

KOMUNIKAT ORGANIZACYJNY
Wojewódzkiej Spartakiady Placówek Opiekuńczo-Wychowawczych
Warmińsko-Mazurskiego
Szkolnego Związku Sportowego

1. Warmińsko – Mazurski Szkolny Związek Sportowy w Olsztynie powiadamia, że Wojewódzka Spartakiada Placówek Opiekuńczo-Wychowawczych odbędzie się w **dniu 18 czerwca /sobota/ 2016 r. o godz. 10:00 na Stadionie Lekkoatletycznym w Pasłęku przy ul. Kraszewskiego 2.**
2. Obowiązkowe potwierdzenie udziału w zawodach do dnia 16.06.2016 r. w biurze W-M SZS tel.:895343240 lub e-mail:wmszs@szs.olsztyn.pl
3. Cel: upowszechnianie sportu wśród dzieci i młodzieży
4. Uczestnictwo:
Grupa I: dziewczęta i chłopcy kat. 7-10 lat
Grupa II: dziewczęta i chłopcy kat. 11-14 lat
Grupa III: dziewczęta i chłopcy kat. 15-18 lat
5. Program zawodów:

GRY I ZABAWY (Grupa I)

Uwagi organizacyjne:

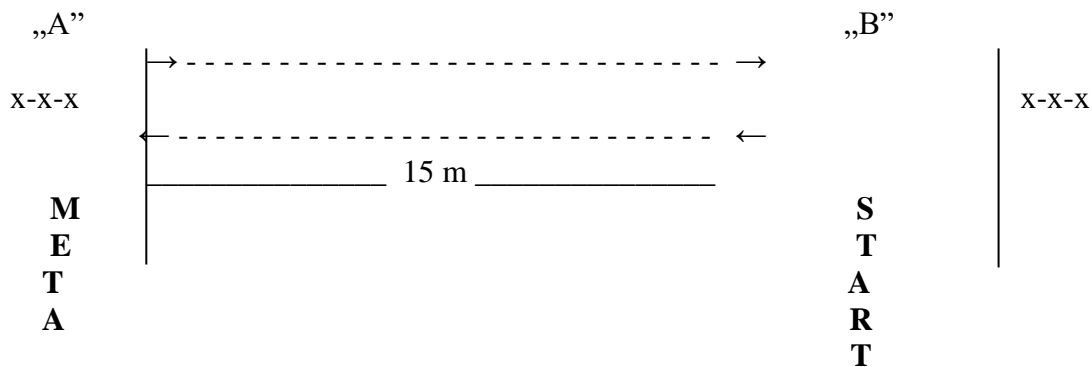
1. Płeć dziecka jest dowolna, zespoły 6-cio osobowe /1 zespół/.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania drobnych zmian w przebiegu konkurencji np. długości odcinków do pokonania czy też rodzaju przyborów np. zamiast woreczków z grochem, woreczków z inną substancją itp. bez wcześniejszego informowania poszczególnych placówek biorących udział w zawodach.
3. Zawodnicy powinni być wyposażeni w strój sportowy, zapewniający możliwość bezpiecznego udziału w poszczególnych konkurencjach.
4. Wiek zawodników liczony jest rocznikowo.
5. Kolejność przeprowadzania poszczególnych konkurencji ustalona będzie w dniu zawodów.
6. **Klasyfikacja drużynowa** : Miejsca w poszczególnych konkurencjach są punktowane od 1 pkt / za ostatnie miejsce/_rosnąco co 1 pkt. Suma punktów zdobyta przez drużynę w poszczególnych konkurencjach gier i zabaw decyduje o wyniku w końcowej klasyfikacji drużynowej. Wygrywa zespół , który uzyska największą ilość punktów łącznie we wszystkich konkurencjach.

BIEG WAHADŁOWY

1. **Liczba zawodników** : 6 .
2. **Miejsce** : boisko, plac / o równym podłożu/ lub sala gimnastyczna
3. **Przebieg zabawy** : zawodnicy ustawieni w 2 rzędach po 3 osoby poza liniami START, META.

S
T
A
R
T

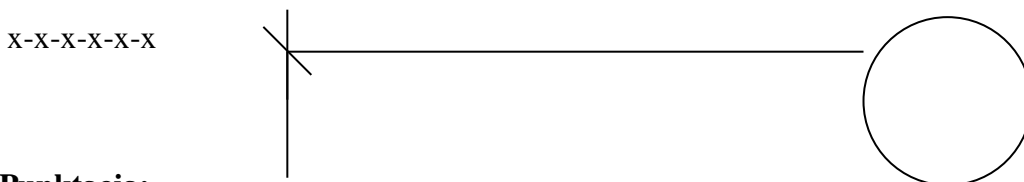
M
E
T
A



Na sygnał sędziego rozpoczynają bieg / jeden za – wodnik z drużyny/, z miejsca „A” do miejsca „B”. Tam poprzez dotknięcie prawą dłonią do prawej dłoni partnera, daje mu sygnał do biegu, a sam ustawia się na końcu rzędu. Bieg kontynuowany jest do momentu, gdy każdy zawodnik wróci na swoje miejsce, a więc przebiegnie dystans 15 m dwa razy. Wygrywa drużyna , która w najkrótszym czasie przebiegła dystans.

RZUTY DO CELU

1. Liczba uczestników : 6 .
2. Miejsce : linia rzutów oraz oddalony od niej o 5 m okrąg o średnicy 1 m.
3. Przebieg zabawy : każdy z uczestników wykonuje 3 rzuty / w sposób dowolny/ woreczkiem z grochem zza linii rzutów , starając się wcelować do okręgu. Zawodnik otrzymuje punkt, gdy woreczek po rzucie wpadnie do okręgu. Jeśli na skutek poślizgu wypadnie z okręgu, lecz pierwszy kontakt z podłożem odbył się w nim, to rzut jest premiowany punktem.



Punktacja:

Po wykonaniu przez wszystkich zawodników po 3 rzuty, sumowana jest liczba wszystkich trafień, będąca jednocześnie ilością punktów jaką uzyskał zespół.

WYŚCIG Z WORECZKIEM NA GŁOWIE

- 1/ Liczba zawodników : 6 .
- 2/ Miejsce : boisko, plac, sala sportowa.

3/ Przebieg zabawy:

Zawodnicy ustawieni w rzędzie przed linią startu. W odległości 15 m ustawiona chorągiewka. Zadaniem zawodnika jest dotarcie do chorągiewki z woreczkiem na głowie, ominięcie jej i powrót na linię startu /cały czas z woreczkiem na głowie/. Zawodnik może poruszać się w sposób dowolny, tj. iść lub biec. Jeśli podczas wyścigu woreczek spadnie z głowy, wówczas uczestnik musi wrócić na to miejsce, ułożyć woreczek na głowie i kontynuować zabawę. Jeśli nie zastosuje się do tego np. nie wróci na miejsce gdzie woreczek spadł, rozpoczął wyścig gdy woreczek nie leżał na głowie bez podtrzymywania go ręką, to w konsekwencji drużyna otrzymuje karę w postaci doliczenia 5 sekund do rezultatu końcowego. Gdy zawodnik rażąco narusza przepisy np. przez dłuższy czas trzyma woreczek ręką na głowie lub przemieszcza się trzymając woreczek w ręku to w konsekwencji drużyna może zostać zdyskwalifikowana.

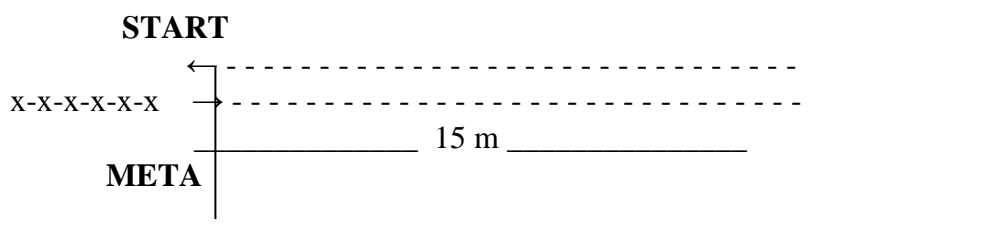
Sygnalem do rozpoczęcia wyścigu przez kolejnego zawodnika jest przekroczenie przez poprzednika linii START, META.

Każda drużyna ma do dyspozycji 2 woreczki.

Zawodnik kolejny po odbywającym wyścig czeka na start z przygotowanym na głowie woreczkiem.

Wyścig kończy się, gdy wszyscy zawodnicy drużyny pokonają wyznaczony dystans.

Wygrywa zespół, który w najkrótszym czasie pokona trasę.



SKOKI DODAWANE

1. Liczba zawodników : 6 .
2. Miejsce : boisko, plac, sala sportowa
3. Przebieg zabawy :

Zawodnicy ustawiają się w rzędzie przed linią startu. Pierwszy zawodnik wykonuje w dowolny sposób / z miejsca bez rozbiegu/ jeden skok, rozpoczynając go mając palce stóp przed linią startu. Skok mierzony jest do najbliższego śladu pozostawionego przez zawodnika dowolną częścią ciała, mierząc od linii startu. Ślad ten jest linią startu do skoku dla następnego uczestnika zabawy. I tak kolejno wszyscy zawodnicy. Wygrywa zespół, który łącznie skoczył najdalej.

Informacje dodatkowe

(do gier i zabaw)

- 1) Do gier i zabaw placówki wyznaczają maksymalnie 6 zawodników.
- 2) W przypadku gdy ilość dzieci zgłoszonych przez placówkę do gier i zabaw w grupie I będzie niewystarczająca, wówczas wyznaczeni przez opiekuna zawodnicy zespołu będą mogli dodatkowo wykonać ćwiczenie. Jednak żaden uczestnik nie może powtarzać konkurencji więcej niż 1 raz.

Przykład 1.

Drużyna liczy 5 zawodników. W tym przypadku 1 zawodnik wykonuje ćwiczenie dwukrotnie.

Przykład 2.

Drużyna liczy 3 zawodników. W tym przypadku każdy z zawodników wykonuje ćwiczenie dwukrotnie. Liczba dzieci w zespole nie może być mniejsza niż 3.

3) Wiek zawodników w grupie I zawiera się pomiędzy 7 a 10 rokiem życia.

4) W przypadku, gdy dwie lub więcej drużyn uzyska taką samą ilość punktów w klasyfikacji drużynowej od I do III miejsca, wówczas nastąpi dogrywka. Polegać ona będzie na dodatkowym przeprowadzeniu zabawy „Rzuty do celu” tyle razy, aż zostanie wyłoniony zwycięzca.

Drużyny od IV miejsca mogą być klasyfikowane exequo.

Grupa II

- chłopcy uczestniczą w zawodach piłka nożna – zespół składa się z 4 osób i bramkarza;
- dziewczęta i chłopcy uczestniczą w zawodach lekkoatletycznych w następujących konkurencjach:

- 60 m dziewcząt;
- 300 m dziewcząt;
- 100 m chłopców;
- 600 m chłopców;
- sztafeta wahadłowa 6x 60 m dziewcząt i chłopców;
- skok w dal ze strefy 1 m szerokości dziewcząt i chłopców;
- rzut piłeczką palantową dziewcząt i chłopców;

**Zawodnik/czka/ ma prawo startu w dwóch konkurencjach lekkoatletycznych i sztafecie;
Zawodnik startujący w biegach na 600 m nie może startować w drugiej biegowej konkurencji lekkoatletycznej;**

Grupa III

- chłopcy uczestniczą w zawodach piłka nożna – zespół składa się z 4 osób i bramkarza;
- dziewczęta i chłopcy – uczestniczą w zawodach lekkoatletycznych w następujących konkurencjach:

- 60 m dziewcząt;
- 300 m dziewcząt;
- 100 m chłopców ;
- 1000 m chłopców;
- sztafeta wahadłowa 6 x 60 m dziewcząt i chłopców;
- skok w dal ze strefy 1 m szerokości dziewcząt i chłopców;
- rzut piłeczką palantową dziewcząt i chłopców;

**Zawodnik/czka/ ma prawo startu w dwóch konkurencjach lekkoatletycznych i sztafecie;
Zawodnik startujący w biegu na 1000 m nie może startować w drugiej biegowej konkurencji lekkoatletycznej;**

Miejsca gier – zabaw, gier zespołowych zostaną przekazane w dniu zawodów.

Prosimy o przesłanie do 16 czerwca 2016r. zgłoszeń ilościowych w poszczególnych konkurencjach i grach /druk zgłoszenia w załączeniu/

Placówka do każdej konkurencji lekkoatletycznej, indywidualnej wystawia tylko 1 zawodnika.

Wszystkie biegi rozgrywane są w seriach na czas.

W skokach i rzutach zawodnicy mają trzy próby.

Zawody są współfinansowane przez Ministerstwo Sportu i Turystyki oraz realizowane przy wsparciu finansowym Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego.

Przewodniczący W-M SZS

Wacław Wasiela