



REGULAMIN
Wojewódzkiego Turnieju „Jestem sprawny na 6”
dziewcząt i chłopców klas 1-3
Szkół Podstawowych

1. Termin i miejsce zawodów:

- 26 listopada 2021r. (piątek) o godz. 10:00 w hali sportowej Szkoły Podstawowej w Tereszewie.

2. Organizator:

- Warmińsko-Mazurski Szkolny Związek Sportowy;
- Szkoła Podstawowa im. Kawalerów Orderu Uśmiechu w Tereszewie.

3. Współorganizatorzy:

- Starostwo Powiatowe w Nowym Mieście Lubawskim;
- Powiatowy Szkolny Związek Sportowy w Nowym Mieście Lubawskim;
- Urząd Gminy w Kurzętniku.

4. Gospodarz zawodów zabezpiecza sekretariat zawodów, protokoły zawodów, sędziów, opiekę medyczną i radiofonizację, ciepły posiłek dla uczestników.

5. Obowiązkowe potwierdzenie udziału do dnia 15.11.2021r. pod numerem tel.: 56 474 03 98 lub drogą e-mail: sptereszewo@wp.pl

6. Uczestnictwo:

- W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych klas I-III (2012 i młodsi). Każda drużyna składa się z 3 dziewczynek i 3 chłopców z klas III i młodszych. W sumie reprezentacja każdej szkoły tworzy jedną 6 osobową drużynę. Zdekompletowanie zespołu jest równoznaczne z dyskwalifikacją. Każda szkoła może mieć dwóch zawodników rezerwowych: 1 dziewczynka i 1 chłopiec.
- Gminę miejską mogą reprezentować w mistrzostwach województwa dwie szkoły.
- Gminę wiejską reprezentuje w mistrzostwach województwa jedna szkoła (z wyłączeniem gospodarza turnieju)
- Uczestnicy powinni być ubezpieczeni i posiadać aktualne badanie lekarskie.
- Koszty uczestnictwa w imprezie pokrywają zainteresowane drużyny.
- Koszty organizacji turnieju pokrywają organizatorzy.

7. Sposób przeprowadzenia turnieju:

- Wylosowanie 6 z 10 konkurencji (opis konkurencji w załączniku dla wszystkich uczestniczących drużyn).
- Drużyny wykonują zadanie na czas.
- Sędziowie obserwują poprawność wykonywania zadań i mierzą czas.
- Zliczenie czasów poszczególnych zespołów i wyłonienie zwycięzców.
- Wręczenie pucharów dla zwyciężskich szkół i medali członkom drużyn.

8. Dodatkowe uwagi:

- Ustawienie zespołu: dziewczynka, chłopiec, dziewczynka itd.
- We wszystkich konkurencjach, gdy zawodnik: nieprawidłowo wykona zadanie lub wystartuje zanim bieg ukończy poprzedni zawodnik, zespół otrzymuje sekundy karne
- Decyzje Komisji Sędziowskiej są niepodważalne.
- W związku z obostrzeniami sanitarnymi związanymi z pandemią, turniej będzie odbywał się bez udziału publiczności (z zawodnikami na salę gimnastyczną wchodzi tylko opiekunowie). Na każdą drużynę przypada 1 opiekun

9. Przy weryfikacji wymagane będą:

- Legitymacje szkolne
- Lista zawodników według wzoru zamieszczonego na stronie W-M SZS: www.szs.olsztyn.pl. podpisana przez dyrektora szkoły i opiekuna grupy.

Opis konkurencji

1) Bieg z piłką nożną Zawodnik prowadzi nogą piłkę między pachołkami w kierunku półmetka. Na półmetku bierze piłkę w ręce i wraca w linii prostej do drużyny. Bieg rozpoczyna następny zawodnik.

ok. 8m do półmetka, rozstawienie pachołków ok. 1.5m (5szt)

2) Bieg z woreczkami Zawodnik biegnie z trzema woreczkami w kierunku półmetka wkładając kolejno woreczki do kółka ringo, okrąża pachołek i wracając na linię startu zbiera woreczki. Po dobiegnięciu przekazuje woreczki kolejnemu zawodnikowi.

ok. 8m do półmetka.

3) Kozłowanie piłki koszykowej Zawodnik kozłuje piłkę tam i z powrotem między pachołkami. Podaje ją następnemu zawodnikowi.

ok. 8m do półmetka, roz. pa. ok. 1.5m (5szt)

4) Unihokej

Zawodnik prowadzi kijem od unihokeja piłeczkę między pachołkami tam i z powrotem.

ok. 8m do półmetka, rozstawienie pachołków ok. 1.5m (5szt)

5) Wyścig ze skakanką

Zawodnik biegnie skacząc przez skakankę (technika dowolna) tam i z powrotem.

ok. 8m do półmetka.

6) Piłka siatkowa w tunelu

Zawodnicy stoją w rzędach w rozkroku - tworząc "tunel" Przebieg wyścigu: Na sygnał prowadzącego pierwszy z rzędów podaje piłkę między nogami do rąk w tunelu. Kiedy ostatni z rzędu otrzyma piłkę, biegnie z nią na początek i podaje piłkę w tunel, itd.

7) Pokonujemy różne przeszkody Zawodnik przeskakuje przez pierwszy płotek, skacze na skakance trzy razy, przechodzi pod drugim płotkiem, biegnie do pachołka okrąża go i wraca w linii prostej do drużyny upoważniając drugiego zawodnika.

ok. 8m do półmetka.

8) Skoki zajączka

Zawodnik pokonuje trasę skokami zajączka do pachołka. Następnie wstaje i wraca w linii prostej do drużyny upoważniając drugiego zawodnika.

ok. 6m do półmetka

9) Wyścig z piłką lekarską

Zawodnik toczy piłkę lekarską między pachołkami tam i z powrotem.

ok. 6m do półmetka, roz. pa. ok. 1.5m (3szt)

10) Skoki kangura

Zawodnik skacze trzymając między kolanami piłkę siatkową. Na półmetku wyznaczonym przez pachołek bierze piłkę w ręce i wraca w linii prostej do drużyny upoważniając drugiego zawodnika.

ok. 6m do półmetka