

Żelechów, 2009-11-16

Oby sport promował radość życia, odpowiedzialność, zdolność do poświęceń i szacunek dla każdego człowieka (Jan Paweł II).

Regulamin rozgrywek sportowych

organizowanych w ramach działań Szkół noszących imię Jana Pawła II z Diecezji Siedleckiej.

I. ORGANIZATOR

1. Organizatorem turnieju jest Zespół Szkół w Żelechowie oraz Urząd Miasta i Gminy Żelechów.
2. Kompetencje Organizatora:
 - a. podejmowanie decyzji dotyczących respektowania regulaminu i systemu rozgrywek;
 - b. weryfikacja zawodników;
 - c. dokonywanie obsady sędziowskiej;
 - d. zabezpieczanie piłki do gry (także na rozgrzewkę);
3. Ostateczny głos we wszelkich sprawach spornych należy do Organizatora rozgrywek.

II. MIEJSCE

1. Turniej finałowy zostanie rozegrany w gmachu Hali Sportowej w Żelechowie, przy ul. Ogrodowej 3.

III. CELE TURNIEJU

1. Promocja i popularyzacja sportu oraz zdrowego stylu życia wśród młodzieży
2. Integracja młodzieży ze szkół im. Jana Pawła II
3. Wyłonienie najlepszego zespołu z rodziny szkół im. Jana Pawła II
4. Przeciwdziałanie patologiom społecznym poprzez wypełnienie i organizację wolnego czasu.
5. Rozwój dyscyplin sportowych poprzez włączenie dzieci do współzawodnictwa sportowego

IV. SPRAWOZDAWCZOŚĆ

1. Organizatorzy eliminacji przesyłają komunikaty końcowe do organizatora turnieju finałowego natychmiast po zakończeniu imprezy.

V. PROGRAM ZAWODÓW

1. Kategoria wiekowa 13 lat i młodsi (Szkoła Podstawowa) 1997 i młodsi
 - Mini piłka nożna halowa (chłopcy)
 - Mini piłka siatkowa (dziewczeta)
2. Kategoria wiekowa 14-16 lat (Gimnazja)- rocz. 1994-96
 - Piłka nożna halowa (chłopcy)
 - Piłka siatkowa (dziewczeta)
3. Kategoria wiekowa 10 lat i młodsi (Szkoła Podstawowa) 2000 i młodsi
 - Konkurencje sprawnościowe (chłopcy i dziewczeta)

VI. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. prawo startu szkoły im. Jana Pawła II, które pomyślnie przeszły eliminacje oraz szkoła, reprezentująca organizatora turnieju finałowego,
2. we wszystkich kategoriach wiekowych i wszystkich dyscyplinach zespół składa się z uczniów jednej szkoły,
3. prawo reprezentowania szkoły mają uczniowie, którzy w roku szkolnym rozpoczęli naukę nie później niż 1 października,
4. obowiązkiem młodzieży startującej w zawodach jest posiadanie ważnej legitymacji szkolnej,
5. szkoły biorące udział w zawodach wszystkich szczebli ubezpieczają swoich uczniów we własnym zakresie,
6. szkoła ma prawo wystawić jeden zespół,
7. startujący zespół (zawodnicy, opiekun) powinien zgłosić się na miejsce startu na 20 minut przed rozpoczęciem zawodów,
8. zespół bez opiekuna nie będzie dopuszczony do zawodów
9. wszystkich zawodników obowiązuje strój sportowy
10. prawo startu w zawodach mają uczniowie, którzy w roku szkolnym 2008/2009 uzyskali z zachowania przynajmniej ocenę poprawną

VII. PRZEBIEG ROZGRYWEK.

1. Szkoły biorące udział w rozgrywkach przesyłają zgłoszenia uczestników do 20.12.2009r. na adres: Zespół Szkół w Żelechowie ul.Ogrodowa 3 08-430 Żelechów lub faks (25) 754 10 22, lub meilem: zs_ogrodowazelechow@o2.pl
2. Zgłoszenie powinno zawierać: nazwę szkoły oraz kategorię w której szkoła weźmie udział (można wszystkie).
3. W zależności od ilości zgłoszeń zostanie dokonany podział terytorialny do rozegrania eliminacji. Zwycięska drużyna awansuje do finału.
4. O miejscu i dokładnym terminie eliminacji zgłoszone szkoły zostaną poinformowane do końca grudnia 2009r.
5. Eliminacje rozegrane zostaną w styczniu a finał w marcu 2010 r.
6. Laureaci rozgrywek finałowych otrzymają dyplomy i nagrody rzeczowe. Dodatkowo zwycięska drużyna otrzyma okolicznościowy puchar.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Za nieprzestrzeganie regulaminu i przepisów gry grozi kara dyskwalifikacji z turnieju lub walkower. Karę orzeka organizator.
2. W uzasadnionych wypadkach (decyduje organizator) dopuszcza się zmianę godziny, bądź terminu meczu przez drużynę (po konsultacji z drużyną przeciwną), jednak nie częściej niż raz w ciągu roku trwania turnieju.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za stan zdrowia uczestników i udział w rozgrywkach osób chorych. Osoby biorące udział w rozgrywkach powinny poddać się wcześniej we własnym zakresie badaniom lekarskim stwierdzającym ich dobry stan zdrowia, umożliwiającą udział w turnieju..
4. Ze względu na bezpieczeństwo osób zawodnicy nie mogą grać w okularach, łańcuszkach itp.
5. Zawodnicy biorący udział w zawodach powinni posiadać ze sobą dokument potwierdzający ich tożsamość.
6. Na wniosek drużyny przeciwnej lub z własnej inicjatywy sędziego, przed lub w przerwie meczu ma obowiązek sprawdzenia tożsamości osób znajdujących się w protokole zawodów. Po zakończeniu spotkania wszelkie wnioski i protesty drużyn nie będą weryfikowane.
7. W czasie trwania meczu na ławce rezerwowych mogą przebywać jedynie osoby wchodzące w skład drużyny zapisane na karcie zgłoszeniowej (posiadające zmienne obuwie).
8. W sprawach szczegółowych dotyczących interpretacji postanowień regulaminu lub w sprawach nim nie objętym decydują organizatorzy.

Załącznik do zawodów sprawnościowych dla klas I – III.

Każda szkoła wystawia jedną drużynę: 6 dziewczynek i 6 chłopców. W każdej konkurencji może brać udział 10 dzieci: 5 dziewczynek i 5 chłopców.

Wszystkie szkoły startują we wszystkich 10 konkurencjach. Zwycięży szkoła, która wygra najwięcej pojedynków. W przypadku remisu - dogrywka.

Podczas turnieju rozegrane zostaną następujące konkurencje:

1. wyścig rzędów z przewlekaniem szarfy

przybory: szarfy, chorągiewki; odległość chorągiewki od linii startu 10 m. Ustawienie w rzędach. Pierwszy uczestnik biegnie z szarfą w rękę do chorągiewki. Przy chorągiewce przekłada szarfę przez swoje ciało i biegnie z powrotem, trzymając szarfę w rękę. Po minięciu linii startu szarfę przekazuje następnemu w rzędzie. Wygrywa zespół, którego ostatni uczestnik po wykonaniu biegu ustawi się na końcu swego rzędu, trzymając szarfę uniesioną nad głową. Gdy szarfa upadnie, należy ją podnieść i kontynuować bieg z miejsca jej upadku.

2. rzut woreczkiem do celu

przybory: woreczki, kosz o wymiarach: wys. 1m, szer. 80 cm, dł. 1m ustawiony w odległości 6m od zawodnika. Dzieci wykonują kolejno rzuty, starając się trafić do kosza. Każdy zawodnik wykonuje jeden rzut. Za trafienie otrzymuje 1 punkt. Wygrywa zespół, który zdobędzie najwięcej punktów.

3. wyścig z piłeczką pingpongową

przybory: łyżki metalowe, piłeczki pingpongowe, chorągiewki; odległość chorągiewki od linii startu 10 m. Ustawienie w rzędach. Wszyscy zawodnicy w rzędzie trzymają łyżki, na których znajdują się piłeczki. Pierwszy zawodnik rusza (trzymając w ręku łyżkę, na której znajduje się piłeczka) i stara się jak najszybciej dobiec do chorągiewki, okrążyć ją i wrócić. Można biec lub maszerować szybkim krokiem ale należy uważać by piłeczka nie spadła z łyżki. Jeśli spadnie, należy ją podnieść, położyć na łyżkę i dalej biec od miejsca upadku. Następny zawodnik z rzędu zaczyna biec po dotknięciu jego wyciągniętej ręki przez zawodnika wracającego. Wygrywa ten zespół, którego ostatni uczestnik po wykonaniu biegu ustawi się na końcu swego rzędu, trzymając łyżkę z piłeczką.

4. podawanie piłki górą

przybory: piłki ręczne. Ustawienie w rzędach. Uczestnicy stoją w małym rozkroku, w odstępie jednego kroku od siebie. Pierwsi z każdego rzędu, nie odwracając się ani nie oglądając, podają piłkę górą nad głową do następnego uczestnika, ten z kolei do swego zaplecznego itd. Wszyscy gracze mają ramiona wyciągnięte w górę i przygotowane do chwycenia i podania piłki. Gdy piłka zawędruje na koniec rzędu, do ostatniego gracza, ten biegnie z nią na czoło, skąd podaje piłkę ponownie. Piłka wędruje tak długo, aż wszyscy gracze w czasie wyścigu zmieniają miejsca i kolejno znajdują się na czele i na końcu swego rzędu. Wygrywa zespół, którego piłka szybciej dojdzie do tego samego gracza, który grę rozpoczął i ponownie znalazł się na czele swego rzędu.

5. wyścig w workach

przybory: mocne worki, chorągiewki

Ustawienie w rzędach. Pierwszy zawodnik wchodzi do worka, którego brzegi trzyma mocno rękami, aby nie spadł. Wybiega z linii startu, aby jak najszybciej dobiec do chorągiewki, ustawionej w odległości 7 m od linii startu, okrążyć ją i jak najszybciej wrócić. Można biec drobnymi kroczkami czy podskakiwać, dowolnie. Gdy wracający zawodnik przekroczy linię startu, wychodzi z worka i oddaje go następnemu. Wtedy on wchodzi do środka i rozpoczyna wyścig tak jak poprzednik. Gdy jakiś zawodnik przewróci się, to wstaje i kontynuuje dalej. Wygrywa ten rząd, którego wszyscy gracze pierwsi przebiegli ustaloną odległość i powrócili na swe miejsce. Ostatni uczestnik gry staje na końcu swojego rzędu.

6. przeciąganie liny

przybory: lina o grubości ok. 3 cm i długości 20 m. Prostopadle do mety leży lina, tak aby jej środek zaznaczony kolorową wstążką przecinał ją. Wzdłuż liny, po obu stronach mety, ustawiają się dwa zespoły. Pierwsi gracze w zespołach ustawiają się na zaznaczonych liniach w odległości 3 m od mety, inni - za nimi.

Zespoły trzymają linę i na sygnał ciągnąc ją starają się przeciągnąć przeciwnika przez linię mety na swoje pole. Wygrywa drużyna, która przeciągnie przynajmniej jednego zawodnika drużyny przeciwnej przez linię mety. Otrzymuje wtedy 1 punkt.

Tę konkurencję wykonują drużyny - każdy z każdym, zaś całość wygrywa zespół, który zdobędzie najwięcej punktów.

7. gimnastyczny tor przeszkód

przybory: 5 chorągiewek, skakanka, ławeczka gimnastyczna

Ustawienie w rzędach. Zawodnicy kolejno wykonują następujące zadania.

- bieg slalomem (5 chorągiewek ustawionych co 2 m - pierwsza chorągiewka 1 m od linii startu);
- po dobiegnięciu do skakanki, która leży 2 m za ostatnią chorągiewką, 5 skoków na skakance;
- bieg z powrotem po linii prostej;
- po drodze przeczołganie się pod ławeczką gimnastyczną;
- kończący tor wraca biegiem, zajmując miejsce na końcu zespołu.

Następny zawodnik może rozpocząć grę w momencie, gdy powracający zawodnik dotknie jego wyciągniętej ręki. Wygrywa rząd, którego gracze szybciej i prawidłowo wykonają zadanie.

8. zbijanie chorągiewek

przybory: chorągiewki, piłeczki tenisowe

Przed ścianą w odległości 1 m od niej ustawiona jest chorągiewka. Zawodnicy ustawiają się twarzą do chorągiewki, w odległości 5 m od niej. Każdy uczestnik drużyny jednym rzutem piłeczki tenisowej stara się trafić chorągiewkę i przewrócić ją lub tylko trafić. Za celne trafienie zdobywa 1 punkt. Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

9. walka w łańcuchu

przybory: zbędne

Dwie drużyny stają w szeregu naprzeciw siebie, po czym jeden wchodzi między luki drugiego. Wszyscy chwytają się pod ręce, tworząc wspólny wyrównany szereg, w którym jeden zespół jest zwrócony twarzą w jednym kierunku, drugi zaś w przeciwnym. Z jednej i drugiej strony szeregu rysujemy linie w odległości 1 m.

Na sygnał każdy z szeregów stara się przeciągnąć przeciwnika za linię. Przeciąganie to odbywa się w tych kierunkach, w jakich zespoły mają zwrócone twarze. Wygrywa ten zespół, któremu uda się przeciągnąć przeciwny - w większości lub całkowicie za linię, na swoją stronę. Otrzymuje wtedy 1 punkt.

Tę konkurencję wykonują drużyny - każdy z każdym, zaś całość wygrywa zespół, który zdobędzie najwięcej punktów.

10. wyścig spętanych

przybory: chustki lub sznury, chorągiewki

Ustawienie w rzędach. Każdy uczestnik ma związane nogi powyżej kostek. Pierwszy zawodnik stara się drobnymi kroczkami lub też podskokami jak najszybciej dostać do chorągiewki, ustawionej w odległości 6 m od linii startu, okrążyć ją i jak najszybciej wrócić na linię startu, upoważniając do biegu następnego przez dotknięcie jego wyciągniętej ręki, sam zaś staje na końcu. Wygrywa rząd, którego wszyscy gracze pierwsi przebyli ustaloną odległość i powrócili na swe miejsce.

Przepisy do piłki siatkowej.

1. Przepisy gry

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPS

- mecze rozgrywa się do dwóch wygranych setów
- zespół liczy 12 zawodników

- wysokość siatki - dziewczęta - 224 cm

2. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt. O kolejności miejsc decyduje liczba zdobytych punktów. Przy równej liczbie punktów decyduje kolejno:

- większa liczba zdobytych punktów
- lepszy stosunek setów
- lepszy stosunek małych punktów
- wynik bezpośredniego spotkania

Przepisy gry mini piłka siatkowa – „Czwórki”.

1. Przepisy gry

wymiary boiska: 7 m x 7 m, na boisku wyznacza się linię ataku (3 m od siatki)

wysokość siatki:

215 cm dziewczęta,

obowiązuje normalny rozmiar piłki.

gra się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są tie breakiem do 25 punktów.

Ewentualny 3 set decydujący rozgrywany jest do 15 punktów

- w pierwszym secie gra 4 zawodników + 1 rezerwowy (libero).

- w drugim secie pozostałych 5 zawodników.

- w trzecim secie, rozgrywanym w przypadku remisu w setach, gra dowolna czwórka, wyznaczona z dziesiątki.

kolejność CZWÓREK ustalona przed zawodami nie może być zmieniona przez cały turniej.

każdy zespół może wykorzystać 2 czasy po 30 sekund w każdym secie.

obowiązuje rotacyjna kolejność wykonywania zagrywki,

atakować z pierwszej linii i zastawiać nie może zawodnik zagrywający, który jest także zawodnikiem obrony podczas zagrywek drużyny przeciwnej aż do momentu rotacji.

rozsądna tolerancja czystości odbić,

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).

2. Punktacja

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- większa liczba zdobytych punktów (jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:

- a. większa liczba zdobytych punktów między zainteresowanymi drużynami,
- b. lepszy stosunek setów zdobytych do straconych pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
- c. lepszy stosunek małych punktów,
- d. wynik bezpośredniego spotkania

Przepisy piłki nożnej halowej

1. Przepisy gry

- zespół liczy max. 10 zawodników

- na boisku przebywa 4 zawodników + bramkarz
- boisko – 36-40m x 18-20m /zawody finałowe 40mx20m/
- bramki - 3 m x 2 m.
- czas gry – minimum 1x12 minut – zależny od ilości zespołów w turnieju,
- obuwanie – buty sportowe na halę,
- piłka nr 4 /gimnazjum „niskoodbiciowa”/
- gra bez spalonego i wślizgów,
- auty wykonywane nogą /piłka ustawiona na linii bocznej/
- odległość muru od piłki 4 m,
- rzut karny z odległości 7 m,
- zmiany hokejowe,
- pozostałe przepisy zgodnie z PZPN i rozgrywkami „Piłkarskich piątek”- z wyłączeniem przepisu gry bramkarza w obrębie własnej połowy boiska.

2. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 pkt. O kolejności miejsc decyduje liczba zdobytych punktów. Przy równej liczbie punktów decyduje kolejno:

- wynik bezpośredniego spotkania
- lepsza różnica bramek
- większa liczba zdobytych bramek
- rzuty karne pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

NAGRODY NA TURNIEJ SZKÓŁ JANA PAWŁA II

5 kategorii wiekowych

- I miejsca: puchary, koszulki z nadrukiem, dyplomy dla szkół i opiekunów
- II miejsca: puchary, kosz słodczy, dyplomy dla szkół i opiekunów
- III miejsca: puchary, kosz słodczy, dyplomy dla szkół i opiekunów

Miejsca IV-VI dyplomy pamiątkowe za udział w turnieju, batoniki dla wszystkich uczestników.

Zapraszamy do udziału w rozgrywkach sportowych.