

SYSTEM ZAWODÓW DLA UCZNIÓW ur. w 2008 i młodszych

Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszym regulaminem oraz zasadami szczegółowymi zawartymi w kalendarzach wojewódzkich.

W sprawach przepisów dyscyplin nie ujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.

REGULAMINY SZCZEGÓŁOWE

1. 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 2020 roku.

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2008 i młodszy.
2. Zespół liczy 10 -12 zawodników/zawodniczek.
3. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. Przepisy gry

1. Czas gry w turnieju: 4 x 6 minut,
2. Piłka: rozmiar „5”.
1. KOSZE NISKIE- na gminnym i powiatowym poziomie rozgrywek, do ustalenia między zainteresowanymi:
 - 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.
2. KOSZE WYSOKIE - **obowiązują na półfinałach i finałach wojewódzkich**
 - mecze powinny być rozgrywane na koszach zawieszonych na wysokości 305 cm.
 - wyznacza się linię 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, mogą zostać zmienieni w pierwszej i drugiej kwarcie za dowolnego zawodnika występującego w tej kwarcie

Gdy zespół składa się z 10 zawodników, w przypadku kontuzji lub wykluczenia zawodnika (I lub II kwarta), zespół kończy grać kwartę w składzie 3-4 osobowym.

Obowiązuje:

- a. obrona “każdy swego” (zakaz gry obroną strefową)
- b. przepis dotyczący błędu „połowy” (powrót piłki na pole obrony),
- c. przepis dotyczący błędu 3 sekund,
- d. przepis dotyczący błędu 5 sekund.
- e. w przypadku remisu zarządza się 3 minutowe dogrywki.
- f. w wypadku nieprzestrzegania przepisu „krycia każdy swego” i po zwróceniu uwagi trenerowi, odgwisdywany jest faul techniczny B (faul ławki). Karą jest rzut wolny, a po nim piłka zostaje przyznana jest drużynie, która wykonywała rzut.
- g. o przewinieniach technicznych dla zawodników i trenerów decyduje sędzia zgodnie z przepisami PZKosz.

h. za przewinienie dokonane na zawodniku rzucającym celnie do kosza przyznaje się dodatkowy rzut.

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 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 różnica koszy pomiędzy zdobytymi a straconymi 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 turnieju.
 - d. decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w turnieju.

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

3. Jeżeli jedna 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.

2. 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 2020 roku.

I. Uczestnictwo:

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2008 i młodszy.
2. W skład zespołu wchodzi 8-10 zawodniczek/zawodników (w całym turnieju). W przypadku mniejszej niż

8

zawodników w zespole, zespół nie będzie dopuszczony do zawodów.

3. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. Przepisy gry:

- wymiary boiska: 14 m x 7 m
- wysokość siatki: dziewczęta 215 cm, chłopcy 224 cm
- obowiązuje rozmiar piłki nr 5 (MOLTEN lub MIKASA)

➤ SYSEM GRY

- w skład zespołu wchodzi 8+2 rezerwowych zawodników (w całym turnieju),
- mecz rozgrywany jest w formie dwóch setów do 25 punktów przy zachowaniu przy zachowaniu różnicy 2 punktów,
- w przypadku remisu rozgrywany jest 3 set do 15 przy zachowaniu różnicy 2 punktów,
- każdy zespół ma prawo do wykorzystania 2 przerw (30 s) podczas każdego seta,
- w pierwszym secie gra 4 zawodników/czek + wyznaczony do tej czwórki 1 rezerwowy,
- w drugim secie pozostałych 5 zawodników/czek,
- w trzecim secie, rozgrywanym w przypadku remisu w setach, gra dowolna czwórka, wyznaczona z dziesiątki,

- skład CZWÓREK ustalony i zapisywany jest przez trenera /opiekuna zespołu przed rozpoczęciem turnieju i nie może być zmieniony przez cały turniej (kartę z ustalonym składem zawodników przechowuje sędzia, który sprawdza skład „4” przed każdym meczem).

➤ **ZAGRYWKA**

- Obowiązuje rotacyjna kolejność wykonywania zagrywki,
- piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub upuszczeniu w dół z jednej lub obydwu dłoni,
- dozwolone jest tylko jedno podrzucenie lub upuszczenie piłki. Dopuszczalne jest kozłowanie piłki oraz przekładanie jej z ręki do ręki,
- w momencie uderzenia piłki przy zagrywce lub w momencie odbicia się przy zagrywce z wysokości, zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) oraz podłoża na zewnątrz strefy zagrywki,
- po uderzeniu piłki zawodnik może opaść również poza strefę zagrywki lub na boisko,
- zawodnik zagrywający nie wykonuje akcji w bloku i ataku z piłką powyżej górnej taśmy w każdym miejscu na boisku,
- kolejność zagrywania określona jest przez ustawienie początkowe zespołu, zapisane na kartce i kontrolowane przez sędziego. Jeśli zespół przyjmujący piłkę z zagrywki zdobywa prawo do wykonywania zagrywki, zawodnicy dokonują rotacji zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

➤ **BŁĄD ROTACJI**

Błąd kolejności zagrywania powstaje, gdy zagrywka, nie jest wykonana zgodnie z ustawieniem początkowym

zespołu. Prowadzi to do następujących konsekwencji:

- 1) zespół przeciwny zdobywa punkt i prawo do zagrywki,
- 2) porządek rotacji zawodników jest korygowany.

➤ **BŁĘDY ZWIĄZANE Z USTAWIENIEM**

Zawodnik który wykonał zagrywkę znajduje się na pozycji zagrywającego do czasu zmiany rotacji. Zawodnik

na pozycji zagrywającego ma ograniczenia w grze związane z zakazem blokowania oraz w grze i atakowania z wysokości. Zawodnik ten podczas ustawienia do przyjęcia zagrywki traktowany jest jako zawodnik II linii. Pozostali zawodnicy traktowani są jako zawodnicy I linii i powinni zajmować swoje pozycje zgodnie z rotacją.

➤ **ZMIANY**

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).

Zawodnik rezerwowy może wejść na boisko tylko jeden raz w secie na miejsce zawodnika z ustawienia początkowego i może być zmieniony tylko przez tego samego zawodnika, za którego wszedł.

III. Punktacja

1. Przyznawane punkty:

- za wygrane spotkanie 2-0 drużyna, która zwyciężyła otrzymuje 3 punkty,
- za wygrane spotkanie 2-1 drużyna, która zwyciężyła otrzymuje 2 punkty,

za przegrane spotkanie 1-2 drużyna, która przegrała otrzymuje 1 punkt,
za przegrane spotkanie 0-2 drużyna, która przegrała otrzymuje 0 punktów.

2. O kolejności zespołów decydują kolejno:
 - a. większa suma zdobytych punktów,
 - b. jeżeli dwie drużyny uzyskają taką samą liczbę punktów o kolejności miejsc decyduje bezpośrednio spotkanie pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
 - c. jeżeli trzy lub więcej drużyn uzyska taką samą liczbę punktów należy utworzyć małą tabelę pomiędzy zainteresowanymi zespołami i o kolejności miejsc decyduje:
 - większa suma zdobytych punktów,
 - lepszy (wyższy) stosunek setów wygranych do przegranych,
 - lepszy (wyższy) stosunek małych punktów, zdobytych do straconych,
 - jeśli pomiędzy 2 drużynami nie wyłoniono zwycięzcy to decyduje bezpośrednio spotkanie,
 - jeśli pomiędzy 3 lub więcej drużynami nie wyłoniono zwycięzcy to decydują kolejno sety, małe punkty z dużej tabeli,
 - jeśli w/w warunki nie pozwoliły na wyłonienie zwycięzcy o kolejności decyduje losowanie pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

3. 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 2020 roku.

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2008 i młodsi.
2. Zespół liczy maksymalnie 14 zawodniczek /zawodników.
3. Gospodarz zawodów ma obowiązek zapewnić: piłki do gry, znaczniki dla zespołów. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. Przepisy gry

1. Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nie określone w regulaminie – zgodnie z przepisami ZPRP.
2. Należy grać na boisku o wymiarach długość od 32 do 40 m i szerokość od 16 do 20 m.
3. Na boisku może znajdować się łącznie z bramkarzem 7 zawodników,
4. Piłka: zaleca się granie piłkami rozmiar 1 (junior), ale dopuszczalne są dla chłopców również piłki rozmiar 2 (damskie)
 - tj. dla dziewcząt obwód piłki 50-52cm, a dla chłopców 54-56cm.
5. Czas gry 2 x 12 minut z 5min przerwą.
6. Dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu.
7. Zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie meczu, a nie tylko wtedy, gdy drużyna zmieniająca zawodnika jest w posiadaniu piłki.
8. Czas wykluczenia zawodnika 1 min.
9. Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania środków klejących piłkę.
10. Drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu.
11. Rzuty karne: W przypadku uzyskania remisu w meczu, zarządza się rzuty karne, które wykonuje 5 ustalonych przez

trenera zawodników. W przypadku kolejnego remisu zawodnicy wykonują rzuty karne do skutku.

IV. Punktacja

1. Za wyniki osiągnięte w poszczególnych zawodach przyznaje się:
 - 3 pkt. – za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry
 - 2 pkt. - za zwycięstwo po rzutach karnych,
 - 1 pkt. - za porażkę po rzutach karnych,
 - 0 pkt. - za porażkę w regulaminowym czasie gry.
2. O kolejności drużyn w trakcie rozgrywek decydują kolejno:
 - a) większa liczba zdobytych punktów;
 - b) 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).

4. 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 2020 roku.

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2008 i młodsi, oddzielne zawody dla dziewcząt i chłopców.
2. Zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek /zawodników (w całym turnieju).
3. Gospodarz zawodów ma obowiązek zapewnić: piłki do gry, znaczniki dla zespołów. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

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 „4”,
6. Pole karne: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półkuk 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. Wybicie piłki z autu powinno być wykonane nogą z linii bocznej boiska (piłka stojąca).
19. 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.

5. 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 2020 roku.

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2008 i młodszy.
2. Zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców.
3. Zespół składa się maksymalnie z 12 zawodniczek/ zawodników: 5 na boisku + bramkarz i 6 rezerwowych.
4. Gospodarz zawodów ma obowiązek zapewnić: piłki do gry, znaczniki dla zespołów. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. Przepisy gry

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

przepisami PZU.

Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłeczek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z

własnymi piłeczkami.

1. czas gry 3 tercje x 5- 6 minut + 1–2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora)
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)

Dopuszcza się w rozgrywkach miejskich/gminnych hale o mniejszych rozmiarach niż przewidują przepisy PZU, minimalna

wielkość boiska 24m x 12m. Na mniejszych halach zmniejszamy ilość zawodników na boisku.

III. Punktacja

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

O kolejności miejsc zespołów decyduje:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. gdy dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - a. wynik bezpośredniego spotkania lub mała tabela - między zainteresowanymi zespołami (większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami)
 - b. lepsza różnica bramek - większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
 - c. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
3. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi drużynami.

6. LEKKOATLETYKA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2020 roku.

6.1 TRÓJBÓJ LEKKOATLETYCZNY

I. Uczestnictwo:

1. W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców.
2. Reprezentacja składa się z 5 uczniów/uczennic urodzonych w 2010 i młodszych.
3. W zawodach startują mistrzowie powiatów.

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 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.

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,
 - następujące po sobie,
- 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 wspomogą program zliczający wprowadzane dane.

6.2 CZWÓRBÓJ LEKKOATLETYCZNY

I. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic urodzonych w 2008 i młodszych.

II. Program zawodów

- bieg 60 m,
- rzut piłką palantową (do 150 g),
- skok (dla całego zespołu) w dal ze strefy lub wwyż ,
- 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 fałstarcie 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, a jeżeli to nie wytoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

6.3 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 2020 roku.

I. Uczestnictwo

1. W zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców.
2. Reprezentacja szkoły składa się z 6 uczniów/uczennic urodzonych w roku 2008 i młodszych.

II. Program zawodów Opcja na rok szkolny 2020/2021

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

- dziewczęta 6 x 600m – 800m
- chłopcy 6 x 800m – 1000m

6.4 DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

I. Uczestnictwo

1. W zawodach startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców
2. Zespół składa się z 5 uczniów/uczennic szkoły, rocznik 2008 i młodszy.
3. W zawodach prawo startu mają również zawodnicy, którzy zajęli miejsca 1-3 w zawodach szczebla powiatowego, jeżeli ich drużyna nie awansowała. Zawodnicy indywidualnie nie punktuja dla szkół w rywalizacji drużynowej.

II. Program zawodów

Biegi na dystansach :

dziewczeta 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....

Sposób sporządzania klasyfikacji - oddzielna klasyfikacja drużynowa i indywidualna dla dziewcząt i chłopców.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych.

7. TENIS STOŁOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2020 roku.

I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2008r i młodszy.
Zespół liczy: 2 dziewczynki + 1 rezerwowa lub 2 chłopcy + 1 rezerwowy.
3. Obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłeczek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłeczkami.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów

1. Kolejność gier:

I rzut

A – X

II rzut

III rzut

A – Y

Gra podwójna

B – Y

B – X

2. Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych gier.
3. Gry rozgrywane są do dwóch lub trzech wygranych setów w zawodach gminnych i powiatowych (w zależności od liczby drużyn w turnieju). Półfinał i finał wojewódzki i rozgrywamy do trzech wygranych setów. Sety gra się do 11 pkt z zachowaniem min. 2-punktowej przewagi.
4. Zawodnik rezerwowy może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
5. W przypadku kontuzji zawodnika, potwierdzonej przez opiekę medyczną, możemy wprowadzić do gry zawodnika rezerwowego.
6. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.
7. Zawodnicy zobowiązani są posiadać własny przepisowy sprzęt sportowy.

III. Punktacja

- a. Za wygrane spotkanie 3:0 drużyna otrzymuje 3 punkty,
- b. za wygrane spotkanie z wynikiem 3:1 lub 3:2 drużyna otrzymuje 2 pkt,
- c. za przegrane spotkanie z wynikiem 2:3 drużyna otrzymuje 1 pkt
- d. za przegrane spotkanie 0:3, 1:3 drużyna otrzymuje 0 punktów.

O kolejności decyduje:

- większa liczba zdobytych dużych punktów,
 - przy tej samej ilości dużych punktów w przypadku dwóch drużyn decyduje bezpośrednie spotkanie ,
 - przy tej samej ilości dużych punktów trzech drużyn decyduje stosunek setów a następnie stosunek małych punktów
- liczony tylko z meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami .

Sprawy meczowe nieujęte w niniejszym regulaminie regulują aktualne przepisy PZTS.

8. BADMINTON

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2020 roku.

I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczennice/uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roku 2008 i młodsi. Zespół liczy: 2-3 dziewczynki lub 2-3 chłopców,
3. Obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie lotek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi lotkami.

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 gier.
3. Gry rozgrywane są do dwóch lub trzech wygranych setów w zawodach gminnych i powiatowych (w zależności od liczby drużyn w turnieju). Półfinał i finał wojewódzki i rozgrywamy do trzech wygranych setów.
4. Sety gra się do 15 pkt (bez prawa podwyższania).
5. Zawodnik rezerwowy może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
6. W przypadku kontuzji zawodnika, potwierdzonej przez opiekę medyczną, możemy wprowadzić do gry zawodnika rezerwowego.
7. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.
8. SPRZĘT: Zalecamy lotki firmy Yonex, model MAVIS 350 lub MAVIS 2000. Podczas zawodów organizowanych w systemie Współzawodnictwa Sportowego Szkół nie gramy lotkami piórowymi (takim sprzętem dysponują nieliczne szkoły).

III. Punktacja

- a. Za wygrane spotkanie 3:0 drużyna otrzymuje 3 punkty,
- b. za wygrane spotkanie z wynikiem 3:1 lub 3:2 drużyna otrzymuje 2 pkt,
- c. za przegrane spotkanie z wynikiem 2:3 drużyna otrzymuje 1 pkt
- d. za przegrane spotkanie 0:3, 1:3 drużyna otrzymuje 0 punktów.

O kolejności decyduje:

- większa liczba zdobytych dużych punktów,
- przy tej samej ilości dużych punktów w przypadku dwóch drużyn decyduje bezpośrednie spotkanie ,
- przy tej samej ilości dużych punktów trzech drużyn decyduje stosunek setów a następnie stosunek małych punktów (lotek) liczony tylko z meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami .

9. SZACHY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2020 roku.

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roku 2008 i młodszy.
2. Drużyna składa się z 4 zawodników:
 - I szachownica - chłopiec lub dziewczyna
 - II szachownica - chłopiec lub dziewczyna
 - III szachownica - chłopiec lub dziewczyna
 - IV szachownica - 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. System rozgrywek

1. Zawody przeprowadzone są w formie drużynowej.
2. Zaleca się prowadzenie zawodów systemem szwajcarskim kontrolowanym na dystansie 7 -9 rund (w przypadku rozgrywek wojewódzkich).
3. Tempo gry, w przypadku posiadania zegarów elektronicznych 10 – 15 min. na partię dla zawodnika.

III. Punktacja

1. Kolejność miejsc w zawodach ustalona będzie na podstawie liczby zdobytych dużych punktów (tzw. meczowych):
wygranie meczu - 2 p., remis – 1 p., przegrana - 0 p.,
2. a przy ich równej ilości punktów decydują kolejno:
 - suma punktów małych zdobytych na wszystkich szachownicach (wygrana 1p., remis 0,5p., przegrana- 0p.),
 - wartościowanie pełne Buchholza,
 - wynik bezpośredniego spotkania,
 - lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach.

10. PŁYWANIE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2020 roku.

I. Uczestnictwo

1. W zawodach startują zespoły szkolne, uczniowie jednej szkoły urodzeni w latach 2008 i młodszy
2. **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.
3. Każdy uczestnik startuje w sztafecie i oraz indywidualnie - w jednym, wybranym stylu. Po płytkiej stronie basenu.
4. Obowiązuje start z wody z odbicia od ściany (nie wolno skakać do wody).
5. **W zawodach wojewódzkich startują mistrzowie powiatów**

II. Program zawodów

1. - Sztafeta 6x25 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.

V. 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.

12. KOSZYKÓWKA 3 x 3

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2020 roku.

I. Uczestnictwo

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- Drużyna składa się z 4 zawodniczek/ zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik),
- Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej **urodzeni w 2009 i młodszy**.
- Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

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,
- 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 8 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 jednominutowa 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,
- gdy zespół nie ma zawodnika rezerwowego albo jeden z zawodników musi zejść z boiska za przewinienie niesportowe lub z powodu kontuzji, to zespół może dokończyć mecz w składzie dwóch zawodników,
- 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,
- uważa się, że zawodnik znajduje się „za łukiem”, kiedy żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani łuku,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się zawsze drużynie broniącej,
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki,
- zawodnik, który popełnił 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-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:

- 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 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 OGNIE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą obowiązkowo zarejestrować się przez system rejestracji szkół srs.szs.pl nie później niż do 30 września 2020 r.

Regulamin poprawiony, obowiązuje od roku szkolnego 2020/2021

I. Uczestnictwo

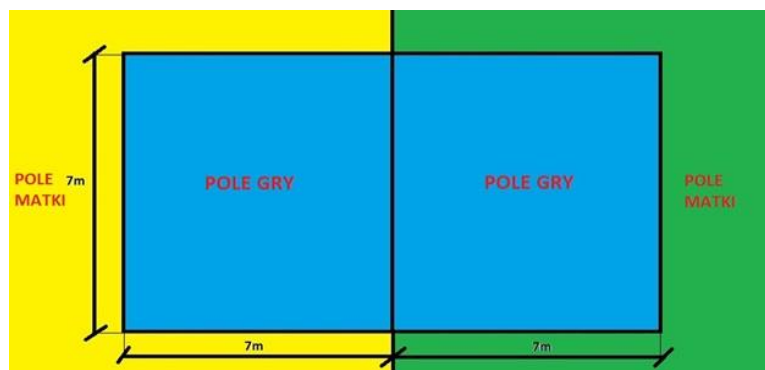
1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roczniku 2010 i młodszy.
2. Zespół składa się z 10 zawodników - 6 zawodników grających w polu, + „1 Matka” oraz 3-ch rezerwowych.
3. W finale wojewódzkim startują mistrzowie półfinałów wojewódzkich.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.
5. 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 wznowia 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 wznowia „Matka” zespołu przeciwnego). Jeżeli podczas wykonywania podania we własnym zespole, piłka spadnie na podłogę, następuje strata, grę wznowia drużyna przeciwna.
11. Jeżeli rzucona piłka przekroczy linię boczną (aut), przechodzi ona na rzecz przeciwnika (grę wznowia 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 przeciwnej.
14. Podanie piłki z autu przez „Matkę” do swojego zawodnika wlicza się w łączną ilość podań w zespole. Podczas wykonywania autu zawodnik musi stać obiema nogami za linią boczną.
15. Sędzia ocenia czy zawodnik będący „Matką” stosuje grę na czas.
16. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zespół gra na czas odgwiżdzuje 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 podłogę (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 podłogę to za każdego trafionego zawodnika przyznaje się jeden punkt.
19. Polem trafienia jest całe ciało zawodnika.
20. Gdy piłka trafia zawodnika w głowę, to rzut uznaje się za nieprawidłowy(brak punktu), a piłka wraca do drużyny atakującej, która musi wykonać co najmniej jedno podanie przed kolejnym rzutem.
21. Jeżeli zawodnik uciekając przed zbitciem przekroczy pole własnej drużyny, zalicza się to jako zbitcie i punkt dla drużyny która wykonała rzut. Jeżeli po rzucie dwóch zawodników stojących przy linii bocznej podczas robienia uniku opuści pole gry, to przyznaje się jeden punkt dla drużyny rzucającej.
22. Jeżeli zawodnik po chwycie piłki rzuconej przez przeciwnika opuści pole gry lub chwyt nastąpi poza polem gry, to zbitcia nie ma, jest aut i strata piłki.
23. Nie dopuszcza się rzuty hakiem i oburącz.
24. Nie dopuszcza się zbitcia siatkarskiego, piłka musi być najpierw złapana a następnie rzucona.
25. Jeżeli po rzucie od matki piłka trafi przeciwnika, a następnie swojego i upadnie na ziemię, to przyznajemy zbitcie zarówno jednej jak i drugiej drużynie. Grę rozpoczyna drużyna, której zawodnik jako ostatni dotknął piłki zanim ta spadła na podłogę.

Plan boiska – Dwa Ognie



26. Jeżeli zawodnik po chwycie piłki opuści ją na podłogę (kozłuje) następuje strata piłki.
27. Po trafieniu zawodnika grę rozpoczyna zawodnik trafiony ostatnio, wykonując podanie do zawodnika własnego zespołu lub do „Matki”.
28. 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:
- większa liczba zdobytych punktów,
 - 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.

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 2020 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 2012 i młodsi oraz
- z 3 dziewcząt i 3 chłopców + 2 rezerwowych (dziewczynka i chłopiec), dzieci urodzone w roku 2011

2. Przepisy gry i punktacja

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

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 – I m. 7 pkt., II m. 5 pkt., III m. 4 pkt.,..... VI m. 1 pkt.
- dla 5 zespołów – I m. 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...-chł.). 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

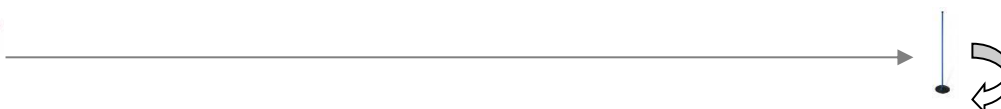
1. Bieg sztafetowy

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).



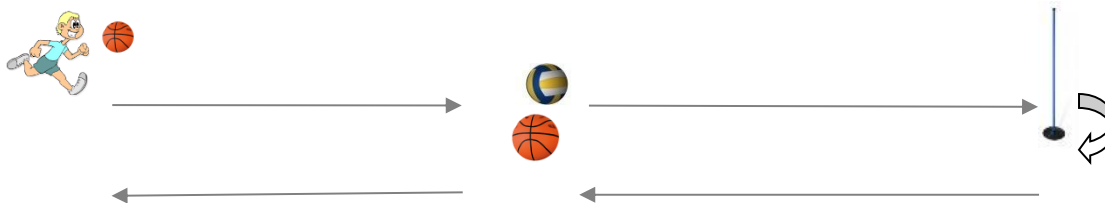
2. Bieg z kozłowaniem piłki

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

naależy 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.

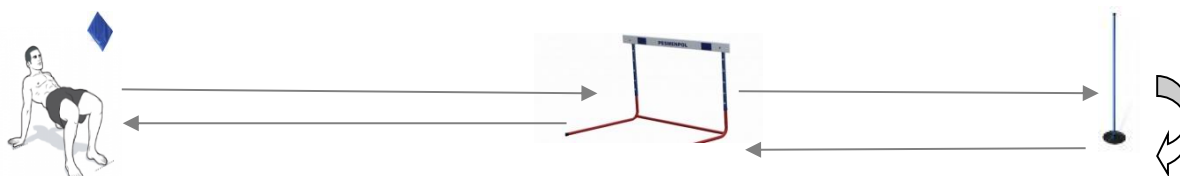
W drodze powrotnej przechodzi pod płotkiem, zabiera woreczek i trzymając woreczek w ręku dobiega do linii

zmiany i przekazuje go następnemu zawodnikowi. Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

UWAGA – jeżeli w trakcie wykonywania pajączków 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).

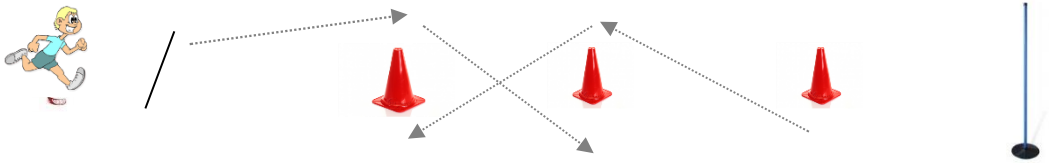
Sprzęt: piłka siatkowa, płotek (bramka).



5. Slalom z piłką do unihokeja

Biegnąc slalomem między pachotkami zawodnik prowadzi piłkę kijem do unihokeja, obiega półmetek i wraca

ślalomem 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.



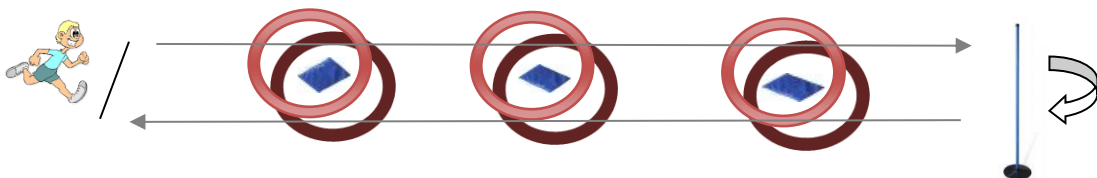
6. Sadzenie ziemniaków

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.



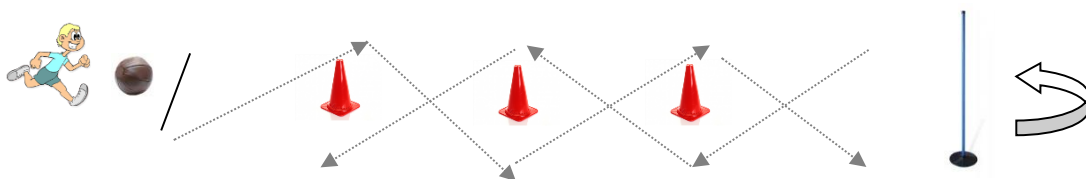
7. Ślalom z piłką lekarską (1 kg.)

Pierwszy zawodnik rozpoczyna bieg tocząc piłkę pomiędzy pachołkami do półmetka. Okrążając półmetek wraca na

linię zmian ślalomem 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.

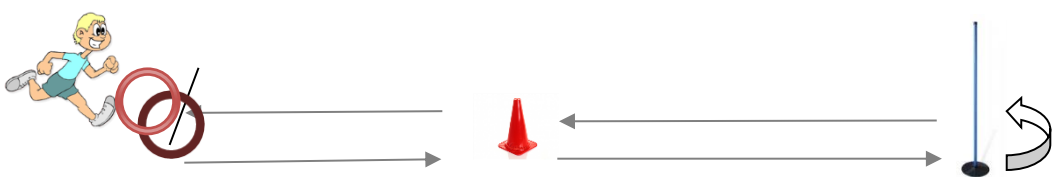


8. Bieg z pierścieniem.

Zawodnik biegnie z pierścieniem w ręku 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 obiec. 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.