

IGRZYSKA DZIECI

MINI KOSZYKÓWKA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2007 i młodszy**.
- zespół liczy 10 -12 zawodników/zawodniczek.

II. Przepisy

gry

- czas gry: 4 x 6 minut.
- piłka: numer „5”.
- mecze powinny być rozgrywane na koszach zawieszonych na wysokości 260 cm. Odległość linii rzutów wolnych od tablicy wynosi 4 m. (linia przerywana koła od strony kosza).
- nie wyznacza się linii rzutów za 3 pkt.
- zespół I i II kwartę gra innymi piątkami. Zawodnicy biorący udział w I kwarcie nie mogą grać w II kwarcie. W III i IV kwarcie obowiązuje dowolność zmian. W przypadku, gdy zespół liczy 11 lub 12 zawodników zawodnicy ci są odpowiednio zawodnikami pierwszej i ew. drugiej piątki i mogą zostać zmienieni w pierwszej i drugiej kwarcie za dowolnego zawodnika występującego w tej kwarcie
- gdy zespół składa się z 10 zawodników – zespół kończy grać kwartę w składzie 3-4 osobowym obowiązuje:
 - a. krycie „każdy swego” (zakaz gry obroną strefową)
 - b. przepis połowy,
 - c. przepis 3 sekund,
 - d. przepis 5 sekund.
- w przypadku remisu zarządza się 3 minutowe dogrywki.
- w wypadku nieprzestrzegania przepisu „krycia każdy swego” i po zwróceniu uwagi trenerowi, odgwiszany jest faul techniczny B (faul ławki). Karą jest rzut wolny, a po nim piłka zostaje przyznana jest drużynie, która wykonywała rzut.
- o przewinieniach technicznych dla zawodników i trenerów decyduje sędzia zgodnie z przepisami PZKosz.
- za przewinienie dokonane na zawodniku rzucającym celnie do kosza nie przyznaje się dodatkowego rzutu.

III. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów ,
2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-ą) wynik (-i) meczu (-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:
 - a. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
 - b. decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.

- c. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach w danej grupie.
 - d. decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.
- Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.
3. Jeżeli jedna (1) lub więcej drużyn zostaje sklasyfikowanych na którymkolwiek etapie zasad podanych powyżej, to procedury z punktu 2 stosuje się ponownie w stosunku do pozostałych niesklasyfikowanych drużyn.

MINI PIŁKA SIATKOWA – CZWÓRKI

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół **srs.szs.pl** zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2007 i młodszy**.
- w skład zespołu wchodzi 8-10 zawodników (w całym turnieju)

II. Przepisy gry

- wymiary boiska: 14 m x 7 m, na boisku wyznacza się linię ataku (3 m od siatki)
- wysokość siatki 215 cm dziewczęta, 224 cm chłopcy
- obowiązuje rozmiar piłki nr 4 (MOLTEN lub MIKASA)
- gra się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są do 25 punktów. Ewentualny 3 set decydujący rozgrywany jest do 15 punktów.
- w pierwszym secie gra 4 zawodników + 1 rezerwowy.
- w drugim secie pozostałych 5 zawodników.
- w trzecim secie, rozgrywanym w przypadku remisu w setach, gra dowolna czwórka, wyznaczona z dziesiątki.
- skład CZWÓREK ustalona przed zawodami nie może być zmieniona przez cały turniej.
- każdy zespół może wykorzystać 2 czasy po 30 sekund w każdym secie.
- obowiązuje rotacyjna kolejność wykonywania zagrywki,
- zawodnik zagrywający nie wykonuje akcji w bloku i ataku z piłką powyżej górnej taśmy w każdym miejscu na boisku.
- rozsądna tolerancja czystości odbić,
- w każdym secie dozwolona jest tylko jedna podwójna zmiana tzn. można wymienić jednego z zawodników który może wrócić w trakcie seta na swoje miejsce (druga zmiana dokonana).
- w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego)

Uwaga!

Zgodnie z Regulaminem Polskiego Związku Piłki Siatkowej w turnieju przeprowadzanym w ramach Igrzysk Młodzieży Szkolnej w którym startuje więcej niż 4 drużyny, w którym drużyny rozgrywają więcej niż 4 mecze dziennie gra się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są do 11 punktów. Ewentualny 3 set decydujący rozgrywany jest do 7 pkt.

III. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane - 1 punkt, za walkower 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. Większa liczba zdobytych punktów
2. Jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - większa liczba zwycięstw,
 - większy stosunek setów,
 - większy stosunek „małych” punktów,

→ wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”).

MINI PIŁKA RĘCZNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół **srs.szs.pl** zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2007 i młodsi**.
- zespół liczy do 14 zawodników.

II. Przepisy gry

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nie określone w regulaminie – zgodnie z przepisami ZPRP.

- Należy grać na boisku o wymiarach długość od 32 do 40 m i szerokość od 16 do 20 m.
- Na boisku może znajdować się łącznie z bramkarzem 7 zawodników,
- Piłka: zaleca się granie piłkami nr 1 (junior), ale dopuszczalne są dla chłopców również piłki nr 2 (damskie) tj.
dla dziewcząt obwód piłki 50-52cm, a dla chłopców 54-56cm.
- Czas gry 2x12minut z 5min przerwą
- Dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu.
- Zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie meczu, a nie tylko wtedy, gdy drużyna zmieniająca zawodnika jest w posiadaniu piłki.
- Czas wykluczenia zawodnika 1 min.
- Obowiązuje kategoryczny zakaz używania środków klejących piłkę.
- Drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu.

III. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za remis - 1 punkt, za przegrane 0 punktów. O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów;
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - a. większa liczba punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpśredni mecz/e);
 - b. większa dodatnia różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi zespołami;
 - c. większa liczba zdobytych bramek w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami;
 - d. większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich zawodów;
 - e. większa liczba zdobytych bramek we wszystkich zawodach;
3. losowanie.

MINI PIŁKA NOŻNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół **srs.szs.pl** zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2007 i młodsi**.
 - oddzielne zawody dla dziewcząt i chłopców - zespół liczy 12 zawodników w całym turnieju
- Gospodarz zawodów ma **OBYWIAZEK** zapewnić: piłki do gry, znaczniki dla zespołów.

II. Przepisy gry

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem.

Pozostałe zasady nie określone w regulaminie – zgodnie z przepisami PZPN.

1. Zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz,
2. Zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni trawiastej o wymiarach szerokość 20 – 32 m
długość 40 – 56 m, bramki: 5 x 2 m, dopuszcza się na niższych szczeblach bramki 3 x 2 m.,
3. Czas gry: 2 x 10 - 20 minut + do 5 minut przerwa,

4. Obuwie: zgodne z wymogami obiektu sportowego, na którym odbywać się będzie turniej.
5. Piłka: rozmiar „4”,
6. Pole karne: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półkół o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej),
7. Bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu karnym,
8. Gra bez „spalonego”,
9. Zmiany hokejowe (błędy będą karane w następujący sposób: strata piłki lub rzut wolny pośredni)
10. Rzut karny z 7 m przy bramkach 3 x 2 m lub 9 m przy bramkach 5 x 2 m.
11. Rzut od bramki wybijany jest z tzw. „piątki” (czyli z piłki nieruchomo stojącej na ziemi w obrębie pola karnego). Piłka musi opuścić pole karne.
12. Rzut od bramki wybijany jest z „piątki” tylko w obrębie własnej połowy (piłka musi dotknąć podłoża na własnej połowie).
13. Bramkarz po chwycie piłki z akcji wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą tylko w obrębie własnej połowy.
14. Za złe wprowadzenie przez bramkarza przyznaje się drużynie przeciwnej rzut wolny pośredni, wykonywany z linii środkowej boiska z miejsca jej przekroczenia. W tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści”.
15. Rozpoczęcie i wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni.
16. Piłka z rozpoczęcia/wznowienia gry może zostać zagrana do tyłu.
17. Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki.
18. Stosowane są kary wychowawcze: 1min., 2min. i dyskwalifikacja (wykluczenie z gry- zawodnik ukarany opuszcza boisko na czas kary). Za wybitnie niesportowe zachowanie sędziego może od razu ukarać czerwoną kartką (usuniętego zawodnika nikt nie może zastąpić do końca spotkania).

III. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis - 1 punkt, za przegrane 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - a. bezpośrednie spotkanie pomiędzy zainteresowanymi zespołami
 - b. korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
 - c. lepsza różnica bramek w całym turnieju,
 - d. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
3. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami.

W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę, w przypadku remisu, przeprowadza się dogrywkę trwającą 2 x 5

minut. Następnie, jeśli dogrywka nie wyłoni wygranych należy przeprowadzić konkurs rzutów karnych po 5, potem po razie do skutku.

UNIHOKEJ

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

1. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2007 i młodszy**.
2. zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców
3. zespół składa się z 12 zawodników – 5 na boisku + bramkarz i 6 rezerwowych

II. Przepisy gry

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nie określone w regulaminie zgodnie z przepisami PZU.

1. czas gry 3 tercje x 4-10 minut + 1 – 2 minuty przerwy (w zależności od ilości drużyn)
2. bramki 160 cm x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 cm x 105 cm)
3. pole bramkowe: szerokość 5 m, długość 4 m.
4. pole przed bramkowe: szerokość 2,5 m, długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 3,5 od linii końcowej boiska)
5. dopuszcza się w rozgrywkach miejskich/gminnych hale o mniejszych rozmiarach niż przewidują przepisy PZU

III. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za remis – 1 punkt, za przegraną – 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
3. większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
4. większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
5. lepsza różnica bramek w całym turnieju,
6. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
7. Jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami

W zawodach gminnych i powiatowych dopuszcza się grę na małe bramki 90x60cm bez bramkarzy.

Od szczebla półfinału wojewódzkiego obowiązują przepisy Polskiego Związku

Unihokeja

1. Uczestnictwo
 - zespół składa się z 10 zawodników – 5 na boisku + 5 rezerwowych (w całym turnieju).
2. Przepisy gry na małe bramki
 - Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nie określone w regulaminie – zgodnie z przepisami PZU.
 - Wymiary boiska: szer. 18 - 20m, dł. 36 - 40 m
 - Gra na małe bramki 90 cm x 60 cm bez bramkarzy
 - Pole bramkowe: 3 m x 1,5 m.

TRÓJBÓJ LEKKOATLETYCZNY klas III-IV

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo:

W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców.

Reprezentacja składa się z 5 uczniów/uczennic **urodzonych w 2009 i młodszych.**

II. Program zawodów:

- bieg na 60 m,
- rzut piłeczką palantową (80 g),
- skok w dal (ze strefy).

III. Sposób przeprowadzenia zawodów:

Kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna.

Bieg 60 m

- bieg będzie rozgrywany w seriach na czas.
- zawodnicy startują z bloków i powinni biec po przydzielonym im torze od startu do mety.

- zawodnik zostaje wyeliminowany z biegu po trzecim falstarcie zachowując prawo startu w następnych konkurencjach.

Skok w dal

- strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą.
- szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm.
- końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina.
- każdy zawodnik ma prawo do 3 prób.
- pomiaru dokonujemy od najbliższego śladu zostawionego przez czubek buta w strefie.
- jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy.
- pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

Rzut piłką palantową

- rzuty wykonuje się w dowolny sposób prawą lub lewą ręką, z miejsca lub rozbiegu.
- każdy startujący zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego, a następnie trzy rzuty w konkursie.
- odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia sędzia z dokładnością do 0,5 m.
- liczy się najlepszy rezultat.
- pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika.

IV. Punktacja:

- wyniki przelicza się na punkty według tabel trójbojowych.
- suma osiągniętych punktów za 3 konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika.
- na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 4 najlepszych zawodników (z 5 startujących).
- w przypadku równej liczby punktów uzyskanych przez dwie lub więcej szkół przyznaje się miejsca dzielone.
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik w trójboju najlepszego zawodnika, a jeżeli to nie wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.
- obliczenia wspomaga program zliczający wprowadzane dane.

CZWÓRBÓJ LEKKOATLETYCZNY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic **urodzonych w 2007 i młodszych.**

II. Program zawodów

- bieg 60 m,
- rzut piłką palantową (do 150 g),
- skok (dla całego zespołu) w dal ze strefy lub wzwyż ,
- bieg: dla dziewcząt 600 m,
dla chłopców 1000 m

III. Sposób przeprowadzenia zawodów

- kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna z tym, że bieg długi musi być rozgrywany jako ostatnia konkurencja.

Bieg 60 m

- bieg będzie rozgrywany w seriach na czas.

- zawodnicy startują z bloków i powinni biec po przydzielonym im torze od startu do mety.
- zawodnik zostaje wyeliminowany z biegu po trzecim falstartcie zachowując prawo startu w następnych konkurencjach.

Skok w dal

- strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą.
- szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm.
- końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina.
- każdy zawodnik ma prawo do 3 prób.
- pomiaru dokonujemy od najbliższego śladu zostawionego przez czubek buta w strefie.
- jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy.
- pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

Skok wzwyż

- pierwsza wysokość ustalana jest bezpośrednio przed konkursem, przy czym w zawodach obowiązują następujące wysokości:
 - dla dziewcząt – do 140 cm co 5 cm, powyżej co 3 cm
 - dla chłopców – do 160 cm co 5 cm, powyżej co 3 cm
- przekroczenie płaszczyzny skoku (na zewnątrz stojaków), bez strącenia poprzeczki nie powoduje zaliczenia próby jako nieudanej. W przypadku strącenia poprzeczki przy schodzeniu ze skoczni, po prawidłowo wykonanym skoku, nie należy próby zaliczać jako nieważnej, lecz poinformować (ostrzec) zawodnika, że w przypadku powtórzenia się takiej sytuacji skok uznany zostanie za "nieważny".

Rzut piłką palantową

- rzuty wykonuje się w dowolny sposób prawą lub lewą ręką, z miejsca lub rozbiegu.
- każdy startujący zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego, a następnie trzy rzuty w konkursie.
- odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia sędzia z dokładnością do 0,5 m.
- liczy się najlepszy rezultat.
- pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika.

Bieg 600 m i 1000 m

- biegi rozgrywane będą w seriach na czas.

IV. Punktacja

- wyniki przelicza się na punkty według tabel czwórbojowych.
- suma osiągniętych punktów za cztery konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika.
- na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 5 najlepszych zawodników (z 6 startujących).
- w przypadku równej liczby punktów uzyskanych przez dwie lub więcej szkół przyznaje się miejsca dzielone.
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik w czwórboju najlepszego zawodnika.

SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców
- reprezentacja składa się z 10 uczniów/uczennic, **urodzonych w 2007 i młodszych**

II. Program zawodów

Biegi sztafetowe na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych warunków:

- dziewczęta 10 x 600m – 1000m

- chłopcy 10 x 800m – 1200m

➤ UWAGA NUMERY STARTOWE POWINNY BYĆ ZAZNACZONE PISMEM ARABSKIM

Każdy zespół powinien posiadać własną pałeczkę sztafetową.

DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół **srs.szs.pl** zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców
- zespół składa się z 5 uczniów/uczennic szkoły, **rocznik 2007 i młodszy**
- W zawodach prawo startu mają również zawodnicy, którzy zajęli miejsca 1-3 w zawodach szczebla powiatowego, jeżeli ich drużyna nie awansowała. Zawodnicy indywidualni nie punktuja dla szkół w rywalizacji drużynowej.

II. Program zawodów

Biegi na dystansach :

dziewczęta 600 - 1000 m

chłopcy 1000 - 1200 m

III. Sposób przeprowadzenia zawodów:

Dystanse dostosowane do warunków terenowych, ukształtowania terenu i innych czynników.

Start wspólny w poszczególnych kategoriach, z tym, że drużyny ustawiają się w rzędach po 5 zawodników;

wyznaczeni przez nauczyciela liderzy na linii startu, pozostali zawodnicy, wg ustaleń drużyn, za nimi.

Suma miejsc na mecie zdobytych przez wszystkich członków zespołu decyduje o jego miejscu w klasyfikacji

drużynowej. W przypadku ukończenia biegu przez mniej niż 5 zawodników punktuje się kolejno na dalszych

miejscach najpierw drużyny, w których zawody ukończyło 4 zawodników, potem 3 itd....

Oddzielna klasyfikacja indywidualna i drużynowa dla poszczególnych biegów i kategorii.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych.

TENIS STOŁOWY DRUŻYNOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół **srs.szs.pl** zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzonych w 2007 i młodszy**.

Zespół liczy:

- 2 dziewczynki + 1 rezerwowa,

- 2 chłopców + 1 rezerwowy,

- obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów

1. Kolejność gier:

I rzut	II rzut	III rzut
A – X		A – Y
	Gra podwójna	
B – Y		B – X

1. Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych punktów.
2. Gry rozgrywane są do trzech wygranych setów (set będzie wygrany przez zawodnika lub parę, którzy pierwsi zdobędą 11 punktów) oprócz stanu gdy obaj zawodnicy zdobędą 10 pkt, wtedy set będzie wygrany przez pierwszego zawodnika, który w trakcie gry uzyska prowadzenie 2 pkt.
3. Zawodnik rezerwowy może występować w danym meczu tylko w grze podwójnej, a w kolejnym meczu może być zawodnikiem podstawowym.
4. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

BADMINTON DRUŻYNOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzonych w 2007 i młodszy**.

Zespół liczy:

- 2 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa,
- 2 chłopców + zawodnik rezerwowy,

3. obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów

1. Kolejność gier:

I rzut	II rzut	III rzut
A – X		A – Y
	Gra podwójna	
B – Y		B – X

2. Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych punktów.
3. Każda gra rozgrywana do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane do 11 pkt (bez prawa podwyższania)
4. Zawodnik może być wymieniony w trakcie meczu na rezerwowego, który gra na jego miejscu do końca spotkania.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

SZACHY DRUŻYNOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2007 i młodszy**.

- Drużyna składa się z 4 osób:

- I szachownica
- II szachownica
- III szachownica
- IV szachownica
- chłopiec lub dziewczyna
- chłopiec lub dziewczyna
- chłopiec lub dziewczyna
- dziewczyna,

2. Na szachownicy chłopca może zostać zgłoszona dziewczyna.
3. Skład drużyny obowiązuje przez cały turniej.
4. W zawodach obowiązują przepisy FIDE i PZSzach
5. Do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu upoważniony jest sędzia główny, którego decyzje

- są ostateczne.
6. Zaleca się wprowadzenie na każdym etapie rozgrywek kojarzenia komputerowego systemem ChessArbiter

II. Program zawodów

1. Zawody przeprowadzone są w formie drużynowej.
2. Zaleca się prowadzenie zawodów systemem szwajcarskim kontrolowanym na dystansie 7 rund (w przypadku rozgrywek wojewódzkich) i 11 rund (w przypadku rozgrywek ogólnopolskich);
3. Tempo gry, w przypadku posiadania zegarów elektronicznych 10 min + 5 sek na posunięcie w przypadku rozgrywek wojewódzkich i 20 minut + 10 sek. na posunięcie w przypadku finału ogólnopolskiego.
W przypadku nie posiadania zegarów elektronicznych 10-20 min. na partię dla zawodnika w rozgrywkach wojewódzkich.

III. Punktacja

O miejscu drużyny decyduje w kolejności:

1. punkty duże (meczowe 2, 1, 0)
2. suma punktów zdobytych przez zawodników (wygrana – 1 pkt; remis – 0,5 pkt, przegrana – 0 pkt).
3. wynik bezpośredniego spotkania,
4. lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach.

PŁYWANIE DRUŻYNOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

I. Uczestnictwo

W zawodach startują zespoły szkolne, uczniowie jednej szkoły **urodzeni w latach 2007 i młodsi**
Reprezentacja liczy 6 dziewcząt lub 6 chłopców.

Podczas zawodów w pływaniu sztafetowym odbędą się również zawody indywidualne:

25 metrów stylem motylkowym, grzbietowym, klasycznym i dowolnym.

Każdy uczestnik startuje w sztafecie i może tylko w 1 stylu indywidualnie.

Po płytkiej stronie basenu obowiązuje start z wody z odbicia od ściany (nie wolno skakać do wody).

W zawodach wojewódzkich startują mistrzowie powiatów.

II. Program zawodów

1. - Sztafeta 6×25 m stylem dowolnym dziewcząt

- Wyścigi indywidualne dziewcząt:

- 25 m stylem motylkowym – 1 zawodniczka,
- 25 m stylem klasycznym – 1 zawodniczka,
- 25 m stylem grzbietowym – 2 zawodniczki,
- 25 m stylem dowolnym – 2 zawodniczki

2. - Sztafeta 6 x 25m stylem dowolnym chłopców

- Wyścigi indywidualne chłopców:

- 25 m stylem motylkowym – 1 zawodnik,
- 25 m stylem klasycznym – 1 zawodnik,
- 25 m stylem grzbietowym – 2 zawodników,
- 25 m stylem dowolnym – 2 zawodników

III. Przepisy techniczne

- zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z przepisami PZP i FINA na pływalni 25 metrowej,
- każdy zawodnik ma prawo startu w 1 konkurencji indywidualnej i w 1 sztafecie,
- szkoła może wystawić tylko jedną drużynę w każdej kategorii,
- zawody przeprowadzone są seriami na czas, rozstawienie zawodników w poszczególnych seriach nastąpi na zasadach ogólnych.

IV. Punktacja drużynowa

Sklasyfikowane będą tylko zespoły, które wystawiły sztafetę. Punktację prowadzi się według zajętych miejsc w poszczególnych konkurencjach:

- w indywidualnych: I m. – 12 pkt, II m. – 10 pkt, III m. – 9 pkt itd.,
- w sztafecie: I m – 24 pkt, II m. – 20 pkt, III m. – 18 pkt itd.,
- do punktacji drużynowej zaliczać się będzie 6 wyników indywidualnych i wynik sztafety.

Drużyna, która nie wystawiła zawodnika w danym wyścigu, nie zdobywa punktów za dany wyścig, jednak nie

podlega dyskwalifikacji,

- zawodnik zdyskwalifikowany w danym wyścigu indywidualnym nie zdobywa punktów,
- w przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje miejsce sztafety, a dalej większa liczba zdobytych miejsc pierwszych, drugich itd.,
- prowadzi się oddzielnie punktację dla dziewcząt i chłopców,
- dodatkowy wyścig po wyczerpaniu w/w kryteriów.

KOSZYKÓWKA 3 x 3

Igrzyska Dzieci (rocznik 2008 i młodsi) dziewcząt i chłopców

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół **srs.szs.pl** zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.

Dyscyplina w roku szkolnym 2019/2020 nie jest objęta punktacją Pomorskiego WSZS. Mistrzowie powiatu mają prawo startu w finale wojewódzkim.

I. Uczestnictwo

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2008 i młodsi.**

II. Przepisy gry

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3 x 3 z jednym koszem (wysokość – 2,60 m), boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (4 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- **drużyna składa się z 4 zawodników** (3 zawodników na boisku i 1 rezerwowy),
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się piłką do gry w koszykówkę o rozmiarze 5,
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,

- rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu, drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki,
- **czas gry wynosi 7 minut**, zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych,
- drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,
- **drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 15 lub więcej punktów wygrywa mecz** przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi,
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym lub dwoma (gdy rzut był zza łuku),
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki,
- nie przyznaje się rzutów za faul w ataku,
- zmiana posiadania piłki przez którąkolwiek z drużyn, następująca po sytuacji martwej piłki (aut, faul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny,
- za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne,
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoślenie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”),
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę; jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk,
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony,
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora.
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,

· każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki,

III. Punktacja Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane spotkanie 1 punkt, za walkower 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-a) wynik (-i) meczu (-ów) pomiędzy tymi drużynami.

Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:

- a. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
- b. decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
- c. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach w danej grupie,
- d. decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.

Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

Jeżeli jedna (1) lub więcej drużyn zostaje sklasyfikowanych na którymkolwiek etapie zasad podanych powyżej, to procedury z punktu 2 stosuje się ponownie w stosunku do pozostałych niesklasyfikowanych drużyn.

„DWA OGNIĘ USPORTOWIONE„

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą obowiązkowo zarejestrować się przez system rejestracji szkół srs.szs.pl nie później niż do 30 września 2019 r.

Regulamin poprawiony, obowiązuje od roku szkolnego 2019/2020

I. Uczestnictwo

- Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w roczniku 2009 i młods.**
- Zespół składa się z 10 zawodników - 6 zawodników grających w polu, + „Matka” oraz 3-ch rezerwowych.
- W Finale Wojewódzkim startują Mistrzowie Półfinałów Wojewódzkich.
- Sędziowie: dwóch sędziów oraz sędzieja (uczeń) obsługujący tablicę punktową.

II. Przepisy gry

1. Gra toczy się na boisku o wymiarach 14x7 metrów (boisko do mini piłki siatkowej) podzielonym na dwie równe połowy. Poza boiskiem wytyczone pole poruszania się „Matek”, (plan boiska w załączeniu).
2. Gra odbywa się piłką do mini siatkówki.
3. Czas gry 2 x 6 - 8 minut plus 2 minuty przerwy. Po pierwszej połowie zespoły zmieniają strony boiska.
4. Przed rozpoczęciem gry dokonuje się losowania (zespół który wygrał losowanie ma prawo rozpocząć grę, lub wybrać połowę boiska).
5. Grę rozpoczyna „matka” podaniem piłki do swojego zawodnika.

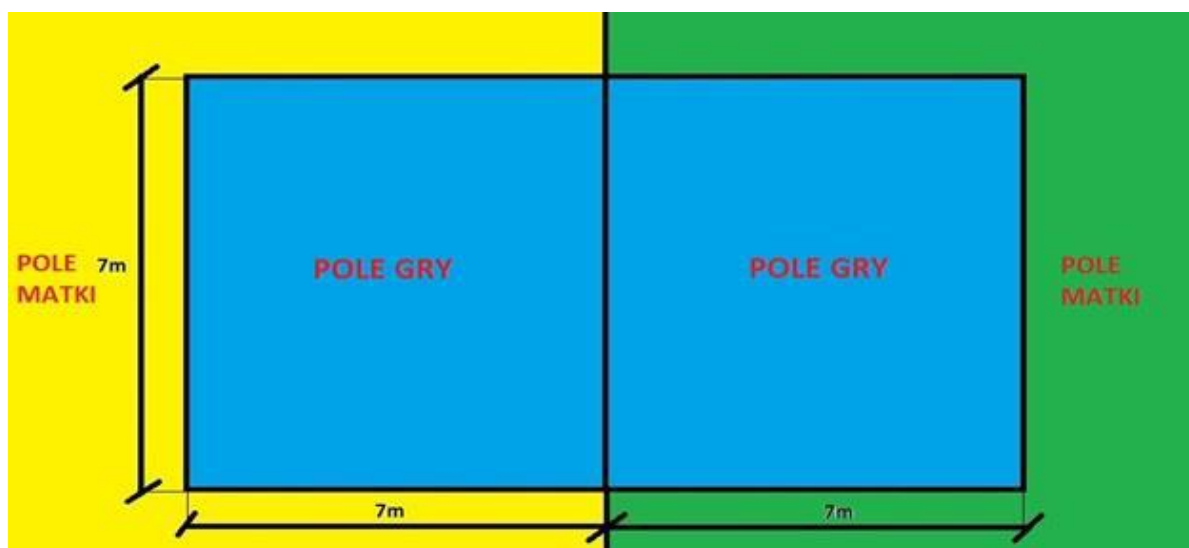
6. Zmiany zawodników tzw. „lotne”, dopuszczalna jest dowolna ilość zmian.
7. Jednorazowo zespół może wykonać na swojej połowie 2 podania, kolejne musi być wykonane jako podanie do „Matki” lub próba zbitcia przeciwnika.
8. Zawodnik z piłką w rękach nie może zrobić więcej niż 3 kroki, (nie dotyczy „Matki”- dowolna ilość kroków).
9. Jeżeli zawodnik rzucający piłkę przekroczy linię środkową boiska, piłka przechodzi na rzecz przeciwnika. Nie dotyczy to przekroczenia linii po oddanym rzucie (grę wznawia się podaniem piłki do własnego zespołu z tego samego miejsca gdzie nastąpiło przekroczenie linii).
10. Jeżeli podczas wykonywania podania lub chwytu piłki we własnym zespole, piłka lub zawodnik z piłką wyjdzie poza linię boczną lub końcową, to zespół traci piłkę (grę wznawia „Matka” zespołu przeciwnego).
11. Jeżeli rzucona piłka przekroczy linię boczną (aut), przechodzi ona na rzecz przeciwnika (grę wznawia się podaniem piłki do własnego zespołu z tego miejsca gdzie piłka przekroczyła linię).
12. Jeśli piłka po rzucie uderzy w ścianę za „Matką” i wróci na boisko, piłka oddawana jest „Matce”, niezależnie czy piłka wróci lub nie na boisko przeciwnika.
13. Niedozwolona jest gra na czas, w związku z tym mogą być wykonane tylko trzy przerzuty między zawodnikami a „Matką”. Czwarty rzut musi być próbą zbitcia zawodnika drużyny przeciwej.
14. Podanie piłki z autu przez „Matkę” do swojego zawodnika wlicza się w łączną ilość podań w zespole.
15. Sędzia ocenia czy zawodnik będący „Matką” stosuje grę na czas.
16. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zespół gra na czas odgwizduje stratę piłkę na rzecz przeciwnika (grę wznawia „Matka” przeciwnego zespołu).
17. Punkty zdobywa się poprzez trafienie piłką zawodnika lub kilku zawodników zespołu przeciwnego, przy czym piłka po trafieniu musi upaść na podłoże (w przypadku gdy odbita piłka jest złapana przez zawodnika tego samego lub przeciwnego zespołu punktu się nie przyznaje).
18. Jeżeli piłka trafi więcej niż jednego zawodnika i następnie upadnie na podłoże to za każdego trafionego zawodnika przyznaje się jeden punkt.
19. Polem trafienia jest ciało zawodnika z wyłączeniem głowy.
20. Gdy piłka trafia zawodnika w głowę, a następnie innego zawodnika w dowolną część ciała to oba trafienia są nieważne, a rzut uznany jest jako nieprawidłowy.
21. Po nieprawidłowym rzucie w głowę grę rozpoczyna „Matka” zespołu który wykonał rzut.
22. Jeżeli zawodnik uciekając przed zbitciem przekroczy pole własnej drużyny, zalicza się to jako zbitcie i punkt dla drużyny która wykonała rzut.
23. Jeżeli zawodnik po chwycie piłki rzuconej przez przeciwnika opuści pole gry lub chwyt nastąpi poza polem gry zalicza się to jako zbitcie i punkt dla drużyny która wykonała rzut.
24. Jeżeli zawodnik po chwycie piłki opuści ją na podłoże (kozłuje) następuje strata piłki.
25. Po trafieniu zawodnika grę rozpoczyna zawodnik trafiony ostatnio, wykonując podanie do zawodnika własnego zespołu lub do „Matki”.
26. Sędzia liczący punkty jest zobowiązany podawać wynik na bieżąco (po zdobyciu każdego kolejnego punktu).

III. Punktacja:

1. Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów.
2. O kolejności zespołów decyduje:
 - a) większa liczba zdobytych punktów,
 - b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:

- wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
- różnica małych punktów (zbić zdobytych i utraconych w spotkaniach tych drużyn),
- większa liczba zbić zdobytych w turnieju.

Plan boiska – Dwa Ognie



GRY I ZABAWY - SZTAFETY SPRAWNOŚCIOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą obowiązkowo zarejestrować się przez system rejestracji szkół srs.szs.pl nie później niż do 30 września 2019 r.

1. Warunki uczestnictwa:

Zespół składa się z 16 uczniów z jednej szkoły w tym:

- z 3 dziewcząt i 3 chłopców + 2 rezerwowych (dziewczynka i chłopiec), dzieci urodzone w roku 2011 i młodsi oraz;
- z 3 dziewcząt i 3 chłopców + 2 rezerwowych (dziewczynka i chłopiec), dzieci urodzone w roku 2010.

2. Przepisy gry i punktacja

Zawody zostaną przeprowadzone wg. zestawu gier i zabaw (zestaw w załączeniu).

Nowe - Za linią startu lub mety należy zaznaczyć 1-metrową strefę zmian.

Konkurencje będą punktowane wg systemu:

- dla 7 zespołów - I m. 8 pkt., II m. 6 pkt., III m. 5 pkt.,..... VII m.1 pkt.;

- dla 6 zespołów - Im. 7 pkt., II m. 5 pkt., III m. 4 pkt.,..... VI m. 1 pkt.;
- dla 5 zespołów - Im. 6 pkt., II m. 4 pkt., III m. 3 pkt.,..... V m. 1 pkt.
-

Na wszystkich etapach rozgrywek oraz Finale wojewódzkim **obowiązuje 8 podanych zabaw, cały zestaw.**

Dzieci startują na przemian (dziewczynka, chłopiec,-dz....-ch.).

Ostatni w rzędzie oznaczony jest szarfą lub numerem.

Przy równej ilości punktów o wyższej lokacie decyduje ilość wyższych miejsc w zabawach.

W konkurencjach technicznych ilość udanych prób daje sumę pkt. w zabawie, a zabawę wygrywa zespół, który zgromadzi więcej punktów.

Jeżeli nadal nie można ustalić kolejności końcowej, wówczas należy przeprowadzić dogrywkę między zainteresowanymi zespołami losując jedną z zabaw.

ZESTAW GIER I ZABAW

1. Bieg sztafetowy

Pierwszy z rzędu, z pałeczką sztafetową w ręku, biegnie do półmetka. Tam zmienia pałeczkę na woreczek gimnastyczny i wracając przekazuje woreczek następnemu zawodnikowi na linii zmian, który wykonuje to samo zadanie (wymienia woreczek na pałeczkę). Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie. Sprzęt: pałeczka sztafetowa, woreczek gimnastyczny, stojak (ustawiony na półmetku).



2. Bieg z kozłowaniem piłki

Pierwszy z rzędu biegnąc kozłuje piłkę koszykową, którą wymienia na piłkę siatkową w połowie drogi do półmetka, którą dalej kozłuje do półmetka. Obiegając półmetek chwytając piłkę i wracając biegiem ponownie zmienia piłkę siatkową na koszykową. Piłkę koszykową przekazuje na linii zmian następnemu zawodnikowi. Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

UWAGA – piłka przy zamianie znajduje się w kółku ringo z którego nie może wypaść podczas zamiany, w razie błędu należy wrócić i poprawić ułożenie piłki. Sprzęt: piłka koszykowa, piłka siatkowa, kółko ringo, stojak.



3. Wyścig pająków przodem

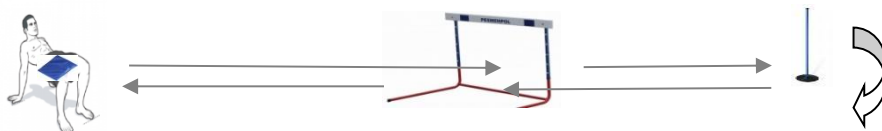
Pierwszy z rzędu wykonuje podpór tyłem i porusza się przodem do płotka z woreczkiem na brzuchu (ustawienie płotka w połowie drogi do półmetka).

Przechodzi pod płotkiem zostawia woreczek, wstaje i biegiem okrąża półmetek.

W drodze powrotnej przechodzi pod płotkiem, zabiera woreczek i trzymając woreczek w ręku dobiega do linii zmian i przekazuje go następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

UWAGA – jeżeli w trakcie wykonywania pajęczków woreczek spadnie z brzucha, należy przerwać ćwiczenie, poprawić ułożenie woreczka i dalej kontynuować zadanie. Sprzęt: woreczek, płotek, stojak.



4. Kopnięcie piłki siatkowej do bramki (płotek lub mała bramka do unihokeja).

Zawodnicy kolejno z wyznaczonego punktu kopią piłkę siatkową do płotka ustawionego w odległości około 5 m.

Wygrywa zespół, który najwięcej razy trafi piłką do płotka (bramki).

Sprzęt: piłka siatkowa, płotek (bramka).

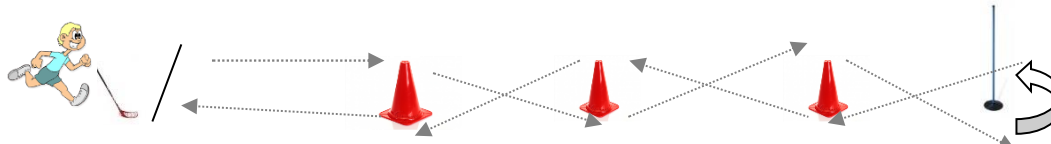


5. Slalom z piłką do unihokeja

Biegając slalomem między pachołkami zawodnik prowadzi piłkę kijem do unihokeja, obiega półmetek i wraca slalomem trzymając piłkę i kij w ręku. Piłkę i kij oddaje na linii zmian następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Sprzęt: kij i piłka do unihokeja, 3 pachołki, stojak.



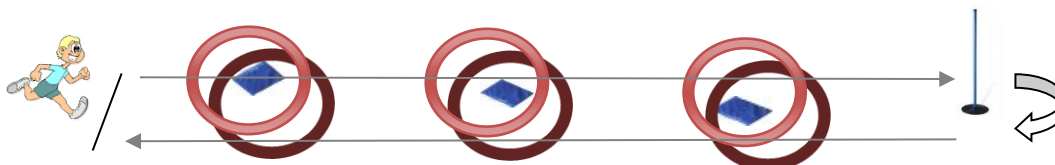
6. Sadzenie ziemniaków

Zawodnicy biegnąc do półmetka, sadzą ziemniaki (woreczki) do rozłożonych na trasie trzech pierścieni, a po jego osiągnięciu wracając zbierają ziemniaki (woreczki) i przekazują je na linii zmian następnemu zawodnikowi.

UWAGA - Woreczek powinien mieć kontakt z pierścieniem. Jeżeli nie ma kontaktu z pierścieniem należy wrócić i poprawić sadzenie ziemniaka.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Sprzęt: 3 woreczki, 3 pierścienie, stojak.



7. Slalom z piłką lekarską (1 kg.)

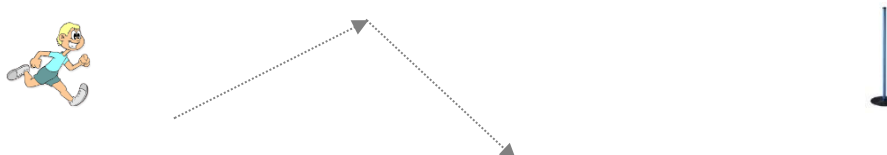
Pierwszy zawodnik rozpoczyna bieg tocząc piłkę pomiędzy pachołkami do półmetka.

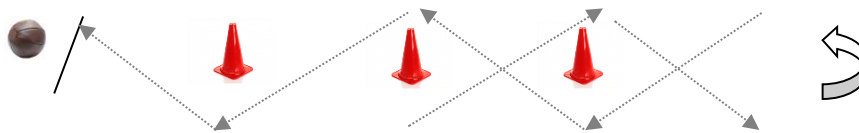
Okrążając półmetek wraca na linię zmian slalomem trzymając piłkę w ręku.

Piłkę na linii zmian przekazuje następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który poprawnie i najszybciej wykona zadanie.

Sprzęt: piłka lekarska (1kg), 3 pachołki, stojak.

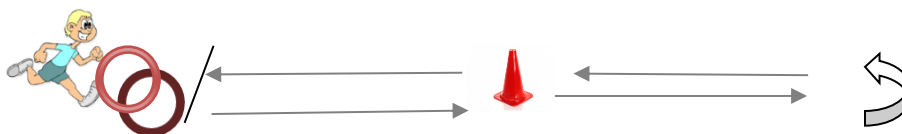




8. Bieg z pierścieniem.

Zawodnik biegnie z pierścieniem w rękę i zakłada go na pachołek, obiega półmetek, w drodze powrotnej zabiera pierścień, który oddaje następnemu zawodnikowi na linii zmian. Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

UWAGA - Pachołek znajduje się w połowie drogi do półmetka.
Sprzęt: pierścień, pachołek, stojak.



UWAGI!

Półmetek obowiązkowo należy obiegać. Zespoły są ustawione w rzędach.

W rzędach obowiązuje zasada: dziewczynka, chłopiec, dziewczynka, chłopiecitd. Ostatni w rzędzie oznaczony jest szarfą lub numerem (otrzymują od gospodarza imprezy).

Ustawienie rzędów - losowanie.

Zawodnik kończący daną zabawę siada na parkiecie (siad skrzyżny) za własnym rzędem. Za niedokładne wykonanie zadanie odejmowane będą punkty za daną zabawę.

BOWLING

1. ORGANIZATORZY:

- ✓ Centrum Sportu i Rekreacji U7, Gdański Zespół Schronisk i Sportu Szkolnego,

2. MIEJSCE ZAWODÓW:

- ✓ Centrum U7 Gdańsk, Plac Dominikański 7,

4. TERMINY:

Termin zostanie podany w osobnym komunikacie

5. UCZESTNICTWO:

- ✓ Uczestnictwo w zawodach jest bezpłatne.

6. DRUŻYNY:

- ✓ Drużyny składają się z pięciu zawodników uczniów jednej szkoły z klas IV – VI
- ✓ Istnieje podział na kategorię dziewcząt i chłopców

7. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ROZGRYWEK:

- ✓ W Międzyszkolnych Mistrzostwa Bowlingowych poszczególne 5-osobowe reprezentacje grają na własnych torach nie rywalizując bezpośrednio między sobą,
- ✓ Uzyskane wyniki są zapisywane, a następnie zestawiane z wynikami innych drużyn,
- ✓ Wszyscy uczniowie mają po 2 gry, z których suma punktów jest wliczana do klasyfikacji drużynowej,
- ✓ Eliminacje trwać będą po 3 dni na obiekcie Centrum U7 z uwzględnieniem:
 - ✓ **I dzień: Szkoły Podstawowe klasy młodsze,**
 - ✓ **II dzień: Szkoły Podstawowe klasy starsze,**
 - ✓ **III dzień: Szkoły Ponadgimnazjalne.**

8. ZGŁOSZENIA:

- ✓ Termin zawodów oraz termin zgłoszeń i rezerwacji torów zostaną podane w terminie późniejszym.
- ✓ Na zawody opiekun zespołu szkolnego zobowiązany jest dostarczyć zgłoszenia (które powinno zawierać numer szkoły, imię i nazwisko uczniów, imię i nazwisko opiekuna, oraz telefon kontaktowy).

9. NAGRODY:

- ✓ Puchary, medale i nagrody rzeczowe są ufundowane przez Gdański Ośrodek Kultury Fizycznej, Centrum U7 oraz sponsorów imprezy,
- ✓ Rozdanie nagród (pucharów, dyplomów i nagród rzeczowych) nastąpi bezpośrednio po zakończeniu Finału Wojewódzkiego Międzyszkolnych Mistrzostw Bowlingowych (styczeń/luty 2019),
- ✓ Nagrody otrzymają trzy najlepsze szkoły oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców oraz zwycięzcy indywidualni każdej z kategorii.

10 SPRAWY ORGANIZACYJNE:

- ✓ Uczniowie powinni cechować się dobrym stanem zdrowia potwierdzonym przez lekarza ,
- ✓ Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na obiekcie .

11. INNE:

- ✓ Organizator zastrzega sobie prawo interpretacji powyższego regulaminu,
- ✓ Opiekunowie drużyn szkolnych odpowiadają za młodzież znajdującą się na obiekcie U7 podczas zawodów,
- ✓ Wyniki oraz zdjęcia dostępne będą na stronie internetowej www.u7.pl i www.gzsiss.pl,
- ✓ Dodatkowe informacje pod nr. telefonu: 607 247 777 – Dział marketingu Centrum U7

WIOŚLARSTWO HALOWE

Koordynator Patryk Pszczółkowski/Monika Myszk ZSO nr 6

Igrzyska Dzieci (rocznik 2007-2008) dystans 250 m. dziewcząt i chłopców

1. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewczęta i chłopcy,
- reprezentacja składa się z maksymalnie 6 uczennic/uczniów **urodzonych w latach 2007-2008**
- reprezentacja może składać się z mniejszej ilości uczennic/uczniów

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

- Każdy reprezentant wiosłuje na ergometrze dystans 250 metrów uzyskując czas przejazdu.
- Wśród wszystkich uczestników ustala się klasyfikację indywidualną pierwszych 30 najlepszych wyników według uzyskanych czasów.
- W przypadku uzyskania tego samego czasu o lepszym miejscu decyduje mniejsza masa ciała.
- Pierwszych 30 uczniów zdobywa punkty dla szkoły:

1 miejsce - 40 punktów, 2 miejsce - 35 punktów, 3 miejsce -30 punktów,
4 miejsce - 28 punktów, 5 miejsce - 26 punktów, 6 miejsce - 25 punktów,
7 miejsce- 24 punkty..... 30 miejsce 1 punkt

- Suma zdobytych punktów przez uczniów danej szkoły decyduje o miejscu w klasyfikacji szkoły.

Igrzyska Dzieci (rocznik 2009 i młodsi) dystans 100m. dziewcząt i chłopców

1. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewczęta i chłopcy,
- reprezentacja składa się z maksymalnie 6 uczennic/uczniów urodzonych w latach 2009 i młodszy
- reprezentacja może składać się z mniejszej ilości uczennic/uczniów

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

- Każdy reprezentant wiosłuje na ergometrze dystans 250 metrów uzyskując czas przejazdu.
- Wśród wszystkich uczestników ustala się klasyfikację indywidualną pierwszych 30 najlepszych wyników według uzyskanych czasów.
- W przypadku uzyskania tego samego czasu o lepszym miejscu decyduje mniejsza masa ciała.
- Pierwszych 30 uczniów zdobywa punkty dla szkoły:

1 miejsce - 40 punktów, 2 miejsce- 35 punktów, 3 miejsce -30 punktów,
4- miejsce 28 punktów, 5 miejsce- 26 punktów, 6 miejsce- 25 punktów,
7 miejsce- 24 punkty..... 30 miejsce 1 punkt

- Suma zdobytych punktów przez uczniów danej szkoły decyduje o miejscu w klasyfikacji szkoły

„KWADRANT”

1. **Liczba graczy** - cztery dziewczynki i czterech chłopców (kolejność ustawienia dowolna).
2. **Ustawienie** – jedna drużyna rozstawia się wewnątrz pola boiska na „polu walki”, druga zaś, równa liczebnie, w szeregu z lewej strony „gniazda”, twarzą w kierunku „pola walki”.
3. **Cel gry** – każdy z graczy w „gnieździe” powinien tak rzucić piłkę, aby po rzuceniu jej, miał jak najwięcej czasu na obiegnięcie dookoła „pola walki” po zewnętrznej stronie pachołków zwanych bazami, przez co zdobywa punkt dla swojej drużyny.
4. **Czas gry** – 2 x 10 min. Pierwszą połowę rozpoczyna drużyna A, drugą połowę drużyna B.
5. **Przebieg gry** - Pierwszy gracz drużyny będącej w „gnieździe” na sygnał gwizdka rzuca z rozbiegu piłkę ręczną sprzed linii rzutu, w taki sposób, aby upadła ona na „pole walki” (**piłkę rzućmy sposobem górnym lub półgórnym jednorącz**). Gdy mu się to uda, biegnie do pierwszej bazy z prawej strony, a jeśli oceni, że zdąży nim chwytający odrzuci piłkę do „gniazda” lub nie zbiję go biegnie dalej, do drugiej bazy. Po bardzo silnym rzucie może obieć wszystkie bazy. Jeśli rzut jest słabszy – dobiega do pierwszej lub drugiej bazy – gdzie staje i trzyma się pachołka. Po rzuceniu piłki przez następnego gracza może obiegać pole dalej, aż do obiegnięcia całego i zdobycia punktu dla drużyny. Jeżeli obiegnie wszystkie bazy ze swojego rzutu, zdobywa dla drużyny 2 punkty. Zawodnik, który stoi przy bazie, może biec tylko wówczas, gdy piłka zostaje rzucona przez drugiego zawodnika i jest w ruchu. Stojący na „polu walki” starają się w jakikolwiek sposób chwycić piłkę. Nie wolno im świadomie blokować drogi między bazami. Jeżeli piłka zostanie złapana z powietrza przez zawodnika na „polu walki” (tzn. nie upadnie na podłogę, nie uderzy o ścianę lub nie odbije się od innego zawodnika), może (nie musi) on przebiec z nią przez linię rzutu. Jeżeli zdecyduje się przebiec, następuje zmiana boisk. Gdy zawodnik obiegający bazy, zdąży przed

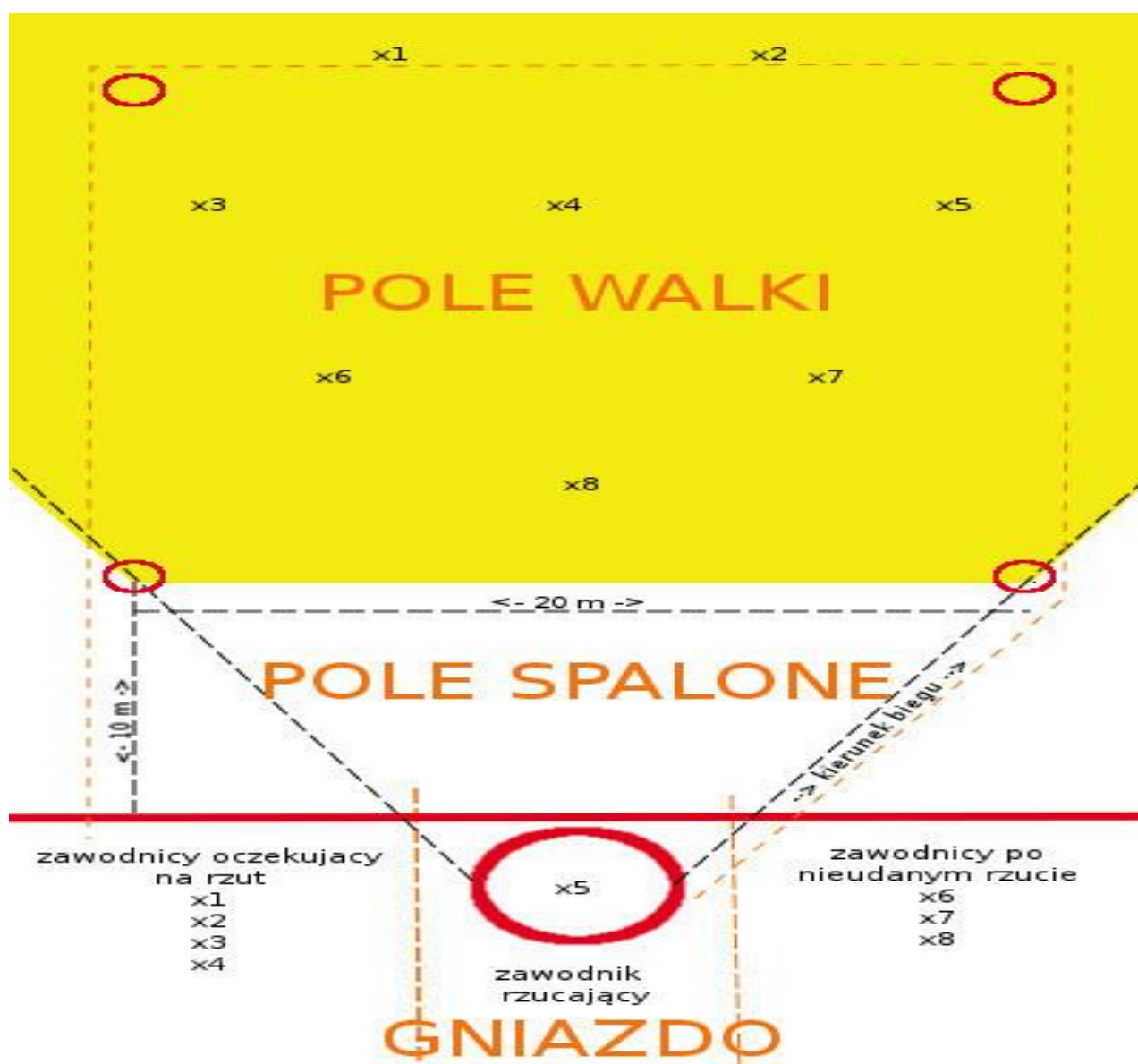
zawodnikiem z piłką przebiec linię rzutu, zdobywa przed zmianą punkt dla drużyny. W przypadku odbicia się piłki od podłogi lub ściany, należy ją jak najszybciej odrzucić za linię rzutu, aby przeciwnik nie zdążył dobiec do następnej bazy. Po przekroczeniu piłki przez linię rzutu, zawodnik, który był między bazami cofa się do najbliższej bazy, którą obiegł. Gracza obiegającego bazy można „zbić” piłką (tylko między bazami), wówczas drużyna, która „zbiła” zdobywa punkt. Jeśli graczowi uda się obiec boisko i wrócić na pole wyrzucania, wówczas zdobywa jeden punkt dla swojej drużyny. Zwycięża drużyna, która zdobędzie większą ilość punktów w określonym czasie.

Zmiana pól następuje gdy:

- 1) którykolwiek gracz z drużyny znajdujący się na „polu walki” schwyci piłkę „z powietrza” i przebiegnie linię rzutu. Piłka wcześniej nie może dotknąć ziemi, ściany lub innego zawodnika,
- 2) wszyscy gracze drużyny rzucającej nie dobiegają do „gniazda” (gniazdo zostanie puste), a piłka zostanie przerzucona przez linię rzutu,
- 3) gracz rzucający, przebiegający między pachołkami zostanie „zbity” przez któregoś z graczy z boiska,
- 4) jeżeli piłka spadnie w obrębie pola „spalony” lub zawodnik rzucający z gniazda przekroczy linię rzutu wraz z piłką.

Uwaga! Zawodnicy w „gnieździe” muszą przestrzegać wcześniej ustalonej kolejności rzutu.

Układ boiska, na którym będą rozgrywane mecze:



SZTAFETY SPRAWNOŚCIOWE KLAS „0”

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół srs.szs.pl nie później niż do **30 września 2019 r.**

I. Warunki uczestnictwa:

Zespół składa się z 8 uczniów z jednej szkoły w tym:

- z 4 dziewcząt i 4 chłopców + 2 rezerwowych (1 dziewczynka i 1 chłopiec), **dzieci urodzone w roku 2013**

II. Przepisy gry i punktacja

Turniej przeprowadzony zostanie wg. zestawu gier i zabaw (zestaw w załączeniu).

Wybór ilości zabaw zostanie ustalony na odprawie przed zawodami.

Konkurencje będą punktowane wg systemu:

- dla 7 zespołów - Im. 8 pkt., II m. 6 pkt., III m. 5 pkt.,..... VII m.1 pkt.
- dla 6 zespołów - Im. 7 pkt., II m. 5 pkt., III m. 4 pkt.,..... VI m. 1 pkt.
- dla 5 zespołów - Im. 6 pkt., II m. 4 pkt., III m. 3 pkt.,..... V m. 1 pkt.

Na wszystkich etapach rozgrywek oraz Finale wojewódzkim obowiązuje 10 podanych zabaw. Na odprawie, przed każdym etapem rozgrywek, z pośród obowiązującego zestawu 10 zabaw zostanie wylosowany zestaw 5 zabaw, który będzie obowiązywał podczas danego etapu rozgrywek. Dzieci startują na przemian (dziewczynka, chłopiec, -dz....-ch.). Ostatni w rzędzie oznaczony jest szarfą lub numerem. Przy równej ilości punktów o wyższej lokacie decyduje ilość wyższych miejsc w zabawach. W konkurencjach technicznych ilość udanych prób daje sumę pkt. w zabawie, a zabawę wygrywa zespół, który zgromadzi więcej punktów. Jeżeli nadal nie można ustalić kolejności końcowej, wówczas należy przeprowadzić dogrywkę między zainteresowanymi zespołami losując jedną z pięciu zabaw.

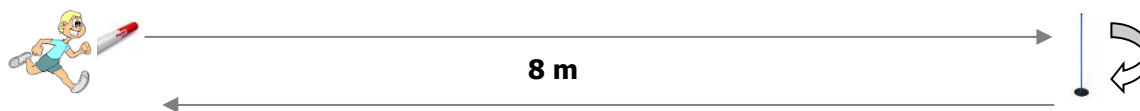
Zestaw zabaw: Sztafety klas „0”

1. Bieg sztafetowy

Pierwszy z rzędu, z pałeczką sztafetową w ręku, biegnie do półmetka. Tam zmienia pałeczkę na woreczek gimnastyczny i wracając przekazuje woreczek następnemu zawodnikowi na linii zmian, który wykonuje to samo zadanie (wymienia woreczek na pałeczkę).

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Sprzęt: pałeczka sztafetowa, woreczek gimnastyczny, stojak (ustawiony na półmetku).



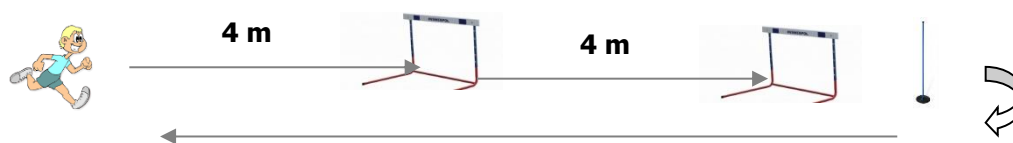
2. Bieg pod płotkami

Dwa płotki (wysokość 90cm) ustawione 4 i 8 metrów od linii startu.

Pierwszy uczeń z rzędu z woreczkiem w ręku biegnie do półmetka przechodząc pod płotkami. Omija stojak i wracając nie przechodzi już pod płotkami. Jeżeli dziecko przewróci płotek musi go poprawić (może pomóc sędzia lub nauczyciel).

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Sprzęt: 2 płotki, woreczek gimnastyczny, stojak (ustawiony na półmetku).



3. Bieg z dwoma ringami.

Pierwszy uczeń z rzędu biegnie i osadza na 2 bliższych pachołkach po kółku. Dziecko samodzielnie poprawia błędy jak przewrócony pachołek, źle nałożone ringo. Po obiegnięciu ostatniego pachołka (półmetek) wraca zabierając ringa z pachołków. Kończy podając ringa kolejnemu dziecku i ustawia się na końcu rzędu.

Zabawa kończy się gdy rozpoczynający otrzyma kółka i uniesie je do góry.

Wygrywa zespół, który najszybciej ukończy wyścig.

Sprzęt: 3 pachołki, 2 ringa .





4. Czworakowanie.

Stojak ustawiony 8m. od linii startu. Pierwsza osoba przechodzi do stojaka na czworaka, omija go i wraca biegiem do swojego rzędu. Start następnej osoby następuje poprzez klepięcie zawodnika (w ramię, dłoń, plecy).



5. Celne oko

Każdy uczestnik dostaje 2 woreczki, hula – hop ustawiony 3 m od linii startu. Zawodnicy po kolei celują woreczkami do hula – hop. Punktujemy woreczki, które znajdują się w środku obręczy. O kolejności końcowej decyduje suma punktowanych woreczków.



SZTAFETY SPRAWNOŚCIOWE KLAS „1”

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół srs.szs.pl nie później niż do **30 września 2019 r.**

III. Warunki uczestnictwa:

Zespół składa się z 8 uczniów z jednej szkoły w tym:

- z 3 dziewcząt i 3 chłopców + 2 rezerwowych (dziewczynka i chłopiec), **dzieci urodzone w roku 2012**

IV. Przepisy gry i punktacja

Turniej przeprowadzony zostanie wg. zestawu gier i zabaw (zestaw w załączeniu). Konkurencje będą punktowane wg systemu:

- dla 7 zespołów - Im. 8 pkt., II m. 6 pkt., III m. 5 pkt.,..... VII m.1 pkt.
- dla 6 zespołów - Im. 7 pkt., II m. 5 pkt., III m. 4 pkt.,..... VI m. 1 pkt.
- dla 5 zespołów - Im. 6 pkt., II m. 4 pkt., III m. 3 pkt.,..... V m. 1 pkt.

Na wszystkich etapach obowiązuje 5 podanych zabaw.
Dzieci startują na przemian (dziewczynka, chłopiec,-dz....-ch.).
Ostatni w rzędzie oznaczony jest szarfą lub numerem.
Przy równej ilości punktów o wyższej lokacie decyduje ilość wyższych miejsc w zabawach.
W konkurencjach technicznych ilość udanych prób daje sumę pkt. w zabawie, a zabawę wygrywa zespół, który zgromadzi więcej punktów.
Jeżeli nadal nie można ustalić kolejności końcowej, wówczas należy przeprowadzić dogrywkę między zainteresowanymi zespołami losując jedną z pięciu zabaw.

Zestaw zabaw: Sztafety klas „1”

1. Bieg sztafetowy

Pierwszy z rzędu, z pałeczką sztafetową w ręku, biegnie do półmetka.
Tam zmienia pałeczkę na woreczek gimnastyczny i wracając przekazuje woreczek następnemu zawodnikowi na linii zmian, który wykonuje to samo zadanie (wymienia woreczek na pałeczkę).

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.
Sprzęt: pałeczka sztafetowa, woreczek gimnastyczny, stojak (ustawiony na półmetku).

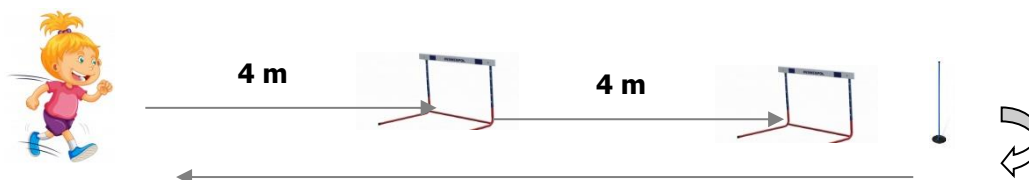


2. Bieg pod płótkami

Dwa płotki (wysokość 90cm) ustawione 4 i 8 metrów od linii startu.

Pierwszy uczeń z rzędu z woreczkiem w ręku biegnie do półmetka przechodząc pod płótkami. Omija stojak i wracając nie przechodzi już pod płótkami. Jeżeli dziecko przewróci płótek musi go poprawić (może pomóc sędzia lub nauczyciel).

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.
Sprzęt: 2 płotki, woreczek gimnastyczny, stojak (ustawiony na półmetku).



3. Bieg z dwoma ringami.

Pierwszy uczeń z rzędu biegnie i osadza na 2 bliższych pachołkach po kółku. Dziecko samodzielnie poprawia błędy jak przewrócony pachołek, źle nałożone ringo. Po obiegnięciu ostatniego pachołka (półmetek) wraca zabierając ringa z pachołków. Kończy podając ringa kolejnemu dziecku i ustawia się na końcu rzędu.

Zabawa kończy się gdy rozpoczynający otrzyma kółka i uniesie je do góry.

Wygrywa zespół, który najszybciej ukończył wyścig.

Sprzęt: 3 pachołki, 2 ringa .





4. Czworakowanie.

Stojak ustawiony 8m. od linii startu. Pierwsza osoba przechodzi do stojaka na czworaka, omija go i wraca biegiem do swojego rzędu. Start następnej osoby następuje poprzez klepięcie zawodnika (w ramię, dłoń, plecy).



5. Celne oko

Każdy uczestnik dostaje 2 woreczki, hula – hop ustawiony 3 m od linii startu. Zawodnicy po kolei celują woreczkami do hula – hop. Punktujemy woreczki, które znajdują się w środku obręczy. O kolejności końcowej decyduje suma punktowanych woreczków.

