



allegato n° 1

MODULO DI ISCRIZIONE MINORI MEETING ZONALE FIV

Il/la sottoscritto/a....., nell'esercizio della sua potestà genitoriale, autorizza suo figlio/figlia (di seguito denominato il "Partecipante") a prendere parte ai Meeting Provinciali e Zonali FIV.

Dati del partecipante:

Cognome _____ Nome _____

Data e luogo di nascita _____

TESSERA FIV SCUOLA VELA n° _____

CIRCOLO DI APPARTENENZA : _____

data _____ Firma del genitore _____

Autorizzazione al trattamento dei dati personali propri e del minore

Preso atto dell'informativa di cui all'art. 13 del decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, il genitore del Partecipante autorizza il trattamento e la comunicazione all'Associazione organizzatrice dei propri dati personali e di quelli del minore, per le finalità connesse alla realizzazione dell'evento sportivo.

Il genitore del Partecipante esprime il consenso ai trattamenti specificati nell'informativa, autorizzando l'invio di materiale informativo relativo a successive manifestazioni o varie iniziative proposte dagli organizzatori e autorizza eventuali riprese, che ritraggono la sua persona e quella del minore su cui esercita la potestà genitoriale, fotografiche e cinematografiche per la realizzazione di video, bacheche, pubblicazione su carta stampata e web (compreso download).

Firma _____

Informativa ex art. 13 del D.Lgs n. 196/03

I dati personali degli iscritti sono trattati in conformità al decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196. I dati personali sono raccolti al momento della iscrizione e sono forniti direttamente dagli interessati. Il mancato conferimento dei dati personali comporta l'impossibilità di accettare l'iscrizione stessa. I dati possono essere trattati in forma cartacea ed informatica dall'Organizzatore, per tutti gli adempimenti connessi all'organizzazione dell'evento al fine di fornire agli utenti informazioni sui partecipanti e sui risultati dell'evento sportivo stesso. Gli stessi dati possono essere comunicati a dipendenti, collaboratori, e/o società impegnati nell'organizzazione dell'evento. In relazione agli eventuali dati sensibili in esso contenuti, gli iscritti sono chiamati ad esprimere espressamente il loro consenso per il trattamento di detti dati sensibili. Non è prevista comunque la comunicazione, diffusione, trasmissione dei dati sensibili.

Luogo e data _____ Firma _____

In allegato il bando Meeting Scuola Vela dei cui contenuti ho preso visione ed accetto

Luogo e data _____ Firma _____



MEETING SCUOLA VELA 2017

DATE	CIRCOLO ORGANIZZATORE	PROVINCE INTERESSATE	OBIETTIVI	1 TECNICO OGNI 10 TIMONIERI
06/08/17	Gdv Lni Kr	KR-RC-CZ-CS-VV-PZ-MT	Reclutamento e Sviluppo	

ORGANIZZAZIONE: nelle date e località sopra elencate si disputerà la fase zonale del Meeting Scuola Vela. E' un'iniziativa della Federazione Italiana Vela in collaborazione con le Zone al fine di fidelizzare all'attività velica delle nuove leve nelle Scuole di Vela.

Il Meeting sarà incentrato sul Gioco Vela, attraverso attività ludiche di avviamento alla vela per l'acquisizione dei fondamentali di regata.

Al termine del Meeting verrà stilata una graduatoria con la quale la Zona convocherà i migliori tre atleti alla fase Nazionale. Le spese di vitto e alloggio per entrambe le fasi saranno a carico dei partecipanti.

Esperienza richiesta: essere tesserati Scuola Vela.

PARTECIPANTI: allievi con tessera Scuola Vela dai 6 ai 15 anni.

LOCALITA' E PROGRAMMA DEL MEETING:

Le attività si svolgeranno nelle acque antistanti il Circolo organizzatore secondo il programma che ogni Circolo/Zona definiranno.

La durata del meeting è decisione di ogni entità organizzatrice e potrebbe essere da un giorno a tre giorni.

TESSERAMENTI:

Tutti i partecipanti dovranno essere in regola con il tesseramento FIV 2017 (compresa la validità in corso del certificato medico).

Le tessere dovranno essere presentate alla Segreteria del Circolo all'atto dell'iscrizione.

PREMI:

La premiazione (consegna di attestato di partecipazione o similare) avrà luogo al termine delle attività.

RESPONSABILITA':

I partecipanti e i loro istruttori sono gli unici responsabili per la decisione di prendere parte al meeting. Gli organizzatori declinano ogni e qualsiasi responsabilità per danni che possono subire persone e/o cose, sia in terra che in acqua, in conseguenza della loro



partecipazione. E' competenza dei partecipanti e dei loro istruttori decidere in base alla loro capacità, alla forza del vento, allo stato del mare, alle previsioni meteorologiche, se uscire in mare.

DIRITTI FOTOGRAFICI E/O TELEVISIVI:

I concorrenti concedono pieno diritto e permesso al Circolo organizzatore di pubblicare e/o trasmettere tramite qualsiasi mezzo mediatico, ogni fotografia o ripresa filmata di persone o barche durante l'evento, inclusi ma non limitati a, spot pubblicitari televisivi e tutto quanto possa essere usato per i propri scopi editoriali o pubblicitari o per informazioni stampate.

ATTIVITA' LUDICO RICREATIVE (a titolo indicativo):

Giochi a terra:

1. Caccia al tesoro (obiettivo conoscenza)–Singolo o a squadre: nascondere parti dell'attrezzatura (cime, timoni, derive, ecc...) in numero uguale ai partecipanti. Vince chi impiega il minor tempo a recuperare tutti gli oggetti.
2. Poca cima poco marinaio (conoscenza, manualità)–Singolo o a squadre: ogni partecipante riceve una cima ed eseguirà i nodi richiesti. Vince chi li eseguirà correttamente nel minor tempo;
3. Cima cimetta (manualità)–Singolo o a squadre: ogni partecipante riceve cime impicciate che deve mettere in chiaro. Vince chi impiega il minor tempo;
4. Gimkana (coordinazione)–Singolo o a squadre: percorso obbligato a tempo. Es.: partire da una capannina di derive, slalom tra le pagaie, passaggio sotto il primo picco, salto del secondo, lancio della palla all'interno di una barca, trasportare il carrellino fino al traguardo. Vince chi completa correttamente il percorso nel minor tempo;
5. Vesti la barca (conoscenza, manualità)–Singolo o a squadre: armare una o più barche. Vince chi arma correttamente nel minor tempo;
6. Eolo (conoscenza, orientamento)–Singolo o a squadre: l'istruttore pone un oggetto a terra in direzione nord, si volge con il corpo nelle varie direzioni e gli allievi debbono indovinare la direzione ed abbinarvi il vento. Variante: l'istruttore nomina un vento, gli allievi debbono girarsi nella giusta direzione.

Giochi in acqua:

1. Coccodrillo (ambientamento, destrezza, acquaticità)–Singolo o a squadre: corsa in acqua con un oggetto (es. un secchiello) sino ad una boa e ritorno. Vince chi impiega il minor tempo e ha maggiore acquaticità;



2. Sottomarino (ambientamento, acquaticità)–Singolo: l'istruttore trattiene lo scafo capovolto in acqua bassa e gli allievi passano sotto lo scafo. Vince chi esegue correttamente l'esercizio;
3. Passa palla (ambientamento, equilibrio, coordinazione oculo-manuale)–Singolo: gli allievi in barca si passano velocemente la palla, al fischio dell'istruttore chi ha toccato per ultimo la palla fa penitenza (es. tuffarsi in acqua e risalire in barca). Vince chi ha eseguito correttamente la penitenza;
4. Cavalluccio marino (ambientamento, equilibrio, nuoto)–A squadre: due allievi spingono la barca da poppa mentre altri due la trainano da prua nuotando sino ad una boa, cambio dei ruoli e ritorno. Vince la squadra che impiega il minor tempo;
5. All'arrembaggio (ambientamento, coordinazione, acquaticità)– A squadre: il primo allievo corre dalla spiaggia e raggiunge il 1° scafo in acqua, raccoglie un oggetto (es. sassola) posto a prua, ritorna a riva e da il cambio al secondo allievo che salirà sul 1° scafo, avvicinerà il 2° scafo tirando la cima di traino e recupererà l'oggetto a prua, tornerà a riva e così di seguito. Vince la squadra che impiega il minor tempo;
6. Guardia e ladri (ambientamento, direzione, coordinazione)– A squadre: entro uno spazio delimitato da boe, la barca dei ladri con 3 allievi a bordo (uno al timone e due che remano) parte seguita a 10 secondi dalla barca delle guardie che debbono raggiungere i ladri in un determinato tempo (es. 4 minuti). Vincono i ladri se riescono a non farsi raggiungere nel tempo previsto o viceversa le guardie;
7. Battaglia navale (navigazione, direzione)–Singolo o a squadre: l'allievo deve navigare tra due boe e cercare di colpirle per affondarle. Vince chi colpisce correttamente i bersagli;
8. Mare pulito (navigazione, direzione, coordinazione)–Singolo o a squadre: entro uno spazio delimitato da boe gli allievi navigano raccogliendo le bottiglie di plastica. Vince chi ha raccolto il maggior numero di bottiglie;
9. Prendimi (navigazione, percezione, direzione, strategia)–Singolo o a squadre: il fuggiasco lega a poppa una lunga cima con una bottiglia di plastica, gli inseguitori debbono afferrare la bottiglia. Vince chi prende la bottiglia e diventa a sua volta fuggiasco;
10. Trenino (navigazione, direzione, percezione)–Singolo o a squadre: l'istruttore è la locomotiva seguito dalle barche, vagoni. La locomotiva cambia direzione e vince chi riesce a seguirla correttamente.

Si consiglia di privilegiare tra i giochi a terra di maggior coinvolgimento numerico contemporaneo .