IGRZYSKA DZIECI
2019/2020
MAŁOPOLSKI SYSTEM ZAWODÓW DLA DZIECI
ZE SZKÓŁ PODSTAWOWYCH
w ramach OGÓLNOPOLSKIEGO
SYSTEMU WSPÓŁZAWODNICTWA SZS

W sprawach przepisów dyscyplin nie ujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.

REGULAMINY SZCZEGÓŁOWE
zawodów dla uczniów szkół podstawowych
urodzonych 2007 i młodsi

<u>Objaśnienia dotyczące rejestracji w SRS w roku szkolnym 2019/2020:</u>

1. Szkoły już zarejestrowane i będące w systemie SRS zgłaszają swój akces do wybranego rodzaju współzawodnictwa i dyscypliny w roku szkolnym 2019/2020 /nie później niż do 30 września 2019 r/: - Igrzyska Dzieci (roczniki 2007 i młodsi) Po aktualizacji danych szkoły - profil szkoły staje się aktywny na rok szkolny 2019/2020

2. Szkoły nowo zgłaszane postępują wg instrukcji dotyczącej rejestracji na www.srs.szs.pl

1. KOSZYKÓWKA

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
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2007 i młodsi.
- zespół liczy do 12 zawodników/czek.

II. Przepisy gry
- czas gry: 4 x 6 minut. Bez zatrzymywania czasu w trakcie gry (z wyjątkiem 2 ostatnich min. IV kwarty)
- piłka: numer „5".
- kosze zawieszone na wysokości 260 cm, (mecze za zgodą organizatora mogą być rozgrywane na koszach zawieszonych na wysokości 305 cm); odległość rzutów wolnych od tablicy wynosi 4 m.
- 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 – w przypadku kontuzji lub wykluczenia zawodnika (I lub II kwarta), zespół kończy grać kwartę w składzie pomniejszonym o osobę kontuzjowaną/wykluczoną.
- **obowiązuje**:
  a. obrona "każdy swego" (zakaz gry obroną strefową),
  b. przepis dotyczący błędu „połowy" (powrót piłki na pole obrony),
  c. przepis dotyczący błędu 3 sekund,
  d. przepis dotyczący błędu 5 sekund.
- w przypadku remisu zarządza się 3-minutowe dogrywki.
- w wypadku nieprzestrzegania przepisu obrony „każdy swego" i po zwróceniu uwagi trenerowi, orzekany 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.

III. 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.

Link do przykładów klasyfikacji drużyn (str.67) przepisów PZKosz.

2. PIŁKA SIATKOWA – CZWÓRKI

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

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2007 i młodsi.
- w skład zespołu wchodzi 8+2 rezerwowych zawodników (w całym turnieju)

II. Przepisy gry

- wymiary boiska: 14 m x 7 m, na boisku wyznacza się linię ataku (3 m od siatki)
- wysokość siatki 215 cm dziewczęta, 224 cm chłopcy
- obowiązują piłki siatkowe nr 4.
- 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 4 zawodników + 1 rezerwowy.
- w trzecim secie, rozgrywanym w przypadku remisu w setach, gra dowolna czwórka, wyznaczona z dziesiątki.
- skład 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)

III. Punktacja

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

a. większa liczba zdobytych punktów,
b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:

- → większa liczba zwycięstw,
- → większy stosunek setów,
- → większy stosunek „małych" punktów,
- → wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty").

3. PIŁKA NOŻNA

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

1. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2007 i młodsi.
2. zespół liczy do 12 zawodników (w całym turnieju).
3. oddzielnie zawody dla dziewcząt i oddzielnie dla chłopców.

II. Przepisy gry

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nie określone w regulaminie – zgodnie z przepisami PZPN.

1. zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz,
2. zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni trawiastej lub sztucznej 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.,
3. czas gry: 2 x 10 - 15 minut + do 5 minut przerwa,
4. obuwie: miękkie – trampki, tzw. korkotrampki, tzw. Lanki lub obuwie dostosowane do nawierzchni boiska.
5. piłka: numer „4",
6. pole karne: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półłuk o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej),
7. bramkarz może chwytać piłkę rękami tylko w polu karnym,
8. gra bez "spalonego",
9. zmiany hokejowe (błędy będą karane w następujący sposób: strata piłki, wykluczenie na 1 min)
10. rzut karny z 7 m przy bramkach 3 x 2 m lub 9 m przy bramkach 5 x 2 m.
11. rzut od bramki wybijany jest z tzw. „piątki" (czyli z piłki nieruchomo stojącej na ziemi w obrębie pola karnego). Piłka musi opuścić pole karne.
12. rzut od bramki wybijany jest z „piątki" tylko w obrębie własnej połowy (piłka musi dotknąć podłoża na własnej połowie).
13. bramkarz po chwycie piłki z akcji wprowadza piłkę tylko w obrębie własnej połowy. Piłka wprowadzona do gry przez bramkarza nie może przekroczyć linii środkowej boiska.
14. za złe wprowadzenie przez bramkarza przyznaje się drużynie przeciwnej rzut wolny pośredni, wykonywany z linii środkowej boiska z miejsca jej przekroczenia. W tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści"
15. rozpoczęcie i wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni.
16. piłka z rozpoczęcia/wznowienia gry może zostać zagrana do tyłu.
17. rzut wolny: bramkę bezpośrednio można zdobyć tylko z połowy przeciwnika.
18. Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej musza znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki.
19. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne: pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty (zespół gra w komplecie), drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty (zespół gra w komplecie), kolejne wykluczenie z gry oznacza czerwona kartkę (zespół gra w komplecie). Za wybitnie niesportowe zachowanie sędzia pokazuje czerwoną kartkę (zespół gra w komplecie).

III. 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.

4. PIŁKA RĘCZNA

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

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2007 i młodsi.
- zespół liczy do 16 zawodników.

II. Przepisy gry

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nie określone w regulaminie – zgodnie z przepisami ZPRP.

- Należy grać na boisku o wymiarach długość od 32 do 40 m i szerokość od 16 do 20 m.
- Na boisku może znajdować się łącznie z bramkarzem 7 zawodników,
- Piłka: zaleca się granie piłkami nr 1 (junior), ale dopuszczalne są dla chłopców również piłki nr 2 (damskie) tj. dla dziewcząt obwód piłki 50-52 cm, a dla chłopców 54-56 cm.
- Czas gry: 2 x 10 minut z 5 minutową przerwą.
- 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.
- Czas wykluczenia zawodnika 1 min.
- Obowiązuje kategoryczny zakaz używania środków klejących piłkę.
- Drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu.

III. Punktacja1. Za wyniki osiągnięte w poszczególnych zawodach przyznaje się:
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.
2. O kolejności drużyn w trakcie rozgrywek decydują kolejno:
a) większa liczba zdobytych punktów;
b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
- większa liczba punktów zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
- większa dodatnia różnica bramek z meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
- większa liczba zdobytych bramek w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
- większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich meczów;
- większa liczba zdobytych bramek we wszystkich meczach;
- losowanie.
3. W meczach kończących się w podstawowym czasie gry remisem wynik zawodów zalicza się do tabeli (rzuty karne po regulaminowym czasie gry służą jedynie wyłonieniu zwycięzcy i nie są zaliczane do wyniku meczu oraz statystyk indywidualnych).

5. UNIHOKEJ

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
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2007 i młodsi.
- zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców
- zespół składa się z 12 zawodników – 5 na boisku + bramkarz i 6 rezerwowych.

II. Przepisy gry
Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nie określone w regulaminie – zgodnie z przepisami PZU.
- czas gry 2-3 tercje x 5-6 minut + 2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora).
- 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 3,5 od linii końcowej boiska)
- dopuszcza się w rozgrywkach miejskich/gminnych hale o mniejszych rozmiarach niż przewidują przepisy PZU minimalna wielkość boiska 24m x 12m
- na mniejszych halach zmniejszamy ilość zawodników na boisku

III. Punktacja:
Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis – 1 punkt, za przegraną – 0 punktów.

O kolejności miejsc decyduje:

a) większa liczba zdobytych punktów,

b) gdy dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
   1. wynik bezpośredniego spotkania lub mała tabela - między zainteresowanymi zespołami (większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami)
   2. lepsza różnica bramek - większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
   3. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,

c) jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi drużynami.

6 LEKKOATLETYKA:

6.1 TRÓJBÓJ LEKKOATLETYCZNY

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 startują reprezentacje szkół podstawowych, oddzielnie dziewcząt i chłopców. Reprezentacja składa się z 5 dziewcząt lub 5 chłopców. Prawo startu mają dzieci z rocznika 2009 i młodsi.

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

III. 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 falstarcie 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.
- pomiaru 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.
- pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika.

IV. 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.

6.2. CZWÓRBÓJ LEKKOATLETYCZNY

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 startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic urodzonych w 2007 i młodszych.

II. Program zawodów

- bieg 60 m,
- rzut piłką palantową (do 150 g),
- skok (dla całego zespołu) w dal ze strefy lub wzwyż ,
- bieg: dla dziewcząt 600 m,
  dla chłopców 1000 m,

III. Sposób przeprowadzenia zawodów

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

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 falstarcie 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.
- pomiaru 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.
- pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika.

Bieg 600 m i 1000 m

- biegi rozgrywane będą w seriach na czas.

IV. Punktacja

- wyniki przelicza się na punkty według tabel czwórbojowych.
- suma osiągniętych punktów za cztery konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika.
- na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 5 najlepszych zawodników (z 6 startujących).
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik w czwórboju najlepszego zawodnika, a jeżeli to nie wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

6.3. SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

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 startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z max 10 uczniów/uczennic, urodzonych w 2007 i młodszych, dopuszcza się możliwość organizacji sztafet z mniejszą ilością zawodników.

II. Program zawodów
Biegi sztafetowe na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych czynników
- dziewczęta 10 x 800 - 1000 m
- chłopcy 10 x 800 - 1000 m

6.4. DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

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 startują reprezentacje szkolne, oddzielnie dziewcząt i chłopców

Zespół składa się z max 6 uczniów / uczennic z roczników jak niżej.
a. 6 uczniów/uczennic - grupa młodsza 2009 i młodsi
b. 6 uczniów/uczennic - grupa starsza 2007-2008
W zawodach prawo startu mają również zawodnicy (indywidualnie), którzy zajęli 1 miejsca w zawodach poprzedniego szczebla, jeżeli ich drużyna nie awansowała.

II. Program zawodów
Biegi na dystansach :
- dziewczęta rocznik 2009 i młodsze - biegi na dystansie 800 m – 1000 m
- chłopcy rocznik 2009 i młodsi - biegi na dystansie 800 m – 1000 m
- dziewczęta rocznik 2007-2008 - biegi na dystansie 1000 m – 1200 m
- chłopcy rocznik 2007-2008 - biegi na dystansie 1000 m – 1200 m

III. Sposób przeprowadzenia zawodów:
Dystanse dostosowane do warunków terenowych, ukształtowania terenu i innych czynników.
Start wspólny w poszczególnych kategoriach, z tym, że drużyny ustawiają się w rzędach po 6 zawodników; wyznaczeni przez nauczyciela liderzy na linii startu, pozostali zawodnicy, wg ustaleń drużyn, za nimi.
Sposób sporządzania klasyfikacji końcowych w poszczególnych kat. wiekowych:
Przykład; jeżeli w danym biegu-kat. bieg ukończyło np. 58 uczniów to 1 m-ce otrzymuje 58pkt, 2m-ce 57, 3 m-ce 56 ...itd. Ostatni 58 m-ce 1pkt. Zwycięża ten zespół, który uzyska największą ilość pkt w danej kat. wiekowej (suma punktów max. 6 uczniów).
Prowadzona będzie oddzielna klasyfikacja indywidualna i drużynowa dla poszczególnych biegów i kategorii.
Zawodnicy nie mogą startować kolcach lekkoatletycznych.

7. TENIS STOŁOWY

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

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.

2. Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzonych w 2007 i młodsi. Zespół liczy:
- 2 dziewczynki + 1 rezerwowa lub 2 chłopców + 1 rezerwowy,
- obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów

Kolejność gier:

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

1. Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych punktów.
2. Gry rozgrywane są do (2 lub 3) wygranych setów (set będzie wygrany przez zawodnika lub parę, którzy pierwsi zdobędą 11 punktów) oprócz stanu gdy obaj zawodnicy zdobędą 10 pkt, wtedy set będzie wygrany przez pierwszego zawodnika, który w trakcie gry uzyska prowadzenie 2 pkt.
3. Zawodnik rezerwowy może zostać wprowadzony do gry po 2. grze w meczu.
4. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

8. BADMINTON

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

1. w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzonych w 2007 i młodsi. Zespół liczy:
   - 2 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa lub 2 chłopców + zawodnik rezerwowy,
   - obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów

Kolejność gier:

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

1. Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych punktów.
2. Każda gra rozgrywana do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane do 11 pkt (bez prawa podwyższania)
3. Zawodnik może być wymieniony w takcie meczu na rezerwowego, który gra na jego miejscu do końca spotkania.
4. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

9. SZACHY

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

1. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2007 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. System rozgrywek

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.

10. PŁYWANIE

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 startują uczniowie jednej szkoły urodzeni w latach 2007 i młodsi.

II. Program zawodów:

- sztafeta 6 x 25 m stylem dowolnym dziewcząt
- sztafeta 6 x 25 m stylem dowolnym chłopców

Podczas zawodów w pływaniu sztafetowym mogą odbyć się również zawody indywidualne: 25 metrów stylem motylkowym, grzbietowym, klasycznym i dowolnym. Każdy uczestnik może startować w sztafecie i tylko w 1 stylu indywidualnie.
Po płytkiej stronie basenu obowiązuje start z wody z odbicia od ściany (nie wolno skakać do wody).

11. NARCIARSTWO BIEGOWE (wliczane do Małopolskiej Szkolnej Ligi SZS)

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.

1. Uczestnictwo

- drużyna składa się z 15 uczniów i uczennic z jednej szkoły podstawowej urodzonych maksymalnie 5 uczniów rocznik 2007, 5 uczniów rocznik 2008, 5 uczniów rocznik 2009 i młodszych.

2. Program zawodów

- dziewczęta 3-2-1 km techniką dowolną
- chłopcy 3-2-1 km techniką dowolną (odpowiednio wg kat. wiekowej)

zawodnicy startują indywidualnie co 30 sekund lub ze startu wspólnego na podstawie listy startowej i wylosowanej kolejności przed zawodami. W drugim dniu zawodów mogą być rozegrane biegi sztafetowe ze startu wspólnego techniką dowolną dziewcząt oraz chłopców 4 x 2 km. (ew. MIX)

- o miejscu drużyny decyduje suma punktów 15 zawodników.
- punktacja wg. klucza: 1m- 100 pkt, 2m- 80 pkt, 3m- 60 pkt, 4m- 50 pkt, 5m- 45 pkt, 6m- 40 pkt, 7m- 36 pkt, 8m- 32 pkt, 9m- 29 pkt, 10m- 26 pkt, 11m- 24 pkt, 12m- 22 pkt, 13m -20 pkt, 14m-18 pkt, 15m -16 pkt, 16m -15 pkt, 17m -14 pkt .... 30m -1 pkt.
- o miejscu zespołu w klasyfikacji końcowej decyduje suma pkt za biegi w formie indywidualnej + ew. biegi sztafetowe.

styl biegu w w/w zawodach stosowany zamiennie co roku.

12. KOSZYKÓWKA 3 x 3

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 podstawowej urodzeni w 2008 i młodsi.

II. Przepisy gry

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem (wysokość – 2,60 m), boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (4 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),
- 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 jednominutowa 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 po rzucie 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 wznawia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykozłowanie 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; jakikolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki,

III. 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.

Regulaminy i informacje szczegółowe na stronie internetowej : www.mszs.krakow.pl

Dodatkowe dyscypliny Igrzysk Dzieci organizowane w ramach Współzawodnictwa Sportowego Szkół na terenie województwa małopolskiego, finansowane ze środków Urzędu Marszałkowskiego woj. Małopolskiego:

HALOWA PIŁKA NOŻNA

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.

1. Uczestnictwo

W grze uczestniczy 5 zawodników/-czek (4 + 1), zespół liczy 10 zawodników.
Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2007 i młodsi.

2. Przepisy gry

Boisko w hali o wym. 36 x 18m z zaznaczonym polem karnym, bramki 3x2m, piłka halowa: obw. 62 – 64 cm, waga 400 – 440 g. Czas gry: 2 x 10min. z 3 min. przerwą. Zmiany zawodników - „lotne" w strefie zmian. Gra bez „spalonego". Zakaz gry „barkiem" i wybijania piłki wślizgiem".
Zakaz wprowadzania piłki do gry przez bramkarza poza linię środkową boiska.
Aut wybijany nogą. Gradacja kar: wykluczenie 1 min. lub 2 min., czerwona kartka.
Czasowe wykluczenie z gry następuje po przewinieniach:
- gwałtowny atak przeciwnika barkiem,

- rozmyślne zagranie piłki ręką,
- popychanie przeciwnika rękoma powodujące jego upadek,
- zatrzymywanie przeciwnika ręką,
- powtórne nieprawidłowe wykonanie wznowienia gry,
- krytykowanie orzeczeń sędziów,
- symulowanie w sposób umyślny kontuzji lub faulu,
- celowe opóźnianie wznowienie gry,
- zachowanie niesportowe w stosunku do przeciwników, współpartnerów, kibiców lub opiekunów,
- atak przeciwnika od tyłu i spowodowanie jego upadku,
- wejście lub powrót na pole gry bez zgody sędziego,
- rozmyślne opuszczenie pola gry bez zgody sędziego

- Pozostałe przepisy zgodnie z ogólnymi przepisami halowej piłki nożnej,

3. Punktacja

Za wygrane spotkanie zespół otrzymuje 3 punkty, za remis -1 punkt, za przegrane - 0 punktów.
O kolejności zespołów decydują kolejno:

- większa liczba zdobytych punktów,
- jeżeli dwa lub więcej zespołów uzyska tę samą liczbę punktów:
- większa liczba zdobytych punktów w bezpośrednich meczach między zainteresowanymi zespołami;
- korzystniejsza różnica bramek zdobytych i straconych w spotkaniach tych zespołów,
- lepsza różnica bramek w całym turnieju,
- jeżeli powyższe punkty nie rozstrzygają należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami (po 5, następnie do pierwszego rozstrzygnięcia).

W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę w przypadku remisu przeprowadza się dogrywkę 5 min., w której obowiązuje zasada „złotej bramki". W dalszej kolejności rzuty karne (x 5) z odległości 7 metrów, następne karne do pierwszego rozstrzygnięcia.

PŁYWANIE – INDYWIDUALNE

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.

1. Uczestnictwo

Prawo startu w zawodach mają uczniowie szkół podstawowych w kategoriach:
a) Dziewczęta / chłopcy ur. 2007-2009
b) Dziewczęta / chłopcy ur. 2010 -2012
Do finałów wojewódzkich igrzysk – awansuje po 3 zawodników w kat. dziewcząt i 3 kat. chłopców, a Kraków miasto – 6 dziewczynek i 6 chłopców w każdym stylu.

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

a) Zawody rozegrane zostaną na dystansie 50 m w stylu: klasycznym, grzbietowym, dowolnym motylkowym.
b) **Zawody rozegrane zostaną na dystansie 25 m w stylu: klasycznym, grzbietowym, dowolnym i motylkowym**

Zawodnik ma prawo startu w jednym stylu.

3. Punktacja
Klasyfikacja indywidualna wg. zajętych miejsc.

TENIS STOŁOWY – INDYWIDUALNY

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.

1. Uczestnictwo

Do igrzysk rejonowych awansuje po 6 zawodników/czek z finałów powiatowych.
Do finałów wojewódzkich awansuje po 6 zawodników/czek z zawodów rejonowych (½ woj.), z rejonu Kraków Miasto po 10.
Łącznie w każdym turnieju finałowym startuje po 40 zawodników/czek

1. Sposób przeprowadzenia zawodów i przepisy

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZTS.
Program oraz system rozgrywania zawodów zostaje ustalony po weryfikacji zawodników.

Małopolska Szkolna Liga

Biegów Narciarskich SZS

KOTELNICA BIAŁCZAŃSKA

„ Puchar „KOTELNICY BIAŁCZAŃSKIEJ"

(5-6 edycji w okresie XII 2019 -III.2020r. w tym 2 finały wojewódzkie)
szczegółowy regulamin na stronie mszs.krakow.pl

1. NARCIARSTWO BIEGOWE - Finał woj.
(zgodnie z reg. Zawodów Podstawowych**) str. 11**

2. NARCIARSTWO BIEGOWE - Finał Ligi Narciarskiej SZS
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.

1. Uczestnictwo

W zawodach startują uczniowie szkół podstawowych. Prowadzona będzie klasyfikacja powiatów.

1. **Program zawodów**

Zawody rozgrywane w formie biegu finałowego – masowego lub interwałowego. Do zawodów finałowych zostaną dopuszczeni uczniowie w kat:

- chłopcy i dziewczęta – ur. 2009 i mł. – dystans 1000 m
- chłopcy i dziewczęta – ur. 2008 – dystans 2000 m
- chłopcy i dziewczęta – ur. 2007 – dystans 2000 m

We wszystkich grupach obowiązuje **styl klasyczny.**

2. **Punktacja**
   Punktacja wg kolejności zajętych miejsc.
   Punktacja powiatów oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.
   Reprezentację powiatu stanowią uczniowie, którzy reprezentują swoją szkołę i powiat. Suma pkt uzyskanych przez szkoły liczona jest do pkt zespołowej powiatów.

3. **Postanowienia organizacyjne**
   Zawody rozegrane zostaną zgodnie z NRS i powyższymi ustaleniami. Zgłoszenia poprzez system SRS i podany przez organizatora. Szczegółowy regulamin zostanie podany przed rozpoczęciem sezonu.
Ostateczna interpretacja regulaminów zawodów należy do organizatora

NARCIARSTWO ALPEJSKIE

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.

1. Uczestnictwo
W zawodach mogą startować reprezentacje powiatów składające się z 8 dziewcząt i 8 chłopców szkół podstawowych (z Rejonu Kraków Miasto po 16 dziewcząt i 16 chłopców). Zasady przeprowadzania eliminacji powiatowych i awansu ustalają Powiatowe SZS.
Uczestnicy zawodów startują **obowiązkowo w kaskach.**

2. Program
- Program zawodów obejmuje 1 przejazd slalomu giganta.
- Zawodnicy startują w grupach:
  grupa I – ur. 2009-20010
  grupa II – ur. 2007-2008

Dobór dziewcząt i chłopców do grup dowolny wg powyższych limitów.

1. **Punktacja**
   - Punktacja indywidualna wg kolejności zajętych miejsc.
   - Punktacja powiatów oddzielnie dla dziewcząt i chłopców. Wg. pkt. Ogólnej

ROWERY GÓRSKIE – MTB

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.

1. **Uczestnictwo**
W finale wojewódzkim Igrzysk Dzieci mogą startować reprezentacje powiatów składające się z 8 dziewcząt i 8 chłopców szkół podstawowych ur. 2007-2009.
Zawody odbywają się osobno w kategorii dziewcząt i chłopców.

2. Program zawodów
Wyścig w terenie górzystym na dystansie około :
- dziewczęta 2 x 1000m
- chłopcy 3 x 1000m

3. Sposób i zasady przeprowadzenia zawodów

Wyścigi zostaną przeprowadzone ze startu wspólnego.

- Prawo do startu mają zawodnicy i zawodniczki tylko na sprawnych rowerach.
- Zawodnik zostanie dopuszczony do startu po przymocowaniu numeru startowego otrzymanego od organizatora, po zakończeniu wyścigu numer należy zdać organizatorom w biurze zawodów.
- Wszyscy zawodnicy startują obowiązkowo w kaskach ochronnych.
- Zawodnicy nie mogą przeprowadzać treningu po trasie zawodów podczas trwania wyścigu.
- W trakcie trwania wyścigu zawodnikom nie wolno skracać ani zmieniać wyznaczonej przez organizatora trasy – bezwzględny obowiązek jazdy po wyznaczonej trasie.
- Zawodnik nie może utrudniać szybszemu zawodnikowi wyprzedzenie go na trasie wyścigu.
- Zabrania się używania szklanych pojemników w pobliżu trasy i na trasie zawodów.

4. Punktacja

- Klasyfikacja indywidualna wg kolejności zajętych miejsc.
- Punktacja powiatów oddzielnie dla dziewcząt i chłopców. Wg. pkt. Ogólnej

AEROBIC - ZAWODY GRUP TANECZNYCH „CHEERLEADERS"

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.

1. Uczestnictwo

W zawodach uczestniczą grupy liczące od 6 do 16 osób reprezentujące jedną szkołę urodzone/ni w latach 2007 i mł.

W finałach wojewódzkich prawo startu mają po 2 zespoły z eliminacji powiatowych (m. Kraków 4 zespoły). W turniejach mogą uczestniczyć wspólnie zespoły dziewczęce oraz mieszane.

2. Zasady rywalizacji

- Każdy zespół zobowiązany jest do przygotowania 1 choreografii o czasie trwania maksymalnie dwie minuty i trzydzieści sekund (2:30) tj do 150 sekund.
- Czas trwania choreografii liczony jest od pierwszej słyszalnej nuty utworu muzycznego do końca brzmienia ostatniej nuty utworu bądź do momentu, gdy wszyscy członkowie zespołu przyjmą nieruchomą postawę świadczącą o zakończeniu prezentacji tanecznej.

- W przypadku stwierdzenia faktu przekroczenia czasu trwania Sędzia Główny udzieli danemu podmiotowi ostrzeżenia, zaś w przypadku powtórnego wykroczenia Komisja Sędziowska przyzna odpowiednią ilość punktów karnych.
- Jedynym dopuszczalnym i obowiązującym rekwizytem są pompony. Obowiązkowe jest używanie pomponów bez przerw podczas co najmniej 50 % czasu trwania całej prezentacji choreograficznej. Każdy zawodnik zobowiązany jest posługiwać się podczas prezentacji tanecznej dwoma pomponami. Chłopcy nie są zobowiązani do używania pomponów.

- Elementy obowiązkowe:

- jeden pojedynczy piruet,
- jeden skok typowy dla cheer [approach jump (ołówek) i/lub star jump (gwiazdka) i/lub tuck (kruk)],
- wysokie wymachy.

- Elementy zabronione:

- elementy akrobatyczne,
- szpagaty, skoki taneczne (zawierające szpagat w powietrzu oraz skoki tilt)
- trudniejsze skoki cheer niż wymienione powyżej
- podwójne piruety
- więcej szczegółów w przepisach: https://psch.pl/library/2018/01/10/151560944302.pdf

3. Elementy zabronione, plagiaty:

- Etycznie niestosownym jest wykorzystywanie, dla potrzeb budowy własnej prezentacji, rozwiązań choreograficznych zaprezentowanych wcześniej przez inne podmioty.
- W przypadku stwierdzenia plagiatu Sędzia Główny ma możliwość dyskwalifikacji zespołu.
- Dopuszcza się możliwość zweryfikowania plagiatu przy pomocy materiałów video.
- Za plagiat uważa się sytuację, w której powyżej 50% choreografii jest skopiowane.
- Niedopuszczalne jest powielanie choreografii powyżej 20 sekund w jednym ciągu lub wyrwanych sekwencji.
- Niedozwolone jest prezentowanie przez ten sam zespół tych samych choreografii dłużej niż przez jeden sezon.
- W przypadku stwierdzenia prezentowania przez ten sam zespół tej samej choreografii dłużej niż przez jeden sezon Sędzia Główny ma możliwość dyskwalifikacji zespołu (całej tej samej choreografii).
- Dopuszcza się możliwość weryfikacji choreografii przy pomocy materiałów video.

4. Strój:

- Strój (uniformy, sukienki, spódnice, spodnie, kostiumy spodenki – zakrywające pośladki i topy sportowe) powinien być jednolity,
- Strój powinien być schludny, estetyczny, nie wyzywający,
- Podczas występu niedopuszczalne jest zdejmowanie elementów stroju oraz niedopuszczalne jest używanie strojów umożliwiających odpinanie się części garderoby,
- Komisja Sędziowska ma obowiązek dokonania przeglądu strojów startujących w turnieju podmiotów.
- Niedozwolone jest noszenie biżuterii podczas turnieju.

5. Wymogi organizacyjne

- Zespoły są zobowiązane do przygotowania podkładu muzycznego na płytach CD oraz pamięci USB – w formacie mp3. Płyty/USB muszą zawierać tylko utwór turniejowy i muszą być opisane nazwą zespołu.
- Utwory muzyczne/miksty nie mogą zawierać treści wulgarnych i obraźliwych.
- O kolejności występów decyduje losowanie na odprawie kierowników zespołów na 30 min przed rozpoczęciem turnieju.
- W przypadku zgłoszenia się w jednej kategorii wiekowej 7 lub więcej grup przeprowadzone zostaną

eliminacje. Do finału wchodzi 6 zespołów. W przypadku remisu przewiduje się dogrywkę między zainteresowanymi zespołami.
- W finałach wojewódzkich prawo startu mają po 1 lub 2 zespoły z eliminacji powiatowych.

6. Zasady oceniania

Jury zawodów pracuje w składzie co najmniej 3 osobowym, w tym minimum 1 sędzia z licencją Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders.

Ocena prezentacji choreograficznej składa się z :

- technika taneczna (arm motion, technika oraz elementy taneczne) 1 – 5 pkt
- synchronizacja (synchronizacja zespołu – czyste i dokładne ruchy u wszystkich) 1 – 10 pkt
- choreografia (oryginalność, efekty wizualne, poziom trudności) 1 – 10 pkt
- wrażenia artystyczne (całościowe wykonanie, ciekawa choreografia) w skali 1 - 5 pkt

Zawody wygrywa zespół, który uzyska najwyższe noty zgodnie z w/w punktacją, w przypadku jednakowej ilości pkt zarządzona zostaje dogrywka między zainteresowanymi zespołami.

*** PUNKTY KARNE:**

W rundzie finałowej turnieju sędziowie zobowiązani są do przyznawania ujemnych punktów karnych za poszczególne komponenty (niezgodności z przepisami):
- wykonanie elementu zabronionego w przepisach 5 punktów od każdego sędziego
- przekroczenie czasu trwania prezentacji choreograficznej 1 punkt od każdego sędziego - do 10 sekund, przekroczenie czasu trwania prezentacji choreograficznej 3 punkty od każdego sędziego - powyżej 11 sekund
- Sędzia Główny na wniosek Komisji Sędziowskiej ma prawo do upomnienia zespołu.

*** DYSKWALIFIKACJA:**

Sędzia Główny jest zobowiązany do udzielenia dyskwalifikacji za:
- nieprzestrzeganie powyższych przepisów,
- nieprzepisowe stroje,
- zdejmowanie stroju podczas prezentacji choreograficznej,
- niesportowe zachowanie (szeroko pojęte),
- nieprzepisową liczebność zespołu,
- zmiany stroju w trakcie trwania turnieju.

Szczegółowy regulamin oparty o przepisy PSCh zostanie umieszczony w komunikacie informującym o terminie zawodów.

SNOWBOARD

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.

1. Uczestnictwo

W zawodach biorą udział uczniowie szkół podstawowych w kategorii dziewcząt oraz chłopców urodzeni 2007-2009r. W finale wojewódzkim ID prawo startu mają reprezentacje powiatów złożone z zawodników, którzy w eliminacjach powiatowych zajęli miejsca I – XII.

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

- Program przewiduje 2 przejazdy slalomem – SL (eliminacyjny i finałowy).
- Trasa: długość ok. 600m, różnica poziomów - 125m.
- Start w 2 kategoriach: dziewcząt i chłopców na tej samej trasie.
- Czas mierzony elektronicznie.
- Zawodnicy startują obowiązkowo w kaskach ochronnych.

3. Punktacja

- Klasyfikacja indywidualna wg osiągniętych czasów.
- Punktacja szkół: wg. klasyfikacji indywidualnej oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.
- Punktuje pierwsze 12 zawodników wg. klucza jak w Reg. Ogólnym.

TURNIEJ GIER I ZABAW –Mały Mistrz MAŁOPOLSKI

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.

1. **Uczestnicy**

Drużyna reprezentująca szkołę składa się z **dziewcząt i chłopców ur. 2010, 2011 ,2012 i mł.**

2. **Skład zespołu**

Każdy zespół składa się z 4 dziewcząt i 4 chłopców. W każdej konkurencji startuje 6 uczniów (3 dziewcząt i 3 chłopców). Zespół uczestniczy we wszystkich zabawach przygotowanych przez organizatora,

Punktacja:

I miejsce w każdej z zabaw - tyle punktów ile jest startujących drużyn, kolejne miejsca o 1 punkt mniej, Ostatnia drużyna otrzymuje 1punkt, (np.: przy sześciu drużynach startujących)

I miejsce w każdej z zabaw - 6 pkt
II miejsce w każdej z zabaw - 5 pkt
III miejsce w każdej z zabaw - 4 pkt
IV miejsce w każdej z zabaw - 3 pkt
V miejsce w każdej z zabaw - 2 pkt
VI miejsce w każdej z zabaw - 1 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 10 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. sędzia lub 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

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 - 0.5 pkt
- 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 wkładając w jedno z wcześniej ułożonych kółek ringo (lub krążków o takiej samej średnicy) 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 wkłada woreczek do kolejnego kółka. Jeżeli woreczek nie dotyka kółka, zawodnik może poprawić go w drodze powrotnej. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się na początku zespołu.

Błędy:

- woreczek nie dotyka kółka - 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
Ringo	10	2,4,6,8,10,12,14.16,18,20
Woreczki	10	Start
Chorągiewki	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)

Zabawa nr 3 „Slalom z piłką koszykową"

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik trzyma w ręku piłkę koszykową (nr 5), na sygnał biegnie slalomem pomiędzy 5 pachołkami 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 koszykowa	1	Start
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu- mety (za zespołem)
Pachołek	5	2,4,6,8,10m od startu

Zabawa nr 4 „Sztafeta z dwoma szarfami"

Ustawienie w rzędzie. Na sygnał pierwszy zawodnik biegnie w kierunku półmetka. Na trasie przechodzi przez szarfę w strefie 3-metrowej (5 - 8m od startu) dowolnym sposobem, a następnie biegnie do 2 strefy (12 – 15m od startu), przechodząc przez drugą szarfę. 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 szarfy - 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	5 – 8m, 12 – 15m od startu
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu - mety (za zespołem)

Zabawa nr 5 „Żywy pachołek"

Ustawienie w rzędzie. Każdy z zawodników, trzyma w ręku woreczek. Przed rzędem w odległości 3m leży kółko hula - hop, w którym stoi 1 zawodnik. W rękach trzyma odwrócony pachołek, do którego chwyta rzucane przez pozostałych zawodników woreczki. Podczas chwytów, zawodnik stojący w kółku hula – hop, nie może wyjść na zewnątrz. Jeżeli woreczek zawiśnie na brzegu pachołka, rzut należy uznać za celny. Zwycięża zespół, który po zakończeniu rzutów będzie miał najwięcej woreczków w pachołku.

Błędy:

- przekroczenie linii rzutów - 0.5 pkt
- wyjście z kółka hula - hop przez chwytającego - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Woreczek	9	Na linii rzutów
Pachołek	1	W kółku hula-hop
Kółko hula - hop	1	3m od linii rzutów

Zabawa nr 6 „Skoki zawrotne przez ławeczkę"

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik, na sygnał biegnie w kierunku półmetka, na 10m wykonuje 5 przeskoków zawrotnych przez ławeczkę, a następnie obiega chorągiewkę na półmetku i wraca do swojego zespołu. Po obiegnięciu zespołu i chorągiewki za zespołem, 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
Chorągiewka	2	20m, 4m od startu – mety (za zespołem)
Ławeczka	1	10m od startu

Zabawa nr 7 „Sztafeta wahadłowa"

Ustawienie w dwóch rzędach naprzeciw siebie w odległości 20m po 5 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 „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 - odległość nie zaliczona
- odbicie z jednej nogi - odległość nie zaliczona

Przybory	Ilość	Ustawienie
Taśma miernicza	1	Start

Zabawa nr 9 „Tor przeszkód"

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik na sygnał wybiega na trasę i wykonuje przewrót w przód. Następnie w biegu pokonuje 3 płotki (wys: 30cm) rozstawione co 2m. Zabiera piłkę ręczną damską z kółka ringo, kozłując ją na dystansie 5m, dobiega do linii i wykonuje podanie jednorącz górne do partnera swojego zespołu (rezerwowy) stojącego za linią półmetka – 5 m. Partner odrzuca piłkę z powrotem. Po chwycie piłki, zawodnik biegnie do swojego zespołu, zostawiając piłkę w kółku ringo. Po obiegnięciu zespołu i chorągiewki za zespołem, dotknięciem kolejnego zawodnika daje mu sygnał do startu. Ostatni zawodnik po zakończeniu ustawia się na początku zespołu.

Błędy:

- przewrócenie płotka - 0,5 pkt
- przekroczenie linii rzutów - 0.5 pkt
- wypadnięcie piłki kółka ringo - 0.5 pkt
- nie obiegnięcie chorągiewki za zespołem - 0.5 pkt
- nie przekazanie sygnału do startu - 0.5 pkt

Przybory	Ilość	Ustawienie
Piłka ręczna damska	1	W kółku ringo
Płotek (wys: 30cm)	3	Co 2m
Materac	1	1m od startu
Chorągiewka	1	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 dowolna 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)

Zabawa nr 11 „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 głową. 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 10 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 12 „Pierścień"

Zawodnicy trzymają się za ręce ustawieni w kole, Kółko „hula-hop" umiejscowione na lewym przedramieniu zawodnika oznaczonego szarfą bądź koszulką, Na sygnał zawodnicy przechodzą przez kółko w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara, nie puszczając dłoni współćwiczącego. Wygrywa zespół, który w najkrótszym czasie przełoży „hula-hop" dwukrotnie w koło.

Błędy:

- nie ukończenie zabawy - dyskwalifikacja
- rozerwanie pierścienia - 0,5 pkt
- wypadnięcie „hula-hop" poza pierścień - dyskwalifikacja

Przybory	Ilość	Ustawienie
Szarfa/koszulka	1	Start
Hula-hop	1	Lewe przedramię oznaczonego zawodnika

3. 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.

4. 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).

Regulaminy, zapowiedzi zawodów i informacje szczegółowe na stronach internetowych:
www.mszs.krakow.pl i www.srs.szs.pl