

IGRZYSKA DZIECI

2022/2023

OGÓLNOPOLSKI SYSTEM ZAWODÓW DLA UCZNIÓW ur. w 2010 i młodszych

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. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 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. W turnieju obowiązuje przepis 4 -ech przewinień dla zespołu w każdej kwarcie, po których wykonywane są rzuty wolne.
3. **W meczu turniejowym zawodnik musi opuścić boisko po 4-rech przewinieniach indywidualnych.** 4. W razie remisu zarządza się 4-5 minutowe dogrywki
5. piłka: rozmiar „5”.
6. 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.
7. 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 (-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.

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

I. Uczestnictwo:

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 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, na boisku nie wyznacza się linii ataku,
- wysokość siatki: dziewczęta 215 cm, chłopcy 224 cm
- obowiązuje rozmiar piłki nr 4 (MOLTEN lub MIKASA)

➤ **SYSREM GRY**

- w skład zespołu wchodzi 8+2 rezerwowych zawodników (w całym turnieju),
- mecz rozgrywany jest w formie dwóch setów do 25 punktów przy zachowaniu różnicy 2 punktów przewagi jednego z zespołów,
- w przypadku remisu rozgrywany jest 3 set do 15 przy zachowaniu różnicy 2 punktów,
- każdy zespół ma prawo do wykorzystania na żądanie 2 przerw (30 s) w każdym secie,
- w pierwszym secie gra 4 zawodników/czek + wyznaczony do tej czwórki 1 rezerwowy,
- w drugim secie pozostałych 4 zawodników/czek, +ew. 1 rezerwowy,
- 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),
- sędziom zalecana jest rozsądna tolerancja czystości odbić przez zawodników,
- w każdym secie dozwolona jest tylko jedna podwójna zmiana tzn. można wymienić jednego z zawodników, który może wrócić w trakcie seta na swoje miejsce (druga zmiana dokonana),
- w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego).

○ **ZAGRYWKA**

- Obowiązuje rotacyjna kolejność wykonywania zagrywki, nie ma błędu ustawienia.
- 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 z żadnego miejsca 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,
- w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy z pozostałych zawodników musi znajdować się na własnym boisku.

○ **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 rezerwowi 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.

IV. Punktacja

1. Przyznawane punkty:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje - 2 punkty, za przegrane - 1 punkt, za walkower - 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 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 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. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 i młodszy.
2. Zespół liczy maksymalnie 14 zawodniczek /zawodników.
3. Gospodarz zawodów ma obowiązek zapewnić: piłki do gry, znaczki 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: obowiązuje piłka rozmiar 1 (50-52 cm) -dziewczęta i chłopcy.**
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.

III. 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

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 i młodszy, 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 x 2 m.,
3. Czas gry: 2 x 10 - 20 minut + do 5 minut przerwa,
4. Obuwie: zgodne z wymogami obiektu sportowego, na którym odbywać się będzie turniej.
5. Piłka: rozmiar „4”,
6. Pole karne: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półkole 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).
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.

4. 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 jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 i młodszy.
- 2. Zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców.
- 3. Zespół składa się maksymalnie z 12 zawodniczek/zawodników.
- 4. Gospodarz zawodów ma obowiązek zapewnić: piłki do gry, znaczniki dla zespołów. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłeczkami do unihokeja.

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.

- 1. Czas gry 3 tercje x 5- 6 minut + 1–2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora),
- 2. 5 zawodników na boisku + bramkarz,
- 3. bramki 160 cm x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 cm x 105 cm),
- 4. pole bramkowe: szerokość 5 m, długość 4 m., pole przed bramkowe: szerokość 2,5 m, długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 3,5 m od linii końcowej boiska)
- 5. 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 **3 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 wojewódzkim.

6.1 CZWÓRBÓJ LEKKOATLETYCZNY

I. Uczestnictwo

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców - reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic urodzonych w 2010 i młodszych.

II. Program zawodów

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

III. Sposób przeprowadzenia zawodów

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

Bieg 60 m

- bieg będzie rozgrywany w seriach na czas.
- zawodnicy startują z bloków i powinni biec po przydzielonym im torze od startu do mety.
- zawodnik zostaje wyeliminowany z biegu po trzecim falstarcie zachowując prawo startu w następnych konkurencjach.

Skok w dal

- strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą.
- szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm.
- końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina.
- każdy zawodnik ma prawo do 3-ch 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 wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

6.2 SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

I. Uczestnictwo

1. W zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców.
2. Reprezentacja szkoły składa się z 8 uczniów/uczennic urodzonych w roku 2010 i młodszych.

II. Program zawodów

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

- dziewczęta 8 x 600m – 800m
- chłopcy 8 x 800m – 1000m

6.3 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 20010 i młodszych.
3. W zawodach prawo startu mają również zawodnicy, którzy zajęli miejsca 1-3 w zawodach szczebla powiatowego, jeżeli ich drużyna nie awansowała. Zawodnicy indywidualni nie punktują dla szkół w rywalizacji drużynowej.

II. Program zawodów Biegi na dystansach:

Dziewczęta: 800 – 1000 m

chłopcy: 800 m – 1000m

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....

Zawodnicy mogą startować w kolecach lekkoatletycznych. Ewentualne finały ogólnopolskie będą rozgrywane w kategorii drużynowej.

7. TENIS STOŁOWY

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

I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 i młodszy.
Zespół liczy: 2 dziewczynki + 1 rezerwowa lub 2 chłopców + 1 rezerwowi.
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

1. Mecz kończy się z chwilą uzyskania przez jedną z drużyn 3 zwycięstw (*gry do trzech wygranych setów*).
2. Zawodnik rezerwowo może być wprowadzony po drugiej grze meczu.
3. Gra podwójna (*debel*) w dowolnym ustawieniu drużyny.
4. Sety rozgrywa się do 11 pkt z zachowaniem min. 2-punktowej przewagi.
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

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 kalendarzami wojewódzkimi

I. Uczestnictwo

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczennice/uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roku 2010 i młodszy. 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		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 pkt.

O kolejności decyduje:

- większa liczba wygranych meczy,
- 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.

I. Uczestnictwo

1. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roku 2010 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. KOSZYKÓWKA 3 x 3

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

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 2010 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 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,
- 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 „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 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 (-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:
- 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 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.

11. RUGBY TAG

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

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 r. i młodszy;
- zespół liczy maksymalnie 8 zawodników (w całym turnieju);
- w każdym zespole muszą być minimum trzy dziewczynki, w tym dwie na boisku;
- na boisku występuje minimum 5 grających + rezerwa (obowiązują przepisy szerokości gry w rugby TAG tj. 4 m na 1 zawodnika);
- chłopcy jak i dziewczynki zdobywają po jednym punkcie.

II. Przepisy gry:

Rugby TAG jest to najbardziej podstawowa, bezkontaktowa odmiana rugby. Szczegółowe zasady i przepisy gry w rugby Tag znajdują się na stronie Polskiego Związku Rugby: <http://p2rugby.pl/download/35>

1. Zasady ogólne:

- czas gry 2 x 5 minut do 2 x 7 minut, w zależności od ilości meczów; w turnieju nie więcej niż 50 minut;
- wymiary boiska: min. 20m x 40m, max 22m x 55m (w zależności od szerokości boiska) + pola punktowe (w turniejach regionalnych), (w turniejach szkolnych zalecany jest podzielnik szerokości boiska przez 4 – np.: orlik, sala 20m na 4m = 5 zawodników w boisku na drużynę);
- w rugby TAG nie występują elementy szarży (ataku na zawodnika z piłką), zabroniona jest gra nogami (oprócz wznowienia gry), nie ma młynów oraz wrzutów do autu;
- przez wzgląd na bezpieczeństwo, gracz z piłką musi pozostawać na nogach cały czas i nie wolno mu zdobywać punktów poprzez rzucanie się "nurkowanie" w obręb pola punktowego;
- jeżeli zawodnik położy piłkę będąc w tym czasie np. na kolanie, przyłożenie powinno zostać zaliczone, jednak sędzia powinien natychmiast przypomnieć wszystkim zawodnikom, że w zgodzie z regulaminem powinni dotykać podłoża jedynie stopami;

- obrona występuje tylko i wyłącznie poprzez zrywanie TAG-ów; nie występuje kontakt fizyczny (przytrzymanie innego zawodnika, pchnięcie itp.) oraz położenie ręki między podłogą a piłką w trakcie przykładania piłki drużyny w ofensywie;
- gdy piłka zostanie położona w polu punktowym, gra jest wznawiana "wolnym podaniem" (rzutem wolnym) ze środka boiska przez drużynę, na której polu została położona piłka.

2. Podania i bieg z piłką

- piłka może być podana (rzucona) jedynie w bok lub do tyłu w powietrzu, nie może zostać przekazana z ręki do ręki; jeżeli piłka zostanie przekazana, podana lub kopnięta do przodu, wtedy Sędzia dyktuje rzut wolny dla drużyny przeciwnej z wyjątkiem prawa korzyści;
- w zgodzie z zasadą płynnej gry, sędzia powinien stosować prawo korzyści w każdym możliwym przypadku; - piłkę należy nosić w dwóch rękach (wyjątkiem jest minięcie linii obrony ostatniego zawodnika); - zawodnik drużyny przeciwnej nie może łąpać za piłkę (obrona stosuje tylko zrywanie TAG-ów).

3. Rzut wolny

- rzut wolny jest stosowany do rozpoczęcia/wznowienia gry ze środka boiska na początku każdej połowy meczu oraz ze wskazanego przez sędziego miejsca przewinienia;
- sygnalizacja sędziego - ręka zgięta w łokciu pod kontem 90 stopni odwrócona do strony drużyny mającej rozpocząć grę; (więcej sygnalizacji na tronie PZR);
- w momencie rzutu wolnego drużyna musi cofnąć się o pięć metrów od miejsca przewinienia; nikomu nie wolno ruszyć do przodu do momentu, w którym piłka nie opuści rąk rozpoczynającego; zawodnik musi rozpocząć z piłką w obu dłoniach, poinstruowany przez sędziego komendą "Graj";
- jeśli przewinienie ma miejsce w obrębie do pięciu metrów od linii pola punktowego drużyny broniącej, rzut wolny musi być wykonany przez drużynę atakującą z pięciu metrów od pola punktowego.

4. TAG

- TAG – znacznik (szarfa) przyczepiony do pasa zawodnika;
- długość TAG'a nie może być krótsza niż 35 cm;
- prawidłowe i nieprawidłowe założenie TAG-ów pokazano w regulaminie szczegółowym;
- gdy obrońca zerwie jeden ze znaczników przyczepionych do pasa zawodnika z piłką musi: a) zatrzymać się;
 - b) trzymać znacznik w dłoni uniesionej do góry nad głowę;
 - c) krzyknąć "Tag!";
 - d) oddać znacznik zawodnikowi, któremu został on zerwany po odegraniu przez niego piłki;
 - e) powrócić do gry;
- zawodnik pozbawiony znacznika musi:
 - a) zaprzestać biegu do trzech sekund lub trzech kroków;
 - b) podać piłkę natychmiast, wykonując jednocześnie maksymalnie trzy kroki;
 - c) umieścić ponownie znacznik na pasie po jego otrzymaniu od obrońcy; d) powrócić do gry.

5. Zasady gry

- tylko zawodnik z piłką może zostać pozbawiony znacznika; zawodnik taki może biegać i unikać potencjalnych zerwań znacznika, ale nie może bronić się przed zerwaniem znacznika używając rąk lub piłki;
- gdy zawodnik z piłką zostanie pozbawiony znacznika piłka musi zostać podana w ciągu trzech kroków lub trzech sekund, które uwzględniają czas potrzebny na zatrzymanie się zawodnika (sędzia wydaje komendę: Podaj! Podaj! Następnie gwizdże); zawodnik musi zatrzymać się najszybciej jak to możliwe (trzy kroki), piłka może zostać podana w czasie zatrzymywania się zawodnika lub przyłożona na polu punktowym, jeżeli zawodnik znajduje się w obrębie pola punktowego przeciwnika i nie stracił dwóch TAG-ów; jeżeli podanie zajmuje więcej niż trzy sekundy lub zawodnik robi więcej niż trzy kroki musi zostać ukarany poprzez przyznanie rzutu

wolnego dla drużyny przeciwnej; zawodnik, któremu zostanie zerwany TAG (po podaniu), jak i zawodnik, który zerwał TAG są wyłączeni z gry do momentu przyłączenia TAGa do paska (zawodnik w ofensywie) i oddania TAGa w ręce przeciwnika (zawodnik w defensywie);

- zawodnik pozbawiony znacznika w polu punktowym musi natychmiast położyć piłkę by zdobyć punkt; sędzia może pomóc poprzez wydanie komendy: „Połóż piłkę a uznaj punkty” lub podobnej;
- jeżeli zawodnik rzuca się "nurkuje" by zdobyć punkt, będzie to uznane za przewinienie i zostanie przyznany rzut wolny dla drużyny w obronie z linii pięciu metrów od pola punktowego;
- zawodnik broniący po zerwaniu znacznika musi odsunąć się od zawodnika z piłką i zająć neutralną pozycję (wyczekującą) dopóki piłka nie zostanie odegrana lub też próbować zerwać drugiego TAGa; obrońca musi ułatwić zagranie piłki, nie może umyślnie dotykać piłki, póki jest ona w rękach innego zawodnika;
- wszyscy zawodnicy z drużyny broniącej muszą próbować wycofać się w kierunku swojego pola punktowego, póki są przed piłką; jeżeli zawodnik broniący będący na pozycji spalonego, przechwyci, zatrzyma, uniemożliwi podanie lub je spowolni wówczas przeciw jego drużynie zostanie przyznany rzut wolny; zawodnik może jednak wycofać się z pozycji spalonej i wówczas przechwycić podanie nim piłka dotrze do zamierzonego odbiorcy.

6. Gra foul

- zawodnik z piłką może biegać i unikać potencjalnego zerwania znacznika, lecz nie może bronić się używając rąk lub piłki;
- zawodnik nie może umyślnie wchodzić w kontakt z innym (ciągnąć, popychać, wybiegać bezpośrednio przed oponenta lub zmuszać swoim zachowaniem do wbiegnięcia w siebie zawodnika z piłką); jeżeli taki kontakt nastąpi sędzia przerywa grę a zawodnik popełniający przewinienie zostaje napomniany o bezkontaktowej formie gry; - piłka nie może być wrywana z rąk innego zawodnika;
- zawodnicy nie mogą kopać piłki;
- gra jest zaplanowana z myślą o poruszaniu się na stopach (nie wolno grać w podporze na kolanie, na łokciu itp.) oraz z piłką w obu rękach; jeżeli piłka upadnie na podłoże, zawodnik może ją podnieść, ale nie wolno mu upadać by ją zdobyć;
- w przypadku przewinienia rzut wolny następuje z miejsca przewinienia; grę rozpoczyna drużyna, która nie popełniła przewinienia;
- w uzasadnionych przypadkach, po serii kilkukrotnego łamania przepisów przez drużynę broniącą, w polu 5 metrów (np. spalony, niewycofanie się na linię końcową, foul), sędzia może przyznać karny punkt drużynie atakującej (na wzór karnego przyłożenia, karnej piątki w rugby dorosłych);
- nie można blokować przeciwnika bez piłki;
- nie można łąpać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarf;
- nie można rzucać szarfy na ziemię, należy ją podać osobie, której została zerwana; - zakaz obrotu wokół własnej osi-360 stopni; - należy zachować się w sposób sportowy.

7. SANKCJE: rzut wolny 7.1. Strata piłki

- po zerwaniu jednej taśmy zawodnik musi się zatrzymać i podać piłkę w ciągu 3 sekund lub też 3 kroków (sędzia liczy na głos), jeżeli tego nie uczyni traci piłkę;
- po zerwaniu dwóch taśm piłkę otrzymuje drużyna przeciwna i rozpoczyna grę;
- po podaniu piłki do przodu grę z miejsca podania rozpoczyna drużyna przeciwna;
- za wymuszony kontakt;
- zbijanie ręki przeciwnika, który chwyta TAG;
- wyjście na aut;
- podanie do przodu.

- 7.2. Rozpoczęcie/wznowienie gry zawsze w polu gry.
- przy rozpoczęciu drużyna przeciwna musi stać w odległości 5 metrów (kroków) od piłki;
 - gra rozpoczyna się po komendzie „gra” bądź gdy zawodnik trzymający piłkę „zaznaczy ją” tzn. piłka leży na ziemi zawodnik dotyka ją nogą i podnosi;
 - trzymając piłkę dotyka stopy tak aby piłka opuściła na chwilę ręce.
- 7.3. Spalony
- po zerwaniu szarfy zawodnicy w defensywie muszą się cofnąć w stronę swojego pola punktowego i nie mogą brać udziału w grze;
 - jeżeli zawodnik przeszkodzi w grze; gra przesuwana jest o 5 metrów i jest wznawiana.
- 7.4. Prząd/upuszczenie piłki
- jeżeli piłka zostanie upuszczona do tyłu względem strony drużyny atakującej jest „wolna” tzn. każdy może ją podnieść i podjąć grę, jednak, jeżeli stwarza to niebezpieczną grę (przepychania, rzucania się na nią) sędzia decyduje, która drużyna była pierwsza przy piłce;
 - przy podaniu do przodu drużyna przeciwna może przechwycić piłkę i podjąć grę.
8. **Sędzia**
- sędzia jest animatorem gry;
 - dba o prawidłowe założenie TAG-ów przed rozpoczęciem gry;
 - prowadzi tak spotkanie, aby zapewnić ciągłość gry; - dba o bezpieczeństwo zawodników;
 - odlicza czas gry.

9. Postanowienia końcowe - zmiany hokejowe;

- zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia (jeżeli zawody odbywają się w szkole np. na hali, boisku asfaltowym dopuszczone jest zdobywanie punktów tylko przez wbiegnięcie na pole punktowe - związane jest to z bezpieczeństwem uczestników gry);
- jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.

III. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje - 3 punkty, za remis – 2 punkty, za przegrane - 1 punkt, za oddanie meczu walkowerem - 0 punktów.

O kolejności

zespołów decydują

kolejno: a. większa

liczba zdobytych

punktów,

b. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:

→ małe punkty, które zawodnicy zdobędą podczas gier grupowych; → mniejszy bilans punktów straconych; → bezpośredni mecz.

Regulaminy i informacje szczegółowe na stronach internetowych poszczególnych Wojewódzkich SZS: <http://www.szs.pl/wojewodzkie-szs.html>

12. DWA OGNIE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą obowiązkowo zarejestrować się przez system rejestracji szkół srs.szs.pl nie później niż do 30 września 2022 r.

I. Uczestnictwo

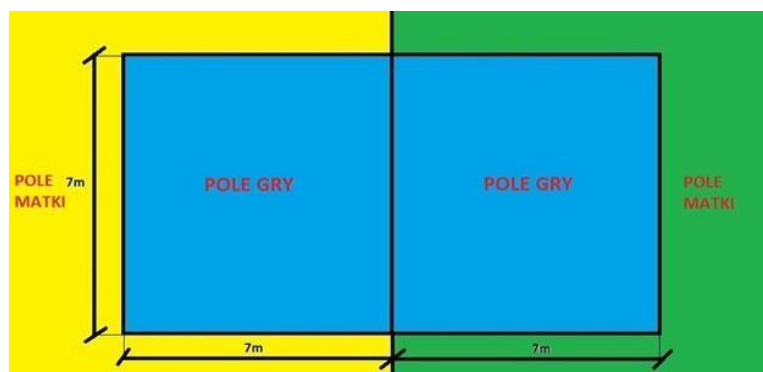
1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roczniku 2011 i młodszy.
2. Zespół składa się z 10 zawodników - 6 zawodników grających w polu, + „1 Matka” oraz 3-ch rezerwowych.
3. W finale wojewódzkim startują mistrzowie półfinałów wojewódzkich.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.
5. Sędziowie: dwóch sędziów oraz sędzia (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”).
9. Jeżeli zawodnik rzucający piłkę przekroczy linię środkową boiska, piłka przechodzi na rzecz przeciwnika. Nie dotyczy to przekroczenia linii po oddanym rzucie (grę wznawia się podaniem piłki do własnego zespołu, z tego samego miejsca, gdzie nastąpiło przekroczenie linii).
10. Jeżeli podczas wykonywania podania lub chwytu piłki we własnym zespole, piłka lub zawodnik z piłką wyjdzie poza linię boczną lub końcową, to zespół traci piłkę (grę wznawia „Matka” zespołu przeciwnego). Jeżeli podczas wykonywania podania we własnym zespole, piłka spadnie na podłogę, następuje strata, grę wznawia drużyna przeciwna.
11. Jeżeli rzucona piłka przekroczy linię boczną (aut), przechodzi ona na rzecz przeciwnika (grę wznawia się podaniem piłki do własnego zespołu z tego miejsca, gdzie piłka przekroczyła linię).
12. Jeśli piłka po rzucie uderzy w ścianę za „Matką” i wróci na boisko, piłka oddawana jest „Matce”, niezależnie czy piłka wróci lub nie na boisko przeciwnika.
13. Niedozwolona jest gra na czas, w związku z tym mogą być wykonane tylko trzy przerzuty między zawodnikami a „Matką”. Czwarty rzut musi być próbą zbitcia zawodnika drużyny przeciwniej.
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 odgwiżdżuje 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 z biciem przekroczy pole własnej drużyny, zalicza się to jako z bicia 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 z bicia nie ma, jest aut i strata piłki.
23. Nie dopuszcza się rzuty hakiem i oburącz.
24. Nie dopuszcza się z bicia 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 z bicia 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 (koźluje) 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:
 - a) większa liczba zdobytych punktów,
 - b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:
 - wynik bezpośredniego spotkania pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - różnica małych punktów (zbić zdobytych i utraconych w spotkaniach tych drużyn)
 - większa liczba zbić zdobytych w turnieju.

13. BOWLING

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:

- Mistrzostwa są rozgrywane będą w następujących kategoriach wiekowych osobno dla dziewcząt i chłopców:

- o Szkoły Podstawowe (klasa 1 -3),
- o Szkoły Podstawowe (klasa 4 -6),

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

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 SRS, które powinno zawierać numer szkoły, imiona i nazwiska uczniów, imię i nazwisko opiekuna, oraz adres mailowy i telefon kontaktowy. Tory należy rezerwować na półtorej godziny pomiędzy 9 - 15.

10. NAGRODY:

- Puchary, medale i nagrody rzeczowe są ufundowane przez współorganizatorów oraz sponsorów imprezy,
- Rozdanie nagród (pucharów, dyplomów i nagród rzeczowych) podczas osobnej gali zaplanowanej w Centrum U7
- 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.

13. WIOŚLARSTWO HALOWE

Igrzyska Dzieci (rocznik 2010-2011) dystans 250 m. dziewcząt i chłopców

1. Uczestnictwo

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

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

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

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

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

Igrzyska Dzieci (rocznik 2012 i młodsi) dystans 100m. dziewcząt i chłopców

1. Uczestnictwo

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

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

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

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

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