

**URZĄD MARSZAŁKOWSKI  
WOJEWÓDZTWA MAZOWIECKIEGO  
DEPARTAMENT EDUKACJI PUBLICZNEJ  
I SPORTU**

**SZKOLNY ZWIĄZEK SPORTOWY WARSZAWY  
I WOJEWÓDZTWA MAZOWIECKIEGO**

# **R E G U L A M I N**

**XXVI MAZOWIECKICH IGRZYSK  
MŁODZIEŻY SZKOLNEJ**

**NA ROK SZKOLNY 2023/2024**

# **MAZOWIECKIE IGRZYSKA MŁODZIEŻY**

## **SZKOLNEJ (MIMS)**

### **OGÓLNE ZAŁOŻENIA REGULAMINOWE**

#### **1. CEL**

- aktywne uczestnictwo dzieci i młodzieży w szkolnych i międzyszkolnych imprezach sportowych stanowiących kontynuację celów i zadań ogólnego wychowania fizycznego i zdrowotnego;
- przeciwdziałanie postępującym zjawiskom zachowań patologicznych poprzez uczestnictwo dzieci w zajęciach rekreacyjno – sportowych oraz imprezach i zawodach sportowych;
- tworzenie każdemu dziecku warunków do czynnego uczestnictwa w różnych formach sportu;
- popularyzacja i upowszechnianie sportu wśród ogółu dzieci.

#### **2. ZADANIA**

- poszerzenie procesu systematycznego szkolenia dzieci z uwzględnieniem ich rozwoju biologicznego;
- ocena gmin, powiatów i szkół, uczniowskich klubów sportowych działających w szkole;
- rozwój dyscyplin sportowych preferowanych na Mazowszu poprzez włączenie dzieci do współzawodnictwa sportowego;

#### **3. KIEROWNICTWO**

- ogólne kierownictwo nad przebiegiem Mazowieckich Igrzysk Młodzieży Szkolnej sprawuje Szkolny Związek Sportowy Warszawy i Województwa Mazowieckiego upoważniony przez władze sportowe i oświatowe Województwa Mazowieckiego i Sejmiku Mazowieckiego.

#### **4. ORGANIZATOR**

- bezpośrednim organizatorem jest Szkolny Związek Sportowy Warszawy i Województwa Mazowieckiego przy ścisłej współpracy z lokalnymi (gminnymi i powiatowymi) SZS;
- na poszczególnych szczeblach rozgrywkowych organizatorami są:

- w szkole – Szkolne i Uczniowskie Kluby Sportowe;
- w gminie – Zarządy Gminne SZS przy współpracy z Wydziałami i Referatami Kultury Fizycznej i Sportu oraz Referatami Oświaty;
- w powiecie – Zarządy Powiatowe SZS przy współpracy z Wydziałami bądź Referatami Oświaty i Kultury Fizycznej w poszczególnych powiatach;
- w rejonie – Wiodące Powiatowe Zarządy SZS tj.:

- Zarząd Powiatowy Grodzko – Ziemski SZS w Ostrołęce obejmujący powiaty:
  - Miasto Ostrołęka
  - powiat ostrołęcki - ziemski
  - powiat przasnyski
  - powiat wyszkowski
  - powiat ostrowski
  - powiat makowski
- SZS Ziemia Ciechanowska w Ciechanowie obejmujący powiaty:
  - powiat ciechanowski
  - powiat mławski
  - powiat żuromiński
  - powiat płoński
  - powiat pułtuski
- Płocki SZS w Płocku obejmujący powiaty:
  - Miasto Płock
  - powiat płocki
  - powiat gostyniński
  - powiat sierpecki
- Powiatowy Grodzko – Ziemski SZS w Radomiu:
  - Miast Radom
  - powiat radomski
  - powiat zwoleński
  - powiat lipski
  - powiat białobrzeski
  - powiat szydlowiecki
  - powiat przysuski
  - powiat grójecki
  - powiat kozienicki
- Zarząd Powiatowy SZS w Siedlcach obejmujący powiaty:
  - Miasto Siedlce
  - powiat siedlecki
  - powiat łosicki
  - powiat węgrowski
  - powiat sokołowski
  - powiat miński
  - powiat garwoliński
- Zarząd Powiatowy SZS w Legionowie obejmujący powiaty:
  - powiat legionowski
  - powiat nowodworski
  - powiat wołomiński
  - powiat otwocki
  - powiat piaseczyński
- Zarząd Powiatowy SZS w Sochaczewie obejmujący powiaty:
  - powiat sochaczewski
  - powiat grodziski
  - powiat pruszkowski
  - powiat warszawski – zachodni
  - powiat żyrardowski
- Zawody w Warszawie organizuje i nadzoruje Szkolny Związek Sportowy Warszawy i Województwa Mazowieckiego (SZS WiWM) przy udziale Dzielnicowych Zarządów SZS.

Przebieg i realizacja Mazowieckich Igrzysk Młodzieży Szkolnej wspomagana jest przez Komitet Organizacyjny w składzie przedstawicieli:

- Województwa Mazowieckiego
- Sejmiku Mazowieckiego
- Szkolnego Związku Sportowego WiWM
- Zarząd Powiatowy SZS – organizator wykonawczy Igrzysk
- Stowarzyszenie Okręgowych Związków Sportowych
- Lokalnych Klubów Sportowych
- i innych wskazanych przez organizatora wykonawczego (np. sponsorzy itp.)

## 5. UCZESTNICTWO

W zawodach Mazowieckich Igrzysk Młodzieży Szkolnej prawo startu mają mistrzowie poszczególnych rejonów rozgrywkowych a mianowicie:

- -w kategorii wiekowej „dzieci” - rocznik 2011 i młodsi ( z wyjątkiem biegów przełajowych )
- -w kategorii wiekowej „młodzieży” – rocznik 2009-2010
- -w kategorii wiekowej „licealiada” – rocznik 2004 i młodsi (uczniowie dziennych szkół średnich)

w grach zespołowych:

Warszawa	- 1 zespół
Radom	- 1 zespół
Płock	- 1 zespół
Ostrołęka	- 1 zespół
Ciechanów	- 1 zespół
Siedlce	- 1 zespół
Legionowo	- 1 zespół
Sochaczew	- 1 zespół

**W przypadku niezgłoszenia się do zawodów przez którąś drużynę, gospodarz zawodów ma prawo wystawić dodatkowy zespół.**

- w niżej wymienionych dyscyplinach:
    - pływanie
    - sztafetowe biegi przełajowe
    - tenis stołowy
    - czwórbój LA
- prawo startu mają mistrzowie i wicemistrzowie ( po dwa zespoły) z poszczególnych rejonów.
- We wszystkich kategoriach wiekowych i wszystkich dyscyplinach zespół składa się z uczniów jednej szkoły (z wyjątkiem indywidualnych biegów przełajowych);
  - prawo reprezentowania szkoły mają uczniowie, którzy w danym roku szkolnym rozpoczęli naukę nie później niż 1 października;
  - obowiązuje ścisły podział na kategorie wiekowe;
  - o udziale w kolejnym szczeblu zawodów decyduje start w zawodach niższego szczebla;
  - szkoły (SKS, UKS) biorące udział w zawodach wszystkich szczebli ubezpieczają swoich uczniów we własnym zakresie;
  - w zawodach rejonowych i wojewódzkich drużyny mogą rozegrać dziennie dwa spotkania w normalnym czasie, lub więcej przy skróconym czasie gry;
  - przy weryfikacji dokumentów wymagana będzie imienna lista potwierdzona przez Dyrekcję Szkoły zawierająca: nazwisko i imię, datę urodzenia zawodników/czek, nazwisko i imię nauczyciela lub dorosłego opiekuna i pielęgniarki szkolnej;
  - do zawodów dopuszczani są uczniowie/ce bez dodatkowych badań lekarskich, posiadający grupę dyspenseryjną A lub B uczestniczący czynnie w zajęciach wychowania fizycznego.

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego. Drużyna przystępująca do zawodów powinna okazać organizatorom zgłoszenie przez system SRS. Drużyny bez zgłoszenia w SRS nie będą dopuszczane do zawodów
- Każdy uczeń musi posiadać zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w zawodach.
- Zarząd SZSWM na posiedzeniu w dniu 18.09.2015 podjął uchwałę o zakazie występowania w strojach z emblematami klubów sportowych na wszystkich szczeblach rozgrywek Mazowieckich Igrzysk Młodzieży Szkolnej oraz Warszawskiej Olimpiady Młodzieży w edycji szkolnej. Dopuszczalne są jedynie nazwa i logo szkoły. Zespoły nie stosujące się do powyższej uchwały nie będą dopuszczane do rozgrywek. Zarządzenie weszło w życie z dniem 01.01.2016

## 6. PROGRAM MIMS

### 1) Kategoria wiekowa dzieci - rocznik 2011 i młodsi - Szkoły Podstawowe

- indywidualne-drużynowe biegi przełajowe – ( 800 m dla dziewcząt i 1000 m dla chłopców);
- sztafetowe biegi przełajowe – 10 x 800m dziewcząt i chłopców;
- czwórbój LA dziewcząt i chłopców;(+ opcjonalnie festwal sztafet)
- trójbój LA dziewcząt i chłopców (rocznik 2013 i młodsi)
- pływanie drużynowe dziewcząt i chłopców (sztafety + biegi indywidualne);
- gimnastyka dziewcząt i chłopców (rocznik 2011-2014);
- tenis stołowy dziewcząt i chłopców;
- badminton dziewcząt i chłopców;
- unihokej dziewcząt i chłopców;
- koszykówka dziewcząt i chłopców;
- piłka nożna dziewcząt i chłopców;
- piłka ręczna dziewcząt i chłopców;
- piłka siatkowa dziewcząt i chłopców;
- rugby TAG zespoły mieszane;\*
- szachy – zespoły mieszane
- narciarstwo biegowe dziewcząt i chłopców
- koszykówka 3x3 dziewcząt i chłopców

Uwaga! Dla gimnastyki, pływania i indywidualnych oraz sztafetowych biegów przełajowych uprawnione roczniki do startu oraz podziały na roczniki ustalone są w szczegółowych regulaminach danej konkurencji.

### Kategoria wiekowa młodzieży - rocznik 2009-2010 – Szkoły Podstawowe

- indywidualne-drużynowe biegi przełajowe ( 1000m dziewcząt, 1000m chłopców);
- sztafetowe biegi przełajowe – 10x800m dziewcząt, 10x1000m chłopców
- LA indywidualnie: dziewcząt i chłopców;
- pływanie dziewcząt i chłopców /sztafety + biegi indywidualne/
- unihokej dziewcząt i chłopców;
- tenis stołowy dziewcząt i chłopców;
- badminton dziewcząt i chłopców;
- koszykówka dziewcząt i chłopców;
- piłka nożna dziewcząt i chłopców;
- piłka ręczna dziewcząt i chłopców;
- piłka siatkowa dziewcząt i chłopców;
- szachy – zespoły mieszane
- narciarstwo biegowe dziewcząt i chłopców
- siatkówka plażowa dziewcząt i chłopców
- koszykówka 3x3

**Uwaga! Dla pływania i indywidualnych oraz sztafetowych biegów przełajowych podziały na roczniki ustalone są w szczegółowych regulaminach danej konkurencji.**

**Kategoria wiekowa Licealiada** – rocznik 2004 i młodsi średnie szkołyienne ( w zależności od posiadanych środków)

- indywidualne-drużynowe biegi przełajowe – 1500m dziewcząt i 2000m chłopców
- sztafetowe biegi przełajowe (10 x 1000 m. dziewcząt)  
(10 x 1000m chłopców)
- koszykówka dziewcząt i chłopców;
- piłka nożna dziewcząt i chłopców;
- piłka ręczna dziewcząt i chłopców;
- piłka siatkowa dziewcząt i chłopców;
- tenis stołowy dziewcząt i chłopców;
- unihokej dziewcząt i chłopców;
- badminton dziewcząt i chłopców;
- pływanie drużynowe dziewcząt i chłopców /sztafeta + biegi indywidualne/;
- szachy – zespoły mieszane;
- siatkówka plażowa dziewcząt i chłopców;
- koszykówka 3x3 dziewcząt i chłopców;

**Uwaga! Dla indywidualnych oraz sztafetowych biegów przełajowych podziały na roczniki ustalone są w szczegółowych regulaminach danej konkurencji.**

Finały wojewódzkie w w/w konkurencjach będą rozgrywane w zależności od środków finansowych. Oprócz wymienionych wyżej dyscyplin rejonowe Szkolne Związki Sportowe, partnerzy zadania na poszczególnych etapach rozgrywek mogą organizować także zawody w innych dyscyplinach do szczebla międzypowiatu wg regulaminów ustanowionych przez rejonowe SZS.

**\* Rozgrywane pod warunkiem zwiększonych środków finansowych (dodatkowe dofinansowanie z Ministerstwa i Polskiego Związku Rugby)**

## **7. SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW**

Obowiązują szczegółowe regulaminy dyscyplin sportowych.

W grach zespołowych uczestniczące zespoły zostają podzielone na dwie grupy rozgrywkowe. W rozgrywkach o miejsca 1-4 obowiązuje system półfinałów, a w grupach system rozgrywek „każdy z każdym”. W przypadku niezgłoszenia się do zawodów przez którąś drużynę, gospodarz zawodów ma prawo wystawić dodatkowy zespół.

## **8. OCENA IGRZYSK**

Zarządy Gminne i Powiatowe winny prowadzić ocenę współzawodnictwa SKS, UKS szkół wg własnych kryteriów adekwatnych dla swoich środowisk. Powinno się również odbyć podsumowanie i ocena zawodów rejonowych. Organizator zawodów finałowych Igrzysk dokona oceny Igrzysk osobno dla każdej kategorii wiekowej i w każdej dyscyplinie sportowej przyznając za osiągnięcia nagrody regulaminowe.

## Zasady naliczania punktów:

- Zawody finałowe Igrzysk punktowane będą dla obu kategorii wiekowych wg zasady:

I	m-ce	16 pkt.
II	m-ce	12 pkt.
III	m-ce	10 pkt.
IV	m-ce	8 pkt.
V	m-ce	7 pkt.
VI	m-ce	6 pkt.
VII	m-ce	5 pkt.
VIII	m-ce	4 pkt.
IX	m-ce	3 pkt.
X	m-ce	2 pkt.
za udział		1 pkt.

W dyscyplinach, w których startuje 8 i mniej zespołów ma zastosowanie ta sama punktacja. Ocenie podlegać będą również Gminy i Powiaty. Suma punktów zdobytych przez wszystkie szkoły z gmin i powiatów złoży się na wyższą ocenę.

## **9. NAGRODY**

Za zawody nagrody otrzymują:

- szkoły
  - za miejsca I-III - puchary
  - za miejsca I-VIII - dyplomy
- zawodnicy
  - za miejsca I-III – medale
- w poszczególnych punktacjach przyznane zostaną puchary i dyplomy za miejsca I-VIII

## **10. FINANSOWANIE**

- zawody szkolne - finansowane są przez Szkoły i UKS-y
- zawody gminne - koszty ponoszą Urzędy Gminne
- zawody powiatowe - koszty ponoszą Urzędy Powiatowe
- zawody międzypowiatowe i finały wojewódzkie - koszty pokrywa Szkolny

Związek Sportowy Warszawy i Województwa Mazowieckiego ze środków otrzymanych z Urzędu Marszałkowskiego Województwa Mazowieckiego i Ministerstwa Sportu i Turystyki.

## **11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

W sprawach szczegółowych dotyczących interpretacji postanowień regulaminu lub w sprawach nim nie objętych decydują organizatorzy poszczególnych szczebli rozgrywkowych w porozumieniu ze Szkolnym Związkiem Sportowym Warszawy i Województwa Mazowieckiego.

Nie będą rozpatrywane protesty wynikające z pracy sędziów. Obowiązuje generalna zasada i wiara w uczciwość uczestników i organizatorów. W przeciwnym wypadku winni będą wykluczeni w kolejnej edycji Igrzysk.

Prawo dokonywania zmian regulaminowych przysługuje wyłącznie Szkolnemu Związkowi Sportowemu Warszawy i Województwa Mazowieckiego.

# **REGULAMINY POSZCZEGÓLNYCH DYSCYPLIN SPORTOWYCH OBJĘTYCH PROGRAMEM IGRZYSK**

**ZASADA OGÓLNA:** wszystkie zawody rozegrane będą zgodnie z obowiązującymi przepisami polskich związków sportowych dla poszczególnych kategorii wiekowych i zgodnie z niniejszymi regulaminami.

## **I. INDYWIDUALNE-DRUŻYNOWE I SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE (w kat. dzieci, młodzież, licealiada)**

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

### 1. Program zawodów:

Biegi indywidualne-drużynowe:

Dzieci

Rocznik 2011 - 800 m dla dziewcząt i 1000m chłopców

Rocznik 2012 –800 m dla dziewcząt i 1000m chłopców

Młodzież

Rocznik 2009- 1000 m dla dziewcząt i 1000 m dla chłopców

Rocznik 2010- 1000 m dla dziewcząt i 1000 m dla chłopców

Licealiada

Rocznik 2004 - 2006 - 1500 m dla dziewcząt i 2000 m dla chłopców

Rocznik 2007 i młodsi - 1500 m dla dziewcząt i 2000 m dla chłopców

Biegi sztafetowe:

- Rocznik 2011-2012 - 6 x 800 dziewcząt i chłopców

- Rocznik 2009-2010 - 6 x 800 dziewcząt

- 6 x 1000 chłopców

-Rocznik 2004 i młodsi - 6 x 1000 dziewcząt

- 6 x 1000 chłopców

### 2. Uczestnictwo:



- w biegach indywidualnych-drużynowych startuje po 10 najlepszych zawodników/czek z zawodów międzypowiatowych osobno na każdym dystansie wynikającym z programów zawodów.
  - w biegach sztafetowych startują dwie najlepsza szkoły z zawodów rejonowych wg ustalonej zasady w regulaminie ogólnym Igrzysk.
3. Sposób przeprowadzenia zawodów:  
 Nie dopuszcza się biegu w obuwiu z kolcami.  
 W biegach indywidualnych-drużynowych i na pierwszej zmianie w sztafetach wszyscy startują ze startu wspólnego. Strefa zmian w sztafetach wynosi 20 m.
4. Ocena wyników:  
 W biegach indywidualnych-drużynowych prowadzona będzie punktacja indywidualna i szkolna. Punktacją objęci są wszyscy uczestnicy biegu wg zasady:

I	miejsce	- 15 pkt.
II	miejsce	- 12 pkt.
III	miejsce	- 10 pkt.
IV-VI	miejsce	- 8 pkt.
VII-X	miejsce	- 7 pkt.
XI-XV	miejsce	- 6 pkt.
XVI-XX	miejsce	- 5 pkt.
XXI-XXX	miejsce	- 4 pkt.
XXXI-XL	miejsce	- 3 pkt.
XLI-L	miejsce	- 2 pkt.
LI-C	miejsce (za udział)	- 1 pkt.

Suma punktów uzyskanych przez startujących z danej szkoły składa się na punktację szkolną.

## II. CZWÓRBÓJ LEKKOATLETYCZNY dzieci rocznik 2011 i młodsi

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.
  1. Program zawodów:
    - bieg 60 m;
    - rzut piłką palantową (do 150 g.)
    - bieg: 600 m dziewcząt; 1000 m chłopców;
    - skok (dla całego zespołu) w dal ze strefy lub wzwyż.
  2. Uczestnictwo:  
 W zawodach prawo startu mają reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców. Reprezentacja składa się z 6 dziewcząt i 6 chłopców rocznik 2011 i młodsi.
  3. Sposób przeprowadzania zawodów:  
 Zawody zostaną rozegrane w ciągu 1-go dnia.  
 1 dzień dziewczęta  
 2 dzień chłopcy

- Kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna z tym, że bieg długi musi być rozgrywany jako ostatnia konkurencja.

a) 60 m

Bieg będzie rozgrywany w seriach na czas. Zawodnicy startują z bloków i powinni biec po przydzielonym im torze od startu do mety. Zawodnik zostaje wyeliminowany z biegu po trzecim falstartcie zachowując prawo startu w następnych konkurencjach.

b) skok w dal

Strefa odbicia jest częścią rozbiegu, posypana kredą.

Szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm.

Końcem strefy powinna być belka z plasteliną.

W skład strefy nie wchodzi plastelina.

Każdy zawodnik ma prawo do trzech prób.

Pomiaru dokonujemy od najbliższego śladu pozostawionego przez czubek buta w strefie.

Jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy.

Pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

c) skok wzwyż

Pierwsza wysokość ustalana jest bezpośrednio przed konkursem, przy czym w zawodach obowiązują następujące wysokości:

- dziewczęta do 140 cm co 5 cm powyżej co 3 cm;
- chłopcy do 160 cm co 5 cm powyżej co 3 cm;

Przekroczenie płaszczyzny skoku (na zewnątrz stojaków), bez stracenia poprzeczki nie powoduje zaliczenia próby jako nieudanej. W przypadku stracenia poprzeczki, po prawidłowo wykonanym skoku, nie należy próby zaliczyć jako nieważnej, lecz poinformować (ostrzec) zawodnika, że w przypadku powtórzenia się takiej sytuacji skok uznany zostanie za „nieważny”.

d) rzut piłką palantową

Rzut wykonuje się w dowolny sposób prawą lub lewą ręką, z miejsca lub rozbiegu.

Każdy startujący zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego, a następnie trzy rzuty w konkursie.

Odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia sędzia z dokładnością do pół metra. Liczy się najlepszy rezultat. Pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika.

4. Punktacja:

Wyniki przelicza się na punkty wg tabel czwórbojowych.

Suma osiągniętych punktów za cztery konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika.

Na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 5-ciu najlepszych zawodników (z 6 startujących).

W przypadku równej liczby punktów uzyskanych przez dwie lub więcej szkół przyznaje się miejsca dzielone.

Przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące I-III miejsce, o wyższej lokacie decyduje wynik w 4-boju najlepszego zawodnika.

5. Zawodnicy startujący w czwórboju nie mogą brać udziału w zawodach w trójboju i odwrotnie.

### **III. FESTIWAL SZTAFET – połączony z zawodami czwórboju LA - do decyzji powiatowych SZS-ów**

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się przez system rejestracji szkół [www.srs.szs.pl](http://www.srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego..

#### **I. Uczestnictwo:**

- W zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców
- Jedna sztafeta składa się z 5 uczniów/uczennic (4 zaw. + 1 rez.), urodzonych w latach jak niżej.
- 1 zawodnik może brać udział w max. 2 sztafetach, przy czym start w biegu na 300m i dłuższym wyklucza udział w innym biegu.

#### **II. Program zawodów:**

- Igrzyska Dzieci (2011 i młodsi)
  - dziewczęta
    - 4 x 100m,
    - sztafeta szwedzka (100m + 200m + 300m + 400m lub w odwrotnej kolejności),
  - chłopcy
    - 4 x 100m,
    - sztafeta szwedzka (100m + 200m + 300m + 400m lub w odwrotnej kolejności),

#### **III Sposób przeprowadzenia zawodów:**

Szkoły posiadają numery startowe (własne lub przydzielone przez organizatora) oraz pałeczki sztafetowe. Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych. Zawody będą rozgrywane w seriach na czas. Przepisy rozgrywania konkurencji zgodnie z przepisami PZLA.

#### IV. TRÓJBÓJ LA r 2012 i młodsi

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego..

##### 1.Uczestnictwo:

- W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych, oddzielnie dziewcząt i chłopców. Reprezentacja składa się z 3-5 dziewcząt lub 3-5 chłopców. Prawo startu mają dzieci z rocznika 2012 i młodsi.
- Zawodnicy startujący w czwórboju nie mogą brać udziału w zawodach w trójboju i odwrotnie.

##### 2.Program zawodów:

- bieg na 60 m,
- skok w dal (ze strefy),
- rzut piłeczką palantową (80 g).

##### 3.Sposób przeprowadzenia zawodów:

Kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna.

##### Bieg 60 m

bieg będzie rozgrywany w seriach na czas. Zawodnicy startują z bloków i powinni biec po przydzielonym im torze od startu do mety.

Zawodnik zostaje wyeliminowany z biegu po trzecim fałstarcie zachowując prawo startu w następnych konkurencjach.

##### Skok w dal

strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą.

szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm.

końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina.

każdy zawodnik ma prawo do 3 prób.

pomiary dokonujemy od najbliższego śladu zostawionego przez czubek buta w strefie.

jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy.

pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

##### Rzut piłką palantową

rzuty wykonuje się w dowolny sposób prawą lub lewą ręką, z miejsca lub rozbiegu.

każdy startujący zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego, a następnie trzy rzuty w konkursie następujące po sobie.

odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia sędzia z dokładnością do 0,5 m.

liczy się najlepszy rezultat.

pomiary dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika.

##### Punktacja:

wyniki przelicza się na punkty według tabel trójbojowych.

suma osiągniętych punktów za trzy konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika.

na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 4 najlepszych zawodników (z 5 startujących).

przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik w trójboju najlepszego zawodnika, a jeżeli to nie wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

Zawodnicy startujący w trójboju nie mogą brać udziału w zawodach w czwórboju i odwrotnie.

## V. LEKKOATLETYKA-MŁODZIEŻ - indywidualna, rocznik 2009-2010

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

### 1. Program zawodów:

- dziewczęta - 100,200, 300, 600, 1000 skok w dal, skok wzwyż, pchnięcie kulą (3 kg), sztafeta 4 x 100 m i olimpijska
- chłopcy - 100,200, 300, 600, 1000, skok w dal, skok wzwyż, pchnięcie kulą (5 kg), sztafeta 4 x 100 m i olimpijska

### 1. Uczestnictwo:

W zawodach mają prawo startu:

Po 3 najlepszych zawodników z zawodów międzypowiatowych.

Po 2 najlepsze sztafety z zawodów międzypowiatowych

Zawodnik/czka może brać udział w jednej konkurencji i w jednej sztafecie.

Zawodnik/czka biegnący na 600 lub 1000 m nie może uczestniczyć w sztafecie olimpijskiej na zmianie 800m.

Do jednej konkurencji można zgłosić maksimum 3 zawodników/czek i po jednej sztafecie.

### 2. Punktacja:

Współzawodniczą osobno dziewczęta i chłopcy. Suma punktów uzyskanych przez szkołę w klasach daje końcowy wynik danej szkoły.

Obowiązuje następująca punktacja:

I m	9 pkt.	VII – IX	3 pkt
II m	7 „	X - XI	2 „
III m	6 „	XII	1 „
IV - V m.	5 „		
VI - VII m.	4 „		

**Troje pierwszych zawodników/czek w każdej konkurencji i dwie pierwsze sztafety z zawodów Warszawskiej Olimpiady Młodzieży oraz po troj zawodników/czek i dwie sztafety z zawodów rejonowych kwalifikuje się do zawodów finałowych Igrzysk.**

## VI. GIMNASTYKA dzieci, rocznik 2012-2015

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

### 1. Program:

Układ gimnastyczny dla dziewcząt i chłopców:

- ćwiczenia wolne;
- skoki – rozkroczny przez kozła (wysokość 90-110 m);

- ćwiczenia równoważne dla dziewcząt;
- ćwiczenia na drążku – wymyk do podporu przodem – chłopców;

2. Uczestnictwo:

Startują drużyny szkolne składające się po 8 zawodników/czek tj. po 2 dziewczynki i 2-óch chłopców z roczników 2013-2016

3. Sposób przeprowadzania ćwiczeń:

W zawodach szkolnych oceniać ćwiczenia może jedna osoba.

W zawodach gminnych, dzielnicowych minimum 2-ch, a w zawodach finałowych minimum 3-ch sędziów.

Ostateczny wynik drużyny stanowi suma punktów z czterech konkurencji uzyskanych przez wszystkich członków.

**Układ ćwiczeń wolnych dziewcząt i chłopców na ścieżce akrobatycznej, filcu lub materacach.**

Nr	Opis ćwiczenia	Wartość ćwicz.	Błędy wykonania	Potrącenia
1.	Z PZ RR w górę, krok w przód i zamachem jednej nogi ST na RR (przy ścianie lub drabince) – wytrzymać 3 sek.	1,5 pkt.	Brak wytrzymania, NN i RR ugięte.	do 0,5 pkt.
2.	Opust prosty, złączonych NN i łącznie wyprost T do PZ, RR w górę zewnątrz	0,5 pkt.	NN ugięte	do 0,2 pkt.
3.	Krażenie RR łukiem tylnym w dół i łącznie wyskok z ½ OBR do PZ, RR w górę zewnątrz	0,5 pkt.	Zachwianie, NN ugięte	do 0,2 pkt.
4.	Krok w przód i przerzut bokiem („gwiazda”) do rozkroku, RR w bok	1,5 pkt.	Załamanie w biodrach, NN ugięte	do 0,5 pkt.
5.	Krażenie P-L R łukiem zewnętrznym w dół z ¼ OBR do PZ, RR w górę zewnątrz			
6.	Z półprzysiadu przewrót w przód (chwilowy wyprost NN w kolanach, po odbiciu w fazie lotu) do przysiadu i łącznie wyprost T do PZ, RR w górę zewnątrz	1,0 pkt.	NN ugięte	do 0,2 pkt.
7.	Skłon T w przód (dłonie na podłożu) i przewrót w przód (NN proste, złączone) do leżenia tyłem, RR wzdłuż T	1,0 pkt.	NN ugięte	do 0,5 pkt.
8.	Ugięcie RR i NN – podpór łukiem leżąc tyłem („mostek”) 0 wytrzymać 3 sek. Równoczesne ugięcie RR i NN, przejście do leżenia tyłem, RR wzdłuż T	1,5 pkt.	Brak wytrzymania, NN i RR ugięte	do 0,2 pkt.
9.	Wznos T i przejście do siadu prostego i łączenie skłon T w przód z chwytem od zewnątrz za stopy – wytrzymać 3 sek.	1,0 pkt.	Brak wytrzymania, NN ugięte, skłon niepełny	do 0,5 pkt.
10.	Przewrót w tył do rozkroku podpartego	0,5 pkt.	NN ugięte	do 0,2 pkt.
11.	Podskokiem przysiad podparty; wyprost i wyskok w górę z wymachem RR do góry – w tył, NN („sprężynka”). Dосkok do PZ, RR w górę zewnątrz.	0,5 pkt.	NN gięte, brak ustania	do 0,2 pkt.

ocena wyjściowa - 9,5 pkt.

premia - 0,5 pkt.

Wykaz skrótów:

T	- tułów
L-P	- lewa, prawa
PZ	- postawa zasadnicza
NN	- nogi
RR	- ręce
OBR	- obrót
ST na RR	- stanie na rękach

**UWAGI:**

Ćwiczenie powinno być wykonane ściśle z opisem, płynnie, obszernie i estetycznie pozycje statyczne (ST na RR „mostek”, skłon T w przód) powinny być wytrzymane 3 sek. Zezwala się na dowolną interpretację ruchów RR i NN i szczegółów połączeń głównych elementów nie ujętych opisem.

Za mistrzowskie wykonanie ćwiczenia dodaje się premie – 0,5 pkt.

**Ćwiczenia równoważne na ławeczce (dziewczęta)**

ławeczka gimnastyczna dł. 4 m, szer. 25 cm

**UWAGI:**

Ćwiczenie powinno być wykonane ściśle z opisem, płynnie, obszernie i estetycznie pozycje statyczne (ST na RR „mostek”, skłon T w przód) powinny być wytrzymane 2-3 sek. Zezwala się na dowolną interpretację ruchów RR i NN i szczegółów połączeń głównych elementów nie ujętych opisem.

Za mistrzowskie wykonanie ćwiczenia dodaje się premie – 0,5 pkt.

Nr	Opis ćwiczenia	Wartość ćwicz.	Błędy wykonania	Potrącenia
1.	Wejście na początek ławeczki do pozycji równoważnej na 1 N, druga N prosta w tył O wytrzymać 2-3 sek.	1,5 pkt.	Brak wytrzymania, NN i RR ugięte.	do 0,5 pkt.
2.	4 kroki w przód z pogłębieniem, RR w bok	1,0 pkt.	Zachwianie	do 0,5 pkt.
3.	Wspięcie na palce obunóż i obrót o 180°	2,0 pkt.	Zachwianie	do 0,2 pkt.
4.	Stanie równoważne na 1 N, druga N ugięta w przód, ręka przeciwna w przód, druga w bok – wytrzymać 2-3 sek.	1,0 pkt.	Brak wytrzymania, zachwianie	do 0,5 pkt.
5.	2-3 kroki w tył	1,0 pkt.	Zachwianie	do 0,2 pkt.
6.	Przysiad, obrót w przysiadzie 180°	2,0 pkt.	Zachwianie	do 0,2 pkt.
7.	Zeskok w bok do PZ (w fazie lotu przed doskokiem – zamach NN i RR w tył)	1,0 pkt.	Zeskok niski, brak ustania, brak wytrzymania, NN RR ugięte	do 0,3 pkt. do 0,5 pkt.

ocena wyjściowa - 9,5 pkt.

premia - 0,5 pkt.

10,0 pkt.

### **Skok rozkroczny przez kozła (dziewczęta i chłopcy)**

- skok rozkroczny przez kozła wzdłuż wysokości 90-110 cm;
- wykonuje się dwa skoki, ocena ostateczna za skok lepszy;
- zezwala się na użycie dwóch odskoczni.

Ocena skoku:

- skok wykonany w pozycji stojącej - do 8,0 pkt. (minus błędy wykonane)
- skok wykonany z zamachem NN - do 9,0 pkt. (minus błędy wykonane) (stopy na wysokości bioder)
- skok wykonany z zamachem NN - do 10,0 pkt. (minus błędy wykonane) (stopy powyżej bioder)

Błędy wykonania:

- brak wyprostowania (w biodrach) po odbiciu z RR za kozłem (lok i doskok w załamaniu) - kara do 1,0 pkt.
- brak lub złe odbicie z odskoczni - kara do 0,5 pkt.
- NN ugięte w całym skoku - kara do 0,5 pkt.

### **Drażek – wymyk do podporu przodem (chłopcy)**

- drażek przyścienny lub zawieszony na drabince

Ocena ćwiczenia:

- wykonanie ćwiczenia siłą (bez odbicia z NN) o NN prostych - do 10,0 pkt.
- wykonanie ćwiczenia siłą (bez odbicia z NN) o NN ugiętych - do 9,5 pkt.
- wykonanie ćwiczenia z odbicia z NN prostych - do 8,0 pkt.
- wykonanie ćwiczenia z odbicia z NN ugiętych - do 7,5 pkt.

Błędy wykonania i uwagi:

- ćwiczenie powinno być zakończone w podporze przodem o RR prostych (wytrzymać 3 sek.)  
brak podporu przodem i wytrzymania - kara do 1,0 pkt.
- po wykonaniu ćwiczenia dozwolone jest dowolne zejście z przyrządu tj. odmyk lub zeskok w tył
- pomoc przy ćwiczeniu powoduje nie zaliczenie całości ćwiczenia - ocena 0,0 pkt.

## **VII. DRUŻYNOWE I INDYWIDUALNE ZAWODY W PŁYWANIU (w kat. dzieci, młodzież, licealiada)**

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

### 1. Program:

Roczniki 2011-2014 (dzieci) :

- sztafeta 8 x 25 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców
- indywidualne:

25 m stylem grzbietowym dziewcząt i chłopców – rocznik 2013



25 m stylem grzbietowym dziewcząt i chłopców – rocznik 2014  
25 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców – rocznik 2013  
25 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców – rocznik 2014  
50 m stylem klasycznym dziewcząt i chłopców – rocznik 2011  
50 m stylem klasycznym dziewcząt i chłopców – rocznik 2012  
50 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców – rocznik 2011  
50 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców – rocznik 2012

Dla rocznika 2009-2010 (młodzież)

- sztafeta 6 x 25 m dziewcząt i chłopców
- indywidualne:
  - 50 m grzbietowym - dziewcząt i chłopców – po 2 zawodników z danej szkoły
  - 50 m dowolnym - dziewcząt i chłopców – po 2 zawodników z danej szkoły
  - 50 m klasycznym - dziewcząt i chłopców – po 2 zawodników z danej szkoły

Rocznik 2004 i młodsi (licealiada):

- sztafeta 4 x 25 m dziewcząt i chłopców
- indywidualne:
  - 50 m grzbietowym - dziewcząt i chłopców – po 2 zawodników z danej szkoły
  - 50 m dowolnym - dziewcząt i chłopców – po 2 zawodników z danej szkoły

2. Uczestnictwo:

3. W zawodach dzieci startują zespoły 8-mio osobowe – po dwie osoby z każdego rocznika od 2014 do 2011 - wszyscy z jednej szkoły, w zawodach młodzieży – zespoły 6-osobowe, po dwie osoby w każdym ze stylów, rocznik 2009-2010, wszyscy z jednej szkoły, w licealiadzie – zespoły 4-osobowe po 2 osoby w każdym ze stylów, rocznik 2004 i młodsi
4. W konkurencjach indywidualnych dzieci, startują ze składu sztafety 4 zawodników /czek po jednym /nej z roczników 2014 i 2013 na dystansie 25 m stylem grzbietowym i po jednej stylem dowolnym, analogicznie z roczników 2012 i 2011 na dystansie 50 m dowolnym i klasycznym. Sztafeta 8x25 m stylem dowolnym – po 2 zawodników z każdego rocznika od 2014 do 2011. W konkurencjach indywidualnych młodzieży i licealiady startuje ze składu sztafety po 2 zawodników w każdym stylu.  
Sztafeta 6x25m stylem dowolnym (młodzież) – 6 zawodników z danej szkoły.  
Sztafeta 4x25m stylem dowolnym (licealiada) – 4 zawodników z danej szkoły.

5. Sposób przeprowadzenia zawodów:

- zawody zostaną przeprowadzone seriami na czas;
- start do wyścigu sztafetowego następuje po gwizdku sędziego, skokiem dowolnym ze słupka startowego; start do kolejnego odcinka od strony płytkiej basenu następuje z wody;
- kolejni zawodnicy/czki rozpoczynają swój odcinek sztafety dopiero po uprzednim dotknięciu ściany przez zawodnika kończącego swój odcinek;
- każdy przedwczesny start (zarówno w sztafetach jak i w biegach indywidualnych) karany jest dodatkowymi 5 sekundami doliczanymi do czasu.

6. Punktacja:

- Obowiązuje łączna punktacja szkół tj. za sztafetę i konkurencje indywidualne wg zasady:
- suma czasów sztafety i konkurencji indywidualnych.
  - Zespół, który nie wystawił sztafety nie będzie klasyfikowany

## VIII. TENIS STOŁOWY (w kat. dzieci, młodzież, licealiada)

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

### 1. Uczestnictwo:

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców w dwóch kategoriach wiekowych:  
Dzieci – rocznik 2011 i młodsi (Szkoły Podstawowe)  
Młodzież – rocznik 200-2010 (Szkoły Podstawowe)  
Licealiada- rocznik 2004 i młodsi, uczniowie dziennych szkół średnich
- Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły urodzeni w 2011 i młodsi (dzieci) lub 2009-2010 (młodzież), Licealiada 2004 i młodsi . Zespół liczy:
  - 2 dziewczynki + 1 rezerwowa,
  - 2 chłopców + 1 rezerwowi,
  - - obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

### - Sposób przeprowadzenia zawodów

- Kolejność gier:

I rzut	II rzut	III rzut
A – X		A – Y
	Gra podwójna	
B – Y		B – X

- Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych punktów.
- Gry rozgrywane są do dwóch-trzech wygranych setów ( w zależności od liczby drużyn w turnieju). Sety gra się do 11 pkt z zachowaniem min. 2-punktowej przewagi.
- Zawodnik rezerwowi może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
- W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowi od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
- System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

## IX. BADMINTON DRUŻYNOWY (w kat. dzieci, młodzież, licealiada)

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

- Uczestnictwo:
- W zawodach biorą udział (osobno) drużyny dziewcząt i chłopców w dwóch kategoriach wiekowych:
  - rocznik 2011 i młodsi (dzieci)
  - rocznik 2009-2010 (młodzież)
  - uczniowie średnich szkół dziennych 2004 i młodsi ( licealiada )

- Drużyny składają się z max. trzech dziewcząt lub trzech chłopców. Trzeci zawodnik/czka może być wystawiony w grze podwójnej w danym meczu.
- Zawodnik, który rozpoczął grę, musi ją dokończyć. Mecz składa się z dwóch gier singlowych i jednej gry podwójnej.
- Sposób przeprowadzenia zawodów:

Kolejność gier:		
I rzut	II rzut	III rzut
A – X		A – Y
	Gra podwójna	
B – Y		B – X

- Zawody finałowe rozgrywane są systemem pucharowym do dwóch przegranych.
- Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych pojedynków.
- Pojedynek rozgrywany jest do dwóch-trzech wygranych setów.
- Sety do 11 pkt. (bez prawa podwyższania )
- Zawody przeprowadzone zostaną zgodnie z ogólnym regulaminem MIMS i przepisami Polskiego Związku Badmintona.

## X. SZACHY (w kat. dzieci, młodzież, licealiada)

**Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.**

### I. Uczestnictwo:

1. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły

- dzieci - 2011 i młodsi
- młodzież – (2009-2010)
- licealiada - uczniowie średnich szkół dziennych (2004 i młodsi)

2. drużyna składa się z 4 osób:

- I szachownica
- chłopiec lub dziewczyna
- II szachownica
- chłopiec lub dziewczyna
- III szachownica
- chłopiec lub dziewczyna
- IV szachownica
- dziewczyna,

3. skład drużyny obowiązuje przez cały turniej.

4. w zawodach obowiązują przepisy FIDE i PZSzach.

5. do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu upoważniony jest sędzia główny, którego decyzje są ostateczne.

6. zaleca się wprowadzenie na każdym etapie rozgrywek kojarzenia komputerowego systemem ChessArbiter.

### II. Program zawodów

1. zaleca się prowadzenie zawodów systemem szwajcarskim kontrolowanym na dystansie 7-9 rund (w przypadku rozgrywek wojewódzkich)

2. tempo gry, w przypadku posiadania zegarów elektronicznych 10-15 min. na partię dla zawodnika.

W przypadku nie posiadania zegarów elektronicznych 10-20 min. na partię dla zawodnika w rozgrywkach wojewódzkich.

### III. Punktacja

- Kolejność miejsc w zawodach będzie ustalona na podstawie liczby zdobytych dużych punktów (tzw. meczowych): wygranie meczu - 2 p., remis – 1 p., przegrana - 0 p. a przy ich równości decydują kolejno:
  - suma punktów małych zdobytych na wszystkich szachownicach (wygrana 1p., remis 0,5p., przegrana- 0p.),
  - wartościowanie pełne Buchholza,
  - wynik bezpośredniego spotkania,
  - lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach.

## **XI. NARCIARSTWO BIEGOWE (w kat. dzieci, młodzież)**

**Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego..**

Uczestnictwo:

Drużyna składa się z 5 uczniów jednej szkoły podstawowej urodzonych w 2011 roku i młodsi - dzieci  
2009-2010 - młodzież

Program zawodów:

dziewczęta - 2 km techniką klasyczną  
chłopcy - 2 km techniką klasyczną

Sposób przeprowadzenia zawodów:

Zawodnicy startują indywidualnie, co 30 sekund, na podstawie losowania przed zawodami. O miejscu drużyny decyduje suma czasów 4 najlepszych zawodników.

Prowadzona będzie klasyfikacja drużynowa i indywidualna. Sprzęt dowolny

# ZESPOŁOWE GRY SPORTOWE

## PROGRAM

1. Mini gry  
dzieci – rocznik 2011 i młodsi:
  - koszykówka dziewcząt i chłopców
  - koszykówka 3x3 dziewcząt i chłopców
  - piłka nożna (szóstki piłkarskie) – dziewcząt i chłopców
  - piłka ręczna dziewcząt i chłopców
  - piłka siatkowa (czwórki) dziewcząt i chłopców
  - unihokej dziewcząt i chłopców
  - rugby TAG zespoły mieszane
  
2. Zespołowe gry sportowe (duże)  
młodzież – rocznik 2009-2010  
licealiada – rocznik 2004 i młodsi
  - koszykówka dziewcząt i chłopców
  - koszykówka 3x3 dziewcząt i chłopców
  - piłka nożna (szóstki piłkarskie) - dziewcząt i chłopców
  - piłka ręczna dziewcząt i chłopców
  - piłka siatkowa dziewcząt i chłopców
  - siatkówka plażowa
  - unihokej dziewcząt i chłopców

## UCZESTNICTWO:

W każdej z gier mają prawo uczestniczyć uczniowie jednej szkoły w składzie:

- siatkówka (czwórki)	10	zawodników/czek
- koszykówka	12	zawodników/czek
- piłka nożna (szóstki)	10	zawodników/czek
- piłka ręczna	14	zawodników/czek
- piłka siatkowa	12	zawodników/czek
- unihokej	12	zawodników/czek
- koszykówka 3x3	4	zawodników/czek
- siatkówka plażowa	3	zawodników/czek
- rugby TAG	8	zawodników/czek

## UWAGA:

Rocznik początkowy w poszczególnych kategoriach wiekowych liczy się od stycznia tj. od drugiej części kalendarzowej roku szkolnego (dot. całego programu Igrzysk).

## **PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE MINI GIER:**

### **I. KOSZYKÓWKA:**

#### **Dzieci – rocznik 2011 i młodsi (dziewczęta i chłopcy)**

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

#### **1. Uczestnictwo**

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2011 i młodsi.
- zespół liczy maksymalnie -12 zawodników/czek.
- zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców

#### **2. Przepisy gry**

- czas gry: 4 x 6 minut.
- piłka: numer „5”.
- mecze powinny być rozgrywane na koszach zawieszonych na wysokości **305** cm. Odległość linii rzutów wolnych od tablicy wynosi 4 m. (linia przerywana koła od strony kosza).
- nie wyznacza się linii rzutów za 3 pkt.
- zespół I i II kwartę gra innymi piątkami. Zawodnicy biorący udział w I kwarcie nie mogą grać w II kwarcie. W III i IV kwarcie obowiązuje dowolność zmian. W przypadku, gdy zespół liczy 11 lub 12 zawodników zawodnicy ci są odpowiednio zawodnikami pierwszej i ew. drugiej piątki i mogą zostać zmienieni w pierwszej i drugiej kwarcie za dowolnego zawodnika występującego w tej kwarcie
- gdy zespół składa się z 10 zawodników – zespół kończy grać kwartę w składzie 3-4 osobowym.
- **obowiązuje:**
  - a. krycie „każdy swego” (zakaz gry obroną strefową),
  - b. przepis połowy,
  - c. przepis 3 sekund,
  - d. przepis 5 sekund.
- w przypadku remisu zarządza się 3 minutowe dogrywki.
- w wypadku nieprzestrzegania przepisu „krycia każdy swego” i po zwróceniu uwagi trenerowi, odgwizdywany jest faul techniczny B (faul ławki). Karą jest rzut wolny, a po nim piłka zostaje przyznana jest drużynie, która wykonywała rzut.
- o przewinieniach technicznych dla zawodników i trenerów decyduje sędzia zgodnie z przepisami PZKosz.
- za przewinienie dokonane na zawodniku rzucającym celnie do kosza nie przyznaje się dodatkowego rzutu.

#### **3. Punktacja**

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-a) wynik (-i) meczu (-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikację ustala się według

poniższych zasad, w następującej kolejności:

- a. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
- b. decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
- c. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach w danej grupie.
- d. decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.

Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

3. Jeżeli jedna (1) lub więcej drużyn zostaje sklasyfikowanych na którymkolwiek etapie zasad podanych powyżej, to procedury z punktu 2 stosuje się ponownie w stosunku do pozostałych niesklasyfikowanych drużyn.

## II. KOSZYKÓWKA 3X3 rocznik 2011 i młodsi

**Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.**

### 1. Uczestnictwo

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2011 i młodsi.

### 2. Przepisy gry

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem (wysokość – 3,05 m), boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (4m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik),
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się piłką do gry w koszykówkę o rozmiarze 5,
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,
- rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu, drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki,
- czas gry wynosi 8 minut, zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych,
- drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,
- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi,
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza porzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym lub dwoma (gdy rzut był zza łuku),
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki,
- nie przyznaje się rzutów za faul w ataku,
- zmiana posiadania piłki przez którąkolwiek z drużyn, następująca po sytuacji martwej piłki (aut,

faul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),

- za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny,
- za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne,
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”),
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę; jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk,
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony,
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora.
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki,

### 3. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower 0 punktów. O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-ą) wynik (-i) meczu (-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:
  - a. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
  - b. decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
  - c. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach w danej grupie.
  - d. decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.

Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

3. Jeżeli jedna (1) lub więcej drużyn zostaje sklasyfikowanych na którymkolwiek etapie zasad podanych powyżej, to procedury z punktu 2 stosuje się ponownie w stosunku do pozostałych niesklasyfikowanych drużyn.



### **III. SIATKÓWKA (CZWÓRKI):** **Dzieci – rocznik 2011 i młodsi (dziewczęta i chłopcy)**

- **Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.**

#### **1. Uczestnictwo**

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 i młodsi.
- w skład zespołu wchodzi 8-10 zawodniczek/zawodników (w całym turnieju); w przypadku mniejszej liczby niż 8 zawodniczek/zawodników w zespole, zespół nie będzie dopuszczony do zawodów.
- zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców

#### **2. Przepisy gry**

- wymiary boiska: 14 m x 7 m, na boisku nie wyznacza się linii ataku (3 m od siatki)
- wysokość siatki 215 cm dziewczęta, 224 cm chłopcy
- obowiązuje rozmiar piłki nr 5
- gra się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są do 25 punktów. Ewentualny 3 set decydujący rozgrywany jest do 15 punktów.
- w pierwszym secie gra 4 zawodników + 1 rezerwowy.
- 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,
- zawodnik zagrywający nie wykonuje akcji w bloku i ataku z piłką powyżej górnej taśmy w każdym miejscu na boisku,
- 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).
- w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji ( z wyjątkiem zawodnika zagrywającego)

#### **Uwaga:**

**Zgodnie z Regulaminem Polskiego Związku Piłki Siatkowej w turnieju przeprowadzanym w ramach Igrzysk Młodzieży Szkolnej w którym startuje więcej niż 4 drużyny, w którym drużyny rozgrywają więcej niż 4 mecze dziennie gra się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są do 11 punktów. Ewentualny 3 set decydujący rozgrywany jest do 7 punktów**

#### **3. Punktacja**

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
  - a. większa liczba zwycięstw
  - a. lepszy (wyższy) stosunek setów – wygranych do przegranych pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
  - b. lepszy (wyższy) stosunek małych punktów – zdobytych do straconych pomiędzy zainteresowanymi zespołami.,
  - c. wynik bezpośredniego meczu pomiędzy zainteresowanymi zespołami. (kolejno pkty, sety, małe pkty)

#### **IV. PIŁKA RĘCZNA:**

##### **Dzieci – rocznik 2011 i młodsi (dziewczeta i chłopcy)**

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

#### **1. Uczestnictwo**

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2011 i młodsi.
- zespół liczy do 14 zawodników
- zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców

#### **2. Przepisy gry**

- należy grać na boisku o wymiarach długość od 32 do 40 m i szerokość od 16 do 20 m.
- obowiązuje piłka nr 1 o obwodzie 50 – 52 cm dla dziewcząt i dla chłopców
- czas gry: 2 x 12 minut z 5 min przerwą
- dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu.
- zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie meczu
- obowiązuje kategoriyczny zakaz używania środków klejących piłkę.
- czas wykluczenia zawodnika 1 min.
- drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu.

#### **3. Punktacja**

- 1) 3 pkt. - za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry
- 2) 2 pkt. - za zwycięstwo po rzutach karnych,
- 3) 1 pkt. - za porażkę po rzutach karnych,
- 4) 0 pkt. za porażkę w regulaminowym czasie gry.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
  - a. większa liczba punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
  - b. korzystniejsza różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
  - c. większa liczba zdobytych bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
  - d. korzystniejsza różnica bramek w całym turnieju,
  - e. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju.
  - f. Losowanie

3. W meczach kończących się w podstawowym czasie gry remisem zarządza się serie rzutów karnych (po 3 rzuty), które wyłonią zwycięzcę zawodów. (Zgodnie z przepisami ZPRP nie mogą w rzutach karnych uczestniczyć zawodnicy wcześniej wykluczeni lub zdyskwalifikowani w danym meczu). Rzuty karne po regulaminowym czasie gry służą jedynie wyłonieniu zwycięzcy i nie są zaliczane do wyniku meczu oraz statystyk indywidualnych.

## V. PIŁKA NOŻNA: Dzieci –rocznik 2011 i młodsi ( dziewczęta i chłopcy)

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

### 1. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej rocznik 2010 i młodsi.
- zespół liczy 10 zawodników (w całym turnieju).
- zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców

### 2. Przepisy gry

- zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz,
- zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni trawiastej lub trawa syntetyczna boisko typu ORLIK o wymiarach szerokość 20 – 32 m długość 40 – 56 m,
- bramki: 5 x 2 m, dopuszcza się na niższych szczeblach – bramki 3 x 2 m.,
  - czas gry: 2 x 15 min + do 5 minut przerwa, przerwa (przy 3 spotkaniach w jednym dniu dopuszcza się 2 x 10 minut)
- obuwie: typu adidas, korki lane, **obowiązkowe nagolenniki.**
- piłka: numer „4”,
- pole bramkowe: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m ( w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półkuk o promieniu 6 m (pole ja w piłce ręcznej),
- bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu bramkowym,
- gra bez “spalonego”,
- zmiany hokejowe (błędy będą karane jak w piłce ręcznej: strata piłki, wykluczenie, rzut karny z 7 m /przy bramkach 3 x 2 m/ lub 9 m /przy bramkach 5 x2 m/,- za złą zmianę bramkarza – rzut karny,
- bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą w obrębie własnej połowy boiska,
- piłka z rzutu od bramki nie może bezpośrednio przekroczyć linii środkowej,
- jeżeli piłka z rzutu od bramki przekroczy bezpośrednio linię środkową to drużyna, która nie popełniła przewinienia wykonuje rzut wolny pośredni z linii środkowej boiska. W tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści”,
- Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki.
  - stosowane będą kary wychowawcze: 2 min., 5 min. i dyskwalifikacja (wykluczenie z meczu).

### 3. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis - 1 punkt, za przegrane 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:

- a. większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
  - b. korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
    - c. lepsza różnica bramek w całym turnieju,
  - d. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
3. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami

W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę, w przypadku remisu, przeprowadza się dogrywkę trwająca 2 x 5 minut i gra się do „złotej bramki". Następnie rzuty karne strzelane najpierw po 5, potem po razie do skutku.

Dopuszcza się również rozgrywanie turnieju na boiskach typu ORLIK . W tym przypadku obowiązują przepisy dla piłki nożnej chłopców szkół gimnazjalnych.

## VI. UNIHOKEJ Dzieci –rocznik 2011 i młodsi ( dziewczęta i chłopcy)

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

### 1.Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2011 i młodsi.
- zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców
- **zespół składa się maksymalnie z 9 zawodników/czek – 3 na boisku + bramkarz i 5 rezerwowych. W zawodach ogólnopolskich dopuszcza się maksymalnie 12 zawodników/czek**
- **Przepisy gry**
- Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nie określone w regulaminie – zgodnie z przepisami PZU.
- Czas gry 3 x 5-6 minut + 1 – 2 minuty przerwy (w zależności od ilości drużyn).
- Ostatnia minuta meczu jest zatrzymywana na każdy gwizdek sędziego.
- Bramki 160 cm x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 cm x 105 cm).
- Pole bramkowe: szerokość 5 m, długość 4 m.
- Pole przedbramkowe: szerokość 2,5 m, długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 2,5 od linii końcowej boiska)
- **- Boisko o wymiarach: 24m x 12m. Dopuszcza się boisko o mniejszych wymiarach 22m x 11m i 20m x 10m, w zależności od wielkości hali sportowej organizatora).**

### -Punktacja:

- Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis – 1 punkt, za przegraną – 0 punktów.
- O kolejności zespołów decydują kolejno:
- większa liczba zdobytych punktów
- jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
- większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
- większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
- lepsza różnica bramek w całym turnieju,
- większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
- rzuty karne między zainteresowanymi zespołami.

## VII. RUGBY TAG

**Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się przez system rejestracji szkół [www.srs.szs.pl](http://www.srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2021 roku.**

## **I. Uczestnictwo:**

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2011 r. i młodszy;
- zespół liczy maksymalnie 8 zawodników (w całym turnieju);
- w każdym zespole muszą być minimum trzy dziewczynki, w tym dwie na boisku;
- na boisku występują minimum 5 grających + rezerwa (obowiązują przepisy szerokości gry w rugby TAG tj. 4 m na 1 zawodnika);
- chłopcy jak i dziewczynki zdobywają po jednym punkcie.

## **II. Przepisy gry:**

Rugby TAG jest to najbardziej podstawowa, bezkontaktowa odmiana rugby.

Szczegółowe zasady i przepisy gry w rugby Tag znajdują się na stronie Polskiego Związku Rugby: <http://pzrugby.pl/download/35>

### **1. Zasady ogólne:**

- czas gry 2 x 5 minut do 2 x 7 minut, w zależności od ilości meczów; w turnieju nie więcej niż 50 minut;
- wymiary boiska: min. 20m x 40m, max 22m x 55m (w zależności od szerokości boiska) + pola punktowe (w turniejach regionalnych), (w turniejach szkolnych zalecany jest podzielnik szerokości boiska przez 4 – np.: orlik, sala 20m na 4m = 5 zawodników w boisku na drużynę);
- w rugby TAG nie występują elementy szarży (ataku na zawodnika z piłką), zabroniona jest gra nogami (oprócz wznowienia gry), nie ma młynów oraz wrzutów do autu;
- przez wzgląd na bezpieczeństwo, gracz z piłką musi pozostawać na nogach cały czas i nie wolno mu zdobywać punktów poprzez rzucanie się "nurkowanie" w obręb pola punktowego;
- jeżeli zawodnik położy piłkę będąc w tym czasie np. na kolanie, przyłożenie powinno zostać zaliczone, jednak sędzia powinien natychmiast przypomnieć wszystkim zawodnikom, że w zgodzie z regulaminem powinni dotykać podłoża jedynie stopami;
- obrona występuje tylko i wyłącznie poprzez zrywanie TAG-ów; nie występuje kontakt fizyczny (przytrzymanie innego zawodnika, pchnięcie itp.) oraz położenie ręki między podłogą a piłką w trakcie przykładania piłki drużyny w ofensywie;
- gdy piłka zostanie położona w polu punktowym, gra jest wznawiana "wolnym podaniem" (rzutem wolnym) ze środka boiska przez drużynę, na której polu została położona piłka.

### **2. Podania i bieg z piłką**

- piłka może być podana (rzucona) jedynie w bok lub do tyłu w powietrzu, nie może zostać przekazana z ręki do ręki; jeżeli piłka zostanie przekazana, podana lub kopnięta do przodu, wtedy Sędzia dyktuje rzut wolny dla drużyny przeciwnej z wyjątkiem prawa korzyści;
- w zgodzie z zasadą płynnej gry, sędzia powinien stosować prawo korzyści w każdym możliwym przypadku;
- piłkę należy nosić w dwóch rękach (wyjątkiem jest minięcie linii obrony ostatniego zawodnika);
- zawodnik drużyny przeciwnej nie może łapać za piłkę (obrona stosuje tylko zrywanie TAG-ów).

### **3. Rzut wolny**

- rzut wolny jest stosowany do rozpoczęcia/wznowienia gry ze środka boiska na początku każdej połowy meczu oraz ze wskazanego przez sędziego miejsca przewinienia;
- sygnalizacja sędziego - ręka zgięta w łokciu pod kątem 90 stopni odwrócona do strony drużyny mającej rozpocząć grę; (więcej sygnalizacji na tronie PZR);
- w momencie rzutu wolnego drużyna musi cofnąć się o pięć metrów od miejsca przewinienia; nikomu nie wolno ruszyć do przodu do momentu, w którym piłka nie opuści rąk rozpoczynającego; zawodnik musi rozpocząć z piłką w obu dłoniach, poinstruowany przez sędziego komendą "Graj";

- jeśli przewinienie ma miejsce w obrębie do pięciu metrów od linii pola punktowego drużyny broniącej, rzut wolny musi być wykonany przez drużynę atakującą z pięciu metrów od pola punktowego.

#### 4. TAG

- TAG – znacznik (szarfa) przyczepiony do pasa zawodnika;
- długość TAG'a nie może być krótsza niż 35 cm;
- prawidłowe i nieprawidłowe założenie TAG-ów pokazano w regulaminie szczegółowym;
- gdy obrońca zerwie jeden ze znaczników przyczepionych do pasa zawodnika z piłką musi:
  - a) zatrzymać się;
  - b) trzymać znacznik w dłoni uniesionej do góry nad głowę;
  - c) krzyknąć "Tag!";
  - d) oddać znacznik zawodnikowi, któremu został on zerwany po odegraniu przez niego piłki;
  - e) powrócić do gry;
- zawodnik pozbawiony znacznika musi:
  - a) zaprzestać biegu do trzech sekund lub trzech kroków;
  - b) podać piłkę natychmiast, wykonując jednocześnie maksymalnie trzy kroki;
  - c) umieścić ponownie znacznik na pasie po jego otrzymaniu od obrońcy;
  - d) powrócić do gry.

#### 5. Zasady gry

- tylko zawodnik z piłką może zostać pozbawiony znacznika; zawodnik taki może biegać i unikać potencjalnych zerwań znacznika, ale nie może bronić się przed zerwaniem znacznika używając rąk lub piłki;
- gdy zawodnik z piłką zostanie pozbawiony znacznika piłka musi zostać podana w ciągu trzech kroków lub trzech sekund, które uwzględniają czas potrzebny na zatrzymanie się zawodnika (sędzia wydaje komendę: Podaj! Podaj! Następnie gwizdże); zawodnik musi zatrzymać się najszybciej jak to możliwe (trzy kroki), piłka może zostać podana w czasie zatrzymywania się zawodnika lub przyłożona na polu punktowym, jeżeli zawodnik znajduje się w obrębie pola punktowego przeciwnika i nie stracił dwóch TAG-ów; jeżeli podanie zajmuje więcej niż trzy sekundy lub zawodnik robi więcej niż trzy kroki musi zostać ukarany poprzez przyznanie rzutu wolnego dla drużyny przeciwnej; zawodnik, któremu zostanie zerwany TAG (po podaniu), jak i zawodnik, który zerwał TAG są wyłączeni z gry do momentu przyczepienia TAGa do paska (zawodnik w ofensywie) i oddania TAGa w ręce przeciwnika (zawodnik w defensywie);
- zawodnik pozbawiony znacznika w polu punktowym musi natychmiast położyć piłkę by zdobyć punkt; sędzia może pomóc poprzez wydanie komendy: „Połóż piłkę a uznaj punkt” lub podobnej;
- jeżeli zawodnik rzuca się "nurkuje" by zdobyć punkt, będzie to uznane za przewinienie i zostanie przyznany rzut wolny dla drużyny w obronie z linii pięciu metrów od pola punktowego;
- zawodnik broniący po zerwaniu znacznika musi odsunąć się od zawodnika z piłką i zająć neutralną pozycję (wyczekującą) dopóki piłka nie zostanie odegrana lub też próbować zerwać drugiego TAGa; obrońca musi ułatwić zagranie piłki, nie może umyślnie dotykać piłki, póki jest ona w rękach innego zawodnika;
- wszyscy zawodnicy z drużyny broniącego muszą próbować wycofać się w kierunku swojego pola punktowego, póki są przed piłką; jeżeli zawodnik broniący będący na pozycji spalonego, przechwyci, zatrzyma, uniemożliwi podanie lub je spowolni wówczas przeciw jego drużynie zostanie przyznany rzut wolny; zawodnik może jednak wycofać się z pozycji spalonej i wówczas przechwycić podanie nim piłka dotrze do zamierzonego odbiorcy.

#### 6. Gra foul

- zawodnik z piłką może biegać i unikać potencjalnego zerwania znacznika, lecz nie może bronić się używając rąk lub piłki;
- zawodnik nie może umyślnie wchodzić w kontakt z innym (ciągnąć, popychać, wybiegać bezpośrednio przed oponenta lub zmuszać swoim zachowaniem do wbiegnięcia w siebie zawodnika z piłką); jeżeli taki kontakt nastąpi sędzia przerywa grę a zawodnik popełniający przewinienie zostaje napomniany o bezkontaktowej formie gry;
- piłka nie może być wrywana z rąk innego zawodnika;
- zawodnicy nie mogą kopać piłki;

- gra jest zaplanowana z myślą o poruszaniu się na stopach (nie wolno grać w podporze na kolanie, na łokciu itp.) oraz z piłką w obu rękach; jeżeli piłka upadnie na podłoże, zawodnik może ją podnieść, ale nie wolno mu upadać by ją zdobyć;
- w przypadku przewinienia rzut wolny następuje z miejsca przewinienia; grę rozpoczyna drużyna, która nie popełniła przewinienia;
- w uzasadnionych przypadkach, po serii kilkukrotnego łamania przepisów przez drużynę broniącą, w polu 5 metrów (np. spalony, niewycofanie się na linię końcową, faul), sędzia może przyznać karny punkt drużynie atakującej (na wzór karnego przyłożenia, karnej piątki w rugby dorosłych);
- nie można blokować przeciwnika bez piłki;
- nie można łapać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarf;
- nie można rzucać szarf na ziemię, należy ją podać osobie, której została zerwana;
- zakaz obrotu wokół własnej osi-360 stopni;
- należy zachować się w sposób sportowy.

## 7. SANKCJE: rzut wolny

### 7.1. Strata piłki

- po zerwaniu jednej taśmy zawodnik musi się zatrzymać i podać piłkę w ciągu 3 sekund lub też 3 kroków (sędzia liczy na głos), jeżeli tego nie uczyni traci piłkę;
- po zerwaniu dwóch taśm piłkę otrzymuje drużyna przeciwna i rozpoczyna grę;
- po podaniu piłki do przodu grę z miejsca podania rozpoczyna drużyna przeciwna;
- za wymuszony kontakt;
- zbijanie ręki przeciwnika, który chwyta TAG;
- wyjście na aut;
- podanie do przodu.

### 7.2. Rozpoczęcie/wznowienie gry zawsze w polu gry.

- przy rozpoczęciu drużyna przeciwna musi stać w odległości 5 metrów (kroków) od piłki;
- gra rozpoczyna się po komendzie „gra” bądź gdy zawodnik trzymający piłkę „zaznaczy ją” tzn. piłka leży na ziemi zawodnik dotyka ją nogą i podnosi;
- trzymając piłkę dotyka stopy tak aby piłka opuściła na chwilę ręce.

### 7.3. Spalony

- po zerwaniu szarf zawodnicy w defensywie muszą się cofnąć w stronę swojego pola punktowego i nie mogą brać udziału w grze;
- jeżeli zawodnik przeszkodzi w grze; gra przesuwana jest o 5 metrów i jest wznawiana.

### 7.4. Prząd/upuszczenie piłki

- jeżeli piłka zostanie upuszczona do tyłu względem strony drużyny atakującej jest „wolna” tzn. każdy może ją podnieść i podjąć grę, jednak, jeżeli stwarza to niebezpieczną grę (przepychania, rzucania się na nią) sędzia decyduje, która drużyna była pierwsza przy piłce;
- przy podaniu do przodu drużyna przeciwna może przechwycić piłkę i podjąć grę.

## 8. Sędzia

- sędzia jest animatorem gry;
- dba o prawidłowe założenie TAG-ów przed rozpoczęciem gry;
- prowadzi tak spotkanie, aby zapewnić ciągłość gry;
- dba o bezpieczeństwo zawodników;
- odlicza czas gry.

## 9. Postanowienia końcowe

- zmiany hokejowe;
- zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia (jeżeli zawody odbywają się w szkole np. na hali, boisku asfaltowym dopuszczone jest zdobywanie punktów tylko przez wbiegnięcie na pole punktowe - związane jest to z bezpieczeństwem uczestników gry);
- jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.

## III. Punktacja:



Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje - 3 punkty, za walkower – 3 punkty, za remis – 2 punkty, za przegrane - 1 punkt, za oddanie meczu walkowerem - 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

a. większa liczba zdobytych punktów,

b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:

- małe punkty, które zawodnicy zdobędą podczas gier grupowych;
- mniejszy bilans punktów straconych;
- bezpośredni mecz.

Szczegółowe zasady i przepisy gry w rugby Tag znajdują się na stronie Polskiego Związku Rugby:  
<http://pzrugby.pl/download/35>

## **PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE GIER „DUŻYCH”:**

### **VIII. KOSZYKÓWKA:**

**Młodzież rocznik 2009-2010 ( dziewczęta i chłopcy)**



## Licealiada – rocznik 2004 i młodsi ( dziewczęta i chłopcy)

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

### 1. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły  
młodzież - rocznik 2009-2010  
licealiada – rocznik 2004 i młodsi
- zespół liczy maksymalnie- 12 zawodników.
- zawody rozgrywane są oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.

### 2.Przepisy gry

- czas gry: 4 x 10 minut z przerwami między I i II kwartą 2 min., a między II i III kwartą 10 min., a między III i IV 2 minuty.
- w razie remisu zarządza się 5 minutowe dogrywki.
- czas akcji – 24 sekundy. Piłkę trzeba wprowadzić na pole przeciwnika w ciągu 8 sekund.
- nowe 14 sekund zostają przyznane, gdy piłka dotyka obręczy po zbiórce w ataku.
- rzuty wolne są wykonywane za każdy faul obrońców po czwartym faulu drużyny w każdej kwarcie
- w każdej kwarcie zespół ma prawo do 1-minutowej przerwy. W czwartej kwarcie dodatkowo jeszcze jedną.
- rozgrywki dziewcząt odbywać się będą piłką nr 6, chłopców piłką nr 7

### 3. Punktacja

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-a) wynik (-i) meczu (-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:
  - a. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
  - b. decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
  - c. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach w danej grupie.
  - d. decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.
3. Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

## IX. KOSZYKÓWKA 3x3

Młodzież rocznik 2009-2010 ( dziewczęta i chłopcy)

Licealiada – rocznik 2004 i młodsi ( dziewczęta i chłopcy)

**Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września 2019 roku.**

#### I. Uczestnictwo

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły rocznik 2009-2010 – młodzież, 2004 i młodsi - licealiada

#### Przepisy gry

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem (wysokość – 3,05 m), boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik), trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun,
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się oficjalną piłką do gry w koszykówkę 3x3 o rozmiarze ‘6,
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,
- rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu, drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki,
- czas gry wynosi 10 minut, zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych,
- drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,
- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi,
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza porzucenie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym lub dwoma (gdy rzut był zza łuku),
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki,
- nie przyznaje się rzutów za faul w ataku,
- zmiana posiadania piłki przez którąkolwiek z drużyn, następująca po sytuacji martwej piłki (aut, faul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny,
- za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne,
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);

- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”),
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę; jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk,
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony,
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora.
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki,

#### Punktacja

- Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower 0 punktów. O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów

2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-a) wynik (-i) meczu (-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:

- decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
- decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
- decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach w danej grupie.
- decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.

3. Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

4. Jeżeli jedna (1) lub więcej drużyn zostaje sklasyfikowanych na którymkolwiek etapie zasad podanych powyżej, to procedury z punktu 2 stosuje się ponownie w stosunku do pozostałych niesklasyfikowanych drużyn.

#### **X. PIŁKA NOŻNA:**

**Młodzież rocznik 2009-2010 ( dziewczęta i chłopcy)**

**Licealiada – rocznik 2004 i młodsi ( dziewczęta i chłopcy)**

- **Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.**

### **1. Uczestnictwo:**

Zespół liczy 10 zawodników jednej szkoły  
 rocznik 2009-2010 – młodzież  
 rocznik 2004 i młodsi - licealiada  
 zawody rozgrywane są oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.

### **2. Przepisy gry:**

- zespół na boisku składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz
- czas gry: 2 x 15 minut z 5 minutowa przerwa (przy 3 spotkaniach w jednym dniu dopuszcza się 2 x 10 minut)
- boisko: szerokość 26 m, długość 56 m boisko trawiaste lub trawa syntetyczna
- bramki 5m x 2m,
- pole karne: prostokąt o wymiarach 12 m x 16 m
- rzut karny z 9 metrów,
- rzuty wolne, różne – odległość zawodników przeciwnej drużyny 5 metrów od piłki
- gra bez spalonego
- zmiany hokejowe (błędy zmian karane jak w piłce ręcznej, tj. strata piłki, wykluczenie, rzut karny za złą zmianę bramkarza)
- bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą w obrębie własnej połowy
- bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu bramkowym
- obuwie: trampki lub korkotrampki tzw. „lanki”, **obowiązkowe nagolenniki**
- piłka: piłka nożna nr 5
- gra niedozwolona i niesportowe zachowanie - karane wykluczeniami: żółta kartka - 2 minuty, czerwona kartka - 5 minut i wykluczenie z meczu (po odbyciu kary na boisko wchodzi inny zawodnik)

### **3. Punktacja:**

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów  
 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 – po meczu remisowym (który musi wyłonić zwycięzcę)

## **XI. PIŁKA RĘCZNA**

**Młodzież rocznik 2009-2010 ( dziewczęta i chłopcy)**  
**Licealiada – rocznik 2004 i młodsi ( dziewczęta i chłopcy)**

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

## 1. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły rocznik 2009-2010 (młodzież)
 

rocznik 2004 i młodsi (licealiada)
- zespół liczy do 14 zawodników
- zawody rozgrywane są oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.

## 2. Przepisy gry

- czas gry: 2 x 15 -25 minut + 5 minut przerwy.
- obowiązują rozmiary piłki:
  - młodzież ; nr 1 (50-52 cm) – dziewczęta; nr 2 ( 54-56)- chłopcy
  - licealiada ; nr 2 (54-56 cm) – dziewczęta; nr 3 (58-60 cm) - chłopcy
- przy większej liczbie spotkań dziennie zaleca się skracanie czasu gry.
- dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu.
- zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie meczu, a nie tylko wtedy, gdy drużyna zmieniająca zawodnika jest w posiadaniu piłki.
- drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu.
- zakaz używania kleju.

## 3. Punktacja

- 1) 3 pkt.- za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry
- 2) 2 pkt. - za zwycięstwo po rzutach karnych,
- 3) 1 pkt. - za porażkę po rzutach karnych,
- 4) 0 pkt. za porażkę w regulaminowym czasie gry.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
  - a. większa liczba punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
  - b. korzystniejsza różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
  - c. większa liczba zdobytych bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
  - d. korzystniejsza różnica bramek w całym turnieju,
  - e. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju.
  - f. losowanie

3. W meczach kończących się w podstawowym czasie gry remisem zarządza się serie rzutów karnych, (po 3 rzuty), które wyłonią zwycięzcę zawodów. (Zgodnie z przepisami ZPRP nie mogą w rzutach karnych uczestniczyć zawodnicy wcześniej wykluczeni lub zdyskwalifikowani w danym meczu). Rzuty karne po regulaminowym czasie gry służą jedynie wyłonieniu zwycięzcy i nie są zaliczane do wyniku meczu oraz statystyk indywidualnych.

## XII. PIŁKA SIATKOWA

### Młodzież rocznik 2009-2010 ( dziewczęta i chłopcy)

## Licealiada – rocznik 2004 i młodsi ( dziewczęta i chłopcy)

- Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.

### 1. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły  
rocznik 2009-2010 – młodzież  
rocznik 2004 i młodsi - licealiada
- zespół składa się z 12 zawodników
- zawody rozgrywane są oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.

### 2. Przepisy gry:

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPS.

- Wysokość siatki
- dziewczęta -215 cm-młodzież, - 224 cm-licealiada
  - chłopcy -235 cm-młodzież, - 243 cm-licealiada

Sety rozgrywane są tie breakiem do 25 punktów.

- Spotkania należy rozgrywać do dwóch wygranych partii. Sety rozgrywane są do 25 punktów, trzeci-decydujący do 15 pkt przy przynajmniej 2 pkt przewagi jednego z zespołów.

### 3. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegraną 0 punktów.

O kolejności miejsc decyduje kolejno:

- większa ilość zdobytych punktów;
- Jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
- większa liczba punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
- lepszy stosunek setów zdobytych do straconych pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
- lepszy stosunek małych punktów pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
- wynik bezpośredniego spotkania.

## XIII. SIATKÓWKA PLAŻOWA

Młodzież rocznik 2009-2010 ( dziewczęta i chłopcy)

Licealiada – rocznik 2004 i młodsi ( dziewczęta i chłopcy)

**Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół srs.szs.pl zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi nie później niż do 30 września bieżącego roku szkolnego.**

#### Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły rocznik 2009 – 2010 – młodzież, rocznik 2003 i młodsi – licealiada
- zespół liczy 2 zawodników + 1 rezerwowy .

#### Przepisy gry

- Boisko o wymiarach 16 x 8 m

#### Wysokość siatki:

- dziewczęta: min. 215 cm – młodzież, 224 cm - licealiada
- chłopcy: min. 235 cm – młodzież, 243 cm - licealiada
- spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się do 15 punktów przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów, trzeci decydujący set do 11 pkt przy przynajmniej dwóch punktach przewagi jednego z zespołów.
- zawodnik rezerwowym ma prawo wejść wyłącznie raz na boisko w trakcie meczu – bez prawa zmiany powrotnej
- kolejność zagrywki musi być zachowana od początku do końca seta (zgodnie z kolejnością podaną przez kapitana zespołu po losowaniu)
- każda akcja mająca na celu skierowanie piłki w kierunku przeciwnika, z wyjątkiem zagrywki i bloku, jest traktowana jako atak
- każda pierwsza piłka (w tym również z zagrywki) nie może być odbita obręcz górną (palcami)

#### Punktacja

- W przypadku rozgrywania zawodów innym systemem niż „brazylijski” 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:
- wynik bezpośredniego meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami
- lepszy (wyższy) stosunek setów – wygranych do przegranych w turnieju
- lepszy (wyższy) stosunek małych punktów – zdobytych do straconych w turnieju

## **XIV. UNIHOKEJ**

**Młodzież rocznik 20092010 ( dziewczęta i chłopcy)**

**Licealiada – rocznik 2004 i młodsi ( dziewczęta i chłopcy)**

### **1. Uczestnictwo**

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły  
młodzież - rocznik 2009-2010  
licealiada – 2004 i młodsi
- zespół składa się z 12 zawodników w tym 5 zawodników w polu + bramkarz i 6 rezerwowych zawodników.
- zawody rozgrywane są oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.

### **2. Przepisy gry**

- wymiary boiska szer. 18-20 m dł. 36-40 m.
- czas gry: 3 x 6-8 minut + 2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora).
- pole bramkowe: szerokość 5 m długość 4 m,
- pole przedbramkowe szerokość 2,5 m długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 3,5 m od linii końcowej boiska)
- bramki 160 x 115 cm
- ostatnia minuta meczu jest zatrzymywana na każdy gwizdek sędziego.

### **3. Punktacja**

- Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za remis – 1 punkt, za przegrana- 0 punktów.
- kolejności zespołów decydują kolejno:
  1. większa liczba zdobytych punktów
  2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
    - a. większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
    - b. większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
    - c. lepsza różnica bramek w całym turnieju,
    - d. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
  3. Jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami.

## **WYKAZ REJONÓW ROZGRYWKOWYCH**



L.p.	Rejon	Powiaty	Adres	Kier.	Telefon	Imię i nazwisko
1.	Warszawa	warszawski	Ul. Szanajcy 17/19 03-481 Warszawa	0-22	827-88-46	Iwona Zielińska-Mróz 501-454-084
2.	Ciechanów	ciechanowski mławski żuromiński płoński pułtuski	Ul. 3 Maja 7 06-400 Ciechanów	0-23	672-41-61	Roman Soliński 508-921-548
3.	Legionowo	legionowski nowodworski wołomiński otwocki piaseczyński	Ul. Husarska 23 m 12 05-120 Legionowo	0-22	774-99-72	Aleksander Miętek 502-532-429
4.	Ostrołęka	Ostrołęka – gr. ostrołęcki ostrowski przasnyski makowski wyszowski	Ul. Partyzantów 3 07-401 Ostrołęka	0-29	764-50-03	Dariusz Zambrzycki 600-314-499
5.	Sochaczew	Pruszkowski Grodziski Sochaczewski Warszawski zach. Żyrardowski	Ul. Piłsudskiego 69 96-500 Sochaczew	0-46	864-18-38	Zenon Grąbczewski 608-483-157
6.	Płock	Płock – gr. płocki gostyniński sierpecki	Ul. Chopina 62 09-402 Płock	0-24	262-84-42	Maciej Wierciński
7.	Radom	Radom – gr. radomski białobrzeski grójecki kozienicki lipski przysuski szydłowiecki zwoleński	ul. Młynarska 17 26-600 Radom	0-48	385-14-38	Jarosław Ludwiński 509-241-114
8.	Siedlce	Siedlce – gr. garwoliński łośicki miński siedlecki sokołowski węgrowski	Ul. Kolejowa 16 08-110 Siedlce	0-25	644-73-61	Wojciech Witkowski 601-385-352