

GIORNATA DELLO SPORT
2 Marzo classi 1[^]
REGOLAMENTO

Il torneo si svolgerà il giorno lunedì 2 Marzo dalle ore 8.10 alle ore 13.10 presso il polisportivo ex fiera.

Ogni classe partecipa iscrivendosi a 2 tornei.

- Torneo di palla prigioniera con 1 squadra di 12 giocatori titolari.
- Torneo dei 10 passaggi con 2 squadre di 8 giocatori ciascuna.
- Ogni classe dovrà provvedere a procurare un segnapunti.
- Non c'è alcuna limitazione per le riserve.
- NEL TORNEO DEI 10 PASSAGGI I TITOLARI DELLA SQUADRA A DOVRANNO ESSERE DIVERSI DAI TITOLARI DELLA SQUADRA B.
- Ciascun allievo della classe deve partecipare ad almeno una specialità
- Ogni giocatore dovrà essere in possesso di una maglia bianca ed una nera

PALLA PRIGIONIERA

- Ogni partita si disputerà al meglio di 3 incontri . Al termine di ogni incontro è previsto un tempo di recupero
- Il terzo incontro verrà disputato dal “dream team”
- Il “dream team” è composto dai primi 8 giocatori indicati sulla scheda di iscrizione.
- L'area di gioco coincide con il campo di pallavolo. L'area dei prigionieri coincide con la zona che si trova dietro alla linea di fondo campo del campo (di pallavolo) avversario.
- Al momento del tiro da parte di un giocatore, l'avversario dovrà trovarsi all'interno delle linee del campo (di pallavolo). E' ammessa l'uscita dal campo al fine di evitare di essere colpiti.
- La palla può essere tirata afferrandola ad una o due mani, non si può schiacciare un pallone in volo.
- Non è ammesso calciare la palla con i piedi
- Se un giocatore tira la palla e l'avversario l'afferra al volo, il giocatore che l'ha lanciata diventa prigioniero
- Si diventa prigionieri solo se colpiti direttamente e subito dopo essere stati colpiti la palla cade a terra.

- Se invece un giocatore tira la palla che colpisce l'avversario, ma rimbalzando viene ripresa al volo da un compagno di squadra, quest'ultimo salva il compagno colpito. Chi ha tirato la palla invece diventa prigioniero.
- Non si diventa prigionieri se colpiti di rimbalzo.
- Il prigioniero si può liberare solo colpendo direttamente l'avversario

10 PASSAGGI

- Ogni partita consiste in tre incontri
- Il terzo incontro verrà disputato dal "dream team"
- Il "dream team" è composto dai primi tre giocatori indicati sulla scheda di iscrizione per la squadra A e tre per la squadra B
- Il gioco si avvia con la palla contesa (basket)
- Si aggiudica l'incontro, la prima squadra che totalizza 10 passaggi successivi
- Il gioco si svolge su tutta la superficie disponibile della palestra a disposizione.
- Si perde il possesso di palla in caso di gioco pericoloso
- Si azzerava il conteggio dei passaggi ogni volta che
 1. La squadra perde il possesso di palla,
 2. La palla cade a terra per un qualsiasi motivo (durante la ripresa di un passaggio o anche durante lo spostamento del giocatore)
 3. Quando un giocatore A passa la palla a B e di seguito B passa ad A
 4. Quando la palla durante un passaggio viene toccata da un avversario
- La consegna del pallone è ammessa, ma non entra nel computo dei passaggi
- NON E' AMMESSO IN ALCUN CASO L'USO DEI PIEDI (gioco pericoloso)

SCHEDE d'ISCRIZIONE

Classe	Segnapunti
Palla prigioniera 10 Passaggi	

SQUADRA di PALLA PRIGIONIERA	
Classe.....	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
Ris.	
Ris.	

SQUADRA A di 10 PASSAGGI	
Classe.....	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
ris	
ris	

SQUADRA B di 10 PASSAGGI	
Classe.....	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
ris	
ris	

LE ISCRIZIONI VERRANNO RACCOLTE DALLA PROF: MENCURRI
ENTRO E NON OLTRE IL 10 FEBBRAIO