



CLASSI QUINTE

ORGANIZZAZIONE	Progetto Giosport 70 comuni in collaborazione con il Comitato Prov.le FIR Mantova
DATA	Mercoledì 20 maggio 2020 in caso di maltempo la manifestazione potrà essere rinviata, mediante comunicazione alle scuole, al 26 maggio 2020
LUOGO	Mantova, Campi Rugby Mantova, zona Migliaretto
ORARIO	a partire dalle ore 9,00
ALUNNI AMMESSI	tutti gli alunni iscritti e frequentanti la classe quinta che partecipa alla manifestazione
SQUADRE AMMESSE	sono ammesse fino a 16 classi , 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"> ▪ META: 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 ▪ PASSAGGIO: 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. ▪ PLACCAGGIO: è sostituito dallo staccare almeno una coda al portatore di palla. Si svolge con la seguente dinamica: <ol style="list-style-type: none"> 1. il difensore strappa la coda, alza il braccio e grida "CODA" (non può più giocare perché ha in mano una coda avversaria) 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) 3. il difensore restituisce la coda all'attaccante ed entrambi rientrano in gioco 4. la coda strappata deve essere riconsegnata in mano all'attaccante; buttarla a terra costituisce fallo 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) ▪ PASSAGGIO LIBERO: 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. ▪ FUORIGIOCO: 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.



CLASSI QUINTE

ABBIGLIAMENTO	<p>i giocatori non devono indossare nulla di pericoloso per sé e per gli altri;</p> <p>NON è consentito l'uso delle scarpe da calcio con tacchetti;</p> <p>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</p> <p>N.B. Ogni classe dovrà presentarsi alla manifestazione munita delle proprie "CODE" di colore contrastante con l'abbigliamento</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;</p> <p>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 entro il 30 aprile 2020 tramite il sito internet www.giocosport70comuni.it (dalla sezione "iscrizioni" "giocosport")</p>
IL TORNEO	<p>la formula del torneo sarà definita sulla base delle iscrizioni pervenute</p>
NOTE IMPORTANTI	<p>ogni classe deve presentarsi con una divisa di gioco; ogni classe deve presentarsi con le proprie "code";</p>
ARBITRAGGI	<p>a cura dell'organizzazione</p>
IDONEITA'	<p>mediante dichiarazione del genitore scaricabile alla pagina "CIRCOLARI" del sito www.giocosport70comuni.it</p>
PREMIAZIONI	<p>al termine della manifestazione</p>