



GIOCO TENNIS TAVOLO

CLASSI QUINTE

ORGANIZZAZIONE	Progetto Giosport 70 comuni La Voce di Mantova
DATA	23 maggio 2016
LUOGO	Mantova, Sport City, Via Palmiro Azzi
ORARIO	il ritrovo previsto per le ore 9.00
PARTECIPAZIONE	la partecipazione sarà per classi, con 4 alunni, indifferentemente bambini e bambine, che disputeranno la partita di tennis tavolo, mentre i rimanenti bambini saranno divisi su due percorsi di abilità (vedi specifica pagina successiva)
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
REGOLE DI BASE	sia la partita che i due percorsi di svolgono in un tempo massimo di 8 minuti: allo scadere vince la partita chi è in vantaggio, mentre nei percorsi risulta vincente che ha effettuato più volte il percorso stesso; viene assegnato un punto a chi vince la partita, uno a chi vince il primo percorso e uno a chi vince il secondo; nel caso che nei percorsi vi sia parità, si aggiudica la prova la classe che ha vinto la partita che non può mai finire in parità.
ISCRIZIONI	le iscrizioni delle classi che abbiano acquisito il diritto a partecipare alla manifestazione provinciale, dovranno pervenire all'ufficio educazione fisica entro il 30 aprile 2016 tramite www.giosport70comuni.it
IL TORNEO	la formula del torneo sarà definita sulla base delle iscrizioni pervenute
ARBITRAGGI	gli incontri saranno diretti da arbitri federali o da insegnanti di educazione fisica appositamente inviati dall'Ufficio EFS
IDONEITA'	mediante dichiarazione del genitore scaricabile alla pagina "CIRCOLARI" del sito www.giosport70comuni.it
PREMIAZIONI	al termine della manifestazione
MATERIALE	N.B. Ogni classe dovrà presentarsi alla manifestazione munita delle proprie racchette



GIOCO TENNIS TAVOLO

CLASSI QUINTE

REGOLE DI BASE

La classe gioca divisa in tre gruppi.

- **Primo gruppo = partita di tennis tavolo**

Il primo gruppo è composto da 4 bambini (indifferentemente maschi o femmine) che disputeranno una partita nell'arco di tempo di 8 minuti, alternandosi sul campo di gioco ogni volta che la somma dei punti delle due squadre arriva a cinque o ad un multiplo di cinque.

La battuta viene eseguita alternativamente da un giocatore e poi dall'altro.

Al termine degli otto minuti vince la squadra che ha totalizzato più punti.

Se la partita termina in parità, si continua fino a che una squadra ottiene un punto di vantaggio

I rimanenti bambini e bambine della classe vengono equamente divisi tra il secondo e il terzo gruppo e disposti su due percorsi strutturati nel seguente modo:

- **Secondo gruppo = primo percorso**

Il primo percorso prevede che i bambini, disposti in fila dietro una linea di partenza, abbiano tutti una racchetta in mano.

Il primo bambino della fila ha anche una pallina e al via, palleggiando la pallina con la racchetta, deve correre e girare attorno ad un cono posto a 5 metri dalla linea di partenza, ritornare e, superata la linea, consegnare la pallina al secondo bambino che parte a sua volta.

Vince la squadra che in otto minuti ha effettuato più percorsi, tenendo presente che se la pallina cade a terra deve essere recuperata per poi ripartire dal punto in cui è caduta.

Sul percorso possono anche eventualmente essere posizionati alcuni ostacoli da superare (coni, ostacolini).

- **Terzo gruppo = secondo percorso**

Il secondo percorso prevede che i bambini, sistemati in fila dietro la linea di partenza, abbiano tutti una racchetta, mentre il primo della fila avrà anche una pallina. A cinque metri dalla partenza viene sistemato un contenitore o un cerchio posto a terra.

Al via il primo bambino colpisce la pallina, cercando di mandarla nel contenitore o nel cerchio, quindi la recupera, la consegna al secondo bambino e si mette in coda alla sua fila. Il gioco prosegue per otto minuti e al termine si contano i centri realizzati.