



**CLASSI QUINTE**

ORGANIZZAZIONE	Progetto Gocosport 70 comuni in collaborazione con il Comitato Prov.le FIR Mantova
DATA	<b>Martedì 21 maggio 2019</b> in caso di maltempo la manifestazione potrà essere rinviata, mediante comunicazione alle scuole, al 24 maggio 2019
LUOGO	Mantova, Campi Rugby Mantova, zona Migliaretto
ORARIO	a partire dalle ore 9,00
ALUNNI AMMESSI	tutti gli alunni iscritti e frequentanti la classe <b>quinta</b> che partecipa alla manifestazione
SQUADRE AMMESSE	sono ammesse fino a <b>16 classi</b> , scelte tra le classi quinte partecipanti alle manifestazioni zonali
NUMERO GIOCATORI	da minimo 5 (in caso di campi ridotti) a un massimo di 7 nelle migliori condizioni di campo
REGOLE DI GIOCO	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>META:</b> il giocatore deve portare la palla sulla linea di fondo avversaria (o oltre) e schiacciarla al suolo. Dopo la meta il gioco ricomincia dal centro campo con un passaggio libero della squadra che ha subito meta</li> <li>▪ <b>PASSAGGIO:</b> deve essere fatto indietro o laterale rispetto alla linea di palla. La palla che cade dalle mani del giocatore e rotola in avanti è considerata passaggio avanti e quindi fallo: il gioco riprende da un passaggio libero.</li> <li>▪ <b>PLACCAGGIO:</b> è <b>sostituito dallo staccare almeno una coda</b> al portatore di palla. Si svolge con la seguente dinamica:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. il difensore strappa la coda, alza il braccio e grida "CODA" (non può più giocare perché ha in mano una coda avversaria)</li> <li>2. l'attaccante si ferma con massimo tre passi e passa la palla indietro ad un compagno (non può più giocare perché senza una coda)</li> <li>3. il difensore restituisce la coda all'attaccante ed entrambi rientrano in gioco</li> <li>4. la coda strappata deve essere riconsegnata in mano all'attaccante; buttarla a terra costituisce fallo</li> <li>5. L'attaccante non può proteggere la coda con le mani, né impedire in alcun modo al difensore di strapparla (in tal caso è fallo)</li> </ol> </li> <li>▪ <b>PASSAGGIO LIBERO:</b> si effettua per iniziare la partita, per ricominciare da una punizione, un fuorigioco e una rimessa laterale. Le due squadre sono allineate a circa 7 metri l'una dall'altra. Se il fallo avviene in prossimità della linea di meta il passaggio libero è battuto a 5 metri dalla stessa.</li> <li>▪ <b>FUORIGIOCO:</b> il difensore che si trova dietro l'attaccante in possesso di palla è in fuorigioco e quindi non può intercettare la palla. Il fallo di fuorigioco è battuto con un passaggio libero.</li> </ul>



**CLASSI QUINTE**

ABBIGLIAMENTO	<p>i giocatori non devono indossare nulla di pericoloso per sé e per gli altri;  <b>NON è consentito l'uso delle scarpe da calcio con tacchetti;</b>                  ogni bambino indossa la cintura con le due code posizionate sui fianchi: non è possibile giocare senza una coda o con entrambe le code su un solo fianco  <b>N.B. Ogni classe dovrà presentarsi alla manifestazione munita delle proprie "CODE" di colore contrastante con l'abbigliamento</b></p>
TEMPI DI GIOCO	<p>tanti quanti da permettere a tutti i bambini della classe di giocare almeno un tempo; allo scadere di ogni tempo i bambini in campo dovranno essere totalmente sostituiti con altri che non hanno ancora giocato;                  è consentito ai bambini di giocare il secondo tempo SOLO quando tutti hanno già giocato una volta; qualora la classe fosse numericamente ridotta, gli alunni potranno entrare in campo anche TRE volte, purché tutti i bambini abbiano effettuato due turni di gioco</p>
ISCRIZIONI	<p>le iscrizioni delle classi che abbiano acquisito il diritto a partecipare alla manifestazione dovranno pervenire all' ufficio educazione fisica <b>entro il 30 aprile 2018</b> tramite il sito internet <b>www.giocosport70comuni.it</b> (dalla sezione "iscrizioni" "giocosport")</p>
IL TORNEO	<p>la formula del torneo sarà definita sulla base delle iscrizioni pervenute</p>
NOTE IMPORTANTI	<p><b>ogni classe deve presentarsi con una divisa di gioco;</b>  <b>ogni classe deve presentarsi con le proprie "code";</b></p>
ARBITRAGGI	<p>a cura dell'organizzazione</p>
IDONEITA'	<p>mediante dichiarazione del genitore scaricabile alla pagina "CIRCOLARI" del sito <a href="http://www.giocosport70comuni.it">www.giocosport70comuni.it</a></p>
PREMIAZIONI	<p>al termine della manifestazione</p>