

Międzygminny Turniej Gier i Zabaw Sportowych Mazovia Cup 2022

REGULAMIN ZAWODÓW

I CELE I ZADANIA

1. Upowszechnianie sportu wśród najmłodszych uczestników społeczności szkolnej.
2. Promowanie rywalizacji sportowej w oparciu o zasadę fair play.
3. Kształtowanie psychomotoryki przez naturalne formy ruchu.
4. Nawiązanie przyjaźni i zdrowej rywalizacji z rówieśnikami z innych szkół.
5. wyłonienie najbardziej aktywnych i usportowionych zawodników spośród Szkół
6. Podstawowych,
7. wyłonienie najaktywniejszych drużyn spośród uczestników zawodów,
8. zachęcenie uczniów do aktywnego spędzania wolnego czasu,
9. zaangażowanie uczniów w sportowe życie szkoły,
10. integracja uczniów na każdej płaszczyźnie aktywności szkolnej,
11. aktywizacja wychowawców i pozostałych nauczycieli poprzez zachęcenie ich do pomocy przy organizacji imprezy.
12. Rozgrywany będzie według zasad fair play i sportowego ducha walki.

II ORGANIZATOR

Zespół Szkolno –Przedszkolny w Otrębusach ul. Piaseckiego 2 , 05-805 Otrębusy

III UCZESTNICTWO

1. W imprezie uczestniczą uczniowie z rocznika 2011 i młodsi szkół podstawowych
2. Reprezentację Gminy stanowi 10 osobowy zespół złożony z 5 dziewczynek i 5 chłopców

IV. TERMIN I ZGŁOSZENIA

1. Zawody przeprowadzone zostaną w dniu 27.05.2022 r. o godz.10⁰⁰ na boisku szkolnym organizatora.
2. Potwierdzenie udziału w zawodach należy pisemnie zgłosić najpóźniej do 24.05.2022 r.
3. Zgłoszenia drużyn oraz szczegółowe informacje: p. Sebastian Kończak – Dyrektor Zespołu Szkolno –Przedszkolnego w Otrębusach, kontakt tel.: 227585810 lub e-mail: s.konczak@otrebusy.edu.pl, lub szkola@otrebusy.edu.pl

V. PROGRAM ZAWODÓW

- **9.00 – 9.15** - przyjazd zespołów
- **9.30** - odprawa techniczna z opiekunami, weryfikacja zawodników, losowanie numerów startowych
- **10.00** - oficjalne rozpoczęcie zawodów
- **12.30- 13.00** - uroczyste zakończenie Turnieju Gier i Zabaw Sportowych

V. NAGRODY

Medale i Puchary otrzymują zawodnicy poszczególnych szkół po zakończonej rywalizacji za miejsca 1-3.

VI. PUNKTACJA i Przepisy zawodów:

1. Każda reprezentacja ma do wykonania 12 zadań ; zawodnicy mogą zmieniać kolejność przed każdym wyścigiem rzędów.
2. Za każdą konkurencję można uzyskać ; za I m-ce – 8 pkt. , za II m-ce – 6 pkt. za III m-ce – 5 pkt. , za IV m-ce -4 pkt., za V m-ce -3 pkt., za VI m-ce -2 pkt., za VII m-ce -1 pkt., za VIII m-ce -0 pkt.,
3. Błąd popełniony przez któregokolwiek zawodnika , „kosztuje” drużynę 1 pkt karny .
4. O punktach karnych decyduj sędzia oraz sędziowie przydzieleni do poszczególnych drużyn.
5. Przed każdą konkurencją odbędzie się pokaz.
6. Zwycięża drużyna, która pierwsza przekroczy linię startu-mety i stoi prosto.
7. Wygrywa zespół, który łącznie uzyska najwięcej punktów (suma pkt wszystkich konkurencji)
8. Przy równej ilości punktów w punktacji generalnej o kolejności miejsc decyduje:
 - a) większa ilość miejsc pierwszych w rywalizacji,
 - b) w przypadku równych ilości miejsc pierwszych decyduje większa ilość miejsc drugich, trzecich itd.

VII. Postanowienia końcowe

- Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie organizowanym turnieju.
- Organizator zabezpiecza podczas rozgrywania zawodów opiekę lekarską, natomiast nie ubezpiecza uczestników na wypadek nieszczęśliwych zdarzeń.
- Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy wartościowe pozostawione w szatni.
- Uczestnicy zawodów zobowiązani są do przestrzegania regulaminu obiektów sportowych.
- W przypadku niepogody zawody zostaną rozegrane na Sali z podziałem na dwie grupy. Grupy zostaną rozlosowane w dniu zawodów.

VIII. Przykładowe konkurencje mają charakter zwinnościowo sprawnościowy:

1. Bieg ciągiem z obiegiem półmetka.

Zawodnicy ustawieni w rzędzie za linią startu. Na sygnał gwizdka biegną do półmetka, okrążając go wracając na linię startu, zajmując pozycję w siadzie skrzyżnym.

Zwycięża drużyna ,która pierwsza przekroczy linię startu-mety.

2. Sztafeta wahadłowa

5 zawodników ustawionych na linii startu i 5 na półmetku.

Na sygnał gwizdka pierwsi zawodnicy z drużyn biegają z pałeczką sztafetową do półmetka, obiegają swój zespół i przekazują pałeczki pierwszemu zawodnikowi na półmetku. Zawodnik po otrzymaniu

pałeczki startuje w kierunku startu obiega swój zespół i przekazuje pałeczkę kolejnemu z drużyny. Wygrywa zespół, który powróci jak najszybciej do początkowego ustawienia.

3. Zabawa zwinnościowa –

Zawodnicy ustawieni w rzędzie za linią startu. Na sygnał gwizdka pierwsi z drużyn biegają do ustawionego materaca wykonują przewrót w przód, przechodzą nad płotkiem i pod płotkiem, następnie biegają do piłki przenoszą ją z miejsca na miejsce, obiegują półmetek i wracają na start.

4. Zabawa bieżna z przełożeniem szarfy raz górą raz dołem.

Zawodnicy ustawieni w rzędzie za linią startu. Na sygnał gwizdka, pierwsi zawodnicy z drużyn biegają przekładają szarfę od góry do dołu, obiegują półmetek wracając przekładają szarfę od dołu do góry i biegają w kierunku swojego zespołu. Zwycięża drużyna, która pierwsza przekroczy linię startu-mety. Kolejni zawodnicy powtarzają te same czynności

5. Podanie piłki koszykowej dołem –

Pierwsi z każdego rzędu podają piłkę dołem, między nogami do następnego gracza, ten z kolei do swojego zaplecznego itd. 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 zmienią miejsca i kolejno znajda się na czele i na końcu swojego rzędu. Wygrywa zespół, którego piłka szybciej dojdzie do tego samego gracza, który grę rozpoczął i ponownie znalazł się na czele swego rzędu.

6. Wyścig z kozłowaniem piłki koszykowej slalomem

Pierwszy z każdego rzędu biegnie kozłując piłkę do półmetka slalomem. Omija półmetek w dalszym ciągu kozłując wraca do swojego rzędu, uprawnia następnego do biegu podając mu piłkę siatkową. Następny wykonuje bieg w podobny sposób. Wygrywa rząd, który pierwszy ukończy wyścig.

7. Bieg z piłką lekarską 2 kg.

Zawodnicy ustawieni w rzędzie za linią startu. Na sygnał gwizdka, pierwsi zawodnicy drużyn wkładają piłkę między nogi i skaczą do pachołka ustawionego w odległości 5 m. od linii startu gdzie znajduje się szarfa, odkładają piłkę i przekładają szarfę dowolnym sposobem, biegają do półmetka omijają go, w drodze powrotnej łapią piłkę wykonują podanie do kolegi z zespołu, który musi złapać piłkę (gdy zawodnik nie złapie piłki podanie wykonujemy do momentu złapania piłki). Kolejni zawodnicy powtarzają te same czynności. Zwycięża drużyna, która pierwsza prawidłowo wykona zadanie, przekroczy linię startu-mety.

8. Bieg slalomem – piłka do unihokeja.

Zawodnicy ustawieni w rzędzie za linią startu. Na sygnał gwizdka pierwsi zawodnicy drużyn biegają prowadząc piłkę slalomem do unihokeja do półmetka, omijając go wracają również prowadząc piłkę slalomem do linii startu przekazując ją następnemu zawodnikowi. Gdy piłka oddali się od zawodnika należy pobiec po nią wrócić na miejsce i rozpocząć z miejsca zgubienia piłki. Zwycięża drużyna, która pierwsza prawidłowo wykona zadanie, przekroczy linię startu-mety.

9. Sadzenie ziemniaków –

Pierwszy z każdego rzędu wybiega niosąc w ręku 3 „ziemniaki” (mogą to być woreczki lub piłeczki palantowe), które „sadzi” w wyznaczonych miejscach, a gdy dobiegnie do półmetka, obiega chorągiewkę i wraca do swojego rzędu. To uprawnia do biegu następnego przez dotknięcie jego wyciągniętej dłoni, a sam staje na końcu. Następny wracając zbiera „ziemniaki”, wręcza je następnemu z rzędu, który z kolei sadzi je na wyznaczonych miejscach. W ten sposób następuje na zmianę sadzenie i zbieranie „ziemniaków”. Wygrywa rząd, który lepiej sadzi i zbiera ziemniaki oraz prędzej ukończył wyścig.

10. Przewrót - postaw –

Pierwszy z każdego rzędu biegnie jak najprędzej przewracając po drodze chorągiewki (np. 4). Po obiegnięciu półmetka wraca do swojego rzędu, uprawnia następnego do biegu przez

dotknięcie jego wyciągniętej dłoni, a sam staje na końcu. Następny z kolejki ustawia chorągiewki, itd. Wyścig wygrywa rząd, który pierwszy wykona zadanie.

11. Łączone skoki w dal z miejsca.

Każdy z zawodników wykonuje skok w dal z miejsca. Liczy się końcowa suma wszystkich skoków. Pierwszy z zawodników wykonuje skok, następnie do niego podchodzi kolejny ustawia się obok i wykonuje skok i tak do momentu wykonania przez wszystkich skoku w dal z miejsca. Wygrywa zespół, który osiągnie najlepszy wynik.

12. „ Wyścig braci syjamskich”

Zawodnicy ustawieni w parach z piłką między głowami. Na sygnał zawodnicy biegną do pachotka obiegają go i wracają na początek przekazując piłkę następnej parze itd.

13. Konkurencja przeciągania liny.

Należy przeciągnąć szarfę umieszczona na środku liny za pachotek po swojej stronie . W przeciąganiu liny rywalizują zespoły od 1-8 według ilości zdobytych punktów zgodnie ze schematem. Zwycięzcy rywalizują o miejsca 1-4, a przegrani rywalizują o miejsca 5-8. Zespół, który puści linę przegrywa.

1-8;

3-6,

2-7,

4-5

14. Wyścig z przeszkodami - Uczestnicy pierwszy z każdego rzędu dobiegają do ławeczki wykonują 3 przeskoki zawrotne, następnie dobiegają do płotka, przechodzą pod płotkiem, dobiegają slalomem do szarfy, przechodzą dowolnym sposobem przez szarfę, ułożona na półmetku i wracają na miejsce linii startu uruchamiając następnego zawodnika przez dotknięcie jego ręki.

15. Rzut woreczkami do celu – uczestnicy ustawiają się w rzędach w odległości 5 m znajduje się hula hop do którego kolejno zawodnicy rzucają woreczki. Trafiony rzut liczymy jako punkt. Wygrywa ten zespół, który ma więcej trafień.

16. Każdy zespół będzie mógł zdobyć dodatkowy punkt odpowiadając na pytania z dziedziny sportu. Po każdym trzech rozegranych konkurencjach.