

GIOCO TENNIS

CLASSI QUARTE

ORGANIZZAZIONE	Ufficio Scolastico Provinciale di Mantova – Ufficio EFS Comitato Prov.le FIT Mantova
DATA	giovedì 20 maggio 2010
LUOGO	Mantova, PalaBam – V.le M. Gioia, zona Favorita
ORARIO	a partire dalle ore 9.00
PARTECIPAZIONE	la partecipazione sarà per classi, con 4 alunni, indifferentemente bambini e bambine, che disputeranno la partita di tennis, mentre i rimanenti bambini saranno divisi su due percorsi di abilità (vedi specifica a pagina successiva)
ALUNNI AMMESSI	tutti gli alunni iscritti e frequentanti la classe quarta per cui partecipano alla manifestazione.
SQUADRE AMMESSE	sono ammesse fino a 16 classi, scelte tra le classi quarte partecipanti alle manifestazioni zonali
REGOLE DI BASE	Sia la partita che i due percorsi di svolgono in un tempo di 8 minuti: allo scadere vince la partita chi è in vantaggio, mentre nei percorsi risulta vincente chi 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 che ha vinto la partita.
ISCRIZIONE MANIFESTAZIONE PROVINCIALE	le iscrizioni delle classi che abbiano acquisito il diritto a partecipare alla manifestazione dovranno pervenire all'ufficio educazione fisica entro venerdì 30 aprile 2010 tramite il sito internet www.giocosport70comuni.it
IL TORNEO	il torneo verrà attivato 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
PREMIAZIONI	saranno premiate le classi finaliste
RIFERIMENTI	Maestro Giovanni Uggetti – Cell. 339.6069330

GIOCO TENNIS (segue)

REGOLE DI BASE

La classe gioca divisa in tre gruppi.

- Primo gruppo = **partita di tennis in doppio**

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

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.

Si gioca su un campo delle dimensioni di 11m x 5,5 m.

La battuta deve essere obbligatoriamente effettuata dal basso ed è valida se la palla cade nello spazio compreso tra la rete e un metro dalla linea di fondo. La risposta alla battuta deve essere eseguita alternativamente dai due giocatori dell'altra squadra.

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: **Staffetta a tenaglia**

Il primo percorso prevede che i bambini, divisi in due sottogruppi, si dispongono in due file contrapposte (A e B) a circa 12 metri di distanza l'una dall'altra.

Tra le file vengono disposti due coni distanti tra loro circa 10 metri, e sul cono vicino alla postazione A viene posizionata una pallina da tennis. Il primo bambino della fila A ha due racchette e al via, deve recuperare la pallina dal cono vicino, con le racchette usate come una "tenaglia", e posizionarla sul cono lontano (B); quindi consegna le racchette al primo bambino della fila B che esegue il medesimo percorso in senso opposto.

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.

- Terzo gruppo = secondo percorso: **Gioco Tennistico**

Il secondo percorso prevede che i bambini, sistemati in fila dietro una linea di partenza, abbiano tutti una racchetta e una pallina. A cinque metri dalla linea di partenza viene sistemato un contenitore o un cerchio posto sul terreno.

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