

REGULAMINY DYSCYPLIN GDAŃSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY IGRZYSKA DZIECI 2026/2027

Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszymi regulaminami. W sprawach przepisów dyscyplin nie ujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.

IGRZYSKA DZIECI

1. SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców.
2. Reprezentacja szkoły składa się z **6 zawodniczek/zawodników** urodzonych w roku 2014 i młodszych.
3. Zawodnicy mogą startować w kółkach lekkoatletycznych.

II. PROGRAM ZAWODÓW

Biegi sztafetowe na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych warunków

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

UWAGA NUMERY STARTOWE POWINNY BYĆ ZAZNACZONE PISMEM ARABSKIM

- Powiat	I	- Gdańsk	- numer startowy -	od 1(1)- do 1 (6)
- Powiat	II	- Gdynia	- numer startowy -	od 2(1)- do 2 (6)
- Powiat	III	- Słupsk Gr.	- numer startowy -	od 3(1)- do 3 (6)
- Powiat	IV	- Sopot	- numer startowy -	od 4(1)- do 4 (6)
- Powiat	V	- Bytów	- numer startowy -	od 5(1)- do 5 (6)
- Powiat	VI	- Chojnice	- numer startowy -	od 6(1)- do 6 (6)
- Powiat	VII	- Człuchów	- numer startowy -	od 7(1)- do 7 (6)
- Powiat	VIII	- Pruszcz	- numer startowy -	od 8(1)- do 8 (6)
- Powiat	IX	- Kartusy	- numer startowy -	od 9(1)- do 9 (6)
- Powiat	X	- Kościerzyna	- numer startowy -	od10(1)-do10 (6)
- Powiat	XI	- Kwidzyn	- numer startowy -	od11(1)-do11 (6)
- Powiat	XII	- Lębork	- numer startowy -	od12(1)-do12 (6)
- Powiat	XIII	- Malbork	- numer startowy -	od13(1)-do13 (6)
- Powiat	XIV	- Nowy Dwór	- numer startowy -	od14(1)-do14 (6)
- Powiat	XV	- Puck	- numer startowy -	od15(1)-do15 (6)

- Powiat	XVI	- Słupsk z.	- numer startowy -	od16(1)-do16 (6)
- Powiat	XVII	- Starogard	- numer startowy -	od17(1)-do17 (6)
- Powiat	XVIII	- Tczew	- numer startowy -	od18(1)-do18 (6)
- Powiat	XIX	- Wejherowo	- numer startowy -	od19(1)-do19 (6)
- Powiat	XX	- Sztum	- numer startowy -	od20(1)-do20 (6)
- II Zespół	XXI	- Gdańsk	- numer startowy -	od21(1)-do21 (6)
- Gospodarz	XXII	-	- numer startowy -	od22(1)-do22 (6)

Inne: W finałach wojewódzkich startują mistrzowie powiatu

2. SZACHY DRUŻYNOWE

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roku 2014 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 run (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. Przy równej ilości punktów decydują kolejno:
 - suma punktów małych zdobytych na wszystkich szachownicach (wygrana 1p., remis 0,5p., przegrana- 0p.);
 - wartościowanie pełne Buchholz;;
 - wynik bezpośredniego spotkania;
 - lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach.

3. MINI PIŁKA NOŻNA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2014 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. 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.

Ze względu na bezpieczeństwo zawodników obowiązują ochraniacze na nogi.

1. Zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz.
2. Zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni z trawą sztuczną lub naturalną wymiarach o wymiarach szerokość 30 m. długość 60 m, bramki: 5 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, miękkie – trampki, tzw. korkotramпки, tzw. Lanki oraz obowiązkowo nagolenniki.
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 wyłącznie, gdy piłka jest poza boiskiem, w wyznaczonej strefie, gdy zawodnik schodzący opuści boisko. (za błędnie wykonaną zmianą zawodnik wchodzący na boisko otrzymuje karę 1 min.)
10. Rzut karny z 9 m przy bramkach.
11. Rzut od bramki wybijany jest z tzw. „piątki” (czyli z piłki nieruchomo stojącej na ziemi w obrębie pola karnego).
12. Bramkarz po chwycie piłki z akcji wprowadza piłkę w obrębie całego boiska.
13. Rozpoczęcie i wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni.
14. Piłka z rozpoczęcia/wznowienia gry może zostać zagrana do tyłu.
15. Rzut wolny: bramkę bezpośrednio można zdobyć tylko z połowy przeciwnika.
16. Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki.
17. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:
 - pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania. Oznacza to, że zawodnik winien być wykluczony z powodu trzeciej dwuminutowej kary.
 - Za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu stosować karę wykluczenia
 - Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

III. PUNKTACJA

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis - 1 punkt, za przegrane 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- a) większa liczba zdobytych punktów,
- b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - bezpośrednie spotkanie pomiędzy zainteresowanymi zespołami
 - korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
 - lepsza różnica bramek w całym turnieju,
 - większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,

18. 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 trwającą 2 x 5 minut i gra się do „złotej bramki” – pierwsza strzelona bramka w dogrywce kończy mecz i wyłania zwycięzcę. Jeżeli dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia strzelane są rzuty karne najpierw po 5, potem po jednym do rozstrzygnięcia.

4. BADMINTON DRUŻYNOWY

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczennice/uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roku 2014 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. SPOSOÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

1. Kolejność gier:

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

2. W fazie grupowej rozgrywamy wszystkie pięć gier w meczu, natomiast w fazie pucharowej trzeci punkt kończy mecz (np. 3:0, 3:1),
3. Gry rozgrywane są do dwóch wygranych setów. Sety gra się do 11 pkt (bez prawa podwyższania). W przypadku trzeciego seta zmiana stron przy 6 punkcie.
4. Zawodnik rezerwowy może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
5. W przypadku kontuzji zawodnika, gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowy od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.

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:

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

5. TENIS STOŁOWY DRUŻYNOWY

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 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 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. Gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowy od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
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.

6. UNIHOKEJ

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2014 i młodszy.
2. Zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców.
3. Zespół składa się maksymalnie z **9 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.

1. Czas gry 3 tercje x 5- 6 minut + 2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora),
2. 3 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.
5. Pole przed bramkowe: szerokość 2,5 m, długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 2,5 od linii końcowej boiska).
6. Boisko o wymiarach: 24m x 12m. Dopuszcza się boisko o mniejszych wymiarach 22m x 11m i 20m x 10m, w zależności od wielkości hali sportowej organizatora).

III. PUNKTACJA

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis – 1 punkt, za przegraną – 0 punktów.

O kolejności miejsc zespołów decyduje:

- a) Większa liczba zdobytych punktów.
- b) Jeżeli 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.
- c) Jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi drużynami.

Link do przepisów PZU:

<https://www.polskiunihokej.pl/do-pobrania/przepisy-i-regulaminy-dopobrania?download=151:zasady-gry-3-1>

7. KOSZYKÓWKA 3 X 3

I. UCZESTNICY

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużyna składa się z 4 zawodniczek/ zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik),
3. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2014 i młodszy.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. PRZEPISY GRY

1. mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Rozmiar boiska gry 15m x 11m. Kosz zawieszony jest na wysokości –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;
2. rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się piłką do gry w koszykówkę 3x3 o rozmiarze 6;
3. zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych;
4. 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;
5. **czas gry wynosi 8 minut.** Zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych;

6. 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;
7. **drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry);**
8. jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa;
9. drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz;
10. drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawia się na boisku z 3 zawodnikami gotowymi do gry;
11. 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,;
12. faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym;
13. siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki;
14. nie przyznaje się rzutów za faul w ataku;
15. 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);
16. za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny, za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne;
17. wszystkie faule niesportowe liczone są jako 2 faule przy obliczaniu fauli drużyny;
18. 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;
19. po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
20. drugi faul niesportowy zawodnika karany jest 2 rzutami wolnymi i posiadaniem piłki,
21. po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wy-koszowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
22. przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”),
23. 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,
24. po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
25. 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 obrony;
26. zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany;
27. 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;
28. 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;

29. każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki;
30. dopuszczony jest coaching dla zawodników.

III. PUNKTACJA

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

a) większa liczba zdobytych punktów

b) 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:

- 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.

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

d) 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.

Sprawy meczowe nieujęte w niniejszym regulaminie regulują aktualne przepisy PZKosz.

8. PŁYWANIE DRUŻYNOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl nie później niż do 30 września 2026 roku.

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują zespoły szkolne, uczniowie jednej szkoły urodzeni w latach 2014 i młodszy.

2. Reprezentacja liczy 4 dziewczęta + 1 rezerwowa lub 4 chłopców + 1 rezerwowy.

3. Każda drużyna wystawia sztafetę oraz po jednym zawodniku w każdym indywidualnym stylu pływackim.
4. Zabroniony jest start tej samej osoby w kilku stylach pływackich.
5. Wszystkie wyniki indywidualne i sztafetowe zaliczane są do klasyfikacji drużynowej.
6. Podczas zawodów w pływaniu drużynowym przeprowadzona zostanie klasyfikacja indywidualna w następujących stylach pływackich: motylkowym, grzbietowym, klasycznym i dowolnym.

II. PROGRAM ZAWODÓW

1. Dziewczeta

a) Wyścigi indywidualne dziewcząt:

- 25 m stylem motylkowym – 1 zawodniczka,
- 25 m stylem klasycznym – 1 zawodniczka,
- 25 m stylem grzbietowym – 1 zawodniczka,
- 25 m stylem dowolnym – 1 zawodniczka

b) Sztafeta 4×25 m stylem dowolnym dziewcząt

2. Chłopcy

a) Wyścigi indywidualne chłopców:

- 25 m stylem motylkowym – 1 zawodnik,
- 25 m stylem klasycznym – 1 zawodnik,
- 25 m stylem grzbietowym – 1 zawodnik,
- 25 m stylem dowolnym – 1 zawodnik

b) Sztafeta 4 x 25m stylem dowolnym chłopców

III. PRZEPISY TECHNICZNE

1. Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z przepisami PZP i FINA na pływalni 25 metrowej.
2. Każdy zawodnik ma prawo startu w 1 konkurencji indywidualnej oraz w 1 sztafecie,
3. Szkoła może wystawić tylko jedną drużynę w każdej kategorii,
4. zawody przeprowadzone są seriami na czas, rozstawienie zawodników w poszczególnych seriach nastąpi na zasadach ogólnych.

IV. PUNKTACJA DRUŻYNOWA

1. Sklasyfikowane będą tylko zespoły, które wystawiły sztafetę. Punktację prowadzi się według zajętych miejsc w poszczególnych konkurencjach:
 - w indywidualnych: I m. – 12 pkt, II m. – 10 pkt, III m. – 9 pkt, IV m. 8 pkt, V m. 7 pkt, miejsca od 11 w dół - 1pkt dla każdego startującego zawodnika
 - w sztafecie: I m – 24 pkt, II m. – 20 pkt, III m. – 18 pkt, IV m. 17 pkt, V m. 16 pkt,
2. Do punktacji drużynowej zaliczać się będą wszystkie wyniki indywidualne i wynik sztafety.
3. Drużyna, która nie wystawiła zawodnika w danym wyścigu, nie zdobywa punktów za dany wyścig, jednak nie podlega dyskwalifikacji,
4. Zawodnik zdyskwalifikowany w danym wyścigu indywidualnym nie zdobywa punktów,
5. W przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje miejsce sztafety, dalej większa liczba zdobytych miejsc pierwszych, drugich itd.,
6. Dodatkowy wyścig po wyczerpaniu w/w kryteriów.
7. Prowadzi się oddzielnie punktację dla dziewcząt i chłopców,

9. DWA OGNIĘ USPORTOWIONE

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w roczniku 2016 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 sędziego (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 połowy. Poza boiskiem wytyczone pole poruszania się „Matek”, (*plan boiska w załączeniu*).
2. Gra odbywa się **piłką do mini siatkówki nr 4**.
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).
6. Grę rozpoczyna „matka” podaniem piłki do swojego zawodnika.
7. Zmiany zawodników tzw. „lotne”, dopuszczalna jest dowolna ilość zmian.
8. Jednorazowo zespół może wykonać na swojej połowie 2 podania, kolejne musi być wykonane jako podanie do „Matki” lub próba zbitcia przeciwnika.
5. Zawodnik z piłką w rękach nie może zrobić więcej niż 3 kroki, (nie dotyczy „Matki” - dowolna ilość kroków).

6. Podczas rzutu, podania zawodnik i matka nie mogą przekroczyć linii środkowej lub końcowej (przekroczenie oznacza dotknięcie linii stopą), piłka przechodzi na rzecz przeciwnika. Nie dotyczy to przekroczenia linii po oddanym rzucie (jeżeli nie był on wykonany w wyskoku). Grę wznowia się podaniem piłki do własnego zespołu, z tego samego miejsca, gdzie nastąpiło przekroczenie linii).
7. Jeżeli podczas wykonywania podania lub chwytu piłki we własnym zespole, piłka lub zawodnik z piłką wyjdzie poza linię boczną lub końcową, to zespół traci piłkę (grę wznowia „Matka” zespołu przeciwnego). Jeżeli podczas wykonywania podania we własnym zespole, piłka spadnie na podłogę, następuje strata, grę wznowia drużyna przeciwna.
8. W swoim „polu” gry – zawodnicy mogą podawać sobie piłkę w dowolny sposób.
9. Jeżeli rzucona piłka przekroczy linię boczną (aut), przechodzi ona na rzecz przeciwnika (grę wznowia się podaniem piłki do własnego zespołu z tego miejsca, gdzie piłka przekroczyła linię).
10. 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.
11. Niedozwolona jest gra na czas, w związku z tym mogą być wykonane tylko trzy przerzuty między zawodnikami a „Matką”. Czwarty rzut musi być próbą zbitia zawodnika drużyny przeciwniej.
12. Podanie piłki z autu przez „Matkę” do swojego zawodnika wlicza się w łączną ilość podań w zespole. Podczas wykonywania podania z autu zawodnik winien dotykać jedną nogą linii pola gry, w innym przypadku następuje błąd techniczny i grę wznowia z autu drużyna przeciwna.
13. „Matka” nie może zbić zawodnika z bocznej strefy.
14. Istnieje możliwość podania piłki przez „Matkę” z bocznej strefy. Natomiast, jeśli piłka po podaniu przez matkę wypadnie na aut to grę rozpoczyna drużyna przeciwna z autu.
15. Sędzia ocenia czy zawodnik będący „Matką” stosuje grę na czas.
16. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zespół gra na czas odgwiszduje stratę piłkę na rzecz przeciwnika (grę wznowia „Matka” przeciwnego zespołu).
17. Punkty zdobywa się poprzez trafienie piłką zawodnika lub kilku zawodników zespołu przeciwnego, przy czym piłka po trafieniu musi upaść na podłoże (w przypadku, gdy odbita piłka jest złapana przez zawodnika tego samego lub przeciwnego, bądź Matkę zespołu punktu się nie przyznaje).
18. Jeżeli piłka trafi więcej niż jednego zawodnika i następnie upadnie na podłoże to za każdego trafionego zawodnika przyznaje się jeden punkt. Polem trafienia jest całe ciało zawodnika.
19. Gdy piłka trafia zawodnika w głowę, nawet jeżeli zrobi on ruch głową w kierunku piłki, to rzut uznaje się za nieprawidłowy (brak punktu), a piłka wraca do drużyny atakującej, która musi wykonać co najmniej jedno podanie przed kolejnym rzutem.
20. Jeżeli zawodnik uciekając przed zbitiem nadeptnie na linię lub przekroczy pole własnej drużyny, zalicza się to jako zbitie 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.
21. Jeżeli zawodnik po chwycie piłki rzuconej przez przeciwnika opuści pole gry lub chwyt nastąpi poza polem gry, to zbitia nie ma, jest aut i strata piłki.
22. Nie dopuszcza się rzutów hakiem i oburącz.
23. Nie dopuszcza się zbitia siatkarskiego, piłka musi być najpierw złapana a następnie rzucona. Piłkę można złapać w wyskoku i rzucić w wyskoku pod warunkiem, że lądowanie zawodnika nastąpi we własnym polu gry.

24. Jeżeli po rzucie od matki piłka trafi przeciwnika, a następnie swojego i upadnie na ziemię, to przyznajemy zbieżnie zarówno jednej jak i drugiej drużynie. Grę rozpoczyna drużyna, której zawodnik jako ostatni dotknął piłki zanim ta spadła na podłogę.
25. Jeżeli po rzucie piłka trafi zawodnika drużyny przeciwnej a następnie matkę własnego zespołu punktu nie przyznaje się a grę wznowia matka, która nie złapała piłkę. (matki nie można zbić).
26. Jeżeli zawodnik po chwycie piłki opuści ją na podłogę (kożłuje) następuje strata piłki.
27. Po trafieniu zawodnika grę rozpoczyna zawodnik trafiony ostatnio, wykonując podanie do zawodnika własnego zespołu lub do „Matki”. Piłka rzucona (próba bicia) od matki może nie zostać złapana, można ją ponownie chwycić, ale nie można skożłować i chwycić. Natomiast przy podaniu od Matki piłka nie złapana przechodzi na rzecz przeciwnika.
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 punktów.

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 zbieżnych zdobytych w turnieju.

10. SZTAFETY SPRAWNOŚCIOWE (GRY I ZABAWY)

I. UCZESTNICTWO

1. Reprezentacja szkoły może liczyć maksymalnie 14 zawodników urodzonych w 2017 roku i młodszych.
2. Do każdej konkurencji drużyna wybiera 12 zawodników, w tym: 6 dziewcząt oraz 6 chłopców.
3. Dopuszcza się dokonywanie zmian składu pomiędzy konkurencjami spośród zgłoszonych zawodników, z zastrzeżeniem, że do każdej konkurencji musi zostać zgłoszony skład liczący 6 dziewcząt i 6 chłopców.
4. Warunkiem przystąpienia do każdej konkurencji jest wystawienie pełnego, 12-osobowego składu zgodnego z powyższym podziałem.

II. SPOSOÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

1. Kolejność ustawienia rzędów ustalana jest w drodze losowania podczas weryfikacji.
2. Zawody zostaną przeprowadzone wg. **zestawu gier i zabaw (zestaw poniżej)**.

3. Na wszystkich etapach rozgrywek, w tym podczas Finału Wojewódzkiego, obowiązuje ten sam zestaw 8 zabaw.
4. Nauczyciele i opiekunowie oczekują za wyznaczoną linią końcową. Nie dopuszcza się ingerowania i poprawiania przyborów w trakcie gry.
5. Po wykonaniu zadania zawodnik siada w siadzie skrzyżnym za swoim rzędem. Ostatni zawodnik w rzędzie jest oznaczony znacznikiem.
- 6 **Sygnal ukończenia danej zabawy. Zawodnicy od 1–11 po wykonaniu zadania siadają w siadzie skrzyżnym na końcu rzędu. Ostatni (12.) zawodnik w znaczniku obiega tyczkę za rzędem i staje na jego czele – wówczas cały zespół wstaje i unosi ręce do góry.**

III. PUNKTACJA

1. Konkurencje będą punktowane zgodnie z liczbą startujących zespołów – zwycięzca otrzymuje liczbę punktów równą liczbie drużyn biorących udział w turnieju, a każdy kolejny zespół o 1 punkt mniej (np. przy 5 zespołach: I m. – 5 pkt, II m. – 4 pkt, III m. – 3 pkt, IV m. – 2 pkt, V m. – 1 pkt).
2. O kolejności w danej zabawie decyduje czas lub zdobyte punkty. O kolejności końcowej decyduje suma punktów zdobytych we wszystkich zabawach. W przypadku równej liczby punktów końcowych wyższe miejsce zajmuje zespół, który uzyskał większą liczbę miejsc I m. w poszczególnych zabawach. Jeżeli po zastosowaniu powyższych kryteriów nadal nie będzie można ustalić kolejności, pomiędzy zainteresowanymi zespołami zostanie przeprowadzona dogrywka w jednej zabawie, wyłonionej w drodze losowania.
3. W przypadku gdy dwa lub więcej zespołów uzyska ten sam czas w danej zabawie to ich punkty sumują się i dzielą przez liczbę zespołów które uzyskały ten sam czas.
4. Każdy błąd popełniony przez zawodnika (np. nieobiegnięcie tyczki/pachołka, upuszczenie sprzętu, nieprzekazanie pałeczki lub braku sygnału do startu) musi zostać poprawiony w miejscu jego popełnienia. **Jeżeli błąd nie zostanie poprawiony, zespół otrzymuje punkty ujemne w wysokości -0,5 punktu karnego za każde niepoprawione przewinienie. Punkty odejmuje się od punktów uzyskanych na koniec danej zabawy.**
5. W szczególnych przypadkach, jeżeli na skutek zdarzenia losowego lub nieumyślnego działania innego zespołu doszło do utrudnienia rywalizacji możliwe jest powtórzenie zabawy dla poszkodowanej drużyny lub całej serii.

ZESTAW GIER I ZABAW

1. Bieg sztafetowy

Opis przebiegu: Zawodnicy ustawiają się w rzędzie. Pierwszy zawodnik z pałeczką sztafetową na sygnał biegnie do tyczki ustawionej na półmetku przed zespołem, obiega go i wraca. Następnie obiega tyczkę ustawioną za rzędem zawodników, podbiega do przodu rzędu i przekazuje pałeczkę pierwszej osobie stojącej w kolejce. Każdy kolejny zawodnik wykonuje zadanie w ten sam sposób. Wygrywa zespół, który jako pierwszy ukończy konkurencję.

Wymagany sprzęt: pałeczka sztafetowa, 2 tyczki (jedna na półmetku przed zespołem, druga za rzędem zawodników).

2. Bieg z kozłowaniem i toczeniem piłki do koszykówki

Opis przebiegu: Pierwszy zawodnik z rzędu biegnie, kozłując piłkę do koszykówki i pokonując wyznaczony slalom. Po minięciu slalomu obiega tyczkę wyznaczającą półmetek, a następnie wraca tą samą trasą, tocząc piłkę po ziemi slalomem. Po powrocie obiega tyczkę ustawioną za rzędem i przekazuje piłkę pierwszej osobie stojącej w kolejce. Każdy kolejny zawodnik wykonuje zadanie w ten sam sposób. Wygrywa zespół, który jako pierwszy ukończy konkurencję.

UWAGA: Slalom należy wykonać dokładnie wg wyznaczonego toru. Obiegnięcie tyczki na półmetku oraz tyczki za rzędem jest obowiązkowe. Błędem wymagającym poprawy jest omylenie toru slalomu lub utrata kontroli nad piłką (zawodnik wraca do miejsca błędu i kontynuuje konkurencję). Błędy czysto techniczne z dyscypliny koszykówki nie są gwizdane.

Wymagany sprzęt: piłka do koszykówki (rozmiar 5), 4 pachołki do slalomu oraz dwie tyczki wyznaczające półmetek i nawrót za rzędem.

3. Drużynowy skok w dal z miejsca

Opis przebiegu: Pierwszy zawodnik z rzędu ustawia się za linią startu i wykonuje skok w dal z miejsca obunóż. Kolejny zawodnik wykonuje skok z miejsca ostatniego kontaktu poprzedniego zawodnika z podłożem. Zadanie kontynuowane jest do momentu oddania skoku przez wszystkich zawodników drużyny. Wygrywa zespół, który uzyska największą łączną odległość.

UWAGA: Każdy zawodnik wykonuje tylko jedną próbę. Miejscem rozpoczęcia skoku kolejnego zawodnika jest miejsce ostatniego kontaktu poprzedniego zawodnika z podłożem. W przypadku podparcia się ręką, nogą lub upadku do tyłu za miejsce odbicia kolejnego zawodnika przyjmuje się najbliższy linii startu punkt kontaktu z podłożem. Jeżeli warunki obiektu uniemożliwiają wykonanie konkurencji w jednym kierunku, po osiągnięciu wyznaczonej linii zawodnicy kontynuują skoki w kierunku przeciwnym, a uzyskane odległości sumuje się.

Wymagany sprzęt: taśma miernicza, taśma do wyznaczania miejsca lądowania (lub kreda).

4. Sadzenie i zbieranie ziemniaków

Opis przebiegu: Pierwszy zawodnik z rzędu biegnie do półmetka, umieszczając po drodze po jednym woreczku („ziemniaku”) w każdym z czterech obręczy. Po obiegnięciu tyczki wyznaczającego półmetek wraca tą samą trasą, zbierając woreczki z obręczy. Po powrocie obiega tyczkę ustawioną za rzędem i przekazuje wszystkie cztery woreczki następnemu zawodnikowi. Każdy kolejny zawodnik wykonuje zadanie w ten sam sposób. Wygrywa zespół, który jako pierwszy ukończy konkurencję.

UWAGA: Woreczek musi znajdować się wewnątrz obręczy. Woreczek dotykający krawędzi obręczy uznaje się za umieszczony prawidłowo, o ile żadna jego część nie wystaje poza jej zewnętrzny obwód. W przypadku nieprawidłowego umieszczenia woreczka zawodnik wraca do miejsca popełnienia błędu i poprawia jego ułożenie. Tyczka wyznaczająca półmetek oraz tyczkę ustawioną za rzędem należy obowiązkowo obieć.

Wymagany sprzęt: 4 woreczki, 4 obręcze/hula-hop, 2 tyczki (wyznaczające półmetek i nawrót za rzędem).

5. Slalom z piłką do unihokeja

Opis przebiegu: Pierwszy zawodnik z rzędu prowadzi piłkę kijem do unihokeja, pokonując wyznaczony slalom. Po minięciu slalomu obiega pachołek wyznaczający półmetek, wraca tą samą trasą, pokonując slalom. Po powrocie obiega pachołek ustawiony za rzędem i przekazuje piłkę oraz kij następnemu zawodnikowi. Każdy kolejny zawodnik wykonuje zadanie w ten sam sposób. Wygrywa zespół, który jako pierwszy ukończy konkurencję.

Wymagany sprzęt: kij i piłka do unihokeja, 4 pachołki, 2 tyczki (wyznaczające półmetek i nawrót za rzędem).

6. Celny chwyt

Opis przebiegu: Jeden z zawodników zajmuje miejsce w kole hula-hop i trzyma odwrócony pachołek. Pozostałych 11 zawodników, stojąc za wyznaczoną linią – wyznaczoną 5 metrów od hula-hop, kolejno wykonuje po jednym rzucie woreczkiem do pachołka. Zawodnik stojący w kole stara się chwycić woreczki do pachołka, nie opuszczając obręczy hula-hop. Wygrywa zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów. Każdy woreczek złapany do pachołka daje 1 punkt.

UWAGA: Zawodnik trzymający pachołek przez cały czas musi pozostawać w obrębie koła hula-hop. Woreczek zawieszony na brzegu pachołka uznaje się za trafiony. Rzut wykonany z przekroczeniem linii rzutu oraz chwyt wykonany po wyjściu zawodnika poza koło hula-hop nie są zaliczane. W przypadku uzyskania przez dwie lub więcej drużyn jednakowej liczby punktów przeprowadza się dogrywkę aż do wyłonienia zwycięzcy (dogrywka w formie kolejnych 11 rzutów przesuwając hula hop do 7 metrów odległości).

Wymagany sprzęt: 11 woreczków, pachołek, koło hula-hop.

7. Bieg z szarfami

Opis przebiegu: Pierwszy zawodnik z rzędu biegnie w kierunku półmetka. Po drodze pokonuje trzy wyznaczone strefy, przechodząc przez umieszczone w nich szarfy dowolnym sposobem. Następnie obiega tyczkę wyznaczającą półmetek, wraca do swojej drużyny tą samą drogą, przechodząc przez umieszczone w nich szarfy dowolnym sposobem, obiega tyczkę ustawioną za rzędem i przekazuje sygnał do startu kolejnemu zawodnikowi poprzez jego dotknięcie. Każdy kolejny zawodnik wykonuje zadanie w ten sam sposób. Wygrywa zespół, który jako pierwszy ukończy konkurencję.

UWAGA: Zawodnik ma obowiązek przejść przez trzy szarfy I za każdym razem odłożyć w miejsce oznaczone krzyżykiem, oraz obieć tyczkę wyznaczającą półmetek i tyczkę ustawioną za rzędem. Pominięcie szarfy, nieobiegnięcie tyczki lub brak przekazania sygnału do startu kolejnemu zawodnikowi, skutkuje koniecznością powrotu do miejsca popełnienia błędu i jego poprawieniem.

Wymagany sprzęt: 3 szarfy, 2 tyczki (wyznaczające półmetek i nawrót za rzędem)

8. Bieg sztafetowy wahadłowy 10 × 5 m

Zawodnicy ustawiają się w rzędzie. Na sygnał pierwszy zawodnik biegnie do linii oddalonej o 5 metrów, przekracza ją obiema nogami i wraca do linii startu. Zawodnik wykonuje pięć pełnych odcinków tam i z powrotem (10 × 5 m). Po zakończeniu biegu przekracza linię mety wyznaczoną za pachołkiem, obiega pachołek ustawiony za rzędem zawodników i przekazuje sygnał do startu (dotknięciem) następnemu zawodnikowi. Każdy kolejny zawodnik wykonuje zadanie w ten sam sposób. Wygrywa zespół, który jako pierwszy ukończy konkurencję.

UWAGA: Przy każdym nawrocie zawodnik ma obowiązek przekroczyć linię obiema stopami. Niedopuszczalne jest podpieranie się rękami podczas nawrotów. W przypadku nieprawidłowego wykonania nawrotu zawodnik wraca do miejsca popełnienia błędu i poprawia jego wykonanie. Po zakończeniu biegu zawodnik ma obowiązek przekroczyć linię mety wyznaczoną za pachołkiem oraz obieć tyczkę ustawioną za rzędem przed przekazaniem sygnału do startu kolejnemu zawodnikowi.

Wymagany sprzęt: 4 pachołki wyznaczające linie nawrotów oraz 1 tyczka ustawiona za rzędem zawodników

11. MINI PIŁKA RĘCZNA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2014 i młodszy.
2. Zespół liczy maksymalnie 14 zawodniczek /zawodników.
3. Gospodarz zawodów ma obowiązek zapewnić: piłki do gry, znaczniki dla zespołów. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. PRZEPISY GRY

1. Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nie określone w regulaminie –zgodnie z przepisami ZPRP.
2. Należy grać na boisku o wymiarach długość od 32 do 40 m i szerokość od 16 do 20 m. *Przy rozgrywaniu zawodów na mniejszych boiskach (do szczebla powiatu) rekomendujemy zmniejszenie ilości zawodników na boisku do 5.*
3. Gra w formie 6 vs 6 (I połowa bez stałej pozycji obrotowego, druga połowa dowolnie, ale ciągle 6 vs 6).
4. Rozpoznanie stałej pozycji obrotowego skutkuje ostrzeżeniem o grze pasywnej.
5. Piłka: obowiązuje piłka rozmiar 1 (junior), (damskie) tj. obwód piłki 50-52 cm.
6. Czas gry 2 x 12 minut z 5 min przerwą. Czas dla drużyny 1 x mecz.
7. Zmiana zawodnika może nastąpić tylko w sytuacji posiadania piłki. Przepis ten nie dotyczy zmiany z zawodnikiem grającym na pozycji bramkarza. grającym na pozycji bramkarza.
8. Czas wykluczenia zawodnika 1 min.
9. Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania środków klejących piłkę.
10. Zakaz stosowania obrony kombinowanej (z plusem). Naruszenie tego zakazu skutkuje karą progresywną dla osoby odpowiedzialnej za drużynę, począwszy od upomnienia słownego.

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:
 - większa liczba zdobytych punktów;
 - jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - większa liczba punktów zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa dodatnia różnica bramek z meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa liczba zdobytych bramek w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich meczów;
 - większa liczba zdobytych bramek we wszystkich meczach;
 - losowanie.
3. W meczach kończących się w podstawowym czasie gry remisem wynik zawodów zalicza się do tabeli (rzuty karne po regulaminowym czasie gry służą jedynie wyłonieniu zwycięzcy i nie są zaliczane do wyniku meczu oraz statystyk indywidualnych).

12. MINI PIŁKA SIATKOWA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2014 i młodszy.
2. W skład zespołu wchodzi 8-10 zawodniczek/zawodników (w całym turnieju). W przypadku mniejszej niż 8 zawodników 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 5** (MOLTEN lub MIKASA).

III. SYSTEM 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 wróci 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).

IV. 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 **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 wyskoku, zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) oraz podłóża 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.

V. 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.

VI. 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 wyskoku. 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. W momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego).

VII. ZMIANY

W każdym secie dozwolona jest tylko jedna podwójna zmiana tzn. można wymienić jednego z zawodników, który może wrócić w trakcie seta na swoje miejsce (druga zmiana dokonana). Zawodnik rezerwowy może wejść na boisko tylko jeden raz w secie na miejsce zawodnika z ustawienia początkowego i może być zmieniony tylko przez tego samego zawodnika, za którego wszedł.

VIII. 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 lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:
 - większa liczba zwycięstw;
 - większy stosunek setów;
 - większy stosunek „małych” punktów;
 - wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”).

Jeżeli w/w warunki nie pozwoliły na wyłonienie zwycięzcy o kolejności decyduje losowanie pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

13. MINI KOSZYKÓWKA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2014 i młodszy.
2. Zespół liczy maksymalnie 12 zawodników/zawodniczek.
3. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. PRZPISY GRY

1. Czas gry w turnieju: 4 x 6 minut.
2. Piłka: rozmiar „5” dla dziewcząt oraz piłka „6” dla chłopców. W turnieju obowiązuje przepis 4-ech przewinień dla zespołu w każdej kwarcie, po których wykonywane są rzuty wolne (**czwarte przewinięcie drużyny w danej kwarcie skutkuje rzutami wolnymi**).
3. **W meczu turniejowym zawodnik musi opuścić boisko po 4-rech przewinieniach indywidualnych.**
4. **Kosze zawieszone na wysokości 3,05 m.** Dopuszcza się wysokość kosza 2,60 m na gminnym i powiatowym poziomie rozgrywek, do ustalenia między zainteresowanymi. W tym wypadku odległość rzutów wolnych od tablicy wynosi 4 metry. 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 pomniejszonym o osobę kontuzjowaną/wykluczoną.

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. przepis dotyczący błędu 8 sekund.
- w przypadku remisu zarządza się 3 minutowe dogrywki,
 - w wypadku nieprzestrzegania przepisu „krycia każdy swego” i po zwróceniu uwagi trenerowi, sędzia ma obowiązek przerwać grę - bez orzekania faula technicznego i zarządzić wykonanie jednego rzutu wolnego przez dowolnego zawodnika drużyny ataku, a następnie wręczyć piłkę drużynie ataku do wprowadzenia jej do gry z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego,
 - o przewinieniach technicznych dla zawodników i trenerów decyduje sędzia zgodnie z przepisami PZKosz.

III. PUNKTACJA

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

- | | | | | |
|---|------------|-----------|----------|----------|
| O | kolejności | zespółów | decydują | kolejno: |
| 1. większa | liczba | zdobytych | | punktów; |
| 2. jeżeli dwie lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-a) wynik (-i) meczu (-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach | | | | |

między 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 zainteresowanym 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.

Link do przepisów PZKosz:

<https://www.lzkosz.com.pl/dokumenty/pobierz/64/Przepisy%20minikoszykowki%202021.pdf>

14. WIOŚLARSTWO HALOWE

Igrzyska Dzieci (rocznik 2014 - 2015) dystans 1500 m. dziewcząt i chłopców

1. UCZESTNICTWO

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewczęta i chłopcy,
- reprezentacja składa się z maksymalnie 6 uczennic/uczniów urodzonych w latach 2014 i młodszy
- reprezentacja może składać się z mniejszej ilości uczennic/uczniów

2. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

- Drużyna składa się z 4–6 zawodników.
- Całkowity dystans wyścigu wynosi 1500 m.
- W trakcie wyścigu musi zostać wykonanych dokładnie 5 zmian zawodników.
- Każdy zawodnik musi wystartować co najmniej jeden raz.
- Jeden zawodnik może pokonać maksymalnie dwa odcinki podczas wyścigu.
- Kolejność zawodników oraz długość poszczególnych zmian ustala drużyna.
- Zmiany mogą być wykonywane wyłącznie w wyznaczonej strefie 240–260m.
- Każdy zawodnik może indywidualnie ustawić opór (drag/damper) przed swoim przejazdem.
- O zwycięstwie decyduje najkrótszy czas uzyskany na dystansie 1500 m.

Uwagi organizacyjne

- Monitory ergometrów przygotowuje organizator.
- Zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa.
- Decyzje sędziego głównego są ostateczne.

Igrzyska Dzieci (rocznik 2016 i młodsi) dystans 1500m. 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 2016 i młodsi
- reprezentacja może składać się z mniejszej ilości uczennic/uczniów

2. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

- Drużyna składa się z 4–6 zawodników.
- Całkowity dystans wyścigu wynosi 1500 m.
- W trakcie wyścigu musi zostać wykonanych dokładnie 5 zmian zawodników.
- Każdy zawodnik musi wystartować co najmniej jeden raz.
- Jeden zawodnik może pokonać maksymalnie dwa odcinki podczas wyścigu.
- Kolejność zawodników oraz długość poszczególnych zmian ustala drużyna.
- Zmiany mogą być wykonywane wyłącznie w wyznaczonej strefie 240–260m.
- Każdy zawodnik może indywidualnie ustawić opór (drag/damper) przed swoim przejazdem.
- O zwycięstwie decyduje najkrótszy czas uzyskany na dystansie 1500 m.

Uwagi organizacyjne

- Monitory ergometrów przygotowuje organizator.
- Zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa.
- Decyzje sędziego głównego są ostateczne.

15. DRUŻYNOWE BIEGI PRZELAJOWE

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców
2. Zespół składa się z **6 uczniów/uczennic** szkoły urodzeni w 2014 r. i młodsi

II. PROGRAM ZAWODÓW

- dziewczęta - biegi na dystansie 800 m – 1000 m,
- chłopcy - biegi na dystansie 800 m – 1000 m,

III. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

Dystanse dostosowane do warunków terenowych, ukształtowania terenu i innych czynników. Start wspólny w poszczególnych kategoriach. Drużyny ustawiają się w rzędach po **6 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. Prowadzona będzie klasyfikacja drużynowa dla poszczególnych biegów i kategorii.

W przypadku ukończenia biegu przez mniej niż 6 zawodników do punktacji drużyny dodaje się punkty za ostatnie miejsce w biegu + 1 pkt za każdego zawodnika. Sumujemy 6 wyników. Przy takiej samej liczbie punktów dwóch lub więcej zespołów o kolejności decyduje wyższe miejsce najlepszego zawodnika.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych.

16. CZWÓRBÓJ LEKKOATLETYCZNY

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców,
2. Reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic urodzonych w roku 2014 i młodszych.

II. PROGRAM ZAWODÓW

1. bieg 60 m,
2. rzut piłką palantową (do 150 g),
3. skok (dla całego zespołu) w dal ze strefy lub wzwyż,
4. 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 met;
- zawodnik zostaje wyeliminowany z biegu po trzecim fałstarcie zachowując prawo startu w następnych konkurencjach.

Skok w dal

- strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą;
- szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm.;
- końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina;

- każdy zawodnik ma prawo do 3-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 sposobem górnym 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.

17. BOWLING

REGULAMIN XX MIĘDZYSZKOLNYCH MISTRZOSTW BOWLINGOWYCH

CEL IMPREZY:

1. Popularyzacja bowlingu (kręgli amerykańskich) wśród młodzieży szkolnej,
2. Wyłonienie najlepszych szkół w tej dyscyplinie sportu na terenie Trójmiasta,
3. Kontynuacja największej szkolnej imprezy bowlingowej w Europie.

MIEJSCE ODBYWANIA SIĘ ZAWODÓW:

Centrum U7 Wrzeszcz (GH Metropolia, Ul. Kilińskiego 4, Gdańsk)

UCZESTNICTWO:

Uczestnictwo w zawodach jest całkowicie bezpłatne.

DRUŻYNY:

1. Składy drużyn są mieszane oraz składają się z sześciu zawodników,
2. W skład każdej drużyny wchodzi trzy dziewczyny oraz trzech chłopców,
3. Każda z drużyn może posiadać do dwóch zawodników rezerwowych (jedną dziewczynę oraz jednego chłopca),
4. Maksymalnie dwie zmiany można dokonać pomiędzy pierwszą, a drugą grą w bowling.

KATEGORIE WIEKOWE:

Mistrzostwa są rozgrywane w czterech kategoriach wiekowych:

- a) Igrzyska Dzieci (klasy 1 -3) – gra przy użyciu band,
- b) Igrzyska Młodzieży Szkolnej (klasy 4 -6),
- c) Igrzyska Młodzieży Szkolnej (klasy 7 -8),
- d) Licealiada (klasy 1-4)

ZASADY GRY:

1. W zawodach poszczególne drużyny grają na własnych torach nie rywalizując bezpośrednio między sobą,
2. Uzyskane wyniki są zapisywane, a następnie zestawiane z wynikami innych drużyn,
3. Wszyscy uczniowie mają po 2 gry w bowling, z których suma punktów jest wliczana do klasyfikacji drużynowej,
4. Każda z drużyn po zgłoszeniu gotowości do gry, ma 10 minut rozgrzewki w formie gry próbnej, w której punkty nie są naliczane.
5. Zmiany w składzie (maksymalnie dwie) możliwe są dopiero, po zakończeniu jednej pełnej gry.

TERMIN ZAWODÓW:

1. Międzyszkolne Mistrzostwa Bowlingowe trwają 5 dni, w godzinach 9:00 – 15:00,
2. Godzina 14:00 jest ostatnią możliwą godziną każdego dnia na rozpoczęcie gier podczas Mistrzostw.

ZGŁOSZENIA:

1. Aby zgłosić chęć wzięcia udziału w Mistrzostwach, wymagana jest telefoniczna rezerwacja toru, na wybrany przez Państwa termin oraz godzinę, które podane zostały w punkcie wyżej.
2. Przewidywany czas gier każdej drużyny wynosi 1,5 godziny i na taki czas rezerwowane są tory bowlingowe,
3. Podczas rezerwacji należy podać nazwę szkoły oraz kategorię wiekową, w której dana drużyna będzie brała udział,
4. Numery telefonów:
58 506 56 77 – Centrum U7 Wrzeszcz, Metropolia – gdańskie i sopockie szkoły,
5. Dodatkowo, w dniu rozgrywek, prosimy opiekunów grup o wypełnienie zgłoszenia (które powinno zawierać numer szkoły, imiona i nazwiska uczniów, imię i nazwisko opiekuna, oraz telefon kontaktowy i adres e-mail – KONIECZNIE DRUKOWANYMI LITERAMI.
Formularz dostępny będzie na miejscu w dniach odbywania się MMB, dlatego prosimy o przybycie co najmniej 15 minut wcześniej.

WYNIKI:

1. Gdańskie i gdyńskie szkoły rywalizują ze sobą w osobnych kategoriach, z podziałem na miasta. Sopotkie szkoły, w zależności od lokalizacji, w której wezmą udział, będą uwzględniane na podstawie wybranego przez siebie miasta i konkurować będą ze szkołami analogicznie z miejscem startu.
2. Ostateczne wyniki Mistrzostw opublikowane na stronach
3. Wyżej wspomniane wyniki wraz z zestawieniem startujących szkół zostaną przesłane do wszystkich uczestników, na adresy e-mail podane uprzednio w formularzu zgłoszeniowym.
4. Ponadto wyniki opublikowane zostaną na stronie internetowej www.U7.pl
5. Data gali wręczenia nagród dla zwycięzców zostanie również podana drogą mailową do wszystkich zwyciężskich szkół, oraz gdy już zostanie ustalona, pojawi się też na stronie, w zakładce z wynikami.

ORGANIZATORZY WYDARZENIA:

1. Centrum Sportu i Rekreacji U7
2. Gdański Zespół Schronisk i Sportu Szkolnego

18. RUGBY TAG

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2014 r. i młodszy;
2. Zespół liczy maksymalnie 8 zawodników (w całym turnieju);
3. W każdym zespole muszą być minimum 3 dziewczynki, w tym 2 na boisku;
4. Na boisku występuje minimum 5 grających + rezerwa (obowiązują przepisy szerokości gry w rugby TAG tj. 4 m na 1 zawodnika);
5. 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://pzrugby.pl/download/35>

1. Zasady ogólne:

- czas gry 2 x 5minut 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 łapać 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 kątem 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 punkowego drużyny broniącej, rzut wolny musi być wykonany przez drużynę atakującą z pięciu metrów od pola punkowego.

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 punkowego 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 punkowego;
- 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 broniącego muszą próbować wycofać się w kierunku swojego pola punkowego, 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 faul

- 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 łapać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarf;
- nie można rzucać szarf 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 szarf 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. Przód/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.

Szczegółowe zasady i przepisy gry w rugby Tag znajdują się na stronie Polskiego Związku Rugby: <https://polskie.rugby/storage/upload/przepisu-rugby-tag.pdf>

19. TRÓJBÓJ LEKKOATLETYCZNY

I. UCZESTNICTWO:

W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców. Reprezentacja składa się z 5 uczniów/uczennic urodzonych w 2016 i młodszych. W zawodach startują mistrzowie powiatów.

II. PROGRAM ZAWODÓW:

- bieg na 60 m,
- rzut piłeczką palantową (80 g),
- skok w dal (ze strefy).

III. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW:

Kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna.

Bieg 60 m

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

Skok w dal

- strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą;
- szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm
- końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina;
- każdy zawodnik ma prawo do 3 prób;
- pomiaru dokonujemy od najbliższego śladu zostawionego przez czubek buta w strefie;
- jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy;
- pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

Rzut piłką palantową

- rzuty wykonuje się w dowolny sposób prawą lub lewą ręką, z miejsca lub rozbiegu;
- każdy startujący zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego, a następnie trzy rzuty w konkursie, następujące po sobie;
- odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia sędzia z dokładnością do 0,5 m;
- liczy się najlepszy rezultat;
- pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika.

IV. PUNKTACJA:

- wyniki przelicza się na punkty według tabel trójbojowych;
- suma osiągniętych punktów za 3 konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika;
- na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 4 najlepszych zawodników (z 5 startujących);
- w przypadku równej liczby punktów uzyskanych przez dwie lub więcej szkół przyznaje się miejsca dzielone;
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik w trójboju najlepszego zawodnika, a jeżeli to nie wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

Obliczenia wspomogą program zliczający wprowadzane dane.

REGULAMINY DYSCYPLIN GDAŃSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ 2026/2027

Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszymi regulaminami. W sprawach przepisów dyscyplin nie ujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.

IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ

1. SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)
2. Reprezentacja składa się z **6 zawodniczek/zawodników** danej szkoły, roczniki 2012 – 2013.
3. Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych.

II. PROGRAM ZAWODÓW

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

- dziewczęta 6 x 1000 m - 1200 m
- chłopcy 6 x 1000 m - 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 m przed i za linią startu).

2. SZACHY DRUŻYNOWE

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły, roczniki 2012-2013. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika

2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)

2. Drużyna składa się z 4 uczniów:

- 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. Skład drużyny obowiązuje przez cały turniej.

5. W zawodach obowiązują przepisy FIDE i PZSzach.

6. Do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu upoważniony jest sędzia główny, którego decyzje są ostateczne.

7. 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.

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

III. PUNKTACJA

O miejscu drużyny decyduje w kolejności:

- punkty duże (tzw. 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.

3. BADMINTON DRUŻYNOWY

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.

2. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej, roczniki 2012 –2013. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)

3. Zespół liczy: - 2 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa lub - 2 chłopców + 1 zawodnik rezerwow.

4. Obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

5. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie lotek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi lotkami.

II. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

Kolejność gier:

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

1. W fazie grupowej rozgrywamy wszystkie 5 gier w meczu, natomiast w fazie pucharowej trzeci punkt kończy mecz (np. 3:0, 3:1).

2. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów. Sety gra się do 11 pkt bez prawa podwyższania). W przypadku 3 seta zmiana stron po 6 punkcie.
3. Zawodnik rezerwowy może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
4. W przypadku kontuzji zawodnika, gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowy od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

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

1. Za wygrane spotkanie 3:0 lub 3:1 drużyna otrzymuje 3 punkty,
2. za wygrane spotkanie z wynikiem 3:2 drużyna otrzymuje 2 pkt,
3. za przegrane spotkanie drużyna otrzymuje 1 pkt
4. za walkower drużyna otrzymuje 0 punktów.

O kolejności decyduje:

- większa ilość 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.

4. PIŁKA NOŻNA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły podstawowej, roczniki 2012-2013, oddzielne zawody dla dziewcząt i chłopców
2. Zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek/zawodników (w całym turnieju). W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)
3. Gospodarz zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych oraz znaczników 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.

Ze względu na bezpieczeństwo zawodników obowiązują ochroniacze piszczeli.

1. Zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz.
2. Zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni z trawą sztuczną lub naturalną wymiarach o wymiarach: szerokość 30 m. długość 60 m, bramki: 5 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, miękkie – trampki, tzw. korkotramпки, tzw. Lanki oraz obowiązkowo nagolenniki.
5. Piłka: rozmiar „5”.
6. Pole karne: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półkół o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej).
7. Bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu karnym.
8. Gra bez „spalonego”.
9. Zmiany hokejowe wyłącznie, gdy piłka jest poza boiskiem, w wyznaczonej strefie, gdy zawodnik schodzący opuści boisko. (za błędnie wykonaną zmianą zawodnik wchodzący na boisko otrzymuje karę 1 min.).
10. Rzut karny z 9 m przy bramkach.
11. Rzut od bramki wybijany jest z tzw. „piątki” (czyli z piłki nieruchomo stojącej na ziemi w obrębie pola karnego).
12. Bramkarz po chwycie piłki z akcji wprowadza piłkę w obręb całego boiska.
13. Rozpoczęcie i wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni.
14. Piłka z rozpoczęcia/wznowienia gry może zostać zagrana do tyłu.
15. Rzut wolny: bramkę bezpośrednio można zdobyć tylko z połowy przeciwnika.
16. Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki.
17. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:
 - pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania. Oznacza to, że zawodnik winien być wykluczony z powodu trzeciej dwuminutowej kary.

- Za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu stosować karę wykluczenia
- Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

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:
 - bezpośrednie spotkanie pomiędzy zainteresowanymi zespołami
 - korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
 - lepsza różnica bramek w całym turnieju,
 - 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 i gra się do „złotej bramki” – pierwsza strzelona bramka w dogrywce kończy mecz i wyłania zwycięzcę. Jeżeli dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia strzelane są rzuty karne najpierw po 5, potem po jednym do rozstrzygnięcia.

5. UNIHOKAJ

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły podstawowej, roczniki 2012 – 2013. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)
2. Zespół składa się z 12 zawodniczek/zawodników, w tym 5 zawodników w polu + bramkarz i 6 rezerwowych zawodników.
3. Zawody rozgrywane są oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.
4. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. PRZEPISY GRY

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nieokreślone w regulaminie – zgodnie z przepisami PZU.

1. Wymiary boiska szer. 18-20 m dł. 36-40 m.;
2. czas gry: 3 tercje x 5-8 minut + 2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora);
3. ostatnia minuta meczu jest zatrzymywana na każdy gwizdek sędziego;
4. pole bramkowe: szerokość 5 m długość 4 m.;
5. pole przed bramkowe szerokość 2,5 m długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 3,5 m od

linii końcowej boiska);

6. bramki 160 x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 x 105 cm);

7. dopuszcza się w rozgrywkach miejskich/gminnych hale o mniejszych rozmiarach niż przewidują przepisy Polskiego Związku Unihokeja, 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:
 - 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.
3. 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. TENIS STOŁOWY DRUŻYNOWY

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej, roczniki 2012-2013. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli).
3. Zespół liczy: 2 dziewczynki + 1 rezerwowa lub 2 chłopców + 1 rezerwowi.
4. Obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.
5. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłeczek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłeczkami.

II. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

Kolejność gier	Rozstawienie
1 gra	A - X
2 gra	B - Y

Układ gier w meczu drużynowym:

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

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:

- większa liczba zdobytych „dużych” punktów;
- jeżeli dwie drużyny w grupie mają zdobytą tą samą liczbę meczowych punktów, decyduje bezpośrednie spotkanie;
- przy tej samej ilości dużych punktów trzech drużyn decyduje stosunek setów a następnie stosunek małych punktów liczony tylko z meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami.

Sprawy meczowe nieujęte w niniejszym regulaminie regulują aktualne przepisy PZTS.

7. KOSZYKÓWKA 3 X 3

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.

2. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej, roczniki 2012- 2013. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)

3. Drużyna składa się z 4 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), rozmiar boiska gry 15m x 11m, 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 3 x 3 o rozmiarze 6;
- trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun;
- 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 przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawia się na boisku z 3 zawodnikami gotowymi do gry;
- 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 **21 lub więcej punktów** wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry);
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednominutowa przerwa;
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz;
- drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawia się na boisku z zawodnikami gotowymi do gry;
- 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;
- 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,
- wszystkie faule niesportowe liczone są jako 2 faule przy obliczaniu fauli drużyny,
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- drugi faul niesportowy zawodnika karany jest 2 rzutami wolnymi i posiadaniem piłki;
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem;

- uważa się, że zawodnik znajduje się „za łukiem”, kiedy żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani łuku;
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”);
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk;
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk;
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się zawsze drużynie obrony;
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany;
- zawodnik, który popełnił dwa faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora;
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów;
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki;
- dopuszczony jest coaching dla zawodników.

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.

8. PŁYWANIE

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują zespoły szkolne, uczniowie jednej szkoły urodzeni w latach 2012 - 2013.
2. Reprezentacja liczy 4 dziewczęta + 1 rezerwowa lub 4 chłopców + 1 rezerwowy.
3. Każda drużyna wystawia sztafetę oraz po jednym zawodniku w każdym indywidualnym stylu pływackim.
4. Zabroniony jest start tej samej osoby w kilku stylach pływackich.
5. Wszystkie wyniki indywidualne i sztafetowe zaliczane są do klasyfikacji drużynowej.
6. Podczas zawodów w pływaniu drużynowym przeprowadzona zostanie klasyfikacja indywidualna w następujących stylach pływackich: motylkowym, grzbietowym, klasycznym i dowolnym.

II. PROGRAM ZAWODÓW

1. Dziewczęta

a) Wyścigi indywidualne dziewcząt:

- 25 m stylem motylkowym – 1 zawodniczka,
- 25 m stylem klasycznym – 1 zawodniczka,
- 25 m stylem grzbietowym – 1 zawodniczka,
- 25 m stylem dowolnym – 1 zawodniczka

b) Sztafeta 4 × 25 m stylem dowolnym dziewcząt

b) Chłopcy

a) Wyścigi indywidualne chłopców:

- 25 m stylem motylkowym – 1 zawodnik,
- 25 m stylem klasycznym – 1 zawodnik,
- 25 m stylem grzbietowym – 1 zawodnik,
- 25 m stylem dowolnym – 1 zawodnik

b) Sztafeta 4 x 25m stylem dowolnym chłopców

III. PRZEPISY TECHNICZNE

1. Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z przepisami PZP i FINA na pływalni 25 metrowej,
2. Każdy zawodnik ma prawo startu w 1 konkurencji indywidualnej oraz w 1 sztafecie,

3. Szkoła może wystawić tylko jedną drużynę w każdej kategorii,
4. Zawody przeprowadzone są seriami na czas, rozstawienie zawodników w poszczególnych seriach nastąpi na zasadach ogólnych.

IV. PUNKTACJA DRUŻYNOWA

1. Sklasyfikowane będą tylko zespoły, które wystawiły sztafetę. Punktację prowadzi się według zajętych miejsc w poszczególnych konkurencjach:

- w indywidualnych: I m. – 12 pkt, II m. – 10 pkt, III m. – 9 pkt, IV m. 8 pkt, V m. 7 pkt, miejsca od 11 w dół - 1pkt dla każdego startującego zawodnika

- w sztafecie: I m – 24 pkt, II m. – 20 pkt, III m. – 18 pkt, IV m. 17 pkt, V m. 16 pkt,

2. Do punktacji drużynowej zaliczać się będą wszystkie wyniki indywidualne i wynik sztafety.

3. Drużyna, która nie wystawiła zawodnika w danym wyścigu, nie zdobywa punktów za dany wyścig, jednak nie podlega dyskwalifikacji,

4. Zawodnik zdyskwalifikowany w danym wyścigu indywidualnym nie zdobywa punktów,

5. W przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje miejsce sztafety, a dalej większa liczba zdobytych miejsc pierwszych, drugich itd.,

6. Dodatkowy wyścig po wyczerpaniu w/w kryteriów.

7. Prowadzi się oddzielnie punktację dla dziewcząt i chłopców.

9. PIŁKA RĘCZNA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły, roczniki 2012 – 2013. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)

2. Zespół liczy maksymalnie 16 zawodniczek/zawodników.

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

II. PRZEPISY GRY

1. Czas gry: 2 x 20 minut + 5 minut przerwy;

2. Obowiązują rozmiary piłki: 1 (50-52 cm) – dziewczęta; 2 (54-56) - chłopcy;

3. I połowa: 6 vs 6 (dowolnie), II połowa 7 vs 7.

4. Przy większej liczbie spotkań dziennie zaleca się skracanie czasu gry;

5. Zakaz stosowania obrony kombinowanej (z plusem). Naruszenie tego zakazu skutkuje karą progresywną dla osoby odpowiedzialnej za drużynę, począwszy od upomnienia słownego;

6. Zmiana zawodnika może nastąpić tylko w sytuacji posiadania piłki. Przepis ten nie dotyczy zmiany z zawodnikiem grającym na pozycji bramkarza;

7. Drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu;
8. Wykluczenie zawodnika – 2 minuty;
9. 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.
10. Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania środków klejących piłkę.

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 zespołów decydują kolejno:
 - a) Większa liczba zdobytych punktów,
 - b) Jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - większa liczba punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami;
 - większa dodatnia różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa liczba zdobytych bramek w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich meczów;
 - większa liczba zdobytych bramek we wszystkich meczach;
 - losowanie.

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

10. SMOCZE ŁODZIE NA BASENIE

Koordynator zawodów - osoba do kontaktu: Grzegorz Kwiatkowski
tel. 501 571456; e-mail gdanskielwy@wp.pl

Zawody odbędą się na pływalni Gdańskiego Ośrodka Sportu przy Zespole Szkół Ogólnokształcących nr 7 ul. Chałubińskiego 13 w Gdańsku.

godz. 8:00 – 9:00 - szatnia, przebieranie, rozgrzewka

godz. 8:30 – 9:00 – odprawa nauczycieli szkół (sala naprzeciwko szatni)

godz. 9:00 – 14:00 – zawody

godz. 14:00 – 15:00 – dekoracja

1. O możliwości udziału decydować będzie kolejność zgłoszeń, ilość drużyn ograniczona!

2. Przystąpienie do zawodów jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu zawodów oraz poświadczeniem, iż zawodnik nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do startu w zawodach.

3. Wiosła zabezpiecza organizator. Starujemy tylko na wiosłach organizatora.

4. Dokładny sposób przeprowadzenia zawodów i zostanie podany na odprawie nauczycieli w dniu zawodów i zależy od ilości zgłoszonych szkół.

Kategorie:

- Kategoria MIKST Licealiada (rocznik 2008 i młodsi)
- Kategoria MIKST Igrzyska Młodzieży Szkolnej (rocznik 2012 i młodsi)

Kategoria MIKST to 6 osób wiosłujących w tym minimum 3 dziewczyny (+ 2 osoby rezerwowe) razem 8 osób maksymalnie.

11. PIŁKA SIATKOWA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły, roczniki 2012 – 2013. W Igrzyskach Młodzieży Szkolnej na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)
2. Zespół liczy maksymalnie 14 zawodniczek/zawodników.
3. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. PRZEPISY GRY

Wysokość siatki: dziewczęta: 215 cm / chłopcy: 235 cm

Spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się do 25 punktów, przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów. Trzeci decydujący set do 15 pkt. przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów.

Każdy zespół może wykorzystać 2 przerwy na żądanie po 30 sekund w każdym secie i dokonać 6 zmian (łącznie z tzw. podwójnymi).

III. PUNKTACJA

1. Przyznawane punkty:

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

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

12. DRUŻYNOWE BIEGI PRZELAJOWE

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców.
2. Zespół składa się z **6 zawodniczek/zawodników** szkoły, roczniki 2012 –2013. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli).
3. Finały ogólnopolskie mogą się odbyć tylko w kategorii drużynowej.

II. PROGRAM ZAWODÓW

Biegi na dystansach:

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

III. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

Dystanse dostosowane do warunków terenowych, ukształtowania terenu i innych czynników. Start wspólny w poszczególnych kategoriach. Drużyny ustawiają się w rzędach 6 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 6 zawodników do punktacji drużyny dodaje się punkty za ostatnie miejsce w biegu + 1pkt za każdego zawodnika. Sumujemy 6 wyników. Przy takiej samej liczbie punktów dwóch lub więcej zespołów o kolejności decyduje wyższe miejsce najlepszego zawodnika.

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

13. WIOŚLARSTWO HALOWE

1. UCZESTNICTWO

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewczęta i chłopcy,
- reprezentacja składa się z maksymalnie 6 uczennic/uczniów urodzonych w latach 2012 - 2013.
- reprezentacja może składać się z mniejszej ilości uczennic/uczniów

2. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

- Drużyna składa się z 4–6 zawodników.
- Całkowity dystans wyścigu wynosi 1500 m.
- W trakcie wyścigu musi zostać wykonanych dokładnie 5 zmian zawodników.

- Każdy zawodnik musi wystartować co najmniej jeden raz.
- Jeden zawodnik może pokonać maksymalnie dwa odcinki podczas wyścigu.
- Kolejność zawodników oraz długość poszczególnych zmian ustala drużyna.
- Zmiany mogą być wykonywane wyłącznie w wyznaczonej strefie 240–260m.
- Każdy zawodnik może indywidualnie ustawić opór (drag/damper) przed swoim przejazdem.
- O zwycięstwie decyduje najkrótszy czas uzyskany na dystansie 1500 m.

Uwagi organizacyjne

- Monitory ergometrów przygotowuje organizator.
- Zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa.
- Decyzje sędziego głównego są ostateczne.

14. KOSZYKÓWKA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie szkoły podstawowej, roczniki 2012- 2013. W Igrzyskach Młodzieży Szkolnej na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)
2. Zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek/ zawodników w całym turnieju.
3. 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 meczach turniejowych: 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 (czas gry 4 x 6-8 min) obowiązuje przepis 4-ech przewinień dla zespołu w każdej kwarcie, po których wykonywane są rzuty wolne (**czwarte przewinienie drużyny w danej kwarcie skutkuje rzutami wolnymi**). W przypadku gry 4 x 10 min rzuty wolne po 5 faulu drużyny.
3. W meczu turniejowym zawodnik po 4-rech przewinieniach indywidualnych musi opuścić boisko.
4. W razie remisu zarządza się 4-5 minutowe dogrywki
5. Zawody nie mogą się rozpocząć, jeżeli zespół nie liczy 8 zawodników.
6. Czas akcji – 24 sekundy. Piłkę trzeba wprowadzić na pole przeciwnika w ciągu 8 sekund.
7. Nowe 14 sekund zostają przyznane, gdy piłka dotyka obręczy po zbiórce w ataku.
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 (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 różnica koszy pomiędzy zdobytymi a straconymi 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.

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.

Link do przepisów PZKosz:

https://sedziowanie.pzkosz.pl/internalfiles/fckfiles/file/sedziowie/Oficjalne_Przepisy_Gry_FI_BA_2022_01_07_2023.pdf

15. LEKKOATLETYKA

W zgłoszeniu szkoły SRS prosimy wpisać w rubryce „informacje dodatkowe” przy każdym z zawodników należy wpisać konkurencje, w której startuje uczeń.

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują zawodnicy, reprezentujący swoje szkoły podstawowej, roczniki 2012 – 2013.
2. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)
3. Reprezentacja szkoły składa się z minimum 8 zawodników / zawodniczek.
4. Aby uzyskać punkty do klasyfikacji GOM należy wystartować we wszystkich konkurencjach lekkoatletycznych.
5. W każdej z konkurencji lekkoatletycznej może wystartować maksymalnie po 2 zawodników jednej szkoły (nie dotyczy sztafety 4 x 100 m).

6. Do finałów wojewódzkich Powiatowy Organizator Sportu dostarcza zgłoszenie zawodników na przygotowanym przez WSZS formularzu w terminie określonym przez komunikat organizacyjny imprezy.

II. PUNKTACJA

Punktacja wg regulaminu WSZS. Punkty do klasyfikacji szkół naliczane są tylko z zawodów wojewódzkich.

III. KONKURENCJE:

Dziewczęta: 100m, 300 m, 600m, 1000m, sztafeta 4x100m, skok w dal, skok wzwyż, kula (3kg), oszczep (500g).

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

IV. REGULAMIN ZAWODÓW

1. W zawodach obowiązuje regulamin WSZS w Gdańsku, a następnie przepisy PZLA.
2. Obowiązuje sprzęt dla grupy wiekowej młodzików.
3. Zawodnik ma prawo startu w dwóch konkurencjach i sztafecie, a w przypadku biegów na 600m i dłuższych w jednej z nich i w sztafecie.
4. **Sztafetę tworzą uczniowie jednej szkoły.**
5. W konkurencjach technicznych – 3 próby mierzone, finał dla 8 najlepszych zawodników, dodatkowe 2 próby.
6. W zawodach można startować w kolcach do 6 mm (nie dłuższych).
7. Na finał młodzież zgłasza się z własnymi numerami startowymi oraz pałeczkami (startujący w sztafecie).
8. W danej konkurencji musi wystartować min. 3 zawodników/zawodniczek, aby zostały naliczone punkty i przyznane medale.

16. SIATKÓWKA PLAŻOWA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej, roczniki 2012 –2013. W IMS na wniosek dyrektora szkoły i za zgodą opiekunów prawnych mogą startować uczniowie klas VII z rocznika 2014 (wzór wniosku do pobrania <https://srs.szs.pl/> w zakładce dokumenty dla nauczycieli.)
2. Zespół liczy 2 zawodniczki/zawodników + 1 rezerwowa/rezerwowy.
3. Organizator zawodów odpowiada za udostępnienie piłek meczowych. Na rozgrzewkę drużyny powinny zgłaszać się z własnymi piłkami.

II. PRZEPISY

1. W finałach wojewódzkich w siatkówce plażowej bierze udział 6 drużyn, zwycięzcy półfinałów wojewódzkich
2. Boisko o wymiarach 16 x 8 m.
3. Wysokość siatki: dziewczęta (215 cm), chłopcy (235 cm)
4. Spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się do 15 punktów przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów, trzeci decydujący set do 11 pkt przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów.

5. Zawodnik rezerwowi ma prawo wejść raz na boisko w trakcie meczu, bez prawa zmiany powrotnej.
6. Kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta (zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu po losowaniu)
7. Każda akcja mająca na celu skierowanie piłki w kierunku przeciwnika, z wyjątkiem zagrywki i bloku, jest traktowana jako atak,
8. Każda pierwsza piłka (w tym również z zagrywki) powinna być odbita tzw. twardymi częściami ciała (z ew. wyjątkiem dotyczącym tzw. bardzo mocnego ataku).
9. Zespół może wziąć jeden 30 sekundowy czas w każdym secie.

III. PUNKTACJA

1. Przyznawane punkty: za wygrane spotkanie drużyna, która zwyciężyła otrzymuje 2 punkty, za przegrane spotkanie drużyna otrzymuje 1 punkt, za walkower 0 punktów.

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;
 - 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.

17. BOWLING

REGULAMIN XX MIĘDZYSZKOLNYCH MISTRZOSTW BOWLINGOWYCH

1. CEL IMPREZY:

1. Popularyzacja bowlingu (kręgli amerykańskich) wśród młodzieży szkolnej,
2. Wyłonienie najlepszych szkół w tej dyscyplinie sportu na terenie Trójmiasta,
3. Kontynuacja największej szkolnej imprezy bowlingowej w Europie.

2. MIEJSCE ODBYWANIA SIĘ ZAWODÓW:

Centrum U7 Wrzeszcz (GH Metropolia, Ul. Kilińskiego 4, Gdańsk)

3. UCZESTNICTWO:

Uczestnictwo w zawodach jest całkowicie bezpłatne.

4. DRUŻYNY:

1. Składy drużyn są mieszane oraz składają się z sześciu zawodników,
2. W skład każdej drużyny wchodzi trzy dziewczyny oraz trzech chłopców,
3. Każda z drużyn może posiadać do dwóch zawodników rezerwowych (jedną dziewczynę oraz jednego chłopca),
4. Maksymalnie dwie zmiany można dokonać pomiędzy pierwszą, a drugą grą w bowling.

5. KATEGORIE WIEKOWE:

Mistrzostwa są rozgrywane w czterech kategoriach wiekowych:

- Igrzyska Dzieci (klasy 1 -3) – gra przy użyciu band,
- Igrzyska Młodzieży Szkolnej (klasy 4 -6),
- Igrzyska Młodzieży Szkolnej (klasy 7 -8),
- Licealiada (klasy 1-4)

6. ZASADY GRY:

1. W zawodach poszczególne drużyny grają na własnych torach nie rywalizując bezpośrednio między sobą,
2. Uzyskane wyniki są zapisywane, a następnie zestawiane z wynikami innych drużyn,
3. Wszyscy uczniowie mają po 2 gry w bowling, z których suma punktów jest wliczana do klasyfikacji drużynowej,
4. Każda z drużyn po zgłoszeniu gotowości do gry, ma 10 minut rozgrzewki w formie gry próbnej, w której punkty nie są naliczane.
5. Zmiany w składzie (maksymalnie dwie) możliwe są dopiero, po zakończeniu jednej pełnej gry.

7. TERMIN ZAWODÓW:

1. Międzyszkolne Mistrzostwa Bowlingowe trwają 5 dni, w godzinach 9:00 – 15:00,
2. Godzina 14:00 jest ostatnią możliwą godziną każdego dnia na rozpoczęcie gier podczas Mistrzostw.

8. ZGŁOSZENIA:

1. Aby zgłosić chęć wzięcia udziału w Mistrzostwach, wymagana jest telefoniczna rezerwacja toru, na wybrany przez Państwa termin oraz godzinę, które podane zostały w punkcie wyżej.
2. Przewidywany czas gier każdej drużyny wynosi 1,5 godziny i na taki czas rezerwowane są tory bowlingowe,
3. Podczas rezerwacji należy podać nazwę szkoły oraz kategorię wiekową, w której dana drużyna będzie brała udział,

4. Numery telefonów:

58 506 56 77 – Centrum U7 Wrzeszcz, Metropolia – gdańskie i sopockie szkoły,

5. Dodatkowo, w dniu rozgrywek, prosimy opiekunów grup o wypełnienie zgłoszenia (które powinno zawierać numer szkoły, imiona i nazwiska uczniów, imię i nazwisko opiekuna, oraz telefon kontaktowy i adres e-mail – **KONIECZNIE DRUKOWANYMI LITERAMI**. Formularz dostępny będzie na miejscu w dniach odbywania się MMB, dlatego prosimy o przybycie co najmniej 15 minut wcześniej.

9. WYNIKI:

1. Gdańskie i gdyńskie szkoły rywalizują ze sobą w osobnych kategoriach, z podziałem na miasta. Sopockie szkoły, w zależności od lokalizacji, w której wezmą udział, będą uwzględniane na podstawie wybranego przez siebie miasta i konkurować będą ze szkołami analogicznie z miejscem startu.

2. Ostateczne wyniki Mistrzostw opublikowane na stronach

3. Wyżej wspomniane wyniki wraz z zestawieniem startujących szkół zostaną przesłane do wszystkich uczestników, na adresy e-mail podane uprzednio w formularzu zgłoszeniowym.

4. Ponadto wyniki opublikowane zostaną na stronie internetowej www.U7.pl

5. Data gali wręczenia nagród dla zwycięzców zostanie również podana drogą mailową do wszystkich zwycięskich szkół, oraz gdy już zostanie ustalona, pojawi się też na stronie, w zakładce z wynikami.

ORGANIZATORZY WYDARZENIA:

1. Centrum Sportu i Rekreacji U7

2. Gdański Zespół Schronisk i Sportu Szkolnego

REGULAMINY DYSCYPLIN GDAŃSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY LICEALIADA 2026/2027

Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszymi regulaminami. W sprawach przepisów dyscyplin nie ujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.

LICEALIADA

1. SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców.
2. Zespół składa się z 6 zawodniczek /zawodników urodzonych w **2007 roku i młodszych** (szkoły ponadpodstawowe).

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. Drużyny ustawiają się w rzędach 6 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 6 zawodników do punktacji drużyny dodaje się ostatnie miejsce + 1pkt za każdego zawodnika. Sumujemy 6 wyników drużyny. Przy takiej samej liczbie punktów dwóch lub więcej zespołów o kolejności decyduje wyższe miejsce najlepszego zawodnika.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych. Ewentualne finały ogólnopolskie odbędą się tylko w kategorii drużynowej.

2. SZACHY DRUŻYNOWE

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, młodzież urodzona w latach 2007 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.

3. BADMINTON DRUŻYNOWY

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej (diennej), urodzeni w roku 2007 i młodszy.
3. Zespół liczy: - 2 dziewczynki + zawodniczka rezerwowa,
- 2 chłopców + zawodnik rezerwowi.
4. Obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.
5. 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
A – X

II rzut

III rzut
A – Y

Gra podwójna

B – Y

B – X

2. W fazie grupowej rozgrywamy wszystkie 5 gier w meczu, natomiast w fazie pucharowej trzeci punkt kończy mecz (np. 3:0, 3:1).

3. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów. Sety gra się do 11 pkt bez prawa podwyższania).

W przypadku 3 seta zmiana stron po 6 punkcie.

4. Zawodnik rezerwowy może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.

5. W przypadku kontuzji zawodnika, gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowy od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.

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

- Za wygrane spotkanie 3:0 lub 3:1 drużyna otrzymuje 3 punkty;
- za wygrane spotkanie z wynikiem 3:2 drużyna otrzymuje 2 pkt,
- za przegrane spotkanie drużyna otrzymuje 1 pkt
- 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.

4. PIŁKA NOŻNA

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, rocznik 2007 i młodsi (szkołyienne).
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.

Ze względu na bezpieczeństwo zawodników obowiązują ochraniacze na nogi.

1. Zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz.
2. Zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni z trawą sztuczną lub naturalną wymiarach o wymiarach: szerokość 30 m. długość 60 m, bramki: 5 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, miękkie – trampki, tzw. korkotramпки, tzw. Lanki oraz obowiązkowo nagolenniki.
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 półkuk o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej)).
7. Bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu karnym.
8. Gra bez "spalonego".
9. Zmiany hokejowe wyłącznie, gdy piłka jest poza boiskiem, w wyznaczonej strefie, gdy zawodnik schodzący opuści boisko. (za błędnie wykonaną zmianą zawodnik wchodzący na boisko otrzymuje karę 1 min.).
10. Rzut karny z 9 m przy bramkach.
11. Rzut od bramki wybijany jest z tzw. „piątki” (czyli z piłki nieruchomo stojącej na ziemi w obrębie pola karnego).
12. Bramkarz po chwycie piłki z akcji wprowadza piłkę w obrębie całego boiska.
13. Rozpoczęcie i wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni.
14. Piłka z rozpoczęcia/wznowienia gry może zostać zagrana do tyłu.
15. Rzut wolny: bramkę bezpośrednio można zdobyć tylko z połowy przeciwnika.
16. Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki.
17. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:
 - pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania. Oznacza to, że zawodnik winien być wykluczony z powodu trzeciej dwuminutowej kary.
 - Za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu stosować karę wykluczenia
 - Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

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:
 - bezpośrednie spotkanie pomiędzy zainteresowanymi zespołami
 - korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
 - korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn, lepsza różnica bramek w całym turnieju,
 - większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju.

Jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami.

W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę, w przypadku remisu przeprowadza się dogrywkę trwającą 2 x 5 minut i gra się do „złotej bramki” – pierwsza strzelona bramka w dogrywce kończy mecz i wyłania zwycięzcę. Jeżeli dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia strzelane są rzuty karne najpierw po 5, potem po jednym do rozstrzygnięcia.

5. TENIS STOŁOWY DRUŻYNOWY

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczennice/ uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2007r i młodszy.
3. Zespół liczy: 2 dziewczynki + 1 rezerwowa lub 2 chłopców + 1 rezerwowi.
4. Obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.
5. 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 rezerwowi 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:

- większa liczba zdobytych „dużych” punktów;
- jeżeli dwie drużyny w grupie mają zdobytą tą samą liczbę meczowych punktów, decyduje bezpośrednie spotkanie;
- przy tej samej ilości dużych punktów trzech drużyn decyduje stosunek setów a następnie stosunek małych punktów liczony tylko z meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami.

Sprawy meczowe nieujęte w niniejszym regulaminie regulują aktualne przepisy PZTS.

6. KOSZYKÓWKA 3 X 3

I. UCZESTNICTO

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców;
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej **urodzeni w roku 2009 i młodsi**;
- zespół 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), rozmiar boiska gry 15m x 11m, linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki;
- trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun;
- 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 **21 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 przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawia się na boisku z 3 zawodnikami gotowymi do gry;
- 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 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, foul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- za foul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny;
- za foul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne;
- wszystkie faule niesportowe liczone są jako 2 faule przy obliczaniu fauli drużyny;
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za foul techniczny gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- drugi foul niesportowy zawodnika karany jest 2 rzutami wolnymi i posiadaniem piłki;
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoślowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem;
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”);
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę; jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk;
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk;
- uważa się, że zawodnik znajduje się „za łukiem”, kiedy żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani łuku;
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się zawsze drużynie obrony;
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki;
- zawodnik, który popełnił dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany;
- 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:
 - 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.

7. UNIHOKEJ

I. UCZESTNICTWO

1. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej, rocznik 2007 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:

1. większa liczba zdobytych punktów;
2. 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>

8. PIŁKA RĘCZNA

I. UCZESTNICTWO

1. Zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej (szkoły dzienne), rocznik 2007 i młodszy.
3. Zespół liczy maksymalnie 16 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 meczy),
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.

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).

9. PŁYWANIE DRUŻYNOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl nie później niż do 30 września 2026 roku.

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują zespoły szkolne, uczniowie jednej szkoły urodzeni w latach 2007 i młodszy.
2. Reprezentacja liczy 4 dziewczęta + 1 rezerwowa lub 4 chłopców + 1 rezerwowi.
3. Każda drużyna wystawia sztafetę oraz po jednym zawodniku w każdym indywidualnym stylu pływackim.
4. Zabroniony jest start tej samej osoby w kilku stylach pływackich.
5. Wszystkie wyniki indywidualne i sztafetowe zaliczane są do klasyfikacji drużynowej.
6. Podczas zawodów w pływaniu drużynowym przeprowadzona zostanie klasyfikacja indywidualna w następujących stylach pływackich: motylkowym, grzbietowym, klasycznym i dowolnym.

II. PROGRAM ZAWODÓW

1. Dziewczęta

a) Wyścigi indywidualne dziewcząt:

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

b) Sztafeta 4×50 m stylem zmiennym dziewcząt

2. Chłopcy

a) Wyścigi indywidualne chłopców:

- 50 m stylem motylkowym – 1 zawodnik,
- 50 m stylem klasycznym – 1 zawodnik,
- 50 m stylem grzbietowym – 1 zawodnik,
- 50 m stylem dowolnym – 1 zawodnik

b) Sztafeta 4 x 50m stylem zmiennym chłopców

III. PRZEPISY TECHNICZNE

1. Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z przepisami PZP i FINA na pływalni 25 metrowej,
2. Każdy zawodnik ma prawo startu w 1 konkurencji indywidualnej oraz w 1 sztafecie,
3. Szkoła może wystawić tylko jedną drużynę w każdej kategorii,
4. Zawody przeprowadzone są seriami na czas, rozstawienie zawodników w poszczególnych seriach nastąpi na zasadach ogólnych.

IV. PUNKTACJA DRUŻYNOWA

1. Sklasyfikowane będą tylko zespoły, które wystawiły sztafetę. Punktację prowadzi się według zajętych miejsc w poszczególnych konkurencjach:

- w indywidualnych: I m. – 12 pkt, II m. – 10 pkt, III m. – 9 pkt, IV m. 8 pkt, V m. 7 pkt miejsca od 11 w dół - 1pkt dla każdego startującego zawodnika

- w sztafecie: I m – 24 pkt, II m. – 20 pkt, III m. – 18 pkt, IV m. 17 pkt, V m. 16 pkt,

2. Do punktacji drużynowej zaliczać się będą wszystkie wyniki indywidualne i wynik sztafety.

3. Drużyna, która nie wystawiła zawodnika w danym wyścigu, nie zdobywa punktów za dany wyścig, jednak nie podlega dyskwalifikacji,

4. Zawodnik zdyskwalifikowany w danym wyścigu indywidualnym nie zdobywa punktów,

5. W przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje miejsce sztafety, a dalej większa liczba zdobytych miejsc pierwszych, drugich itd.,

6. Dodatkowy wyścig po wyczerpaniu w/w kryteriów.

7. Prowadzi się oddzielnie punktację dla dziewcząt i chłopców,

10. PIŁKA SIATKOWA

I. UCZESTNICTWO

1. Zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,

2. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej (szkoły dzienne), rocznik 2007 i młodsi, zespół liczy maksymalnie 14 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

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

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

Jeżeli w/w warunki nie pozwoliły na wyłonienie zwycięzcy o kolejności decyduje losowanie pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

11. KOSZYKÓWKA

I. UCZESTNICY

1. Zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej (szkoły dzienne), rocznik 2007 i młodsi.
3. Zespół liczy maksymalnie 12 zawodników (w turnieju).
4. Rozgrywki dziewcząt odbywać się będą piłką nr 6, chłopców piłką nr 7.
5. 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 meczach turniejowych: 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 (czas gry 4x8 min) obowiązuje przepis 4-ech przewinień dla zespołu w każdej kwarcie, po których wykonywane są rzuty wolne (**czwarte przewinienie drużyny w danej kwarcie skutkuje rzutami wolnymi**). W przypadku gry 4x10 min rzuty wolne po 5 faulu drużyny.

3. W meczu turniejowym zawodnik po 4-rech przewinieniach indywidualnych 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. Rozgrywki dziewcząt odbywać się będą piłką rozmiar 6, chłopców piłką rozmiar 7.
8. Obowiązują przepisy PZKosz.

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:

- decyduje różnica koszy pomiędzy zdobytymi a straconymi 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 turnieju.
- 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.

12. SMOCZE ŁODZIE NA BASENIE

Koordynator zawodów - osoba do kontaktu: Grzegorz Kwiatkowski

tel. 501 571456; e-mail gdanskielwy@wp.pl

Zawody odbędą się na pływalni Gdańskiego Ośrodka Sportu przy Zespole Szkół Ogólnokształcących nr 7 ul. Chałubińskiego 13 w Gdańsku.

godz. 8:00 – 9:00 - szatnia, przebieranie, rozgrzewka

godz. 8:30 – 9:00 – odprawa nauczycieli szkół (sala naprzeciwko szatni)

godz. 9:00 – 14:00 – zawody

godz. 14:00 – 15:00 – dekoracja

1. O możliwości udziału decydować będzie kolejność zgłoszeń, ilość drużyn ograniczona!
2. Przystąpienie do zawodów jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu zawodów oraz poświadczeniem, iż zawodnik nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do startu w zawodach.
3. Wiosła zabezpiecza organizator. Starujemy tylko na wiosłach organizatora.
4. Dokładny sposób przeprowadzenia zawodów i zostanie podany na odprawie nauczycieli w dniu zawodów i zależy od ilości zgłoszonych szkół.

Kategorie:

- Kategoria MIKST Licealiada (rocznik 2008 i młodsi)
- Kategoria MIKST Igrzyska Młodzieży Szkolnej (rocznik 2012 i młodsi)

Kategoria MIKST to 6 osób wiosłujących w tym minimum 3 dziewczyny (+ 2 osoby rezerwowe) razem 8 osób maksymalnie.

13. WIOŚLARSTWO HALOWE

Licealiada (rocznik 2007 i młodsi) dystans 3000 m. dziewcząt i chłopców

1. UCZESTNICTWO

- W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewczęta i chłopcy,
- Reprezentacja składa się z maksymalnie 6 uczennic/uczniów urodzonych w latach 2007 i młodsi
- Reprezentacja może składać się z mniejszej ilości uczennic/uczniów

2. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW

- Drużyna składa się z 4–6 zawodników.
- Całkowity dystans wyścigu wynosi 3000 m.
- W trakcie wyścigu musi zostać wykonanych dokładnie 5 zmian zawodników.
- Każdy zawodnik musi wystartować co najmniej jeden raz.
- Jeden zawodnik może pokonać maksymalnie dwa odcinki podczas wyścigu.
- Kolejność zawodników oraz długość poszczególnych zmian ustala drużyna.
- Zmiany mogą być wykonywane wyłącznie w wyznaczonej strefie 480–520m.
- Każdy zawodnik może indywidualnie ustawić opór (drag/damper) przed swoim przejazdem.
- O zwycięstwie decyduje najkrótszy czas uzyskany na dystansie 3000 m.

Uwagi organizacyjne

- Monitory ergometrów przygotowuje organizator.
- Zawodnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa.
- Decyzje sędziego głównego są ostateczne.

14. DRUŻYNOWE BIEGI PRZELAJOWE

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców.
2. Zespół składa się z 6 zawodniczek /zawodników urodzonych w **2007 roku i młodszych** (szkoły ponadpodstawowe).

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. Drużyny ustawiają się w rzędach 6 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 6 zawodników do punktacji drużyny dodaje się ostatnie miejsce + 1pkt za każdego zawodnika. Sumujemy 6 wyników drużyny. Przy takiej samej liczbie punktów dwóch lub więcej zespołów o kolejności decyduje wyższe miejsce najlepszego zawodnika.** Zawodnicy mogą startować w kółkach lekkoatletycznych. Ewentualne finały ogólnopolskie odbędą się tylko w kategorii drużynowej.

15. INDYWIDUALNA LEKKOATLETYKA

W zgłoszeniu szkoły w SRS prosimy wpisać w rubryce „informacje dodatkowe” przy każdym z zawodników należy wpisać konkurencje, w której startuje uczeń.

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach startuje młodzież szkół ponadpodstawowych urodzona w latach 2007 i młodszy.
2. Aby uzyskać punkty do klasyfikacji GOM drużyna musi liczyć minimum 7 reprezentantów i wystartować we wszystkich konkurencjach lekkoatletycznych.
3. Zawodnik ma prawo startu w dwóch konkurencjach i sztafecie.
4. Szkoła do każdej konkurencji może wystawić maksymalnie 2 reprezentantów.

II. PUNKTACJA

Punktacja wg regulaminu WSZS. Punkty do klasyfikacji szkół naliczane są tylko z zawodów wojewódzkich.

III. KONKURENCJE:

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

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

IV. REGULAMIN ZAWODÓW

1. W zawodach obowiązuje regulamin WSZS w Gdańsku, a następnie przepisy PZLA.
2. **Sztafetę tworzą uczniowie jednej szkoły.**
3. Zawodnik startujący w sztafecie nie obciąża limitów startujących.
4. W biegach 100m – serie na czas w finale 8 najlepszych czasów.
5. W pozostałych biegach klasyfikacja na podstawie osiągniętych w seriach wyników.
6. W konkurencjach technicznych – 3 próby mierzone, finał dla 8 najlepszych zawodników, dodatkowe 2 próby.
7. W zawodach można startować w kolcach do 6 mm (nie dłuższych).
8. Na finał młodzież zgłasza się z własnymi numerami startowymi oraz pałeczkami (startujący w sztafecie).
9. W danej konkurencji musi wystartować min. 3 zawodników/zawodniczek, aby zostały naliczone punkty i przyznane medale.

16. SIATKÓWKA PLAŻOWA

I. UCZESTNICTWO

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. Drużynę stanowią uczniowie szkoły ponadpodstawowej daytimej, urodzeni w 2007 r. i młodszy (szkoły daytimej).
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.

I. PRZEPISY GRY

1. Finały wojewódzkie w siatkówce plażowej, w których udział weźmie 6 drużyn, zwycięzców półfinałów wojewódzkich.
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.
8. Każda pierwsza pika (w tym również z zagrywki) powinna być odbita tzw. twardymi częściami ciała (z ew. wyjątkiem dotyczącym tzw. bardzo mocnego ataku).
9. 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 otrzymuje 2 punkty, za przegrane spotkanie 1 punkt, za walkower 0 punktów.

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;
 - 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 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.

17. BOWLING

REGULAMIN XX MIĘDZYSZKOLNYCH MISTRZOSTW BOWLINGOWYCH

CEL IMPREZY:

1. Popularyzacja bowlingu (kręgli amerykańskich) wśród młodzieży szkolnej,
2. Wyłonienie najlepszych szkół w tej dyscyplinie sportu na terenie Trójmiasta,
3. Kontynuacja największej szkolnej imprezy bowlingowej w Europie.

MIEJSCE ODBYWANIA SIĘ ZAWODÓW:

Centrum U7 Wrzeszcz (GH Metropolia, Ul. Kilińskiego 4, Gdańsk)

UCZESTNICTWO:

Uczestnictwo w zawodach jest całkowicie bezpłatne.

DRUŻYNY:

1. Składy drużyn są mieszane oraz składają się z sześciu zawodników,
2. W skład każdej drużyny wchodzi trzy dziewczyny oraz trzech chłopców,
3. Każda z drużyn może posiadać do dwóch zawodników rezerwowych (jedną dziewczynę oraz jednego chłopca),
4. Maksymalnie dwie zmiany można dokonać pomiędzy pierwszą, a drugą grą w bowling.

KATEGORIE WIEKOWE:

Mistrzostwa są rozgrywane w czterech kategoriach wiekowych:

- Igrzyska Dzieci (klasy 1 -3) – gra przy użyciu band,
- Igrzyska Młodzieży Szkolnej (klasy 4 -6),
- Igrzyska Młodzieży Szkolnej (klasy 7 -8),
- Licealiada (klasy 1-4)

ZASADY GRY:

1. W zawodach poszczególne drużyny grają na własnych torach nie rywalizując bezpośrednio między sobą,
2. Uzyskane wyniki są zapisywane, a następnie zestawiane z wynikami innych drużyn,
3. Wszyscy uczniowie mają po 2 gry w bowling, z których suma punktów jest wliczana do klasyfikacji drużynowej,
4. Każda z drużyn po zgłoszeniu gotowości do gry, ma 10 minut rozgrzewki w formie gry próbnej, w której punkty nie są naliczane.
5. Zmiany w składzie (maksymalnie dwie) możliwe są dopiero, po zakończeniu jednej pełnej gry.

TERMIN ZAWODÓW:

1. Międzyszkolne Mistrzostwa Bowlingowe trwają 5 dni, w godzinach 9:00 – 15:00,
2. Godzina 14:00 jest ostatnią możliwą godziną każdego dnia na rozpoczęcie gier podczas Mistrzostw.

ZGŁOSZENIA:

1. Aby zgłosić chęć wzięcia udziału w Mistrzostwach, wymagana jest telefoniczna rezerwacja toru, na wybrany przez Państwa termin oraz godzinę, które podane zostały w punkcie wyżej.
2. Przewidywany czas gier każdej drużyny wynosi 1,5 godziny i na taki czas rezerwowane są tory bowlingowe,
3. Podczas rezerwacji należy podać nazwę szkoły oraz kategorię wiekową, w której dana drużyna będzie brała udział,

4. Numery telefonów: 58 506 56 77 – Centrum U7 Wrzeszcz, Metropolia – gdańskie i sopockie szkoły,
5. Dodatkowo, w dniu rozgrywek, prosimy opiekunów grup o wypełnienie zgłoszenia (które powinno zawierać numer szkoły, imiona i nazwiska uczniów, imię i nazwisko opiekuna, oraz telefon kontaktowy i adres e-mail – **KONIECZNIE DRUKOWANYMI LITERAMI**. Formularz dostępny będzie na miejscu w dniach odbywania się MMB, dlatego prosimy o przybycie co najmniej 15 minut wcześniej.

WYNIKI:

1. Gdańskie i gdyńskie szkoły rywalizują ze sobą w osobnych kategoriach, z podziałem na miasta. Sopockie szkoły, w zależności od lokalizacji, w której wezmą udział, będą uwzględniane na podstawie wybranego przez siebie miasta i konkurować będą ze szkołami analogicznie z miejscem startu.
2. Ostateczne wyniki Mistrzostw opublikowane na stronach
3. Wyżej wspomniane wyniki wraz z zestawieniem startujących szkół zostaną przesłane do wszystkich uczestników, na adresy e-mail podane uprzednio w formularzu zgłoszeniowym.
4. Ponadto wyniki opublikowane zostaną na stronie internetowej www.U7.pl
5. Data gali wręczenia nagród dla zwycięzców zostanie również podana drogą mailową do wszystkich zwycięskich szkół, oraz gdy już zostanie ustalona, pojawi się też na stronie, w zakładce z wynikami.

ORGANIZATORZY WYDARZENIA:

1. Centrum Sportu i Rekreacji U7
2. Gdański Zespół Schronisk i Sportu Szkolnego