



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

1. Termin i miejsce zawodów:

- 3 kwiecień 2020r. (wtorek) o godz. 11:00 w hali sportowej Szkoły Podstawowej im. Kawalerów Orderu Uśmiechu w Tereszewie.

2. Organizator: Warmińsko-Mazurski Szkolny Związek Sportowy

Szkola 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 19 marca 2020r. wyłącznie drogą e-mail:

sptereszewo@wp.pl

6. Uczestnictwo:

- W zawodach bierze udział 9 drużyn – decyduje kolejność zgłoszeń.
- Szkoły zgłaszające udział w zawodach otrzymają informację zwrotną o zakwalifikowaniu się do zawodów 20 marca 2020r.
- W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych klas I-III (2010 i młodsi). Każda drużyna składa się z 4 dziewczynki i 4 chłopców z klas III i młodszych. W sumie reprezentacja każdej szkoły tworzy jedną 8 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.

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 nauczyciela w-f.

Załącznik do Regulaminu Wojewódzkiego Turnieju „Jestem sprawny na 6”

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 pierwsi z rzędów podają 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.