

LICEALIADA

2022 /2023 OGÓLNOPOLSKI SYSTEM ZAWODÓW DLA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ W ROCZNIKACH 2003 I MŁODSI

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

W sprawach przepisów dyscyplin nieujętych 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.

I. Uczestnictwo

1. Zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej (szkoły dzienne), rocznik 2003 i młodsi.
3. Zespół liczy maksymalnie 12 zawodników (w turnieju).
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. Przepisy gry

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

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi

I. Uczestnictwo

1. Zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
2. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej (szkołyienne), rocznik 2003 i młodszy, zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek/zawodników (w turnieju), w tym ew. libero.
3. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. Przepisy gry

Wysokość siatki: - dziewczęta: 224 cm

- chłopcy: 243 cm

Spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się do 25 pkt. przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów. Ewentualny trzeci decydujący set rozgrywany jest do 15 pkt., przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów.

III. Punktacja

1. Przyznawane punkty: za wygrane spotkanie drużyna, która zwyciężyła otrzymuje 2 punkty, za przegrane spotkanie drużyna, która przegrała otrzymuje 1 punkt, za walkower drużyna 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 bezpośrednie 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 miejsce decyduje:
 - większa suma zdobytych punktów,
 - większa liczba zwycięstw,
 - lepszy (wyższy) stosunek setów wygranych do przegranych,
 - lepszy (wyższy) stosunek małych punktów, zdobytych do straconych,
 - jeżeli pomiędzy 2 drużynami nie wyłoniono zwycięzcy to decyduje bezpośrednie 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

I. Uczestnictwo

1. Zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej (szkołyienne) , rocznik 2003 i młodszy.
3. Zespół liczy do 14 zawodniczek/zawodników.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. Przepisy gry

1. Czas gry: 2 x 25 minut + 5 minut przerwy. (w systemie turniejowym czas gry dostosowany jest do liczby rozgrywanych **meczów**),
2. obowiązują rozmiary piłki: 2 (54 - 56cm) – dziewczęta; 3 (56-58cm)- chłopcy,
3. drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu,
4. dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu,
5. 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,
6. 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.
7. Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania środków klejących piłkę.

III. Punktacja

1. Za wyniki osiągnięte w poszczególnych zawodach przyznaje się:
 - a) 3 pkt. – za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry
 - b) 2 pkt. - za zwycięstwo po rzutach karnych,
 - c) 1 pkt. - za porażkę po rzutach karnych,
 - d) 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

I. Uczestnictwo:

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, rocznik 2003 i młodsi (szkoły dzienne).
2. Oddzielne zawody dla dziewcząt i chłopców
3. Zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek/ zawodników w całym turnieju.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych oraz znaczników. 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.
3. Długość 40 – 56 m, bramki: 5 x 2 m, dopuszcza się na niższych szczeblach bramki 3 x 2 m., 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 chwytać 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).
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. Wybitcie 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 gry. Usuniętego zawodnika nie może zastąpić do końca spotkania). Za wybitnie niesportowe zachowanie sędziego może od razu ukarać zawodnika 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,

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

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, rocznik 2003 i młodsi (szkołyienne).
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.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłeczek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłeczkami.

II. Przepisy gry

1. Wymiary boiska szer. 18-20 m dł. 36-40 m,
2. czas gry: 3 tercje x 5-10 minut + 2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora),
3. pole bramkowe: szerokość 5 m x długość 4 m,
4. pole przed bramkowe szerokość 2,5 m długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 3,5 m od linii końcowej boiska),
5. bramki 160 x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 x 105 cm).

III. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje **3 punkty**, za remis – 1 punkt, za przegraną – 0 punktów. O kolejności miejsc zespołów decyduje:

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

link do strony PZU <http://www.polskiunihokej.pl/do-pobrania/przepisy-i-regulaminy-dopobrania>

6. LEKKOATLETYKA:

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzem wojewódzkim

6.1 SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

I. Uczestnictwo

1. W zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców.
2. Reprezentacja składa się z 8 uczniów/uczennic jednej szkoły ponadpodstawowej, urodzonych w 2003 i młodszy.

II. Program zawodów

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

- dziewczęta 8 x 1000-1200 m
- chłopcy 8 x 1000-1200 m

III. Sposób przeprowadzenia zawodów

1. Bieg zostanie rozegrany w formie sztafety, zawodnicy startujący na pierwszej zmianie biegną ze startu wspólnego.
2. Strefa zmiany wynosi 20 m (10 metrów przed i za linią startu).

○ UWAGA NUMERY STARTOWE POWINNY BYĆ ZAZNACZONE PISMEM ARABSKIM

6.2 DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzem wojewódzkim

I. Uczestnictwo

1. W zawodach startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców - zespół składa się z 5 uczennic / uczniów urodzonych w 2003 roku i młodszych (szkoły ponadpodstawoweienne).
2. W zawodach prawo startu mają również zawodnicy, którzy zajęli miejsca 1-3 w zawodach poprzedniego szczebla, jeżeli ich drużyna nie awansowała.

II. Program zawodów

- Biegi na dystansach :
- a. dziewczęta 1000 m – 1500m
 - b. chłopcy 1500 m - 2000 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....

7. TENIS STOŁOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzem wojewódzkim

I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2003r i młodszy. Zespół liczy: 2 dziewczynki + 1 rezerwowa lub 2 chłopców + 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

Układ gier w meczu drużynowym:

1. Mecz składa się z 1-5 gier rozgrywanych kolejno według układu;

Kolejność gier	Rozstawienie
1 gra	A - X
2 gra	B - Y
3 gra	podwójna
4 gra	A - Y
5 gra	B - X

2. Mecz kończy się z chwilą uzyskania przez jedną z drużyn 3 zwycięstw (*gry do trzech wygranych setów*).
3. Zawodnik rezerwowy może być wprowadzony po drugiej grze meczu.
4. Gra podwójna (debel) w dowolnym ustawieniu drużyny.
5. Sety rozgrywa się do 11 pkt z zachowaniem min. 2-punktowej przewagi.
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. Zawodnicy zobowiązani są posiadać własny przepisowy sprzęt sportowy.

III. Punktacja

1. Za zwycięstwo drużyna otrzymuje - 2 pkt
2. Za przegraną drużyna otrzymuje - 1 pkt
3. Za niedokończenie lub nierozegranie meczu drużyna otrzymuje - 0 pkt

O kolejności decyduje:

- a. większa liczba zdobytych „dużych” punktów;
- b. jeżeli dwie drużyny w grupie mają zdobytą tą samą liczbę meczowych punktów, decyduje bezpośrednie spotkanie;
- c. 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 kalendarzem wojewódzkim

I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej (diennej), urodzeni w roku 2003 i młodszy. Zespół liczy: - 2 dziewczynki + zawodniczka rezerwowa, - 2 chłopców + zawodnik rezerwowy.
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

A – Y

Gra podwójna

B – Y

B – X

2. Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych gier.
3. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów. Sety gra się do 15 pkt (bez prawa podwyższania).
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. 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 lub 3:1 drużyna otrzymuje 3 punkty,
- b. za wygrane spotkanie z wynikiem 3:2 drużyna otrzymuje 2 pkt,
- c. za przegrane spotkanie drużyna otrzymuje 1 pkt
- d. za walkower 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 kalendarzem wojewódzkim

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, młodzież urodzona w latach 2003 i młodszy.
2. 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. Zaleca się wprowadzenie na każdym etapie rozgrywek kojarzenia komputerowego systemem ChessArbiter.
8. Do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu upoważniony jest sędzia główny, którego decyzje są ostateczne.

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 zawodnika. W przypadku nieposiadania zegarów elektronicznych 10-20 min. na partię dla zawodnika.

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),
- wartościowanie pełne Buchholza
- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach, - dodatkowy mecz po wyczerpaniu w/w kryteriów.

10. SIATKÓWKA PLAŻOWA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzem wojewódzkim

I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej dziennej, urodzeni w 2003r. i młodszy (szkoły dzienne).
3. Zespół liczy 2 zawodniczki/ zawodników + ew. 1 rezerwowi.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

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 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
5. Każda pierwsza pika (w tym również z zagrywki) powinna być odbita tzw. twardymi częściami ciała (z ew. wyjątkiem dotyczącym tzw. bardzo mocnego ataku).
6. Zespół może wziąć jeden 30 sekundowy czas w każdym secie. O przerwę może prosić tylko kapitan zespołu.

III. Punktacja

1. Przyznawane punkty: za wygrane spotkanie drużyna, która zwyciężyła otrzymuje 2 punkty, za przegrane spotkanie drużyna, która przegrała otrzymuje 1 punkt, za walkower drużyna 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 miejsce decyduje:
 - większa suma zdobytych punktów,
 - większa liczba zwycięstw,
 - 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.

11. KOSZYKÓWKA 3x3

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzem wojewódzkim

I. Uczestnictwo

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
- Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej **urodzeni w roku 2006 i młodszy**.
- Drużyna składa się z 4 zawodniczek/zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik).
- 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 3x3 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 szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się oficjalną piłką do gry w koszykówkę 3x3 o rozmiarze ‘6,
- 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 10 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),
- 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,
- 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 „półkołem 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 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-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 (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.

12. INDYWIDUALNA LEKKOATLETYKA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzem wojewódzkim

STARTUJĄCY: W zawodach startuje młodzież szkół ponadpodstawowych urodzona w latach 2003 i młodszy.

REGULAMIN: W zawodach obowiązuje regulamin WSZS w Gdańsku, a następnie przepisy PZLA.

PROGRAM:

Dziewczęta: 100m, 400m, 800m, 1500 m, 4x100m, skok w dal, wzwyż, kula (3kg), oszczep (600g) i dysk 1kg

Chłopcy: 100m, 400m, 800 m, 1500m, 4x100m, skok w dal, wzwyż, oszczep (700g), kula (5kg) i dysk 1,50 kg.

- 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

Uczniowie powinni być ubezpieczeni oraz mieć **podwójny numer startowy zgodny z podanym w zgłoszeniu reprezentacji powiatu.**

13. WYŚCIGI SMOCZYCH ŁODZI NA BASENIE

Szkoly przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl

I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem zawodów w wyścigach łodzi smoczych na basenie (zawody) jest Gdański Zespół Schronisk i Sportu Szkolnego (GZSiSS).
2. Wszyscy biorący udział w Zawodach zobowiązani są dostarczyć organizatorowi, najpóźniej do dnia rozpoczęcia zawodów, oświadczenie o starcie na własną odpowiedzialność, a w przypadku osób niepełnoletnich oświadczenie rodzica/opiekuna prawnego o zgodzie na start oraz o braku medycznych przeciwwskazań do udziału w zawodach.
3. Każdy uczestnik zawodów przy wejściu na pływalnię musi okazać się dokumentem pozwalającym na stwierdzenie tożsamości oraz wypełnia oświadczenie (w załączeniu) o zapoznaniu się z regulaminem zawodów i pływalni.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne kontuzje, nieszczęśliwe wypadki uczestników zawodów oraz za rzeczy osobiste zawodników pozostawione bez opieki.
5. Zawodom może towarzyszyć publiczność, pod warunkiem dostosowania się do regulaminu pływalni, aktualnych obostrzeń Covid19 i pełnej kontroli widowni przez nauczycieli.

II. Udział w zawodach

Zgłoszenie należy dokonać poprzez system rejestracji szkół znajdujący się pod adresem internetowym <https://srs.szs.pl> wybierając dyscyplinę: **WYŚCIGI SMOCZYCH ŁODZI NA BASENIE** / Ranga zawodów: **miejskie** / **gminne** /

III. przebieg zawodów

1. Zawody przeprowadzone są na pływalni na jednej standardowej smoczej łodzi.

2. Drużyna składa się z maksymalnie 8 osób (6 wiosłujących i 2 rezerwowych)
3. Sześćoosobowe osady siedzą twarzą do siebie na krańcach łodzi na trzech skrajnych ławkach.
4. Start odbywa się na komendę „GOTOWI-UWAGA-GO!” przy czym dopiero na „GO” można wiosłować.
5. W przypadku falstartu powtarzamy rywalizację.
6. Dwa falstarty osady w jednej rywalizacji skutkują przegranym pojedynkiem.
7. Rywalizacja rozstrzygnięta jest po przeciągnięciu łodzi na stronę przeciwnika na odległość 2,50 metra.
8. Rywalizacja trwa maksymalnie 60 sekund, dotknięcie brzegu, zatopienie łodzi przerywa rywalizację i wynik zostaje zaliczony.
9. Osoby rezerwowe, które mogą być zmieniane w kolejnych biegach.
10. Rywalizacja składa się z rozgrywek grupowych oraz fazy pucharowej.
11. W przypadku zgłoszenia się 8 lub więcej drużyn faza pucharowa będzie od fazy ćwierćfinałowej.
12. Wiosła zabezpiecza organizator. Start tylko na wiosłach organizatora.
13. Za wygraną rywalizację drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegraną 1 punkt, za walkower lub dyskwalifikację 0 punktów.
14. 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 wynik rywalizacji pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli to nie daje rozstrzygnięcia decyduje los / rzut monetą.
15. Dokładny sposób przeprowadzenia zawodów i zostanie podany na odprawie nauczycieli w dniu zawodów i zależy od ilości zgłoszonych szkół.
16. Zawody zostaną przeprowadzone na basenie o długości 25 metrów.
17. Sędzia Główny jest odpowiedzialny za prawidłowy przebieg zawodów na pływalni i ma głos rozstrzygający w kwestiach spornych.

VI. Wyniki i nagrody

1. Po zakończeniu zawodów sędzia główny sporządza protokół z wynikami zawodów.
2. Dekoracja odbędzie się po zakończeniu dnia zawodów.

VII. Postanowienia Końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie decyduje Sędzia Główny zawodów.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej interpretacji regulaminu.
3. Podczas zawodów organizator zapewni obsadę ratowników, sędziów, służb medycznych i technicznych czuwających nad prawidłowym i bezpiecznym przebiegiem zawodów i funkcjonowaniem obiektu.
4. Każdy uczestnik zawodów deklaruje, że jego stan zdrowia nie stanowi przeciwwskazań do uczestniczenia w zawodach oraz, że posiada umiejętność pływania umożliwiającą przepłynięcie co najmniej 25 metrów w ubraniu sportowym.

5. Obowiązek zapoznania uczestników regat z warunkami uczestnictwa spoczywa na opiece szkoły.
6. Za zachowanie na pływalni w trakcie zawodów odpowiedzialność ponoszą nauczyciele / opiekunowie.

Koordynator zawodów - osoba do kontaktu:

Grzegorz Kwiatkowski: tel. 501 571456, email grzegorz-kwiatkowski@vilogdansk.pl

14.BOWLING

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2022 roku.

1. CEL IMPREZY:

- Popularyzacja bowlingu (kręgli amerykańskich) wśród młodzieży szkolnej,
- Wyłonienie najlepszych szkół w tej dyscyplinie sportu na terenie Trójmiasta.

2. ORGANIZATORZY:

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

3. MIEJSCE ZAWODÓW:

- Szkoły z Gdańska startować będą w U7 Gdańsk i U7 Wrzeszcz,
- Centrum U7 Gdańsk, pl. Dominikański 7, tel. 58 305 55 77,
- Centrum U7 Wrzeszcz, ul. Kilińskiego 4, tel. 58 506 56 77,

5. UCZESTNICTWO:

- Uczestnictwo w zawodach jest bezpłatne.

6. DRUŻYNY:

- Drużyny składają się z pięciu zawodników.
- Każda z drużyn może posiadać do dwóch zawodników rezerwowych.

7. KATEGORIE WIEKOWE:

- o Szkoły Ponadpodstawowe (rocznik 2003 i młodszy) osobno dla dziewcząt i chłopców

8. MIĘDZYSZKOLNE MISTRZOSTWA BOWLINGOWE:

- W zawodach poszczególne 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,

9. ZGŁOSZENIA:

Wymagana jest telefoniczna rezerwacja torów do dnia: 8 maja 2022 r. (niedziela) oraz zgłoszenie przez SRS.

Numery telefonów:

- 58 305 55 77 – **Centrum U7 Gdańsk,**
- 58 506 56 77 – **Centrum U7 Wrzeszcz, Metropolia**

Dodatkowo, w dniu rozgrywek, prosimy opiekunów grup o dostarczenie zgłoszenia wydrukowanego z systemu SRS, które powinno zawierać numer szkoły, imiona i nazwiska uczniów, imię i nazwisko opiekuna, oraz adres mailowy i telefon kontaktowy. Tury należy rezerwować na półtorej godziny pomiędzy 9 - 15.

10. NAGRODY:

- Puchary, medale i nagrody rzeczowe są ufundowane przez współorganizatorów oraz sponsorów imprezy,
- Nagrody otrzymają cztery najlepsze szkoły oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców oraz zwycięzcy indywidualni każdej z kategorii.

11. SPRAWY ORGANIZACYJNE:

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

12. 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 u7.pl,
- Dodatkowe informacje pod nr. telefonu: 732 926 376 – dział marketingu Centrum U7.

15. WIOŚLARSTWO HALOWE

Licealiada (rocznik 2003 i młodszy) dystans 500 m. dziewcząt i chłopców

1. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół ponadpodstawowych oddzielnie dziewczęta i chłopcy,
- reprezentacja składa się z maksymalnie 6 uczennic/uczniów urodzonych w latach 2003 i młodszych
- 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