

LICEALIADA

KOSZYKÓWKA

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

1. Uczestnictwo

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców.
- drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkołyienne).
- zespół liczy 8 - 12 zawodników (w turnieju).

2. Przepisy gry

- czas gry: 4 x 8 minut /ryczałt /z przerwami między I i II kwartą 2 min., a między II i III kwartą 10 – 15 min., a między III i IV 2 minuty.
- zawody nie mogą się rozpocząć jeżeli zespół nie liczy 8 zawodników. W razie remisu zarządza się 5 minutowe dogrywki.
- w każdej kwarcie zespół ma prawo do dyspozycji jedną jednominutową przerwę. W czwartej kwarcie dodatkowo jeszcze jedną.
- rozgrywki dziewcząt odbywać się będą piłką nr 6, chłopców piłką nr 7

3. 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 (-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.

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.

PIŁKA SIATKOWA

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

1. Uczestnictwo

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców.
- drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkołyienne).
- zespół liczy 12 zawodników (w turnieju).

2. Przepisy gry

Wysokość siatki:



GDAŃSKI ZESPÓŁ SCHRONISK I SPORTU SZKOLNEGO

80-314 Gdańsk; Al. Grunwaldzka 244, tel./fax 346-03-03

<http://www.gokf.gda.pl>, E-mail: biuro@ssm.gda.pl;

- dziewczęta: 224 cm
- chłopcy: 243 cm

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

3. Punktacja

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”),
- większa liczba zdobytych punktów,
- większa liczba zwycięstw,
- większy stosunek setów,
- większy stosunek „małych” punktów,

PIŁKA RĘCZNA

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

1. Uczestnictwo

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców.
- drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkoły dzienne). - zespół liczy 14 zawodników (w turnieju).

2. Przepisy gry

- czas gry: 2 x 25 minut + 5 minut przerwy. (w systemie turniejowym czas gry dostosowany jest do liczby rozgrywanych meczów).
- obowiązują rozmiary piłki: nr 2 (54-56 cm) – dziewczęta; nr 3 (56-58)- chłopcy
- drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu.
- 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.

3. 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 drużyn w trakcie rozgrywek decydują kolejno:

- większa liczba zdobytych punktów;
- jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - większa liczba punktów zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa dodatnia różnica bramek z meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa liczba zdobytych bramek w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich meczów;
 - większa liczba zdobytych bramek we wszystkich meczach;
 - losowanie.

3. 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 nie później niż do **30 września 2019 r.**



GDAŃSKI ZESPÓŁ SCHRONISK I SPORTU SZKOLNEGO

80-314 Gdańsk; Al. Grunwaldzka 244, tel./fax 346-03-03

<http://www.gokf.gda.pl>, E-mail: biuro@ssm.gda.pl;

I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkoły dzienne).
 - oddzielne zawody dla dziewcząt i chłopców
 - zespół liczy 12 zawodników w całym turnieju.
- Gospodarz zawodów ma OBOWIĄZEK 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 półk 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 wygranego 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 nie później niż do **30 września 2019 r.**

I. Uczestnictwo

1. drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkoły dzienne).
2. zespół składa się z 12 zawodników w tym 5 zawodników w polu + bramkarz i 6 rezerwowych graczy.
3. zawody rozgrywane są oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.

II. 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).
- pole bramkowe: szerokość 5 m x 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)

III. Punktacja

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- a. większa liczba zdobytych punktów
- b. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
 - 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,
- c. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami.

SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

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

I. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców
- reprezentacja składa się z 10 uczniów/uczennic jednej szkoły ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkoły dzienne).

II. Program zawodów

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

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

III. Sposób przeprowadzenia zawodów

- bieg zostanie rozegrany w formie sztafety, zawodnicy startujący na pierwszej zmianie biegną ze startu



GDAŃSKI ZESPÓŁ SCHRONISK I SPORTU SZKOLNEGO

80-314 Gdańsk; Al. Grunwaldzka 244, tel./fax 346-03-03

<http://www.gokf.gda.pl>, E-mail: biuro@ssm.gda.pl;

wspólnego.

- strefa zmiany wynosi 20 m (10 metrów 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 - od21(1)-do21 (10)

DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

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

I. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- zespół składa się z 5 uczniów/uczennic jednej szkoły ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkoły dzienne).

II. Program zawodów

Biegi na dystansach :

- dziewczęta 1500 m
- chłopcy 2500 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 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....

TENIS STOŁOWY DRUŻYNOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół 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 ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkoły dzienne).

Zespół liczy:



Gdański Zespół
Schronisk
i Sportu
Szkolnego

GDAŃSKI ZESPÓŁ SCHRONISK I SPORTU SZKOLNEGO

80-314 Gdańsk; Al. Grunwaldzka 244, tel./fax 346-03-03

<http://www.gokf.gda.pl>, E-mail: biuro@ssm.gda.pl;

- 2 dziewczyny + 1 zawodniczka rezerwowa,
- 2 chłopców + 1 zawodnik rezerwowi,
- obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów

1. Kolejność gier:	I rzut A – X	II rzut	III rzut 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 rezerwowi 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

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół 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 ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkołyienne).

Zespół liczy:

- 2 dziewczyny + 1 zawodniczka rezerwowa,
- 2 chłopców + 1 zawodnik rezerwowi,
- obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów

1. Kolejność gier:	I rzut A – X	II rzut	III rzut 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 rezerwowi 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.

SZACHY DRUŻYNOWE

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

I. Uczestnictwo

- Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkołyienne).
- drużyna składa się z 4 osób:
 - I szachownica
 - chłopiec lub dziewczyna

- II szachownica - chłopiec lub dziewczyna
 - III szachownica - chłopiec lub dziewczyna
 - IV szachownica - dziewczyna,
3. skład i kolejność zawodników w drużynie nie może ulec zmianie w trakcie rozgrywek.
 4. na szachownicy chłopca może zostać zgłoszona dziewczyna.
 5. skład drużyny obowiązuje przez cały turniej.
 6. w zawodach obowiązują przepisy FIDE i PZSzach.
 7. Do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu upoważniony jest sędzia główny, którego decyzje są ostateczne
 8. zaleca się wprowadzenie na każdym etapie rozgrywek kojarzenia komputerowego systemem ChessArbiter

2. 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.

3. Punktacja

- O miejscu drużyny decyduje w kolejności:
- punkty duże (mecze 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.

SIATKÓWKA PLAŻOWA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół 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 ponadpodstawowej, **rocznik 2000 i młodsi** (szkołyienne).
Zespół liczy 2 zawodników + 1 rezerwowi

II. Przepisy gry

4. Finały wojewódzkie w siatkówce plażowej, w których udział weźmie 6 drużyn, zwycięzców półfinałów wojewódzkich rozegrane zostaną systemem „każdy z każdym”.
5. Boisko o wymiarach 16 x 8 m
6. Wysokość siatki:
 - dziewczęta 224 cm
 - chłopcy: 243 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:

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

KOSZYKÓWKA 3 x 3

Licealiada (rocznik 2003 - 2004) dziewcząt i chłopców

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół 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 ponadpodstawowej **rocznik 2003 - 2004**

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 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 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:



Gdański Zespół
Schronisk
i Sportu
Szkolnego

GDAŃSKI ZESPÓŁ SCHRONISK I SPORTU SZKOLNEGO

80-314 Gdańsk; Al. Grunwaldzka 244, tel./fax 346-03-03

<http://www.gokf.gda.pl>, E-mail: biuro@ssm.gda.pl;

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

INDYWIDUALNA LEKKOATLETYKA

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

STARTUJĄCY: W zawodach startują uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej **rocznik 2000 i młodsi** (szkoły dzienne).

REGULAMIN: W zawodach obowiązuje regulamin GOM, a następnie przepisy PZLA.

PROGRAM:

Dziewczęta: 100m, 400m, 800m, 1500 m, 4x100m, skok w dal, wzwyż, kula (4kg),

Chłopcy: 100m, 400m, 800 m, 1500m, 4x100m, skok w dal, wzwyż, kula (6kg)

- Zawodnik ma prawo startu w dwóch konkurencjach + sztafeta
- Na zawody szkoła/miasto/gmina/powiat wystawia jedną sztafetę
- Biegający na 800m i 1500m mają prawo startu w jednej konkurencji
- W biegach 100m – serie na czas w finale 8 najlepszych czasów
- W pozostałych biegach klasyfikacja na podstawie osiągniętych w seriach wyników
- W konkurencjach technicznych – 4 próby bez finałów
- Sztafetę tworzą uczniowie jednej szkoły lub może to być reprezentacja miasta/gminy/powiatu
- W zawodach można startować w kolcach do 6 mm (nie dłuższych).
- Na finał młodzież zgłasza się z własnymi numerami startowymi oraz pałeczkami (startujący w sztafecie).
- W danej konkurencji musi wystartować min. 6 zawodników/zawodniczek, aby zostały naliczone punkty,
- Medale zostaną przyznane przy przynajmniej 3 startujących zawodnikach/zawodniczkach

SMOCZE ŁODZIE NA BASENIE

Licealiada (rocznik 2000 i młodsi) dziewcząt i chłopców

1. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie/uczennice jednej szkoły ponadpodstawowej **urodzeni w roku 2000 i młodsi.**
- 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 (-ą) 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

WIOŚLARSTWO HALOWE

Koordynator Patryk Pszczołkowski / Monika Myszk ZSO nr 6

Licealiada (rocznik 2000 i młodszy) dystans 1000 m. dziewcząt i chłopców

1. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewczęta i chłopcy,
- reprezentacja składa się z maksymalnie 6 uczennic/uczniów jednej szkoły ponadpodstawowej **urodzeni w roku 2000 i młodszy**.
- reprezentacja może składać się z mniejszej ilości uczennic/uczniów

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

Każdy reprezentant wiosłuje na ergometrze dystans 1000 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.

BOWLING

1. ORGANIZATORZY:

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

2. MIEJSCA 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 ponadpodstawowej **urodzonych w roku 2000 i młodszy**.
- ✓ 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