

Komunikat organizacyjny Małopolskich Igrzysk Młodzieży Szkolnej Turniej Gier i Zabaw „Puchar 5 milionów”

- 1. Organizator** – Małopolski Szkolny Związek Sportowy w Krakowie
Współorganizator – Zarząd M – G SZS w Libiążu
- 2. Cel imprezy** – Popularyzacja gier i zabaw wśród dzieci.
- 3. Termin i miejsce** – 26 listopada 2011 r. godz. 10. 00 – Hala sportowa w Libiążu
- 4. Uczestnictwo** – Drużyna reprezentująca szkołę składa się z dziewcząt i chłopców z klas II – V
- 5. Sposób przeprowadzenia zawodów** – Zgodnie z regulaminem zamieszczonym w dalszej części komunikatu.
- 6. Zgłoszenia** - Do dnia 22.11.2011 r. Tel: 502 305 358 lub sekretariat@poczta.onet.pl

W zawodach wystartuje 4 do 5 drużyn według kolejności zgłoszeń.

- 7. Nagrody** – Pamiątkowe puchary oraz dyplomy dla wszystkich drużyn.
- 8 Postanowienia końcowe** – Organizator zastrzega sobie prawo ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu. We wszystkich sprawach spornych nie ujętych w regulaminie będzie decydowała Komisja Sędziowska w porozumieniu z organizatorem.

Organizator

TURNIEJ GIER I ZABAW

Uczestnicy:

Drużyna reprezentująca szkołę składa się z dziewcząt i chłopców z klas II-V.

Skład zespołu:

Każdy zespół składa się z 5 dziewcząt i 5 chłopców. W każdej konkurencji startuje 8 uczniów (4 dziewczęta i 4 chłopców). W każdej kategorii wiekowej 5 zabaw (3 biegowe, po 1 rzutnej i skocznej), w sumie 20 zabaw.

Punktacja:

- I miejsce w każdej z zabaw - 5 pkt
- II miejsce w każdej z zabaw - 4 pkt
- III miejsce w każdej z zabaw - 3 pkt
- IV miejsce w każdej z zabaw - 2 pkt
- V miejsce w każdej z zabaw - 1 pkt

(przy udziale 4 drużyn - punktacja od 4 pkt). O zajętym miejscu decyduje suma punktów za poszczególne zabawy. W przypadku, gdy dwa lub trzy zespoły mają taką samą ilość pkt o zajętym miejscu decyduje:

- większa ilość I m-c
- większa ilość II i kolejnych m-c.

W przypadku, gdy dwa lub więcej zespołów zajmie w danej zabawie miejsca z tą samą ilością pkt, sumuje się ich pkt i przydziela każdemu średnią. Każdy błąd powoduje utratę przez zespół 0,5 pkt z tym, że gdy cały zespół 8 zawodników popełni ten sam błąd, zespół spada na ostatnie miejsce. Przeszkadzanie przeciwnikowi powoduje automatycznie spadek zespołu na ostatnie miejsce.

Błędy ogólne dla wszystkich zabaw:

- nie wykonanie ćwiczenia - dyskwalifikacja
- nie obiegnięcie półmetka - 0.5 pkt x osoba
- nie przekazanie następnemu zawodnikowi sygnału do startu - 0.5 pkt x osoba
- nie obiegnięcie chorągiewki za zespołem - 0.5 pkt x osoba

W konkurencjach, w których nie jest podane inaczej, półmetek należy ustawić w odległości 20m

Każdy zespół powinien mieć jednolite stroje. Każdy ostatni zawodnik musi być oznakowany (szarfa lub inna koszulka).

Nie wolno ingerować, poprawiać przyborów w trakcie gry przez osoby postronne (jedynie w przypadku zagrożenia).

Nauczyciele, opiekunowie oczekują za wyznaczoną linią końcową.

Przed każdą zabawą następuje pokaz i objaśnienie zabawy (np. rezerwowy).

W szczególnych okolicznościach (np. nieumyślne spowodowanie strat rywali) komisja sędziowska może zdecydować o powtórzeniu zabawy. Sygnałem zakończenia zabawy przez dany zespół jest ustawienie się zespołu w rzędzie w pozycji stojącej z ostatnim zawodnikiem na czele.

Za każdym zespołem – chorągiewka (4m od linii startu – mety).

REGULAMIN SZCZEGÓŁOWY

KLASA II

Zabawa nr 1 „Zanieś – przynieś”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik trzyma w ręku piłkę koszykową (nr 5), na sygnał biegnie w kierunku półmetka. Na półmetku kładzie piłkę w kółku ringo, które leży za chorągiewką, obiega półmetek i wraca do swojego zespołu. Obiega zespół, chorągiewkę za zespołem i dotknięciem kolejnego zawodnika daje mu sygnał do startu. Następny zawodnik zbiera piłkę z kółka ringo i przekazuje kolejnemu. Ostatni po zakończeniu ustawia się na początku..

Błędy:

- pozostawienie piłki poza kółkiem ringo - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5pkt
- nie przekazanie sygnału do startu - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka koszykowa (nr 5)	1	Start
Kółko ringo	1	20m, za chorągiewką
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)

Zabawa nr 2 „Sadzenie ziemniaków”

Ustawienie w rzędzie. Każdy zawodnik trzyma w ręku woreczek, na sygnał pierwszy biegnie w kierunku półmetka kładąc na jeden z wcześniej ułożonych 8 krążków (średnica -25cm) woreczek. Następnie obiega chorągiewkę na półmetku i wraca do swojego zespołu obiegając zespół oraz chorągiewkę za zespołem. Dotknięciem kolejnego zawodnika daje mu sygnał do startu. Następny zawodnik kładzie woreczek na kolejnym krążku. Jeżeli woreczek nie dotyka krążka zawodnik może poprawić go w drodze powrotnej. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się na początku zespołu.

Błędy:

- woreczek nie dotyka krążka - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt
- nie przekazanie sygnału do startu - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Krążek	8	2,4,6,8,10,12,14,16m
Woreczek	8	Start

Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)
-------------	---	---------------------------------------

Zabawa nr 3 „Celowanie woreczkami do obręczy”

Ustawienie w rzędzie. Każdy zawodnik trzyma w ręku woreczek, a następnie wykonuje nim rzut do obręczy (kółko hula- hop) leżącej 2m od linii rzutów. Jeżeli woreczek zatrzyma się na obręczy, ale będzie miał kontakt z powierzchnią w środku obręczy, rzut należy uznać za celny. Zwycięża zespół, który ma najwięcej rzutów celnych.

Błędy:

- przekroczenie linii rzutów - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Obręcz (kółko hula- hop)	1	2m od linii rzutów
Woreczek	8	Na linii rzutów

Zabawa nr 4 „Sztafeta z szarfami”

Ustawienie w rzędzie. Na sygnał pierwszy zawodnik biegnie w kierunku półmetka.

Na 10m i 15m przechodzi przez szarfy dowolnym sposobem, a następnie obiega chorągiewkę na półmetku i wraca do swojego zespołu. Obiega zespół, chorągiewkę za zespołem, dotknięciem kolejnego zawodnika daje mu sygnał do startu. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się na początku zespołu.

Błędy:

- nie wykonanie przejścia przez szarfę - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt
- nie przekazanie sygnału do startu - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Szarfa	2	10m, 15m
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)

Zabawa nr 5 „Ranny skoczek”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik, na sygnał wykonuje podskoki jedno nogą do półmetka (dystans do półmetka – 10m) trzymając stopę lub podudzie. Po osiągnięciu półmetka zawodnik puszcza nogę, obiega chorągiewkę i wraca biegiem do zespołu. Po obiegnięciu zespołu i chorągiewki za zespołem, dotknięciem kolejnego zawodnika, trzymającego stopę lub podudzie, daje mu sygnał do startu. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się na początku zespołu.

Błędy:

- nie przytrzymanie nogi wolnej - 0.5 pkt
- nie osiągnięcie podskokami półmetka - 0.5 pkt

- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt
- nie przekazanie sygnału do startu - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Chorągiewka	2	10m, 4m od startu – mety (za zespołem)

KLASA III

Zabawa nr 6 „Sztafeta z piłką lekarską”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik trzyma w ręku piłkę lekarską (2kg), na sygnał biegnie w kierunku półmetka, obiega chorągiewkę na półmetku i wraca do swojego zespołu. Obiega zespół i chorągiewkę za zespołem, a następnie przekazuje piłkę kolejnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się z piłką na początku zespołu.

Błędy:

- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka lekarska	1	Start
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)

Zabawa nr 7 „Sztafeta wahadłowa”

Ustawienie w dwóch rzędach naprzeciw siebie w odległości 20m po 4 zawodników.

Pierwszy zawodnik trzymając w ręku pałeczkę sztafetową startuje na sygnał i biegnie w kierunku zawodników naprzeciwko. Obiega zespół, chorągiewkę za zespołem i przekazuje pałeczkę pierwszemu stojącemu po przeciwnej stronie. Zabawa kończy się z chwilą powrotu każdego zawodnika na swoje pierwotne miejsce (w sumie każdy biegnie tam i z powrotem).

Błędy:

- nie ukończenie zabawy - dyskwalifikacja
- nie obiegnięcie chorągiewki - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Pałeczka sztafetowa	1	Start
Chorągiewka	2	22m, 2m od startu- mety (za

		zespołem)
--	--	-----------

Zabawa nr 8 „Żywy kosz”

Ustawienie w rzędzie 7 zawodników, z których każdy trzyma w ręku woreczek.

Przed

rzędem w odległości 3m leży materac, na którym stoi 1 zawodnik. W rękach trzyma kosz (lub

wiaderko), do którego chwyta rzucając przez pozostałych zawodników woreczki.

Podczas chwytów, zawodnikowi stojącemu na materacu, zezwala się na utratę kontaktu z materacem jedną nogą (druga musi mieć kontakt z materacem). Jeżeli woreczek zawiśnie na brzegu kosza, rzut należy uznać za celny. Zwycięża zespół, który po zakończeniu rzutów będzie miał najwięcej woreczków w koszu.

Błędy:

- przekroczenie linii rzutów - 0.5 pkt
- utrata kontaktu z materacem przez chwytającego - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Woreczek	7	Na linii rzutów
Materac	1	3m od linii rzutów
Kosz (lub wiaderko)	1	3m od linii rzutów

Zabawa nr 9 „Z kosza do kosza”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik na sygnał biegnie w kierunku półmetka.

Na trasie (10m) znajduje się kosz, a w nim 8 woreczków. Zawodnik zabiera jeden i biegnie do półmetka, gdzie za chorągiewką znajduje się drugi kosz. Wrzuca do niego woreczek, obiega kosz i chorągiewkę, wraca do zespołu. Po obiegnięciu zespołu, chorągiewki za zespołem, dotknięciem kolejnego zawodnika daje mu sygnał do startu. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się na początku zespołu. Jeżeli zawodnik zabierze więcej niż jeden woreczek z pierwszego kosza, musi umieścić je w drodze powrotnej w pierwszym koszu.

Błędy:

- nie przeniesienie woreczka - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt
- nie przekazanie sygnału do startu - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Woreczek	8	Start
Kosz	2	10m, 20m za chorągiewką
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)

Zabawa nr 10 „Skoki na skakance”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik na sygnał biegnie w kierunku półmetka, gdzie za chorągiewką znajduje się skakanka. Zawodnik podnosi ją i wykonuje 5 przeskoków dowolną techniką. Po wykonaniu przeskoków, biegiem wraca do swojego zespołu. Obiega zespół, chorągiewkę za zespołem i dotknięciem kolejnego zawodnika daje mu sygnał do startu. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się na początku zespołu.

Błędy:

- nie wykonanie 5 przeskoków - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt
- nie przekazanie sygnału do startu - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Skakanka	1	20m
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)

KLASA IV

Zabawa nr 11 „Bieg w podporze tyłem”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik na sygnał startuje w podporze tyłem w kierunku półmetka. Na 10m przechodzi pod płotkiem (50cm), wstaje i biegnie do półmetka.

Obiega chorągiewkę na półmetku i wraca do swojego zespołu. Obiega zespół, chorągiewkę za zespołem i dotknięciem kolejnego daje mu sygnał do startu. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się na początku. Jeżeli zawodnik przewróci płotek musi go postawić.

Błędy:

- przejście pod płotkiem innym sposobem niż w podporze - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt
- nie przekazanie sygnału do startu - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Płotek (50cm)	1	10m
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)

Zabawa nr 12 „Sztafeta hokejowa”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik trzyma w ręku kij unihokejowy, na sygnał prowadzi piłeczkę unihokejową w kierunku półmetka. Na 10m ustawiony jest płotek (50cm),

pod którym należy przetoczyć piłeczkę, a następnie doprowadzić ją do półmetka. Na półmetku zawodnik chwytą piłeczkę, obiega chorągiewkę i biegiem wraca do swojego zespołu. Obiega zespół, chorągiewkę za zespołem i przekazuje kij i piłeczkę kolejnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik po ukończeniu ustawia się na początku zespołu.

Błędy:

- nie przetoczenie piłeczki pod płotkiem - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Kij i piłeczka unihokejowa	1	Start
Płotek (50cm)	1	10m,
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)

Zabawa nr 13 „Rzuty do kosza”

Ustawienie w rzędzie. Każdy zawodnik trzyma w ręku woreczek. Przed rzędem w odległości 3m ustawiony kosz lub wiaderko (może być obciążone). Wszyscy zawodnicy wykonują po kolei rzut do stojącego kosza. Jeżeli woreczek zawisnie na brzegu kosza, rzut należy uznać za celny. Zwycięża zespół, który po zakończeniu rzutów będzie miał najwięcej woreczków w koszu.

Błędy:

- przekroczenie linii rzutów - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Kosz (lub wiaderko)	1	3m od linii rzutów
Woreczek	8	Na linii rzutów

Zabawa nr 14 „Piłka w tunelu”

Ustawienie w rzędzie w pozycji rozkroczonej. Pierwszy zawodnik (oznaczony szarfą) stoi tyłem lub przodem do swojego zespołu. Na sygnał, toczy piłkę koszykową (nr5) w tunelu stworzonym przez rozkrok całego zespołu. Ostatni zawodnik chwytą ją i biegnie w kierunku półmetka. Obiega chorągiewkę na półmetku i wraca do swojego zespołu. Obiega zespół, chorągiewkę za zespołem i toczy piłkę w tunelu. Zabawę kończy zawodnik, który na początku pierwszy toczył piłkę (oznakowany) i po obiegnięciu zespołu i chorągiewki za zespołem ustawia się na początku zespołu.

Błędy:

- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka koszykowa (nr 5)	1	Start
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za

		zespołem)
--	--	-----------

Zabawa nr 15 „Skoki obunóż z piłką”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik, na sygnał porusza się w kierunku półmetka (10m) podskokami obunóż, z piłką między nogami. Za półmetkiem chwytą piłkę do rąk i biegiem wraca do swojego zespołu. Obiega zespół, chorągiewkę za zespołem i przekazuje piłkę kolejnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się na początku zespołu. Jeżeli zawodnikowi wypadnie piłka podczas podskoków, to musi kontynuować z miejsca, gdzie to nastąpiło.

Błędy:

- nie osiągnięcie podskokami półmetka - 0.5 pkt
- po zgubieniu piłki kontynuacja z innego miejsca - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka siatkowa	1	Start
Chorągiewka	2	10m, 4m od startu – mety (za zespołem)

KLASA V

Zabawa nr 16 „Ślalom unihokejowy”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik trzyma w ręku kij unihokejowy, na sygnał prowadzi piłeczkę unihokejową ślalomem między 5 pachołkami (ustawione co 3m), w kierunku półmetka. Na półmetku zawodnik chwytą piłeczkę do ręki, obiega chorągiewkę i biegiem wraca do swojego zespołu. Obiega zespół, chorągiewkę za zespołem i przekazuje kij i piłeczkę kolejnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik po ukończeniu ustawia się na początku zespołu. Jeżeli zawodnik zgubi piłeczkę podczas ślalomu, to musi kontynuować z miejsca, gdzie to nastąpiło.

Błędy:

- ominięcie pachołka podczas ślalomu - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Kij i piłeczka unihokejowa	1	Start
Pachołek	5	3,6,9,12,15m
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)

Zabawa nr 17 „Rzuty piłką lekarską”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik stoi tyłem do kierunku rzutu, trzymając oburącz w rękach piłkę lekarską (2kg). Następnie wykonuje rzut w tył ponad głowę. Każdy następny zawodnik wykonuje taki sam rzut. Jeżeli zawodnik podczas rzutu przekroczy linię rzutów, to rzut należy uznać za spalony. Wygrywa zespół, który po zakończeniu 8 rzutów uzyska najdłuższą odległość.

Błędy:

- przekroczenie linii rzutów
- odległość nie zaliczona

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka lekarska (2kg)	1	Start
Taśma miernicza	1	Start

Zabawa nr 18 „Kozłowanie piłki koszykowej”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik na sygnał startuje, kozłując piłkę koszykową (nr 5), w kierunku półmetka. Na półmetku zawodnik chwytą piłkę do rąk, obiega chorągiewkę i biegiem wraca do swojego zespołu. Po obiegnięciu zespołu i chorągiewki za zespołem, przekazuje piłkę kolejnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik po

ukończeniu ustawia się na początku zespołu. Jeżeli zawodnik zgubi piłkę podczas kozłowania, to musi kontynuować kozłowanie z miejsca, gdzie to nastąpiło.

Błędy:

- chwyt piłki w czasie kozłowania - 0.5 pkt
- kozłowanie dwoma rękoma - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki na półmetku i za zespołem - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka koszykowa (nr 5)	1	Start
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu – mety (za zespołem)

Zabawa nr 19 „Skoki z miejsca dodawane”

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik z linii startu wykonuje skok w dal obunóż.

Sędzia zaznacza kredą miejsce lądowania na wysokości pięt. Z tego miejsca wykonuje skok kolejny zawodnik. Jeżeli zawodnik podczas skoku podeprze się rękoma z tyłu, to

miejsce kontaktu rąk z podłożem należy uznać za uzyskaną odległość. Wygrywa zespół, który po wykonaniu skoków przez cały zespół uzyska najdłuższą odległość.

Błędy:

- wykonanie doskoku
- odbicie z jednej nogi
- odległość nie zaliczona
- odległość nie zaliczona

Przybory	Ilość	Ustawienie
Taśma miernicza	1	Start

Zabawa nr 20 „Sztafeta gwiazdzista”

Ustawienie w rzędzie dośrodkowo, przed chorągiewką stojącą w narożniku wyznaczonego boiska. Pierwszy zawodnik, z pałeczką sztafetową, startuje na sygnał, obiega chorągiewkę i biegnie w lewą stronę obiegając całą trasę. Po obiegnięciu trasy, swojego zespołu i chorągiewki za zespołem, przekazuje pałeczkę kolejnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik po ukończeniu ustawia się na początku zespołu.

Błędy:

- nie ukończenie biegu
- nie obiegnięcie chorągiewki przed zespołem i za zespołem
- dyskwalifikacja
- 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Pałeczka sztafetowa	1	Start
Chorągiewka	2	Narożnik boiska, 4m od startu – mety (za zespołem)