
8' Endurance	9 corner-poles, 20 cards/chips for child, 1 stopwatch
	9 pali d'angolo, 20 palline/gettoni per partecipante, 1 cronometro
1000m Endurance	10 cones, 2 flag-poles, 2 stopwatches, event cards, 1 double-decemetre
	10 coni, 2 segnali/paletti, 2 cronometri, carta evento, 1 doppio decametro
Progressive Endurance	10 cones, 2 flag-poles, 1 speed table, 1 stopwatches, 1 double-decemetre
	10 coni, 2 segnali/paletti, 1 tabella velocità, 1 cronometri, 1 doppio decametro
SALTO/JUMPING	
Pole-flying	2 poles, 6 gum-mats, 1 measuring tape, 1 cone to mark out the starting line
	2 aste, 6 tappeti di gomma piuma, 1 nastro misuratore, 1 cono per segnare la linea di partenza
High/Long Jump with pole	1 surmountable obstacle (max 1m high), 1 sand pit (in addition to the equipment required for pole-flying)
	1 ostacolo da sormontare (altezza massima 1m), 1 sabbiera (in aggiunta all'attrezzatura per il salto in lungo)
Rope Skipping	1 rope, 1 stopwatch
	1 corda, 1 cronometro
Frog Jump	1 measuring tape (20m), 1 marker pen, 1 marker/cone and 1 block
	1 nastro misuratore (20m), 1 pennarello, 1 delimitatore/cono e 1 un blocco
Cross Hopping	1 cross-hop mat, 1 stopwatch
	1 tappetino a croce, 1 cronometro
Ladder Running	1 skipping ladder, 1 stopwatch, 2 cones
	1 coordinatore di frequenza, 1 cronometro, 2 coni
Short run-up TJ	1 measuring tape, 2 cones, 1 event card
	1 nastro misuratore, 2 coni, 1 carta evento
Short run-up LJ	1 measuring tape, 1 sand trap, 2 cones, 1 event card
	1 nastro misuratore, 1 buca di sabbia, 2 coni, 1 carta evento

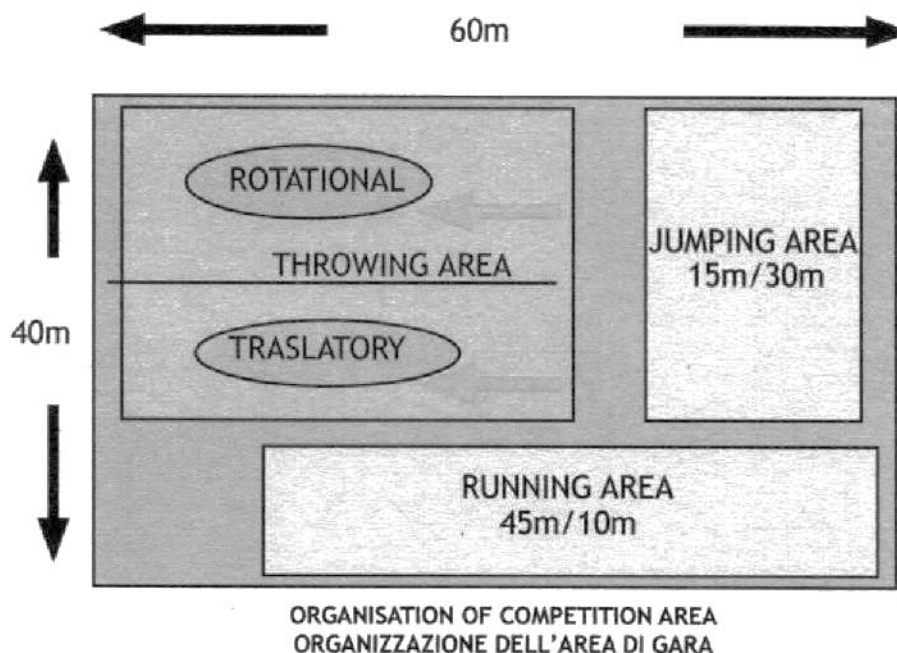
6 Moduli e Tabelle/Forms and Tables

6.1 Lista dell'attrezzatura (per 9 squadre)/List of Equipment (9 Teams)

EVENTO/EVENT	ATTREZZATURA/EQUIPMENT
SALTO/JUMPING	
Exactng LJ	8 cones, 3 hoops
	8 coni, 3 cerchi
LANCIO/THROWING	
Target Throw	2 posts/poles (soccer goal), 1 cross bar or rope (2,5m high), 2 vortex-balls
	2 paletti/colonne (porta calcio), 1 sbarra o corda (alta 2,5m), 2 palloni vortex
Kids Javelin	2 soft javelins (2 TURBO JAV), 1 measuring tape (20m), 1 cone per meter
	2 giavellotti soffici (2 TURBO JAV), 1 nastro misuratore (20m), 1 cono per metro
Teens Javelin	8 cones, 1 measuring tape (50m), 2 "advanced" javelin
	8 coni, 1 nastro misuratore (50m), 2 giavellotti "avanzati"
Knee Throw	2 medicine balls (1kg), 1 measuring tape (20m), 1 gym-mat, 1 cone per meter
	2 palle mediche (1kg), 1 nastro misuratore (20m), 1 tappeto per ginnastica, 1 cono per metro
Overhead Backward Throw	2 medicine balls (1kg), 1 measuring tape (20m), 2 blocks
	2 palle mediche (1kg), 1 nastro misuratore (20m), 2 blocchi
Rotational Throw	2 throwing balls, 2 stands/posts (soccer goal), markers, 1 cone per meter
	2 palle lancio, 2 pali/colonne (porta calcio), delimitatori, 1 cono per metro
Teens Discus	2 "ludidiscs", 8 cones, 1 measuring tape (50m)
	2 dischi, 8 coni, 1 nastro misuratore (50m)
ZONA DI RIPOSO/RESTING AREA	
	2 vortex-balls, 1 rope, 2 poles, 1 pit
	2 palle vortex, 1 corda, 2 aste, 1 buca di sabbia
NOTE: tutte le postazioni devono essere contraddistinte da numeri che indicano l'ordine successivo delle discipline; un accompagnatore adulto per ogni squadra deve essere provvisto con tutte le tabelle evento e la pianta delle varie stazioni.	COMMENTS: All stations must be signed by numbers to indicate the successive order of the events; one accompanying adult per team must be provided with all event cards and a plan of stations.

6 Moduli e Tabelle/Forms and Tables

6.2 Organizzazione delle postazioni per le gare/Organisation of the Event Stations



Per ogni evento, dopo un'attenta analisi di vari fattori presi in considerazione, viene presa in considerazione l'allestimento delle zone di gara. Sicurezza e facilità di movimento per ogni squadra sono i fattori decisionali per l'organizzazione delle zone di gara. Può essere una buona idea delimitare le aree salto, lancio e corsa con aste/paletti.

Every Event will conceive the installation for an event, after the analysis of the different factors have been taken into consideration. Safety and easy moving for the groups of children are the deciding factors for the organisation of the event stations. Marking out the jumping, throwing and running areas with flags/ poles can be taken in consideration.

6.3 Tabelle e documenti extra/Forms and additional documents

Gara di resistenza (Classifica)/"8' Endurance" Running (Ranking)

	SQUADRA/ COLORE TEAM/ COLOUR	PUNTI (PER UNA PALLINA) POINTS (1 FOR BALL)	POSIZIONE PLACE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

6 Moduli e Tabelle/Forms and Tables

6.3 Tabelle e documenti extra/Forms and additional documents

Lista della squadra/Team list

	SQUADRA: NOME PARTECIPANTE TEAM: FIRST NAME	COLORE: NOME COLOUR: NAME
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Tabella per gare di Scatto, Salto e Lancio - 11/12 anni/Event card for Sprinting, Jumping and Throwing events - 11/12 years old

Squadra/Team: _____ Colore/Colour: _____

GRUPPO/ GROUP	1° TENTATIVO/ 1st TRIAL	2° TENTATIVO/ 2nd TRIAL	3° TENTATIVO/ 3rd TRIAL	MIGLIOR PUNTEGGIO/ BEST SCORE
A				
A				
A				
A				
A				
			TOTALE/TOTAL A	
B				
B				
B				
B				
B				
			TOTALE/TOTAL B	

NB:

Se i ragazzi di 11-12 anni hanno già partecipato alle categorie dedicate alle categorie più giovani, la competizione tra di loro in queste gare può essere cambiata.

I gruppi divisi per fasce di età per ogni gara consiste in 2 squadre e mezzo come segue:

6 squadre: AB CD EF: A1 con B1, A2 con B2, etc.

9 squadre: ABC DEF GHI: A1 con B1, A2 con C1, B2 con C2, etc.

I risultati parziali sono postati sul tabellone.

Riguardo la staffetta e le corse individuali, le squadre rimangono insieme.

NB:

If the 11-12 years old have already experienced the types of events devoted to the younger categories, the competition between opponents in the events for this age category should be changed.

The age group competing in each event station consists of 2 and half teams as following:

6 teams: AB CD EF: A1 with B1, A2 with B2, etc.

9 teams: ABC DEF GHI: A1 with B1, A2 with C1, B2 with C2, etc.

Partial results are posted on the overall scoreboard.

Regarding the Relay and individual races, the teams remain together.

6 Moduli e Tabelle/Forms and Tables

6.3 Tabelle e documenti extra/Forms and additional documents

Tabellone: Gare per ragazzi di 11- 12 anni/ Scoreboard: Events for 11-12 years old

SQUADRA/ TEAMS	E 1	E 2	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	TOTALE/ TOTAL	POSIZIONE/ PLACE
A1													
A2													
Total A													
B1													
B2													
Total B													
C1													
C2													
Total C													
D1													
D2													
Total D													
E1													
E2													
Total E													
F1													
F2													
Total F													
G1													
G2													
Total G													
H1													
H2													
Total H													
I1													
I2													
Total I													

6 Moduli e Tabelle/Forms and Tables

6.3 Tabelle e documenti extra/Forms and additional documents

Gara di resistenza a velocità progressiva e Corsa di resistenza.1000m/Progressive Endurance and 1000m Endurance Race

Tabella risultati/Team results Form

	<i>Squadra/Team</i>	<i>Risultati Corsa 1000m/ Results 1000m Endurance</i>	<i>Risultati Gara di resistenza/ Results Progressive Endurance</i>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Tabella risultati squadra con risultati individuali/ Team forms with individual event results

Evento/Event

Squadre/Teams

Colori/Colours

<i>GRUPPO/ GROUP</i>	<i>COGNOME/ LAST NAME</i>	<i>NOME/ FIRST NAME</i>	<i>PERFORMANCE/EVENT</i>
A			
A			
A			
A			
A			
		TOTALE/TOTAL A	
B			
B			
B			
B			
B			
		TOTALE/TOTAL B	

6 Moduli e Tabelle/Forms and Tables

6.4 Lista personale organizzativo (9 squadre)/List of Organisational Staff (9 teams)

<i>FUNZIONE/DISCIPLINA - FUNCTION/EVENT</i>	<i>PER POSTAZIONE - PER STATION</i>	<i>TOTALE - TOTAL</i>
<i>Coordinatore/Coordinator</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
<i>Assistente per squadra/Assistant per team</i>	<i>1</i>	<i>9/6</i>
<i>Relatore/Speaker</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
<i>Assistente al tabellone/Scoreboard assistant</i>	<i>1 or 2</i>	<i>1 or 2</i>
<i>Cronometrista/Timekeeper</i>	<i>2/3</i>	<i>2/3</i>
<i>Starter</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
<i>Prima gara di lancio/First throwing event</i>	<i>2</i>	<i>2</i>
<i>Seconda gara di lancio/Second throwing event</i>	<i>2</i>	<i>2</i>
<i>Terza gara di lancio/Third throwing event</i>	<i>2</i>	<i>2</i>
<i>Prima gara di salto/First jumping event</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
<i>Seconda gara di salto/Second jumping event</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
<i>Terza gara di salto/Third jumping event</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
<i>(Corsa di resistenza/Endurance running)</i>		<i>*</i>
<i>Totale/Total:</i>		<i>25</i>

* I giudici possono svolgere diversi ruoli in tutta la competizione.

* Gli atleti o genitori possono benissimo fungere da accompagnatori.

* Judges can fulfill several roles throughout the competition.

* Athletes or parents may very well act as useful accompanying adults.

Appendice 1/Appendix 1

Rotazioni dei gruppi nelle Competizioni Kids' Athletics/Group rotations in Kids' Athletics Competitions

Esempio di tabella organizzativa della competizione/Example of the organisation of competition tables

Riunione organizzativa: 6 squadre composta da 10 atleti di età compresa tra 11 a 12 anni che partecipano a 7 gare

Organisation of a meeting: 6 teams of 10 athletes aged from 11 to 12 take part in a 7-event competition

<i>Squadra/ Team</i>	<i>Gruppo/ Group</i>	<i>1° serie/ sequence</i>	<i>2° serie/ sequence</i>	<i>3° serie/ sequence</i>	<i>4° serie/ sequence</i>	<i>5° serie/ sequence</i>	<i>6° serie/ sequence</i>	<i>7° serie/ sequence</i>
A	A1	Sprint Relay	Hurdles	Javelin	Med ball	Pole Vault	Triple Jump	Endurance
	A2	Sprint Relay	Hurdles	Med ball	Javelin	Triple Jump	Pole Vault	Endurance
B	B1	Sprint Relay	Hurdles	Javelin	Med ball	Pole Vault	Triple Jump	Endurance
	B2	Sprint Relay	Hurdles	Med ball	Javelin	Triple Jump	Pole Vault	Endurance
C	C1	Javelin	Med ball	Pole Vault	Triple Jump	Sprint Relay	Hurdles	Endurance
	C2	Med ball	Javelin	Triple Jump	Pole Vault	Sprint Relay	Hurdles	Endurance
D	D1	Javelin	Med ball	Pole Vault	Triple Jump	Sprint Relay	Hurdles	Endurance
	D2	Med ball	Javelin	Triple Jump	Pole Vault	Sprint Relay	Hurdles	Endurance
E	E1	Pole Vault	Triple Jump	Sprint Relay	Hurdles	Javelin	Med ball	Endurance
	E2	Triple Jump	Pole Vault	Sprint Relay	Hurdles	Med ball	Javelin	Endurance
F	F1	Pole Vault	Triple Jump	Sprint Relay	Hurdles	Javelin	Med ball	Endurance
	F2	Triple Jump	Pole Vault	Sprint Relay	Hurdles	Med ball	Javelin	Endurance

Tabella rotazione per 5 squadre - 7/8 e 9/10 anni (Esempio)/

Rotation Table for 5 Teams - 7/8 & 9/10 years old (Example)

<i>Squadra/Team</i>	<i>Event 10'</i>	<i>Event 10'</i>	<i>Event 10'</i>	<i>Event 10'</i>	<i>Event 10'</i>	<i>Event 10'</i>	<i>Event 10'</i>
<i>Squadra/Team 1</i>	F1	Sprint/Hurdles	Javelin	M. Ball	Cross	Pole	Endurance
<i>Squadra/Team 2</i>	F1	Sprint/Hurdles	M. Ball	Javelin	Pole	Cross	Endurance
<i>Squadra/Team 3</i>	Cross	Pole	F1	Sprint/Hurdles	M. Ball	Javelin	Endurance
<i>Squadra/Team 4</i>	Pole	Cross	F1	Sprint/Hurdles	Javelin	M. Ball	Endurance
<i>Squadra/Team 5</i>	M. Ball	Javelin	Cross	Pole	F1	Sprint/Hurdles	Endurance

Appendice 1/Appendix 1

Tabella per 6 squadre - 7/8 e 9/10 anni (esempio di tabella organizzativa)/
Table for 6 teams - 7/8 & 9/10 (example of organisational table)

Rotazione di 6 squadre/Rotation of 6 teams							
Competizione tra 6 squadre composte da 10 atleti/Competition with 6 teams consisting of 10 athletes							
Cronometro/Stopwatch	10'	20'	30'	40'	50'	60'	70'
Squadra/Team							
1	race 1	race 2	cross	pole	m. ball	vortex	endurance
2	race 1	race 2	pole	cross	vortex	m. ball	endurance
3	cross	pole	m. ball	vortex	race 1	race 2	endurance
4	pole	cross	vortex	m. ball	race 1	race 2	endurance
5	m. ball	vortex	race 1	race 2	cross	pole	endurance
6	vortex	m. ball	race 1	race 2	pole	cross	endurance

Tabella rotazione per 5 squadre - 7/8 e 9/10 anni (Esempio)/
Rotation Table for 5 Teams - 7/8 & 9/10 years old (Example)

SQUADRA/ TEAMS	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
1	Sprint F1	Sprint F1	Sprint F1	Ladder	Cross	Pole	Jav	Rot	MB Back	End
2	Sprint F1	Sprint F1	Sprint F1	Cross	Pole	Ladder	MB Back	Jav	Rot	End
3	Sprint F1	Sprint F1	Sprint F1	Pole	Ladder	Cross	Rot	MB Back	Jav	End
4	Jav	Rot	MB Back	Sprint F1	Sprint F1	Sprint F1	Ladder	Cross	Pole	End
5	MB Back	Jav	Rot	Sprint F1	Sprint F1	Sprint F1	Cross	Pole	Ladder	End
6	Rot	MB Back	Jav	Sprint F1	Sprint F1	Sprint F1	Pole	Ladder	Cross	End
7	Ladder	Cross	Pole	Jav	Rot	MB Back	Sprint F1	Sprint F1	Sprint F1	End
8	Cross	Pole	Ladder	MB Back	Jav	Rot	Sprint F1	Sprint F1	Sprint F1	End
9	Pole	Ladder	Cross	Rot	MB Back	Jav	Sprint F1	Sprint F1	Sprint F1	End

Sicurezza dei partecipanti / Safety of Participants

La sicurezza è la prima preoccupazione di un organizzatore delle competizioni interne al Kids' Athletics.

Safety remains the main concern of the Event Organiser of Kid's Athletics Competitions.

ISTRUZIONI GENERALI:

- installazioni sicure
- attrezzatura non pericolosa (oggetti da lancio, aste)
- giudici con esperienza
- rispetto delle procedure organizzative

GENERAL INSTRUCTIONS:

- safe installations
- no dangerous equipment (throwing objects, poles)
- experienced Judges
- respect of the organisational procedure

Eventi	Regole di sicurezza
Scatto/Staffetta	Superficie non scivolosa, delimitatori e testimone/anello soffice
Ostacoli/Staffetta	Superficie non scivolosa, delimitatori, testimoni/anello soft e ostacoli sormontabili
Formula 1	Materassino soft, ostacoli e delimitatori sicuri, superficie non scivolosa
Ostacoli	Superficie non scivolosa, ostacoli sormontabili, area circostante la linea di arrivo senza nessun tipo di ostacolo
8,1000, Corsa di resistenza	Pista senza alcun tipo di rischio per la sicurezza, i bambini vanno guardati/accuditi
Salti oltre la cava di sabbia	Capovolgere la cava di sabbia, breve rincorsa, nessun oggetto pericoloso deve essere sepolto nella sabbia
Salto	Breve rincorsa, padronanza della tecnica di salto. Superficie soffice non scivolosa
Salto con l'asta	Lunghezza massima 2,50m, asta non pericolosa, atterraggio per esempio sulla sabbia, minima padronanza della tecnica
Lancio del giavellotto	Giavellotto appropriato (non pericoloso), organizzazione del gruppo, raccomandazioni appropriate
Lancio rotatorio	Attrezzi appropriati per il lancio, organizzazione del gruppo, raccomandazioni appropriate
Lancio palla medica	Palla di peso appropriato, area dietro le spalle senza nessun tipo di ostacolo (per la perdita dell'equilibrio)

Events	Safety rules
Sprint/Relay	Non-slippery ground, safe baton/soft-ring and markers
Hurdles/Relay	Non-slippery ground, safe baton/soft-ring, markers and surmountable hurdles
Formula 1	Soft mat, safe markers and hurdles, non-slippery ground
Hurdles	Non-slippery ground, surmountable hurdles, cleared area surrounding the finishing line
8,1000, Progr. Endurance	Track without risks, children must be looked after
Jumps over a sand pit	Turn over the sand pit, short run-up, no dangerous objects buried in the sand
Jump	Short run-up, mastery of TJ technique. Non-slippery soft ground
Pole	Maximum 2,50m long, no dangerous pole, landing in soft e.g. sand area, minimum mastery of the technique
Javelin Throw	Appropriate Javelin (no dangerous), organisation of the group, appropriate recommendations
Rotational Throw	Appropriate throwing objects, organisation of the group, appropriate recommendations
Med. Ball Throw	Ball of appropriate weight, cleared backward area (for loss of balance)

Appendice 2/Appendix 2

Tabella rotazione per 5 squadre - 7/8 e 9/10 anni (Esempio)/
Rotation Table for 5 Teams - 7/8 & 9/10 years old (Example)

SQUADRA/ TEAMS	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
1	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Ladder</i>	<i>Cross</i>	<i>Pole</i>	<i>Jav</i>	<i>Rot</i>	<i>MB Back</i>	<i>End</i>
2	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Cross</i>	<i>Pole</i>	<i>Ladder</i>	<i>MB Back</i>	<i>Jav</i>	<i>Rot</i>	<i>End</i>
3	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Pole</i>	<i>Ladder</i>	<i>Cross</i>	<i>Rot</i>	<i>MB Back</i>	<i>Jav</i>	<i>End</i>
4	<i>Jav</i>	<i>Rot</i>	<i>MB Back</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Ladder</i>	<i>Cross</i>	<i>Pole</i>	<i>End</i>
5	<i>MB Back</i>	<i>Jav</i>	<i>Rot</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Cross</i>	<i>Pole</i>	<i>Ladder</i>	<i>End</i>
6	<i>Rot</i>	<i>MB Back</i>	<i>Jav</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Pole</i>	<i>Ladder</i>	<i>Cross</i>	<i>End</i>
7	<i>Ladder</i>	<i>Cross</i>	<i>Pole</i>	<i>Jav</i>	<i>Rot</i>	<i>MB Back</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>End</i>
8	<i>Cross</i>	<i>Pole</i>	<i>Ladder</i>	<i>MB Back</i>	<i>Jav</i>	<i>Rot</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>End</i>
9	<i>Pole</i>	<i>Ladder</i>	<i>Cross</i>	<i>Rot</i>	<i>MB Back</i>	<i>Jav</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>Sprint F1</i>	<i>End</i>



KIDS' ATHLETICS

Certificate

Completed successfully with his/hers team
in the event Kids' Athletics

City / Date

Signature

