



## KOMUNIKAT ORGANIZACYJNY

### REGULAMIN

#### FINAŁU XLVII WOJEWÓDZKICH IGRZYSK DZIECI

#### W GRACH I ZABAWACH – sztafety sprawnościowe

**GDAŃSK 27 MAJA 2019 r.**

#### CEL ZAWODÓW:

- popularyzacja gier i zabaw ruchowych wśród dzieci,
- upowszechnianie aktywności ruchowej oraz odpowiedzialności za wynik w rywalizacji zespołowej wśród najmłodszych,
- **wyłonienie Mistrza Województwa w grach i zabawach-sztafetach sprawnościowych w roku szkolnym 2018/2019.**

**ORGANIZATOR:** Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy w Gdańsku,  
Gdański Zespół Schronisk i Sportu Szkolnego  
Szkola Podstawowa Nr 27 w Gdańsku

#### MIEJSCE:

Hala Sportowa - Szkoła Podstawowa nr 27 w Gdańsku; Gdańsk - Wrzeszcz, ul. Srebrniki 10

**KOORDYNATOR ZAWODÓW:** Jagoda Wieczorek tel. 791 004 874

#### TERMIN:

Zawody odbędą się w dniu **27.05.2019 r.**

09:45 – Weryfikacja, odprawa

10:15 – Uroczyste otwarcie zawodów.

10:30 – Rozpoczęcie Gier i Zabaw

#### ZGŁOSZENIE:

Obowiązkowe zgłoszenie w Systemie SRS do dnia 23.05.2019r.

Imienne listy zgłoszeń **wygenerowane z systemu SRS** z rokiem urodzenia zawodników, pieczętą szkoły, podpisane przez dyrektora szkoły i nauczyciela w-f należy przedłożyć organizatorowi przed rozpoczęciem zawodów. Organizatorowi należy również przedłożyć aktualne legitymacje szkolne ucznia (przedłużone, ostampowane i podpisane). Bez zgłoszenia zespół nie będzie dopuszczony do zawodów.

**UDZIAŁ** : Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły:

urodzeni w roku 2010 i młodsi

urodzeni w roku 2009

Każdy zespół składa się z **16 uczniów z jednej szkoły** w tym: z 3 dziewcząt i 3 chłopców + 2 rezerwowych rocznik (dziewczynka i chłopiec) 2010 i młodsi oraz z 3 dziewcząt i 3 chłopców + 2 rezerwowych (dziewczynka i chłopiec) rocznik 2009.

**Turniej przeprowadzony zostanie wg. zestawu gier i zabaw (zestaw w załączeniu).**

Wybór ilości zabaw zostanie ustalony na odprawie przed zawodami.

Konkurencje będą punktowane wg systemu: I m. 7 pkt., II m. 5 pkt., III m. 4 pkt.,..... VI m. 1 pkt.

Na wszystkich etapach rozgrywek oraz Finale wojewódzkim obowiązuje 10 podanych zabaw.

Na odprawie, przed każdym etapem rozgrywek, spośród obowiązującego zestawu 10 zabaw zostanie wylosowany zestaw 5 zabaw, który będzie obowiązywał podczas danego etapu rozgrywek.

Dzieci startują na przemian (dziewczynka, chłopiec,-dz.....-ch. ). Ostatni w rzędzie oznaczony jest szarfą lub

numerem. Wygrywa zespół, który zgromadził największą ilość punktów.

Przy równej ilości punktów o wyższej lokacie decyduje ilość wyższych miejsc w zabawach.

W konkurencjach technicznych ilość udanych prób daje sumę pkt. w zabawie, a zabawę wygrywa zespół, który zgromadzi więcej punktów.

Jeżeli nadal nie można ustalić kolejności końcowej, wówczas należy przeprowadzić dogrywkę między zainteresowanymi zespołami losując jedną z pięciu zabaw.

Sprawy sporne będzie rozpatrywać komisja sędziowska i organizator na miejscu zawodów.

### SPRAWY RÓŻNE:

Organizator nie odpowiada za rzeczy osobiste zawodników podmiotowe lub zaginione w trakcie trwania imprezy.

Za bezpieczeństwo dzieci w drodze do i z miejsca zawodów odpowiada nauczyciel – opiekun zespołu, który ma obowiązek przebywać z dziećmi w miejscu zawodów.

Opiekun jest zobowiązany do nadzoru nad swoimi podopiecznymi, którzy mają przerwę w zawodach i oczekują na kolejny start.

**W zawodach cały zespół występuje w jednolitych strojach.**

Koszty dojazdu szkoła pokrywa we własnym zakresie.

Koszty organizacji finału pokrywa Wojewódzki Szkolny Związek Sportowy ze środków Urzędu Marszałkowskiego Województwa Pomorskiego i MSiT.

**Organizator nie ubezpiecza uczestników zawodów!!!!**

## ZESTAW GIER I ZABAW

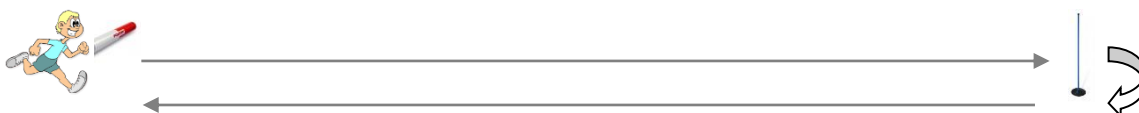
### 1. Bieg sztafetowy

Pierwszy z rzędu, z pałeczką sztafetową w ręku, biegnie do półmetka.

Tam zmienia pałeczkę na woreczek gimnastyczny i wracając przekazuje woreczek następnemu zawodnikowi na linii zmian, który wykonuje to samo zadanie (wymienia woreczek na pałeczkę).

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Sprzęt: pałeczka sztafetowa, woreczek gimnastyczny, stojak (ustawiony na półmetku).



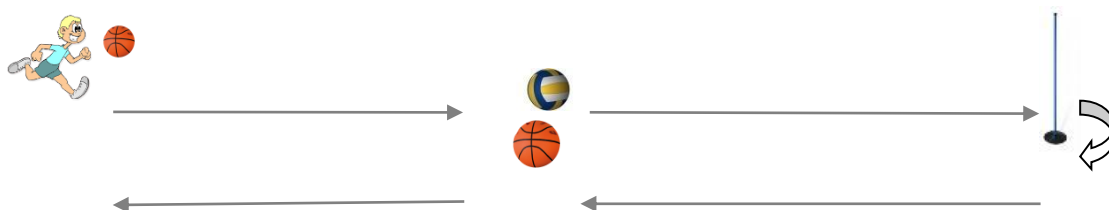
### 2. Bieg z kozłowaniem piłki

Pierwszy z rzędu biegnąc kozłuje piłkę koszykową, którą wymienia na piłkę siatkową w połowie drogi do półmetka, którą dalej kozłuje do półmetka. Obiegając półmetek chwytą piłkę i wracając biegiem ponownie zmienia piłkę siatkową na koszykową. Piłkę koszykową przekazuje na linii zmian następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

UWAGA – piłka przy zamianie znajduje się w kółku ringo z którego nie może wypaść podczas zamiany, w razie błędu należy wrócić i poprawić ułożenie piłki.

Sprzęt: piłka koszykowa, piłka siatkowa, kółko ringo, stojak.

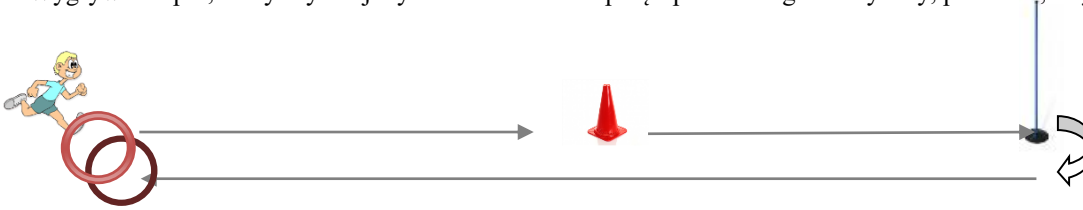


### 3. Zabawa z podskokami

Pierwszy z rzędu wykonuje podskoki na dowolnej nodze do pachołka (w połowie drogi do półmetka) z zawieszonym pierścieniem na drugiej nodze. Przy pachołku należy zmienić nogę. Na półmetku ściąga pierścień i obiegając półmetek wraca na linię zmian z pierścieniem w ręku, gdzie przekazuje pierścień następnemu zawodnikowi.

UWAGA – w trakcie wykonywania podskoków zabronione jest trzymanie pierścienia ręką.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie. Sprzęt: pierścień gimnastyczny, pachołek, stojak.



### 4. Wyścig pajaków przodem

Pierwszy z rzędu wykonuje podpór tyłem i porusza się przodem do płotka z woreczkiem na brzuchu (ustawienie płotka w połowie drogi do półmetka).

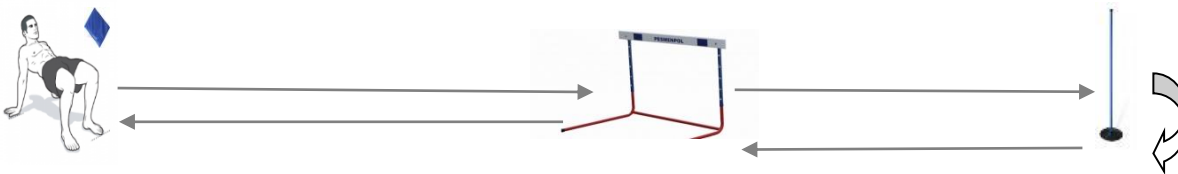
Przechodzi pod płotkiem zostawia woreczek, wstaje i biegiem okrąża półmetek.

W drodze powrotnej przechodzi pod płotkiem, zabiera woreczek i trzymając woreczek w ręku dobiega do linii zmiany i przekazuje go następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

UWAGA – jeżeli w trakcie wykonywania pajaczków woreczek spadnie z brzucha, należy przerwać ćwiczenie, poprawić ułożenie woreczka i dalej kontynuować zadanie.

Sprzęt: woreczek, płotek, stojak.



### 5. Kopnięcie piłki siatkowej do bramki (płotek lub mała bramka do unihokeja).

Zawodnicy kolejno z wyznaczonego punktu kopią piłkę siatkową do płotka ustawionego w odległości około 5 m. Wygrywa zespół, który najwięcej razy trafi piłką do płotka (bramki).

Sprzęt: piłka siatkowa, płotek (bramka).

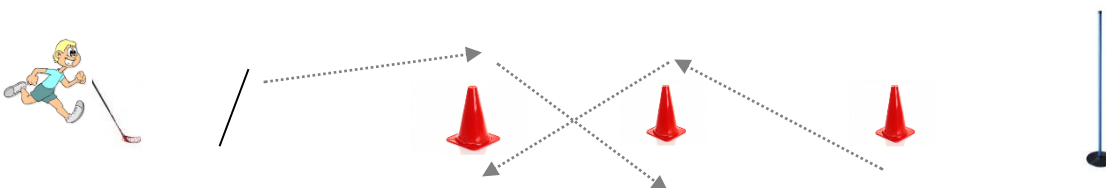


### 6. Slalom z piłką do unihokeja

Biegając slalomem między pachołkami zawodnik prowadzi piłkę kijem do unihokeja, obiega półmetek i wraca slalomem trzymając piłkę i kij w ręku.

Piłkę i kij oddaje na linii zmian następnemu zawodnikowi. Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Sprzęt: kij i piłka do unihokeja, 3 pachołki, stojak.

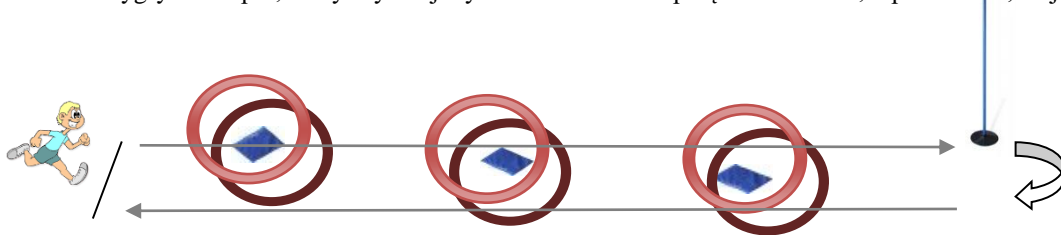


### 7. Sadzenie ziemniaków

Zawodnicy biegnąc do półmetka, sadzą ziemniaki (woreczki) do rozłożonych na trasie trzech pierścieni, a po jego osiągnięciu wracając zbierają ziemniaki (woreczki) i przekazują je na linii zmian następnemu zawodnikowi.

UWAGA! Woreczek powinien mieć kontakt z pierścieniem.  
Jeżeli nie ma kontaktu z pierścieniem należy wrócić i poprawić sadzenie ziemniaka.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie. Sprzęt: 3 woreczki, 3 pierścienie, stojak.

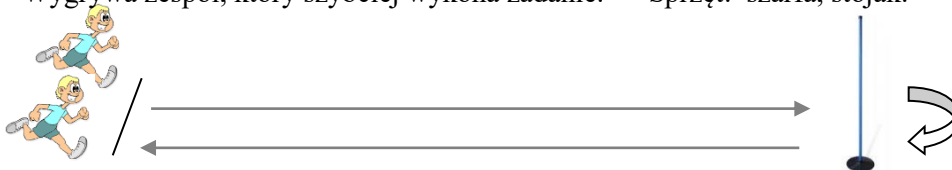


### 8. Sztafeta parami

Pierwsza para dziewczynka i chłopiec trzymając wspólnie szarfę biegną do półmetka.

Po jego obiegnięciu wracają na linię zmian wciąż trzymając szarfę. Szarfę na linii zmian przekazuje następnej parze, która wykonuje zadanie w ten sam sposób.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie. Sprzęt: szarfa, stojak.

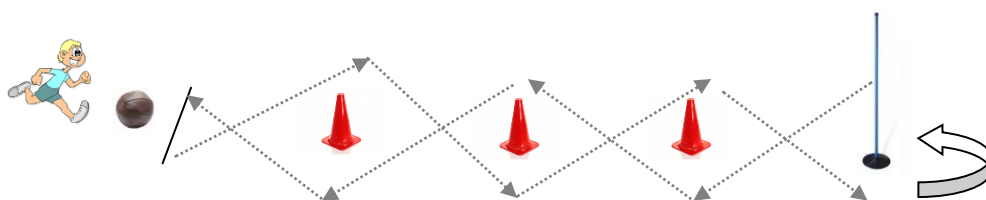


### 9. Slalom z piłką lekarską (1 kg.)

Pierwszy zawodnik rozpoczyna bieg tocząc piłkę pomiędzy pachołkami do półmetka. Okrążając półmetek wraca na linię zmian slalomem trzymając piłkę w ręku.

Piłkę na linii zmian przekazuje następnemu zawodnikowi.

Wygrywa zespół, który poprawnie i najszybciej wykona zadanie. Sprzęt: piłka lekarska (1kg), 3 pachołki, stojak.

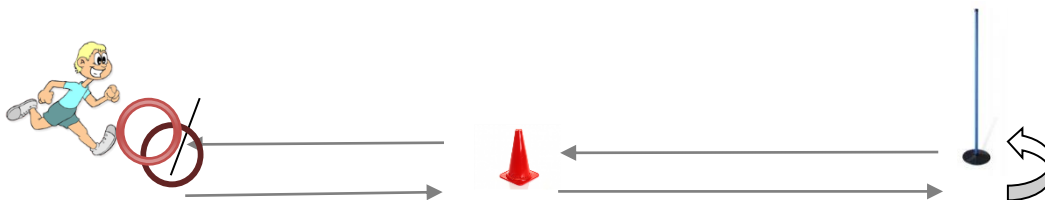


### 10. Bieg z pierścieniem.

Zawodnik biegnie z pierścieniem w ręku i zakłada go na pachołek, obiega półmetek, w drodze powrotnej zabiera pierścień, który oddaje następnemu zawodnikowi na linii zmian.

Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

UWAGA! Pachołek znajduje się w połowie drogi do półmetka. Sprzęt: pierścień, pachołek, stojak.



### UWAGI!

Półmetek obowiązkowo należy obiegać. Zespoły są ustawione w rzędach.

W rzędach obowiązuje zasada: dziewczynka, chłopiec, dziewczynka, chłopiec ....itd.

Ostatni w rzędzie oznaczony jest szarfą lub numerem (otrzymują od organizatora).

Ustawienie rzędów - losowanie.

Zawodnik kończący daną zabawę siada na parkiecie (siad skrzyżny) za własnym rzędem.

Za niedokładne wykonanie zadanie odejmowane będą punkty za daną zabawę.