

stilelibero



Comune
di Preganziol



Provincia
di Treviso



FIN Settore
Propaganda

1° TROFEO SMAIL



just keep smiling

Manifestazione Sportiva Culturale e Sociale organizzata da STILELIBERO ssd srl
Tutti i fondi raccolti verranno devoluti **all'AIL (Associazione Italiana contro le Leucemie-Linfomi e Mieloma)**
PER SOSTENERE IL REPARTO DI EMATOLOGIA DELL'OSPEDALE CA' FONCELLO DI TREVISO"

In collaborazione con:

- Compagnia del Palio "I Zoghi de 'na Volta"
- Gruppo Festeggiamenti Preganziol
- A.I.L.
- A.D.M.O.R.
- A.V.I.S.



gruppotterraglio
www.terraglio.com



LIBERTAS



Admor-ADoCes





TROFEO SMAIL

WHATEVER HAPPENS JUST KEEP SMILING

Qualunque cosa accada continua solo a sorridere



1° TROFEO SMAIL

*Capita che quest'idea nasce da un sogno, da un'affascinante follia del
Guerriero Sorridente Davide Polese*

*Capita che STILELIBERO SSD e la sua grande tribù crede fortemente a quest'idea
altamente contagiosa e la vuole sviluppare e realizzare*

Capita così che il 17 MAGGIO 2015 (in caso di maltempo sarà posticipata al 24/05/2015) questo sogno prenderà vita nel 1° TROFEO SMAIL. Una manifestazione sportiva-culturale-sociale per bambini nella quale il filo conduttore sarà il SORRISO.

Un concetto semplice come la scelta del nome "SMAIL", una fusione tra la parola inglese Smile, che significa sorriso e AIL (Associazione Italiana contro le leucemie – linfomi e mieloma) che comunica speranza, lotta, amicizia e che si basa sull'autonomia delle singole Sezioni provinciali e sul principio che i fondi siano spesi là dove sono raccolti.

L'obiettivo è quindi avviare una campagna di sensibilizzazione e raccolta fondi da devolvere interamente a favore dell'AIL per sostenere il reparto di Ematologia dell'Ospedale di Treviso.

Un pensiero che vuole incoraggiare la conoscenza, sensibilizzare l'opinione pubblica alla lotta contro le patologie oncoematologiche, per raccontare semplicemente la malattia da chi ogni giorno cerca fermamente di combatterla.

La giornata comincerà all'aperto nell'Arena e nel Parco adiacente all'impianto natatorio in Via A. Manzoni 40 a Preganziol, con tornei di giochi a squadre organizzati dalla compagnia "ZOGHI DE NA VOLTA". Seguirà una pausa pranzo per i bambini, mentre gli adulti potranno gustare piatti tipici dell'enogastronomia del territorio negli spazi arena, grazie alla collaborazione dell'associazione *Gruppo Festeggiamenti di Preganziol*. Nel pomeriggio inizierà la parte della giornata dedicata alle gare di nuoto all'interno della piscina, seguita da uno spazio dedicato anche alla squadra nuoto agonistica SPECIAL OLYMPIC. Quindi si concluderà con la premiazione delle squadre e degli atleti e la chiusura del torneo.

Con il "Trofeo Smail" si vuole creare un evento nuovo ed al momento non presente sul territorio locale, riproponendo ai piccoli atleti di oggi alcuni giochi appartenenti al passato, con lo scopo di consentire loro di riscoprire e recuperare aspetti delle nostre tradizioni e vivere un'esperienza nuova sul filo dei ricordi.

Sarà un avvenimento particolarmente importante a livello sportivo per il contributo di emozioni che saprà trasmettere ai nostri bambini ed alle famiglie, promuovendo senso di responsabilità verso valori unici come solidarietà e volontariato, coniugando divertimento, sport e volontariato per evidenziare principi importanti quali AMICIZIA, FIDUCIA IN SE' E NEGLI ALTRI, ALTRUISMO e CORAGGIO.

Ringraziamo sin d'ora per la sensibilità e l'accoglienza che vorrete riservare a questo progetto.

Il Trofeo Smail è dedicato a Davide

"che non si è mai arreso né ha permesso a noi di arrenderci."

TROFEO SMAIL

17 maggio 2015 (in caso di maltempo viene posticipata al 24/05)

Manifestazione Sportiva, Culturale e Sociale organizzata da STILELIBERO ssd srl
Tutti i fondi raccolti verranno devoluti in beneficenza a favore dell'A.I.L. (Associazione Italiana contro Le Leucemie-Linfomi e Mieloma) per sostenere il reparto ematologie dell'Ospedale Cà Foncello di Treviso

La manifestazione è rivolta ai bambini tesserati Federazione Italiana Nuoto - Riservato alle categorie propaganda:

P1: femmine 2008 – maschi 2007
P2: femmine 2007 - maschi 2006
P3: femmine 2005/2006 - maschi 2004/2005

Costo ad atleta: 10,00 euro (4,00 euro tasse giochi e gare – 6,00 euro pranzo)

1 REGOLAMENTO GENERALE

1.1 La manifestazione si svolge in due fasi: la prima al mattino all'aperto nell'Arena e nel Parco adiacente l'impianto di Stilelibero Via A. Manzoni 40 Preganziol, la seconda nel pomeriggio in piano vasca dell'impianto stesso. Ogni società può iscrivere dai 12 ai 30 atleti, questo per rendere "confrontabili" squadre con numeri di atleti eterogenei. E' possibile iscrivere più squadre: esempio Stilelibero A, Stilelibero B ecc...

1.2 L'adesione della società con il numero approssimativo di partecipanti deve pervenire entro il 22 marzo 2015. Le iscrizioni devono pervenire entro e non oltre mercoledì 1 maggio 2015 utilizzando il modulo allegato. Eventuali variazioni causate da assenze possono essere comunicate il giorno della manifestazione entro le ore 9.15. Si raccomanda la puntualità.

2 REGOLAMENTO DEI GIOCHI

2.1| i punti conquistati in ogni gioco vanno a formare la classifica generale sommandosi con quelli ottenuti nelle gare del pomeriggio.

2.2| ad ogni gioco partecipa un numero prestabilito di atleti (questo per poter rendere "confrontabili" squadre con numeri eterogenei). In base al regolamento gli allenatori devono scegliere gli atleti più adatti organizzando un equilibrato turn-over di squadra. Gli atleti che non partecipano attivamente al gioco specifico inciteranno i compagni in modo da rappresentare l'Uomo in più" per la squadra. Si raccomanda la presenza di almeno due allenatori per squadra schierata in modo tale da agevolare lo svolgimento dei giochi e il controllo dei bambini.

2.3| in un gioco a scelta ogni squadra avrà la possibilità di usare lo SMAIL che permetterà di raddoppiare i punti conquistati durante la manche: perché un sorriso in più aiuta sempre!

2.4| i regolamenti di gioco sono descritti nell'allegato.

3 REGOLAMENTO GARE NUOTO

3.1| per ogni gara viene stilata una classifica "di gara" in base al tempo di esecuzione.

3.2| in base al piazzamento nella classifica "di gara" vengono assegnati i punti per stilare la classifica generale del Trofeo. Il primo atleta classificato ottiene 15 punti, il secondo 13 punti, il terzo 11 punti, il quarto 10 punti e a scalare di uno fino al tredicesimo atleta che prende 1 punto .

3.3| Ogni atleta potrà gareggiare ad una o due.

3.4| La gara australiana si svolgerà dal lato lungo della vasca attraversando in subacquea le corsie fino al muretto (sono permesse respirazioni).

3.5| L'australiana sarà divisa in due batterie, per ogni batteria ogni squadra dovrà schierare massimo 2 atleti. Al termine della batteria gli atleti riprenderanno posizione dal lato di partenza iniziale accompagnati da un istruttore. Si procederà eliminando 5 atleti la prima manche, 5 la seconda e così via finché non rimangono 5 atleti finali che si contenderanno i punti: 15 al primo, 12 secondo, 9 terzo, 6 quarto e 3 al quinto.

4 PREMIAZIONI

4.1| Verranno premiate con coppe le prime 5 società classificate. Verrà regalato un gadget a tutti gli atleti partecipanti.

PROGRAMMA GIORNATA

Mattino - Giochi a squadre in Parco e in Arena

Ore 9.00 – ritrovo e organizzazione squadre

Ore 9.30 - inizio manifestazione

PRIMO TURNO – ore 9.30 – 3 manche da 20 minuti

1-A	Il paletto – arena
1-B	Trasporto della pallina - arena
1-C	Corsa dei sacchi - parco

SECONDO TURNO – ore 10.45 – 3 manche da 20 minuti

2-A	Spaciare - parco
2-B	Zatteroni – arena
2-C	Staffetta a Tre Gambe – arena

Viene svolto un turno alla volta, diviso in tre manche. Le Squadre vengono divise in 3 gruppi x, y e z. Nella prima manche le squadre "X" svolgono i giochi A, le squadre "Y" il gioco B e le squadre "Z" il gioco C. Nella seconda manche si scambiano i giochi e nella terza si scala ancora.

SCHEMA ROTAZIONE GIOCHI

<u>1^ manche:</u>	X – A	<u>2^ manche:</u>	X – B
	Y – B		Y – C
	Z – C		Z – A

Pranzo

12.00 – 13.30 Organizzato con la collaborazione dell'associazione Gruppo Festeggiamenti di Preganziol

Ritrovo in Arena e Lotteria

13.30 – 14.30 Momento di sensibilizzazione e Estrazione Premi Lotteria

Pomeriggio - Gare di Nuoto

Programma:

15.00	riscaldamento
15.30	25 dorso P1
15.45	25 farfalla P2
16.00	50 rana P3/P4

ESIBIZIONE SPECIAL OLYMPICS

16.15	25 stile libero P1
16.30	50 dorso P2
16.45	50 stile libero P3/P4
17.00	Australiana

Premiazione Squadre e Atleti – Chiusura del Trofeo

1° TURNO						
nome gioco	regolamento	luogo esecuzione	tempo stimato a giro	materiale	campo di gioco	tempo limite
1-A Il paletto	<p>Il giocatore percorre di corsa il tragitto dal punto di partenza al paletto ed effettua 5 giri consecutivi attorno allo stesso.</p> <p>I giri devono essere effettuati ponendo le mani una sopra l'altra sull'estremità superiore del paletto, poggiandoci sopra la testa e senza mai staccarla durante le rotazioni.</p> <p>Il giudice verifica la buona esecuzione dei giri contandoli ad alta voce, al termine del quinto darà il via consegnando al giocatore un pallone per effettuare un tentativo di canestro. Ogni canestro vale tre punti in classifica generale</p> <p>Effettuato il tiro il concorrente corre verso il compagno dando il "cinque" per il cambio.</p>	Parco	30"	<ul style="list-style-type: none"> . un paletto da 80 cm in grado di sostenersi e di girare su se stesso . pallone da basket . scatola x fare canestro 	<p>percorso corsa lungo circa 10 mt.</p> <p>distanza canestro 2,5 mt</p>	15 minuti
1-B Trasporto palline con il cucchiaio	<p>Ogni bambino tiene un cucchiaio di plastica in bocca dalla parte del manico e dall'altra estremità avrà appoggiata una pallina da ping-pong.</p> <p>Il giocatore deve percorrere l'andata il campo da gioco zizzagando tra i conetti posti in linea retta. Se la pallina cade deve recuperarla con le mani e ripartire dalla linea di partenza. Al termine tenterà di fare più punti possibili (da 1 a 5) lanciando la pallina con le mani verso gli appositi canestri.</p> <p>Effettuato il tiro il concorrente corre verso il compagno dando il "cinque" per il cambio.</p>	Arena	30"	<ul style="list-style-type: none"> . un cucchiaio a giocatore . una pallina da ping-pong per squadra . scatola con vari buchi per i canestri 	<p>percorso corsa lungo circa 15m</p> <p>distanza canestri 1 mt.</p>	15 minuti
1-C Corsa coi sacchi	<p>Ogni giocatore deve infilare le gambe dentro il sacco di iuta e, tenendolo con le mani, dovrà percorrere il tragitto di andata e ritorno saltando con esso.</p> <p>Superata la linea di arrivo dovrà sfilarsi il sacco e consegnarlo al compagno che farà lo stesso tragitto fino al completamento della squadra.</p> <p>Ogni giro percorso durante i 15 minuti rappresenta un punto per la squadra.</p>	Parco	30"/40"	<ul style="list-style-type: none"> . sacco di iuta, secchio di plastica con palo per giro di boa 	lungo circa 10 mt.	15 minuti

TURNO						
nome gioco	regolamento	luogo esecuzione	tempo stimato a giro	materiale	campo di gioco	tempo limite
2_A Spaciare	<p>Dalla linea di partenza lancia il dischetto sul primo cerchio cercando di farlo cadere all'interno, se non ci riesce recupera il dischetto e riprova dopo essere tornato alla linea di partenza.</p> <p>Una volta centrato il primo cerchio il concorrente entra nel cerchio lanciando il dischetto nel cerchio successivo con lo stesso intento, e via così fino al terzo e ultimo, in caso di non riuscita si riprova lanciando dall'ultimo cerchio conquistato.</p> <p>Una volta raggiunta la terza postazione si effettua l'ultimo lancio verso tre bidoni numerati con punteggi differenti. Primo bidone un punto, secondo bidone due punti, terzo bidone tre punti, fuori zero punti</p> <p>Si ritorna alla base e si da il cambio al compagno cercando di fare più punti possibili in 15 minuti</p>	Parco	30"	. 12 dischi alluminio per squadra	. 3 cerchi . 3 secchi a squadra	15 minuti
2-B Zatteroni	<p>Ogni giocatore dovrà montare sopra i 2 zoccoli di legno con i piedi e tenere con le mani le funi ad essi collegati, così facendo dovrà percorrere il campo da gioco zigzagando.</p> <p>Alla fine dell'andata troverà un pallone per effettuare un tentativo di canestro. Ogni canestro vale tre punti in classifica generale.</p> <p>Raggiunta la linea di partenza daranno il cambio al compagno successivo consegnando gli zatteroni.</p>	Arena	30"	. 2 zoccoli di legno legati con una fune a squadra . pallone da basket . scatola x fare canestro	lunghezza 10 metri circa	15 minuti
2-C Staffetta a tre gambe	<p>La gara si svolgerà con la partecipazione di due concorrenti per squadra alla volta, i due concorrenti, legati alla caviglia dovranno percorrere il campo da gioco zigzagando, andata e ritorno.</p> <p>Al termine del giro daranno il "touch" alla coppia successiva che faranno il medesimo percorso. La classifica verrà stilata in base all'arrivo dell'ultimo staffettista.</p> <p>Ogni giro percorso durante i 15 minuti rappresenta un punto per la squadra.</p>	Arena	1'	. nastro adesivo e conetti	lunghezza 15 metri	15 minuti