



GIOCOPALLAMANO

CLASSI QUARTE

ORGANIZZAZIONE	Progetto Gocosport 70 comuni
DATA	12 maggio 2016
LUOGO	Mantova, Sport City, via Palmiro Azzi
ORARIO	a partire dalle ore 9,00
ALUNNI AMMESSI	tutti gli alunni iscritti e frequentanti la classe quarta che partecipa alla manifestazione.
SQUADRE AMMESSE	sono ammesse fino a 12 classi , scelte tra le classi quarte partecipanti alle manifestazioni zonali
NUMERO GIOCATORI	da 6 c 6 nelle migliori condizioni di campo oppure 5 c 5 in caso di campi ridotti
TEMPI DI GIOCO	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
REGOLE DI GIOCO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ il gioco inizia con passaggio palla al centro campo, squadre schierate ognuna nella propria metà campo ▪ l'area del portiere è un fuori-gioco per qualsiasi altro giocatore (attaccante e difensore) in possesso palla o in azione che crei vantaggio alla propria squadra ▪ il fallo d'area viene battuto dal portiere che mette piede sulla linea d'area nel punto in cui è stato fatto il fallo ▪ Il giocatore di campo può entrare in area solo in volo (dopo aver staccato prima della linea dell'area) e ricadere senza possesso palla ▪ l'infrazione di doppio palleggio può essere compiuta massimo due volte nella stessa azione; alla terza esecuzione verrà fischiato il fallo ▪ esiste l'infrazione di "passi": non si possono fare più di tre passi con la palla in mano ▪ il fallo sull'uomo viene battuto nel punto del campo in cui è stato commesso ▪ il fallo subito in prossimità della linea dell'area viene battuto a tre metri dalla stessa. Il giocatore può tirare direttamente in porta (con piedi a terra) oppure passare ▪ dopo un goal la palla riparte dal centro campo ▪ il fallo laterale viene assegnato sull'uscita del giocatore e/o della palla dalle linee laterali ▪ la palla sul fondo è sempre del portiere ▪ angolo: si batte quando la palla esce sul fondo toccata per ultimo da un difensore

SCUOLA PRIMARIA



GIOCO PALLAMANO

CLASSI QUARTE

ABBIGLIAMENTO	i giocatori non devono indossare nulla di pericoloso per sé e per gli altri.
ISCRIZIONI	le iscrizioni delle classi che abbiano acquisito il diritto alla manifestazione provinciale dovranno pervenire all'ufficio educazione fisica entro sabato 30 aprile 2016 tramite il sito internet www.giocosport70comuni.it
IL TORNEO	il torneo verrà attivato sulla base delle iscrizioni pervenute
NOTE	ogni classe deve presentarsi con una divisa di gioco.
ARBITRAGGI	gli incontri saranno diretti da insegnanti di educazione fisica appositamente inviati dall'Ufficio EFS
IDONEITA'	mediante dichiarazione del genitore scaricabile alla pagina "CIRCOLARI" del sito www.giocosport70comuni.it
PREMIAZIONI	al termine della manifestazione