

# IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ

## REGULAMINY SZCZEGÓŁOWE

### KOSZYKÓWKA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

#### I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie szkoły **rocznik 2005- 2006**
- zespół liczy 8 - 12 zawodników w całym turnieju.

#### II. Przepisy gry:

1. Czas gry: 4 x 8 minut /ryczałt/ z przerwami między I i II kwartą 2 min., a między II i III kwartą 10 min., a między III i IV 2 minuty.
2. Po 4-rech przewinieniach indywidualnych zawodnik musi opuścić boisko.
3. W razie remisu zarządza się 4 minutowe dogrywki.
4. Obowiązuje przepis 4 -ech przewinień dla zespołu w każdej kwarcie, po których wykonywane są rzuty wolne.
5. Zawody nie mogą się rozpocząć jeżeli zespół nie liczy 8 zawodników.
6. W razie remisu zarządza się 5 minutowe dogrywki.
7. Czas akcji – 24 sekundy. Piłkę trzeba wprowadzić na pole przeciwnika w ciągu 8 sekund.
8. Nowe 14 sekund zostają przyznane, gdy piłka dotyka obręczy po zbiórce w ataku.
9. Rzuty wolne są wykonywane za każdy faul obrońców po czwartym faulu drużyny w każdej kwarcie.
10. W każdej kwarcie zespół ma prawo do 1-minutowej przerwy. W czwartej kwarcie dodatkowo jeszcze jedną.
11. Rozgrywki dziewcząt odbywać się będą piłką nr 6, chłopców piłką nr 7.

#### 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.
3. 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.

# PIŁKA SIATKOWA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

## I. Uczestnictwo

1. drużynę stanowią uczniowie szkoły **rocznik 2005 – 2006**
2. zespół liczy 12 zawodników.

## II. Przepisy gry

Wysokość siatki:

**dziewczęta 215 cm**

**chłopcy: 235 cm**

Spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się do 25 punktów, trzeci decydujący set do 15 pkt.

## III. Punktacja

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- a. wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”)
- b. większa liczba zdobytych punktów,
- c. większa liczba zwycięstw,
- d. większy stosunek setów,
- e. większy stosunek „małych” punktów,

# PIŁKA RĘCZNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

## I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie szkoły **rocznik 2005 – 2006**
- zespół liczy do 14 zawodników

## II. Przepisy gry

- czas gry: 2 x 20 minut + 5 minut przerwy.
- obowiązują rozmiary piłki: nr 1 (50-52 cm) – dziewczęta; nr 2 ( 54-56)- chłopcy
- przy większej liczbie spotkań dziennie zaleca się skracanie czasu gry.
- dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu.
- zmieniony jest przepis dotyczący zmian; zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie meczu, a nie tylko wtedy, gdy drużyna zmieniająca zawodnika jest w posiadaniu piłki
- drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu.
- zakaz używania kleju.

## III. Punktacja

1. Za wyniki osiągnięte w poszczególnych zawodach przyznaje się:
  - 1) 3 pkt. – za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry
  - 2) 2 pkt. - za zwycięstwo po rzutach karnych,
  - 3) 1 pkt. - za porażkę po rzutach karnych,
  - 4) 0 pkt. - za porażkę w regulaminowym czasie gry.
2. O kolejności zespołów decydują kolejno:
  1. Większa liczba zdobytych punktów,
  2. Jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę sama liczbę punktów:
    - a. większa liczba punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami
    - b. większa dodatnia różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
    - c. większa liczba zdobytych bramek w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
    - d. większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich meczów;
    - e. większa liczba zdobytych bramek we wszystkich zawodach;
    - f. losowanie.

W meczach kończących się w podstawowym czasie gry remisem wynik zawodów zalicza się do tabeli (rzuty karne po regulaminowym czasie gry służą jedynie wyłonieniu zwycięzcy i nie są zaliczane do wyniku meczu oraz statystyk indywidualnych).

## PIŁKA NOŻNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2005 - 2006**
  - oddzielne zawody dla dziewcząt i chłopców - zespół liczy 12 zawodników w całym turnieju.
- Gospodarz zawodów ma OBOWIAZEK 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 x2 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 „5”,
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 trwająca 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 **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### 1. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie szkoły **urodzeni w 2005 - 2006**
- zespół składa się z 12 zawodników w tym 5 zawodników w polu + bramkarz i 6 rezerwowych zawodników.
- zawody rozgrywane są oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.

### 2. Przepisy gry

Wymiary boiska szer. 18-20 m dł. 36-40 m.

- czas gry: 3 tercje x 5-10 minut + 2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora)
- ostatnia minuta meczu jest zatrzymywana na każdy gwizdek sędziego.
- pole bramkowe: szerokość 5 m długość 4 m,
- pole przed bramkowe szerokość 2,5 m długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 3,5 m od linii końcowej boiska)
- bramki 160 x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 x 105 cm)

### 3. Punktacja

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

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

## SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### 1. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców
- reprezentacja składa się z 10 uczniów/uczennic danej szkoły **urodzeni w 2005 - 2006**

### 2. Program zawodów

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

- dziewczęta 10 x 800 - 1000 m
- chłopcy 10 x 1200 -1500 m

### 3. Sposób przeprowadzenia zawodów

- bieg zostanie rozegrany w formie sztafety, zawodnicy startujący na pierwszej zmianie biegną ze startu wspólnego.
- strefa zmiany wynosi 20 m (10 m przed i za linią startu).

## Do finału wojewódzkiego awansują dwa najlepsze zespoły z mistrzostw Gdańska

### ➤ UWAGA NUMERY STARTOWE POWINNY BYĆ ZAZNACZONE PISMEM ARABSKIM

Powiat M. Gdańsk I - I Zespół Gdańsk – numer startowy - od 1(1)- do 1 (10)

Powiat M. Gdańsk XXI - II Zespół Gdańsk – numer startowy - od 21(1)-do 21 (10)

## DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### 1. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców
- reprezentacja składa się z 5 uczniów/uczennic danej szkoły **urodzeni w 2005 - 2006**

### II. Program zawodów

Biegi na dystansach :  
dziewczęta 1500 m  
chłopcy 2000 m

1. Dystanse dostosowane do warunków terenowych, ukształtowania terenu i innych czynników
2. Start wspólny w poszczególnych kategoriach, z tym, że drużyny ustawiają się w rzędach 5 zawodników; wyznaczeni przez nauczyciela liderzy na linii startu, pozostali zawodnicy, wg ustaleń drużyn, za nimi.
3. Suma miejsc na mecie zdobytych przez wszystkich członków zespołu decyduje o jego miejscu w klasyfikacji drużynowej.
4. 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....
5. Oddzielna klasyfikacja indywidualna dziewcząt i chłopców.

## TENIS STOŁOWY DRUŻYNOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### I. Uczestnictwo

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- Drużynę stanowią uczniowie szkoły **urodzeni w 2005 - 2006** Zespół liczy:
  - 2 dziewczynki + 1 rezerwowa,
  - 2 chłopców + 1 rezerwowy,
- obowiązuje ten sam skład przez cały turniej

### II. Sposób przeprowadzenia zawodów

- Kolejność gier: 

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

- Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych punktów.
- 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.

- Zawodnik rezerwowy może występować w danym meczu tylko w grze podwójnej, a w kolejnym meczu może być zawodnikiem podstawowym.
- System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

## BADMINTON DRUŻYNOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły **urodzeni w 2005 - 2006**  
Zespół liczy:
  - 2 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa,
  - 2 chłopców + zawodnik rezerwowy,
  - obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

### II. Sposób przeprowadzenia zawodów

1. Kolejność gier:	I rzut	II rzut	III rzut
	A – X	Gra podwójna	A – Y
	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 **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie szkoły, **urodzeni w 2005 - 2006**
- drużyna składa się z 4 osób:
  - I szachownica
  - II szachownica
  - III szachownica
  - IV szachownica
  - chłopiec lub dziewczyna
  - chłopiec lub dziewczyna
  - chłopiec lub dziewczyna
  - dziewczyna,
- Skład i kolejność zawodników w drużynie nie może ulec zmianie w trakcie rozgrywek.
- Na szachownicy chłopca może zostać zgłoszona dziewczyna.
- Skład drużyny obowiązuje przez cały turniej.
- W zawodach obowiązują przepisy FIDE i PZSzach.

Do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu upoważniony jest sędzia główny, którego

decyzje są ostateczne.

Zaleca się wprowadzenie na każdym etapie rozgrywek kojarzenia komputerowego systemem ChessArbiter

### II. Program zawodów

- zawody przeprowadzone są w formie drużynowej.
- zaleca się prowadzenie zawodów systemem szwajcarskim kontrolowanym na dystansie 7 rund (w przypadku rozgrywek wojewódzkich) i 11 rund (w przypadku rozgrywek ogólnopolskich);
- 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:

- punkty duże (meczowe 2, 1, 0)
- suma punktów zdobytych przez zawodników (wygrana – 1 pkt; remis – 0,5 pkt, przegrana – 0 pkt).
- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach,
- dodatkowy mecz po wyczerpaniu w/w kryteriów,

## PŁYWANIE DRUŻYNOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### Regulamin zmieniony. Startuje inna ilość zawodników.

#### I. Uczestnictwo

Reprezentacja składa się z 6 dziewcząt lub 6 chłopców, **urodzonych w latach 2005- 2006.**

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

Podczas zawodów w pływaniu sztafetowym odbędą się również zawody indywidualne:

50 metrów stylem motylkowym, grzbietowym, klasycznym i dowolnym.

#### II. Program zawodów

1. - Sztafeta 6×50 m stylem dowolnym dziewcząt

- Wyścigi indywidualne dziewcząt:

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

2. - Sztafeta 6 x 50 m stylem dowolnym chłopców

- Wyścigi indywidualne chłopców:

- 50 m stylem motylkowym – 1 zawodnik,
- 50 m stylem klasycznym – 1 zawodnik,
- 50 m stylem grzbietowym – 2 zawodników,
- 50 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 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

Sklassyfikowane 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. – 19 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 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.

## SIATKÓWKA PLAŻOWA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### I. Uczestnictwo

W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły **urodzonych w latach 2005- 2006.**
- zespół liczy 2 zawodników + 1 rezerwowi

### II. Przepisy gry

1. Finały wojewódzkie w siatkówce plażowej, w których udział weźmie 6 drużyn, zwycięzców półfinałów wojewódzkich rozegrane zostaną systemem „każdy z każdym”.
2. Boisko o wymiarach 16 x 8 m
3. Wysokość siatki:
  - **dziewczęta: 215 cm**
  - **chłopcy: 235 cm**
4. Spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się do 15 punktów przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów, trzeci decydujący set do 11 pkt przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów.
5. Zawodnik rezerwowi ma prawo wejść wyłącznie raz na boisko w trakcie meczu – bez prawa zmiany powrotnej.
6. Kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta ( zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu po losowaniu).
7. Każda akcja mająca na celu skierowanie piłki w kierunku przeciwnika, z wyjątkiem zagrywki i bloku, jest traktowana jako atak.
8. Każda pierwsza pika ( w tym również z zagrywki) nie może być odbita oburącz górną (palcami).

### III. Punktacja

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- a. wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”).
- b. większa liczba zdobytych punktów,
- c. większa liczba zwycięstw,
- d. większy stosunek setów,
- e. większy stosunek „małych” punktów

## KOSZYKÓWKA 3 x 3

**Igrzyska Młodzieży Szkolnej (rocznik 2006) dziewcząt i chłopców**



Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

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 2006 r.**

## II. Przepisy gry

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3 x 3 z jednym koszem (wysokość – 3,05 m), boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarzy” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- drużyna składa się z 4 zawodników (**3 zawodników na boisku i 1 rezerwowy**), **trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun**,
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się piłką do gry w koszykówkę o rozmiarze 6 dla dziewcząt, natomiast 7 dla chłopców,
- 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 wykoślowanie 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 (-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.

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.

## LEKKA ATLETYKA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) nie później niż do **30 września 2019 r.**

### I Regulamin zawodów:

1. W zawodach startuje młodzież, uczniowie **szkoły rocznik 2005 – 2006**
2. W zawodach obowiązuje regulamin GOM, a następnie przepisy PZLA.
3. Obowiązuje sprzęt dla grupy wiekowej młodzików:
4. Konkurencje:

**Dziewczęta:** 100m, 300m, 600m, 1000m, sztafeta 4x100m, skok w dal, skok wzwyż, kula (3kg),

**Chłopcy:** 100m, 300m, 600m, 1000m, 2000m, sztafeta 4x100m, skok w dal, skok wzwyż, kula (5kg)

Zawodnik ma prawo startu w dwóch konkurencjach i sztafecie, a w przypadku biegów na 600m i dłuższych w jednym z nich i sztafecie.

5. Na zawody szkoła/ miasto/gmina/powiat wystawia jedną sztafetę.
6. Sztafetę tworzą uczniowie jednej szkoły lub może to być reprezentacja miasta/gminy/powiatu.
7. Zawodnik startujący w sztafecie nie obciąża limitów startujących z powiatu.
8. W biegach na 100m, zostaną eliminacje i finał ( o awansie do finału decydują osiągnięte czasy ), pozostałe biegi – serie na czas.
9. W konkurencjach technicznych - 4 próby bez finału.
10. W zawodach można startować w kolcach do 6 mm (nie dłuższych).
11. Na finał młodzież zgłasza się z własnymi numerami startowymi oraz pałeczkami (startujący w sztafecie).
12. W danej konkurencji musi wystartować min. 6 zawodników/zawodniczek, aby zostały naliczone punkty,
13. Medale zostaną przyznane przy przynajmniej 3 startujących zawodnikach/zawodniczkach
14. Numery powiatów są stałe:

## WIOŚLARSTWO HALOWE

Koordinator Patryk Pszczółkowski/Monika Myszk ZSO nr 6

**Igrzyska Młodzieży Szkolnej (rocznik 2005 i młodszy) dystans 500 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 2005-2006
- reprezentacja może składać się z mniejszej ilości uczennic/uczniów

### 2. Sposób przeprowadzenia zawodów

Każdy reprezentant wiosłuje na ergometrze dystans 500 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.

## SMOCZE ŁODZIE NA BASENIE

## Igrzyska Młodzieży Szkolnej (rocznik 2005-2006) dziewcząt i chłopców

### 1. Uczestnictwo

- Drużynę stanowią uczniowie/uczennice jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2005 - 2006
- Zespół liczy maksymalnie 8 zawodników/zawodniczek. (6 wiosłujących i 2 rezerwowych)

### 2. Przepisy rywalizacji

- Zawody przeprowadzone są na pływalni na jednej standardowej smoczey łodzi
- Sześciuosobowe osady siedzą twarzą do siebie na krańcach łodzi na trzech skrajnych ławkach.
- Startujemy na komendę „GOTOWI-UWAGA-GO!” przy czym dopiero na „GO” można wiosłować. W przypadku falstartu powtarzamy rywalizację. Dwa falstarty osady w jednej rywalizacji daje przegrany pojedynek.
- Rywalizacja rozstrzygnięta jest po przeciągnięciu łodzi na stronę przeciwnika na odległość 2,50 metra. Rywalizacja trwa maksymalnie 60 sekund, dotknięcie brzegu, zatopienie łodzi przerywa rywalizację i wynik zostaje zaliczony. Osoby rezerwowe, które mogą być zmieniane w kolejnych biegach.
- Rywalizacja składa się z rozgrywek grupowych oraz fazy pucharowej. W przypadku zgłoszenia się 8 lub więcej drużyn faza pucharowa będzie od fazy ćwierćfinałowej.
- Wiosła zabezpiecza organizator. Starujemy tylko na wiosłach organizatora.
- Za wygraną rywalizację drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegraną 1 punkt, za walkower lub dyskwalifikację 0 punktów.
- O kolejności zespołów decydują kolejno:
  - większa liczba zdobytych punktów
  - jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-a) wynik rywalizacji pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli to nie daje rozstrzygnięcia-decyduje los/rzut monetą.
- Dokładny sposób przeprowadzenia zawodów i zostanie podany na odprawie nauczycieli w dniu zawodów i zależy od ilości zgłoszonych szkół

## **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.
- ✓ Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły **urodzonych w latach 2005- 2006.**

### 6. DRUŻYNY:

- ✓ Drużyny składają się z pięciu zawodników uczniów jednej szkoły z klas VII – VIII i/lub gimnazjum
- ✓ 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](http://www.u7.pl) i [www.gzsiss.pl](http://www.gzsiss.pl),
- ✓ Dodatkowe informacje pod nr. telefonu: 607 247 777 – Dział marketingu Centrum U7