

# TURNIEJADA 2010

## turniej gier i zabaw ruchowych pod hasłem „ MIŁO, ZDROWO, NA SPORTOWO ”

- \* **Cel:** Rozwijanie sprawności fizycznej, popularyzowanie gier i zabaw ruchowych, stwarzanie możliwości sportowej rywalizacji.
- \* **Organizator:** Płocki SZS, Gostyniński SZS i SP nr 3 w Gostyninie, SZS Sierpc, MZOS Płock, Starostwo Płockie – koordynator sportu szkolnego
  
- \* **Termin:** do 16 kwietnia 2010 r. - zawody powiatowe  
22 kwietnia 2010 r. /czwartek/, godzina 9.30 /zawody rejonowe/
- \* **Miejsce finału międzypowiatowego:** Hala sportowa SP nr 3 Gostynin
- \* **Uczestnictwo:** W zawodach uczestniczą reprezentacje szkolne, 18 osobowe zespoły złożone z uczniów klas 1-3, po 6 osób z klasy / 3 dz. + 3 chł./.  
Do zawodów rejonowych kwalifikują się po 3 zespoły z powiatu.
- \* **Nagrody:** Za miejsca 1-3 puchary i medale oraz dla wszystkich drużyn - dyplomy.

### \* Uwagi techniczne:

1. Wszystkie zawody, wyścigi prowadzone będą „seriami na czas”.
2. Zawody przeprowadzone będą na 3-4 torach.
3. Podział na grupy i tory dokonany zostanie drogą losowania.
4. Kolejność zespołów w danej zabawie ustalona zostanie po uwzględnieniu kar.
5. Punktację zespołów uzależnia się od liczby szkół / np. przy 10 zespołach punkty przyznawane będą wg klucza; Im-10pkt, IIm-9pkt, III-8pkt, ...Xm-1pkt.  
W przypadku, kiedy zespoły w danej zabawie uzyskają takie same wyniki punkty zostaną podzielone między zainteresowane szkoły.
6. O końcowej klasyfikacji szkół w turniejadzie decyduje suma pkt uzyskana we wszystkich zabawach. W sytuacji, kiedy szkoły w końcowej klasyfikacji zdobędą taką samą ilość pkt o kolejności decydować będą:  
a/ wyższe miejsce w ostatniej zabawie  
b/ wyższe miejsce w przedostatniej zabawie
7. Wskazane aby zespoły miały jednolite stroje.
8. Zawodnicy rozpoczynający wyścig otrzymają identyfikatory.
9. W czasie trwania zabawy zabrania się opiekunom przebywania przy zespołach.
10. Pozwala się na dowolne zmiany zawodników w poszczególnych zabawach, np. uczeń rzucający celnie do kosza może startować tylko w tej konkurencji.
11. Rozstrzygnięcia we wszystkich kwestiach spornych podejmuje sędzia główny .
12. Wszelkich bliższych informacji o turniejadzie udzieli Lucjan Ogłodziński.

### *\* Program zawodów powiatowych i rejonowych /wg kolejności rozgrywania gier i zabaw /*

- |            |   |
|------------|---|
| Klasy I;   | 1. Sztafeta z przekładaniem szarfy / bieg slalomem /                    |
|            | 2. Kółeczka / wyścig z nakładaniem kółeczek na pacholki /               |
| Klasy II;  | 3. Zmiotka / wyścig z prowadzeniem piłki unihokeja szciotką – zmiotką / |
|            | 4. Unihokej / sztafeta z prowadzeniem piłeczki kijem unihokeja /        |
| Klasy III. | 5. Toczenie piłek / 2 piłki do mini koszykówki /                        |
|            | 6. Rzuty do kasa / rzuty do kosza w ciągu 1 minuty /                    |
| Wspólne:   | 7. Kot w butach / sztafeta ze zmianą kaloszy /                          |
|            | 8. Sztafeta z piłkami / wyścig z dwoma piłkami /                        |

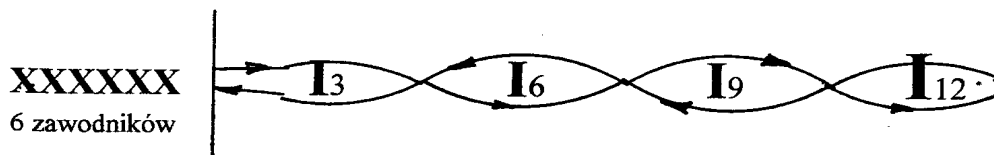
**KLASY I****1. Szarfa**

Zespoły ustawione na linii startu-mety. Odległość do półmetka wynosi 12 m.

Na 3,6,9,12 m ustawione pachołki. Na ostatnim pachołku nałożona szarfa.

Na sygnał pierwszy zawodnik biegnie slalomem do ostatniego pachołka. Bierze szarfę, dowolnym sposobem przekłada szarfę przez tułów i ponownie zakłada na pachołek. Obiega pachołek i wraca slalomem. Dotknięciem w rękę upoważnia następnego zawodnika do kontynuowania wyścigu. Zabawa się kończy w momencie kiedy ostatni uczestnik przebiegnie linię mety.

- Kary;*
- 1 sek. ominięcie, nie obiegnięcie pachołka
  - 1 sek. nie nałożenie szarfy na pachołek
  - 2 sek. nie przełożenie szarfy przez tułów

**2. Kóleczka**

Zespoły ustawione w rzędzie za linią startu-mety. Odległość do półmetka 12m.

Na 3, 6, 9, 12 m ustawione pachołki. Pierwszy zawodnik z rzędu trzyma w ręku 4 plastikowe kóleczka / średnica kółka – 25 cm, grubość – 1cm /. Na sygnał biegnie nakładając po jednym kóleczku na każdy pachołek. Po obiegnięciu ostatniego pachołka biegiem wraca na linię startu – mety. Uderza w rękę następnego zawodnika, który kontynuuje wyścig zabierając nałożone kóleczka. Po zebraniu wszystkich kóleczek, obiega ostatni pachołek, wraca i przekazuje kóleczka następnemu uczestnikowi. Zabawa kończy się w momencie, kiedy ostatni zawodnik przebiegnie linię mety z zebranymi kóleczkami.

Zawodnicy nie biegają slalomem

- Kary;*
- 1 sek. nie nałożenie kółka na pachołek
  - 1 sek. nie zabranie kółka z pachołka
  - 1 sek. nie obiegnięcie ostatniego pachołka

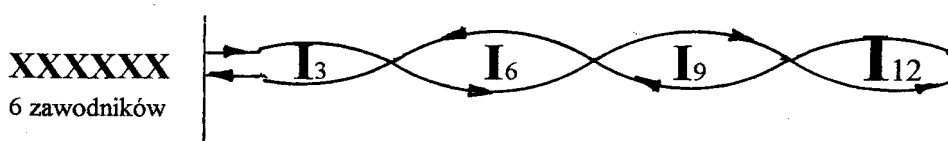


## KLASY II

### 3. Zmiotka

Zespoły ustawione rzędem na linii startu-mety. Odległość do półmetka wynosi 12 m. Na 3,6,9,12m ustawione pachołki. Pierwszy zawodnik z rzędu trzyma w ręku szczotkę – zmiotkę /dłg.ok.30 cm/. Na linii startu leży piłeczka do unihokeja. Na sygnał rozpoczyna wyścig popychając, prowadząc piłeczkę slalomem między pachołkami do półmetka /obiega pachołek/ i wraca slalomem tocząc piłeczkę. Po minięciu linii startu - mety przekazuje zmiotkę i piłeczkę następnemu uczniowi. Dopuszcza się podanie piłeczki do partnera po minięciu pierwszego pachołka. Zabawa kończy się w momencie kiedy ostatni zawodnik przebiegnie linię mety.

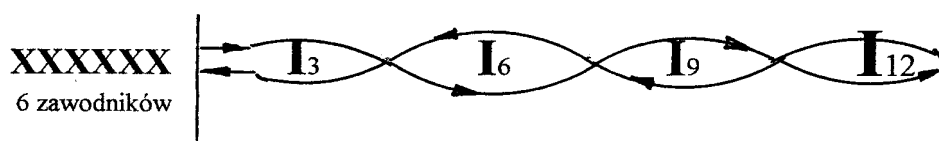
Kary: - 1 sek. za, przejście zmiotki lub piłeczki przed linią startu  
- 1 sek. za ominięcie pachołka



### 4. Unihokej

Zespoły ustawione na linii startu-mety. Odległość do półmetka wynosi 12 m. Na 3,6,9,12 m ustawione pachołki. Pierwszy z rzędu trzyma w ręku kij unihokeja, na linii startu-mety leży piłka do unihokeja. Na sygnał prowadzi piłkę slalomem do półmetka i wraca również slalomem prowadząc piłkę kijem. Po minięciu pierwszego pachołka podaje piłkę kijem do następnego zawodnika, który kładzie piłkę na linii startu, przejmuje kij i kontynuuje wyścig. Zabawa kończy się w momencie kiedy ostatni zawodnik przebiegnie linię mety. Uwaga: zawodnicy biorący udział w zabawie mogą pomagać przejmować piłkę.

Kary: - 1 sek. za rozpoczęcie wyścigu przed linią startu  
- 1 sek. za ominięcie pachołka



## KLASY III

### 5. Toczenie piłek

Zespoły ustawione na linii startu – mety. Odległość do półmetka wynosi 12 m. Na 3, 6, 9, 12 m ustawione pachołki. Na linii startu położone dwie piłki do mini - kosza. Na sygnał pierwszy zawodnik rozpoczyna toczenie piłek rękami slalomem między pachołkami / w obie strony /.Przekazanie piłek następuje za linią startu – mety. Wyścig kontynuuje następny uczestnik. Zabawa kończy się w momencie kiedy ostatni zawodnik przebiegnie linię mety.

Kary: - 1 sek. za przekazanie piłek przed linią startu  
- 1 sek. za ominięcie pachołka

### 6. Rzuty do kosza.

Zespół /6 osób/ ustawia się dowolnie w pobliżu tablicy do mini koszykówki / obręcz zawieszona na wysokości 2.60 m /. Każdy zawodnik posiada piłkę do mini kosza. Na sygnał zawodnicy starają się jak najwięcej trafić do kosza przez okres jednej minuty. W trakcie zabawy uczestnicy mogą rzucać dowolnym sposobem wszystkimi piłkami. Zabrania się podnoszenia zawodników do góry. Zwycięża zespół, który w ciągu 1 minuty uzyskał najwięcej trafień. Dopuszcza się podział zawodników na „podających” i „rzucających”. Zespoły startują oddzielnie w kolejności wylosowanych numerów przed zawodami.

### 7. Kot w butach

Zespoły /18 osób/ ustawione w rzędzie za linią startu-mety. Odległość do półmetka wynosi 12 m / ustawiony pachołek /. Na linii startu stoją „duże buty”  
Na sygnał pierwszy z rzędu zakłada buty i rozpoczyna wyścig, biegnie do półmetka obiega pachołek, wraca i za linią startu – mety przekazuje buty następnemu uczestnikowi. Zabawa kończy się w momencie, kiedy ostatni zawodnik przebiegnie linię startu – mety.

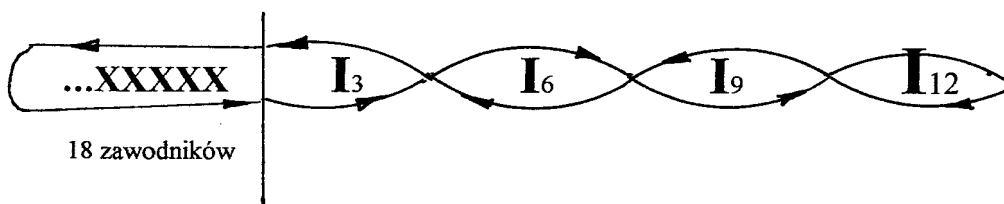
- Uwaga: 1. Zawodnik zdejmuje i zakłada buty samodzielnie  
2. Zespoły startują w swoich butach / dowolny rozmiar, długość powyżej kostki, buty wciągane bez zapięć /.

*Kary:* - 1 sek. za przekazanie butów przed linią startu

### 8. Sztafeta z piłkami

Zespoły /18 osób/ ustawione rzędem na linii startu-mety. Odległość do półmetka wynosi 12 m. Na 3,6,9,12 m ustawione pachołki. Na sygnał pierwszy z rzędu trzyma w rękach 2 piłki /do mini kosza / biegnie slalomem między pachołkami, obiega ostatni pachołek i wraca biegnąc również slalomem, obiega swój zespół, przekazuje piłki pierwszemu z rzędu i zajmuje miejsce na końcu swojego zespołu. Zawodnik, który otrzymał piłki kontynuuje wyścig. Zabawa kończy się w momencie, kiedy ostatni zawodnik przebiegnie linię mety.

- Kary:* - 1 sek. za ominięcie pachołka  
- 5 sek. za nie obiegnięcie swojego zespołu



Uwaga. Wysokość pachołków na 3,6,9 m wynosi około 40 cm. Pachołek na 12 m wynosi około 70 cm.

### POWODZENIA w przygotowaniach.