



Ministerstwo  
Sportu i Turystyki



Urząd Marszałkowski  
Województwa Lubuskiego

# KALENDARZ ZAWODÓW SPORTOWYCH

**p.n. LUBUSKA OLIMPIADA MŁODZIEŻY**

**dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych  
województwa lubuskiego  
w ramach ogólnopolskiego  
współzawodnictwa sportowego szkół  
na rok szkolny 2024-2025**



**70** LAT

Szkołnego Związku  
Sportowego  
**1953 · 2023**

**Opracowanie**

Zbigniew Bermes

**Skład komputerowy**

Zbigniew Bermes

**Wydawca**

Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA

**Druk i skład**

PAKA-SERVICE  
ul. Łużycka 14  
65-601 Zielona Góra  
tel./fax. 68 452 89 52

Całością kieruje Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA z siedzibą  
w Zielonej Górze, któremu przysługuje prawo interpretacji oraz  
prawo dokonywania zmian.

## **SPIS TREŚCI:**

	<b>Strona</b>
Do Przewodniczących Samorządów, Starostów, Prezydentów, Burmistrzów, Wójtów, Dyrektorów Szkół, Nauczycieli Wychowania Fizycznego, Rodziców, Działaczy i Uczniów	<b>5</b>
<b>IGRZYSKA DZIECI</b> wykaz dyscyplin	<b>6</b>
<b>IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ</b> wykaz dyscyplin	<b>7</b>
<b>LICEALIADA</b> wykaz dyscyplin	<b>8</b>
Zasady współzawodnictwa sportowego w roku szkolnym – regulamin ogólny	<b>8-13</b>
Szczegółowe przepisy gier i lekkiej atletyki - ID,IMS,LICEALIADA	<b>14-62</b>
Podział województwa lubuskiego na rejony, półfinały	<b>65-66</b>
Zasady awansowania, terminarz, system rozgrywania zawodów	<b>67</b>
Regulamin punktacji generalnej	<b>68-69</b>
Sprawy finansowe	<b>70-73</b>
Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 24 września 2013 r. - w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu podstawowej opieki zdrowotnej (Dz. U. 2013 poz. 1248 z dn. 28 października 2013 r.)	<b>74-76</b>

**Wszelkie prawa zastrzeżone**

Dofinansowano ze środków Ministerstwa Sportu i Turystyki  
i  
Urzędu Marszałkowskiego Województwa Lubuskiego

**Szanowni Państwo**  
**Przewodniczący Samorządów,**  
**Starostowie, Prezydenci, Burmistrzowie, Wójtowie,**  
**Dyrektorzy Szkół, Nauczyciele Wychowania Fizycznego,**  
**Rodzice, Działacze i Uczniowie.**

Przedstawiamy Państwu kalendarz szkolnych imprez sportowych na rok szkolny **2024-2025** współzawodnictwa sportowego dzieci i młodzieży województwa lubuskiego pod nazwą **LUBUSKA OLIMPIADA MŁODZIEŻY.**

Stwórzmy wspólnie takie warunki do realizacji sportu powszechnego, aby w sposób bezpieczny i w pełni profesjonalny można było je zrealizować.

Pomoc i wsparcie z Państwa strony jest bardzo ważne przy realizacji imprez sportu powszechnego w szkołach województwa lubuskiego pod nazwą:

**LUBUSKA OLIMPIADA MŁODZIEŻY.**

Przekazujemy wszystkim szkołom podstawowym i ponadpodstawowym naszego województwa propozycje zawodów sportowych na **nowy rok szkolny 2024-2025** w trzech kategoriach wiekowych:

<b>IGRZYSKA DZIECI</b>	rocznik 2012 i młodsi
<b>IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ</b>	rocznik 2010-2011
<b>LICEALIADA</b>	rocznik 2005 i młodsi

Zapraszamy wszystkie szkoły do udziału i życzymy Państwu, a przede wszystkim dzieciom i młodzieży udanego nowego roku szkolnego i satysfakcji z osiągniętych wyników sportowych.

Prezes  
Szkolnego Związku Sportowego  
ZIEMIA LUBUSKA  
Zbigniew Bermes

## ZASADY WSPÓŁZAWODNICTWA SPORTOWEGO W ROKU SZKOLNYM 2024/2025

### REGULAMIN OGÓLNY:

#### 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1. Międzyszkolne zawody sportowe stanowią integralną część systemu współzawodnictwa sportowego dzieci i młodzieży.
- 1.2. Zawody organizowane są w trzech kategoriach wiekowych w następujących dyscyplinach:

### **IGRZYSKA DZIECI**

**dla uczniów ur. w latach 2012 roku i młodszy**

#### **Dyscypliny podstawowe ogólnopolskie:**

<b>Zawody rozgrywane osobno w kategorii dziewcząt i chłopców /szachy gra mieszana/</b>	<b>Strona</b>
1. Mini koszykówka	<b>14-15</b>
2. Czwórki siatkarskie	<b>16</b>
3. Mini piłka ręczna	<b>17</b>
4. Unihokej	<b>18</b>
5. Piłka nożna	<b>19</b>
6. Lekkoatletyka:	
6.1.    Czwórbój lekkoatletyczny	<b>30-31</b>
6.2.    Sztafetowe biegi przetajowe	<b>32</b>
6.3.    Drużynowe biegi przetajowe	<b>32</b>
6.4.    Trójbój lekkoatletyczny / <i>rocznik 2014 i młodszy</i> /	<b>34</b>
6.5.    Festiwal Sztafet*	<b>35</b>
7. Tenis stołowy	<b>20</b>
8. Badminton	<b>21</b>
9. Szachy	<b>22</b>
10. Pływanie	<b>23</b>
11. Koszykówka 3 x 3	<b>23-25</b>
12. Rugby TAG*	<b>25-29</b>

Oprócz wymienionych wyżej dyscyplin i zawodów organizowane będą, jako dodatkowe nieobjęte współzawodnictwem ogólnopolskim do szczebla finału wojewódzkiego:

13. Lekka atletyka indywidualna - Dzieci Starsze*	<b>33</b>
14. Indywidualne Biegi Przetajowe*	<b>32</b>

**Uwaga! Zawody będą rozgrywane przy zwiększonych środkach finansowych**

## **IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ**

**dla uczniów ur. w latach 2010 – 2011**

### **Dyscypliny podstawowe ogólnopolskie:**

**Zawody rozgrywane osobno w kategorii dziewcząt i chłopców  
/szachy gra mieszana/**

	strona
1. Koszykówka	<b>36-37</b>
2. Piłka siatkowa	<b>37</b>
3. Piłka ręczna	<b>38</b>
4. Piłka nożna	<b>39-40</b>
5. Unihokej	<b>40</b>
6. Lekkoatletyka:	
6.1 Sztafetowe biegi przelajowe	<b>46</b>
6.2 Drużynowe biegi przelajowe	<b>46-47</b>
6.3 Festiwal Sztafet*	<b>49</b>
7. Tenis stołowy	<b>41</b>
8. Szachy	<b>42</b>
9. Badminton	<b>41</b>
10. Pływanie	<b>43</b>
11. Koszykówka 3 x 3	<b>43-44</b>

Oprócz wymienionych wyżej dyscyplin i zawodów organizowane będą, jako dodatkowe nieobjęte współzawodnictwem ogólnopolskim do szerebła finału wojewódzkiego:

12. Lekka atletyka indywidualna – Młodzik*	<b>48</b>
13. Indywidualne Biegi Przelajowe*	<b>46-47</b>

### **Uwaga!**

**Zawody będą rozgrywane przy zwiększonych środkach finansowych**

# LICEALIADA

dla uczniów szkół dziennych ur. w latach 2005 i młodszy

## Dyscypliny podstawowe ogólnopolskie:

Zawody rozgrywane osobno w kategorii dziewcząt i chłopców /szachy gra mieszana/		strona
1. Koszykówka		<b>50-51</b>
2. Piłka siatkowa		<b>51</b>
3. Piłka ręczna		<b>52</b>
4. Piłka nożna		<b>53-54</b>
5. Unihokej		<b>55</b>
6. Lekkoatletyka:		
6.1 Sztafetowe biegi przelajowe		<b>60</b>
6.2 Drużynowe biegi przelajowe /rocznik 2007 i młodszy/		<b>61</b>
6.3 Festiwal Sztafet*		<b>62</b>
7. Tenis stołowy		<b>56</b>
8. Szachy		<b>57</b>
9. Badminton		<b>56</b>
10. Koszykówka 3 x 3 /rocznik 2007 i młodszy/		<b>58-59</b>

Oprócz wymienionych wyżej dyscyplin i zawodów organizowane będą, jako dodatkowe nieobjęte współzawodnictwem ogólnopolskim do szczybla finału wojewódzkiego:

11. Lekka atletyka indywidualna –Junior Młodszy*, Junior*	<b>63</b>
12. Indywidualne Biegi Przelajowe*	<b>61</b>

### **Uwaga!**

#### **Zawody będą rozgrywane przy zwiększonych środkach finansowych**

- 1.3. Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszym regulaminem. W sprawach nie ujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.
- 1.4. Zasady awansu do poszczególnych etapów zawodów ustala Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA.
- 1.5. Prawo interpretacji oraz prawo dokonywania zmian regulaminowych przysługuje wyłącznie Szkolnemu Związkowi Sportowemu ZIEMIA LUBUSKA.

## **2. CELE I ZADANIA**

- 2.1. Aktywne uczestnictwo dzieci i młodzieży w szkolnych i międzyszkolnych imprezach sportowych, stanowiące kontynuację celów i zadań wychowania fizycznego i zdrowotnego



2.2. Przeciwdziałanie postępującym zjawiskom patologicznym poprzez uczestnictwo dzieci w zajęciach rekreacyjno-sportowych oraz w imprezach sportowych.

- 2.3. Tworzenie każdemu dziecku warunków do czynnego uczestniczenia w różnych formach aktywności sportowej.
- 2.4. Aktywizacja samorządów terytorialnych do organizacji czasu wolnego dzieci i młodzieży szkolnej w formie zajęć sportowych.
- 2.5. Popularyzowanie i upowszechnianie sportu wśród ogółu dzieci i młodzieży.
- 2.6. Ocena pracy i osiągnięć szkół oraz Szkolnych Klubów Sportowych realizujących program upowszechniania kultury fizycznej.

### 3. ORGANIZATORZY

- 3.1. Nadzór nad całością systemu współzawodnictwa sportowego dzieci i młodzieży szkolnej objętego niniejszym Kalendarzem sprawuje Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA.
- 3.2. Na poszczególnych szczeblach zawodów bezpośrednimi organizatorami imprez są:
  - szkoła, nauczyciel wychowania fizycznego, Szkolny Klub Sportowy, Uczniowski Klub Sportowy;
  - gmina/miasto – Samorząd Gminny, Miejski
  - powiat - Samorząd Powiatowy
  - etap ponad powiatowy, finały wojewódzkie - Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA
  - finały krajowe - Zarząd Główny SZS lub upoważniony Wojewódzki SZS;
- 3.3. Do obowiązków organizatora zawodów należy:
  - opracowanie kalendarzy i szczegółowych regulaminów imprez sportowych;
  - powiadamianie zainteresowanych szkół o terminie i miejscu zawodów;
  - zabezpieczenie obsady sędziowskiej, technicznej i medycznej;
  - przygotowanie obiektów sportowych, szatni, zapewnienie sprzętu sportowego, przyrządów pomiarowych, nagłośnienia, protokołów zawodów;
  - zorganizowanie promocji zawodów (dekoracja, uroczyste otwarcie, zaproszenie władz samorządowych, wręczenie nagród, zakończenie imprezy);
  - w ciągu 3 dni opracowanie i rozestanie komunikatów końcowych do zainteresowanych szkół, SZS, władz terenowych, środków masowego przekazu;

### 4. SZCZEBLE ZAWODÓW

- 4.1. **Szkolne Igrzyska Sportowe** - przeprowadzane przez nauczycieli wychowania fizycznego, SKS-y, UKS-y w dowolnych dyscyplinach sportu, zgodnie z tradycją i warunkami szkoły, jako system catorocznej działalności umożliwiający udział we współzawodnictwie każdemu uczniowi.
- 4.2. **Gminne i powiatowe** - przeprowadzane jako system catorocznych zawodów międzyszkolnych dla ogółu młodzieży oraz imprez sportowych o mistrzostwo miasta/gminy i powiatu, uwzględniającym popularne w danym środowisku dyscypliny.
- 4.3. **Eliminacje i finały wojewódzkie** - przeprowadzane według programu i zasad zawartego w niniejszym Kalendarzu Imprez Sportowych.
- 4.4. **Ogólnopolskie** – w wybranych dyscyplinach zarekomendowanych przez Zarząd Główny Szkolnego Związku Sportowego

### 5. UCZESTNICTWO

- 5.1. Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane poprzez system rejestracji szkół srs.szs.pl.
- 5.2. We wszystkich dyscyplinach drużynowych zespół składa się z uczniów jednej szkoły. Uczeń może w ciągu roku szkolnego reprezentować szkołę tylko w jednej kategorii rozgrywek (ID, IMS, Licealiada).

- 5.3. Wiek startujących określają regulaminy poszczególnych dyscyplin:
- 5.3.1. Igrzyska Dzieci – (dla uczniów ur. w latach 2012 i młodszy).
  - 5.3.2. Igrzyska Młodzieży Szkolnej - (dla uczniów ur. w latach 2010-2011).
  - 5.3.3. Licealiada – (dla uczniów ur. w latach 2005 i młodszy).  
We wszystkich zawodach reprezentacja składa się z uczniów jednej szkoły (podstawowej lub szkoły ponadpodstawowej).
- 5.4. W zawodach prawo startu ma młodzież, ucząca się w szkołach dziennych bez względu na przynależność klubową. W zawodach organizowanych przez Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA nie mają prawa startu słuchacze szkół pomaturalnych, zaocznych i wieczorowych wszystkich typów, nawet, jeżeli wchodzi one w skład zespołów szkół.
- 5.5. Do zawodów obowiązują imienne zgłoszenia szkoły z podpisami opiekuna oraz dyrektora szkoły wygenerowane przez system rejestracji szkół - srs.szs.pl
- 5.6. Każdy uczeń musi posiadać ważną legitymację szkolną. Prawo reprezentowania szkoły mają uczniowie, którzy rozpoczęli w niej naukę nie później niż 1 października roku szkolnego 2022/2023 lub za zgodą organizatora.
- 5.7. Szkolny Związek Sportowy dopuszcza do udziału w rywalizacji sportowej ucznia, którego rodzice/prawni opiekunowie wyrazili zgodę na:
1. udział w zawodach,
  2. przetwarzanie danych osobowych niezbędnych do realizacji zadań SZS,
  3. wykorzystanie wizerunku ucznia/zawodnika w celu promocji zadań statutowych Związku oraz udokumentowania zawodów organizowanych przez Związek. Brak ww. zgód skutkował będzie niedopuszczeniem ucznia do zawodów sportowych.
- Zgody udzielane i przechowywane są z wykorzystaniem funkcjonalności działającego on-line Systemu Rejestracji Szkół (adres: [www.srs.szs.pl](http://www.srs.szs.pl))
- 5.8. Do zawodów dopuszczani są uczniowie bez dodatkowych badań lekarskich, posiadający grupę dyspenseryjną A, As lub B i Bk, uczestniczący czynnie w zajęciach wychowania fizycznego.
- 5.9. W dyscyplinach zespołowych, każda szkoła może wystawić tylko jedną drużynę lub wg ustaleń organizatora danego szczebla.
- 5.10. Zawodników – uczestników imprez – obowiązują strój i obuwie sportowe.

## 6. ZASADY FINANSOWANIA

- 6.1. Koszty organizacyjne zawodów na szczeblu gmin i powiatów pokrywają samorządy lokalne.
- 6.2. Koszty organizacyjne zawodów ponad powiatowych i finałów wojewódzkich pokrywa Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA w zależności od pozyskanych środków i podpisanych umów ze środków Ministerstwa Sportu i Turystyki., Urzędu Marszałkowskiego, JST, sponsorów i innych źródeł.

## 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 7.1. Niniejszy kalendarz określa regulaminy dyscyplin i zawodów wchodzących w skład Ogólnopolskiego Współzawodnictwa Sportowego Szkół.
- 7.2. Każdy organizator zawodów organizowanych przez Szkolny Związek Sportowy ma obowiązek ubezpieczyć swoją imprezę od odpowiedzialności cywilnej (OC). Ubezpieczenie następstw nieszczęśliwych wypadków (NNW) nie ma statusu ubezpieczenia obowiązkowego. Powinno być zawierane przez ucznia - zawodnika indywidualnie lub przez szkołę, klub itp.

**RAMOWY TERMINARZ SZKOLNYCH IMPREZ SPORTOWYCH  
NA ROK SZKOLNY 2024/2025**

**IGRZYSKA DZIECI - roczniki 2012 i młodszy**

**Ramowy terminarz zawodów będzie publikowany na stronie związku**

**[www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl)**

**jako suplement do niniejszego regulaminu**

**Na okres wrzesień-grudzień 2024**

**Na okres marzec-czerwiec 2025**

**Wszyscy zainteresowani udziałem w Lubuskiej Olimpiadzie Młodzieży**

**zobowiązani są do zapoznania się z terminarzem**

**Szkoły, instytucje oraz osoby zainteresowane, które chcą otrzymywać**

**aktualne informacje proszone są o przesłanie maila do korespondencji**

**na adres [biuro@szs-lubuskie.pl](mailto:biuro@szs-lubuskie.pl)**

**RAMOWY TERMINARZ SZKOLNYCH IMPREZ SPORTOWYCH  
NA ROK SZKOLNY 2024/2025**

**IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ - roczniki 2010-2011**

**Ramowy terminarz zawodów będzie publikowany na stronie związku**

**[www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl)**

**jako suplement do niniejszego regulaminu**

**Na okres wrzesień-grudzień 2024**

**Na okres marzec-czerwiec 2025**

**Wszyscy zainteresowani udziałem w Lubuskiej Olimpiadzie Młodzieży**

**zobowiązani są do zapoznania się z terminarzem**

**Szkoły, instytucje oraz osoby zainteresowane, które chcą otrzymywać**

**aktualne informacje proszone są o przesłanie maila do korespondencji**

**na adres [biuro@szs-lubuskie.pl](mailto:biuro@szs-lubuskie.pl)**

**RAMOWY TERMINARZ SZKOLNYCH IMPREZ SPORTOWYCH  
NA ROK SZKOLNY 2024/2025**

**LICEALIADA - roczniki 2005 i młodszy**

**Ramowy terminarz zawodów będzie publikowany na stronie związku**

**[www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl)**

**jako suplement do niniejszego regulaminu**

**Na okres wrzesień-grudzień 2024**

**Na okres marzec-czerwiec 2025**

**Wszyscy zainteresowani udziałem w Lubuskiej Olimpiadzie Młodzieży**

**zobowiązani są do zapoznania się z terminarzem**

**Szkoły, instytucje oraz osoby zainteresowane, które chcą otrzymywać**

**aktualne informacje proszone są o przestanie maila do korespondencji**

**na adres [biuro@szs-lubuskie.pl](mailto:biuro@szs-lubuskie.pl)**

# WSPÓŁZAWODNICTWO SPORTOWE SZKÓŁ LUBUSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY

rok szkolny 2024-2025

W skład wchodzi następujące dyscypliny i zawody sportowe

## I GRZYSKA DZIECI rocznik 2012 i młodsi

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](https://srs.szs.pl).

**Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszym regulaminem oraz zasadami szczegółowymi.**

**W sprawach przepisów dyscyplin nieujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.**

## REGULAMINY SZCZEGÓŁOWE

### KOSZYKÓWKA

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](https://srs.szs.pl)

#### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2012 i młodsi.
- zespół liczy 12 zawodników/czek.

#### II. Przepisy gry:

- czas gry: 4 x 6 minut,
- piłka: numer „5”,
- kosze zawieszane 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 mogą być oni wprowadzeni do gry w każdej 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 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.

Uwaga: Wysokość zawieszenia koszy na zawodach finałów ogólnopolskich zostanie podana w komunikacie organizacyjnym dotyczącym finału krajowego.

## PIŁKA SIATKOWA - CZWÓRKI

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**

### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2012 i młodszy.
- 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 mini 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 rezerwowi,
- w drugim secie pozostałych 5 zawodników,
- 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)

### Uwaga:

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

### 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 lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:
  - a. większa liczba zwycięstw,
  - b. większy stosunek setów,
  - c. większy stosunek „małych” punktów,
  - d. wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”).



## PIŁKA RĘCZNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**

### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2012 i młodszy.
- zespół liczy do 16 zawodników.

### II. Przepisy gry:

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nieokreślone 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 12 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 kategoriyczny zakaz używania środków klejących piłkę,
- drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu.

### III. Punktacja:

Za wyniki osiągnięte w poszczególnych zawodach przyznaje się:

- a) 3 pkt. – za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry,
- b) 2 pkt. - za zwycięstwo po rzutach karnych,
- c) 1 pkt. - za porażkę po rzutach karnych,
- d) 0 pkt. - za porażkę w regulaminowym czasie gry.

O kolejności drużyn w trakcie rozgrywek decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów;
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
  - a. większa liczba punktów zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
  - b. większa dodatnia różnica bramek z meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
  - c. większa liczba zdobytych bramek w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
  - d. większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich meczów;
  - e. większa liczba zdobytych bramek we wszystkich meczach;
  - f. losowanie.

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).

## UNIHOKEJ

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**

### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2012 i młodszy.
- zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców
- zespół składa się maksymalnie z 12 zawodniczek/zawodników

### II. Przepisy gry

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nieokreślone w regulaminie – zgodnie z przepisami PZU.

- 5 zawodników na boisku + bramkarz
- czas gry 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 przed bramkowe: 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:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. gdy dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
  - a. wynik bezpośredniego spotkania lub mała tabela - między zainteresowanymi zespołami (większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami)
  - b. lepsza różnica bramek - większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
  - c. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
3. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi drużynami.

## PIŁKA NOŻNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl)

### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2012 i młodszy.
- zespół liczy 12 zawodników (w całym turnieju).

### II. Przepisy gry:

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

- zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz,
- zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni trawiastej o wymiarach szerokość 20 – 32 m długość 40 – 56 m, bramki: 5 x 2 m, dopuszcza się na niższych szczeblach bramki 3 x 2 m.,
- czas gry: 2 x 15 - 20 minut + do 5 minut przerwa,
- obuwie: korkotrampki, trampki,
- piłka: numer „4”,
- pole bramkowe: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półtę o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej),
- bramkarz może chwytać piłkę rękami tylko w polu bramkowym,
- gra bez „spalonego”,
- zmiany hokejowe (błędy będą karane w następujący sposób: strata piłki, wykluczenie na 1 min),
- rzut karny z 7 m przy bramkach 3 x 2 m lub 9 m przy bramkach 5 x 2 m.,
- bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą w obrębie własnej połowy boiska,
- piłka z rzutu od bramki nie może bezpośrednio przekroczyć linii środkowej,
- jeżeli piłka z rzutu od bramki przekroczy bezpośrednio linię środkową to drużyna, która nie popełniła przewinienia wykonuje rzut wolny pośredni z linii środkowej boiska. W tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści”,
- podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki.
- stosowane będą kary wychowawcze: 2 min., 5 min. i dyskwalifikacja (wykluczenie z meczu).

### III. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:

- pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
- drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
- czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania. Oznacza to, że zawodnik winien być wykluczony z powodu trzeciej dwuminutowej kary.
- Za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędziego winien od razu stosować karę wykluczenia
- Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

### IV. 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.

## TENIS STOŁOWY DRUŻYNOWY

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzonych w 2012 i młodszy.
- Zespół liczy:
  - 2 dziewczynki + 1 rezerwowa,
  - 2 chłopców + 1 rezerwowy,
  - obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

### II. Sposób przeprowadzenia zawodów:

Kolejność gier:

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

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

## BADMINTON DRUŻYNOWY

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzonych w 2012 i młodszy.
- Zespół liczy:
  - 2 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa,
  - 2 chłopców + 1 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 gier.
2. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów. Sety gra się do 11 pkt (bez prawa podwyższania)
3. Zawodnik rezerwowy może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
4. W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowy od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

## SZACHY DRUŻYNOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo

1. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2012 i młodszy,
2. drużyna składa się z 4 osób:
  - I szachownica
  - II szachownica
  - III szachownica
  - IV szachownica
  - chłopiec lub dziewczyna
  - chłopiec lub dziewczyna
  - chłopiec lub dziewczyna
  - 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 Chess Arbiter.

### II. Program zawodów

1. Zaleca się prowadzenie zawodów systemem szwajcarskim kontrolowanym na dystansie 7-9 rund (w przypadku rozgrywek wojewódzkich)
2. Tempo gry, w przypadku posiadania zegarów elektronicznych 15 min. na partię dla zawodnika. W przypadku nieposiadania 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- 0 p.),
  - wartościowanie pełne Buchholza,
  - wynik bezpośredniego spotkania,
  - lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach.

## PŁYWANIE DRUŻYNOWE

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

W zawodach startują uczniowie jednej szkoły urodzeni w latach 2012 i młodszy.

### II. Program zawodów:

sztafeta 6-8 x 25 m stylem dowolnym dziewcząt

sztafeta 6-8 x 25 m stylem dowolnym chłopców

Podczas zawodów w pływaniu sztafetowym odbędą 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).

## KOSZYKÓWKA 3 X 3

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

1. w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
2. drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik),
3. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2012r. i młodszy.

### II. Przepisy gry:

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Kosz zawieszony jest na wysokości 305 cm, boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), (mecze za zgodą organizatora mogą być rozgrywane na koszu zawieszonym na wysokości 260 cm - w tym wypadku odległość rzutów wolnych od tablicy wynosi 4 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun,
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się piłką do gry w koszykówkę o rozmiarze 6, przeznaczoną do gry w koszykówkę 3x3 (żółto-niebieską);
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,
- rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu, drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki,
- czas gry wynosi 8 minut, zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych,
- drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,
- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawi się na boisku z 3 zawodnikami gotowymi do gry,
- w przypadku walkovera, wynik meczu zostaje zapisany jako W-0 lub 0-W (gdzie „W” oznacza wygraną). Kiedy oblicza się średnią zdobytych punktów przez drużynę zwycięską, wynik tego meczu nie jest brany pod uwagę, natomiast obliczając średnią zdobytych punktów drużyny przegranej, wynik tego meczu zaliczany jest jako 0 punktów,

- przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeżeli opuszcza boisko przed zakończeniem meczu lub wszyscy zawodnicy tej drużyny są kontuzjowani lub zostali zdyskwalifikowani.
- w przypadku przegranej wskutek braku zawodników, drużyna zwycięska może wybrać utrzymanie wyniku meczu w momencie przerwania gry lub wygraną walkowerem, podczas gdy liczba punktów drużyny przegrywającej będzie wynosić 0 w obydwu przypadkach. W przypadku, gdy drużyna wygrywająca wybierze walkower, wynik meczu nie będzie brany pod uwagę do obliczania średniej zdobytych punktów tej drużyny.
- 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,
- 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,
- wszystkie faule niesportowe liczone są jako 2 faule przy obliczaniu fauli drużyny
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem; na szczycie boiska (tzw. check ball);
- drugi faul niesportowy zawodnika karany jest 2 rzutami wolnymi i posiadaniem piłki
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźtowanie 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,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora,
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.



### III. Punktacja:

Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek, a mianowicie jeden (1) punkt za każdy wygrany mecz, zero (0) punktów za każdy przegrany mecz (włącznie z przegranymi wskutek braku zawodników) .

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup).
- Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy).
- Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

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

---

## RUGBY TAG

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się przez system rejestracji szkół [www.srs.szs.pl](http://www.srs.szs.pl)

### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2012 r. i młodszy;
- zespół liczy maksymalnie 8 zawodników (w całym turnieju);
- w każdym zespole muszą być minimum trzy dziewczynki, w tym dwie na boisku;
- na boisku występują minimum 5 grających + rezerwa (obowiązują przepisy szerokości gry w rugby TAG tj. 4 m na 1 zawodnika);
- chłopcy jak i dziewczynki zdobywają po jednym punkcie.

### II. Przepisy gry:

Rugby TAG jest to najbardziej podstawowa, bezkontaktowa odmiana rugby.

Szczegółowe zasady i przepisy gry w rugby Tag znajdują się na stronie Polskiego Związku

Rugby: <http://pzrugby.pl/download/35>

#### 1. Zasady ogólne:

- czas gry 2 x 5 minut do 2 x 7 minut, w zależności od ilości meczów; w turnieju nie więcej niż 50 minut;
- wymiary boiska: min. 20m x 40m, max 22m x 55m (w zależności od szerokości boiska) + pola punktowe (w turniejach regionalnych), (w turniejach szkolnych zalecany jest podzielnik szerokości boiska przez 4 – np.: orlik, sala 20m na 4m = 5 zawodników w boisku na drużynę);
- w rugby TAG nie występują elementy szarży (ataku na zawodnika z piłką), zabroniona jest

gra nogami (oprócz wznowienia gry), nie ma młynów oraz wrzutów do autu

przez wzgląd na bezpieczeństwo, gracz z piłką musi pozostawać na nogach cały czas i nie wolno mu zdobywać punktów poprzez rzucanie się "nurkowanie" w obręb pola punktowego; jeżeli zawodnik położy piłkę będąc w tym czasie np. na kolanie, przyłożenie powinno zostać

zaliczone, jednak sędzia powinien natychmiast przypomnieć wszystkim zawodnikom, że w zgodzie z regulaminem powinni dotykać podłoża jedynie stopami;

- obrona występuje tylko i wyłącznie poprzez zrywanie TAG-ów; nie występuje kontakt fizyczny (przytrzymanie innego zawodnika, pchnięcie itp.) oraz położenie ręki między podłogą a piłką w trakcie przykładania piłki drużyny w ofensywie;
- gdy piłka zostanie położona w polu punktowym, gra jest wznawiana "wolnym podaniem" (rzutem wolnym) ze środka boiska przez drużynę, na której polu została położona piłka.

## **2. Podania i bieg z piłką**

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

- zawodnik drużyny przeciwnej nie może łąpać za piłkę (obrona stosuje tylko zrywanie TAG-ów).

## **3. Rzut wolny**

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

broniącej, rzut wolny musi być wykonany przez drużynę atakującą z pięciu metrów od pola punktowego.

## **4. TAG**

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

c) umieścić ponownie znacznik na pasie po jego otrzymaniu od obrońcy;

d) powrócić do gry.

### 5. Zasady gry

- tylko zawodnik z piłką może zostać pozbawiony znacznika; zawodnik taki może biegać i unikać potencjalnych zerwań znacznika, ale nie może bronić się przed zerwaniem znacznika używając rąk lub piłki;

- gdy zawodnik z piłką zostanie pozbawiony znacznika piłka musi zostać podana w ciągu trzech kroków lub trzech sekund, które uwzględniają czas potrzebny na zatrzymanie się zawodnika (sędzia wydaje komendę: Podaj! Podaj! Następnie gwizdże); zawodnik musi zatrzymać się najszybciej jak to możliwe (trzy kroki), piłka może zostać podana w czasie zatrzymywania się zawodnika lub przyłożona na polu punktowym, jeżeli zawodnik znajduje się w obrębie pola punktowego przeciwnika i nie stracił dwóch TAG-ów; jeżeli podanie zajmuje więcej niż trzy sekundy lub zawodnik robi więcej niż trzy kroki musi zostać ukarany poprzez przyznanie rzutu wolnego dla drużyny przeciwnej;

zawodnik, któremu zostanie zerwany TAG (po podaniu), jak i zawodnik, który zerwał TAG są wyłączeni z gry do momentu przyłączenia TAGa do paska (zawodnik w ofensywie) i oddania TAGa w ręce przeciwnika (zawodnik w defensywie);

- zawodnik pozbawiony znacznika w polu punktowym musi natychmiast położyć piłkę by zdobyć punkt; sędzia może pomóc poprzez wydanie komendy: „Połóż piłkę a uznam punkty” lub podobnej;

- jeżeli zawodnik rzuca się "nurkuje" by zdobyć punkt, będzie to uznane za przewinienie i zostanie przyznany rzut wolny dla drużyny w obronie z linii pięciu metrów od pola punktowego;

- zawodnik broniący po zerwaniu znacznika musi odsunąć się od zawodnika z piłką i zająć neutralną pozycję (wyczekującą) dopóki piłka nie zostanie odegrana lub też próbować zerwać drugiego TAGa;

obrońca musi ułatwić zagranie piłki, nie może umyślnie dotykać piłki, póki jest ona w rękach innego zawodnika;

- wszyscy zawodnicy z drużyny broniącego muszą próbować wycofać się w kierunku swojego pola punktowego, póki są przed piłką; jeżeli zawodnik broniący będący na pozycji spalonego, przechwyci, zatrzyma, uniemożliwi podanie lub je spowolni wówczas przeciw jego drużynie zostanie przyznany rzut wolny; zawodnik może jednak wycofać się z pozycji spalonej i wówczas przechwycić podanie nim piłka dotrze do zamierzonego odbiorcy.

### 6. Gra foul

- zawodnik z piłką może biegać i unikać potencjalnego zerwania znacznika, lecz nie może bronić się używając rąk lub piłki;

- zawodnik nie może umyślnie wchodzić w kontakt z innym (ciągnąć, popychać, wybiegać bezpośrednio przed oponenta lub zmuszać swoim zachowaniem do wbiegnięcia w siebie zawodnika z piłką); jeżeli taki kontakt nastąpi sędzia przerywa grę a zawodnik popełniający przewinienie zostaje napomniany o bezkontaktowej formie gry;

- piłka nie może być wrywana z rąk innego zawodnika;

- zawodnicy nie mogą kopać piłki;

- gra jest zaplanowana z myślą o poruszaniu się na stopach (nie wolno grać w podporze na kolanie, na łokciu itp.) oraz z piłką w obu rękach; jeżeli piłka upadnie na podłoże, zawodnik może ją podnieść, ale nie wolno mu upadać by ją zdobyć;

- w przypadku przewinienia rzut wolny następuje z miejsca przewinienia; grę rozpoczyna drużyna, która nie popełniła przewinienia;

- w uzasadnionych przypadkach, po serii kilkukrotnego łamania przepisów przez drużynę

broniącą, w polu 5 metrów (np. spalony, niewycofanie się na linię końcową, faul), sędzia może przyznać karny

punkt drużynie atakującej (na wzór karnego przyłożenia, karnej piątki w rugby dorosłych);

- nie można blokować przeciwnika bez piłki;
- nie można łąpać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarf;
- nie można rzucać szarfy na ziemię, należy ją podać osobie, której została zerwana;
- zakaz obrotu wokół własnej osi-360 stopni;
- należy zachować się w sposób sportowy.

## **7. SANKCJE: rzut wolny**

### 7.1. Strata piłki

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

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

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

### 7.3. Spalony

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

### 7.4. Przód/upuszczenie piłki

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

## **8. Sędzia**

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

## **9. Postanowienia końcowe**

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

### III. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje - 3 punkty, za walkower – 3 punkty, za remis – 2 punkty, za

przegrane - 1 punkt, za oddanie meczu walkowerem - 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

a. większa liczba zdobytych punktów,

b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:  
małe punkty, które zawodnicy zdobędą podczas gier grupowych;  
mniejszy bilans punktów straconych;  
bezpośredni mecz.

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

## ZAWODY LEKKOATLETYCZNE

### IGRZYSKA DZIECI

## CZWÓRBÓJ LEKKOATLETYCZNY

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

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

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic urodzonych w 2012 i młodszy.

#### **II. Program zawodów:**

- bieg 60 m,
- rzut piłką palantową (do 150 g),
- skok (dla całego zespołu) w dal ze strefy lub wwyż,
- 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 fałstarcie zachowując prawo startu w następnych konkurencjach.

**Skok w dal**

- strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą,
- szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm,
- końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina,
- każdy zawodnik ma prawo do 3 prób,
- **dopuszcza się rozegranie tzw. wąskiego finału (8 najlepszych zawodników) z dodatkowymi trzema próbami. Decyzję podejmuje sędzia główny zawodów,**
- 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.

**Skok wzwyż**

- pierwsza wysokość ustalana jest bezpośrednio przed konkursem, przy czym w zawodach obowiązują następujące wysokości:
  - dla dziewcząt – do 140 cm co 5 cm, powyżej co 3 cm
  - dla chłopców – do 160 cm co 5 cm, powyżej co 3 cm
- przekroczenie płaszczyzny skoku (na zewnątrz stojaków), bez strącenia poprzeczki nie powoduje zaliczenia próby jako nieudanej. W przypadku strącenia poprzeczki przy schodzeniu ze skoczni, po prawidłowo wykonanym skoku, nie należy próby zaliczać jako nieważnej, lecz poinformować (ostrzec) zawodnika, że w przypadku powtórzenia się takiej sytuacji skok uznany zostanie za „nieważny”.

**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),
- wynik danego zawodnika /czki/ jest wliczany do punktacji szkoły pod warunkiem udziału zawodnika w 4 konkurencjach/ start w danej konkurencji! /
- w przypadku równej liczby punktów uzyskanych przez dwie lub więcej szkół przyznaje się miejsca dzielone,
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik w czwórboju najlepszego zawodnika.
- **nagradzane będą szkoły za punktację drużynową i najlepszy wynik indywidualny zawodnika i zawodniczki ze wszystkich konkurencji**

## SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- mistrzowie Powiatów,
- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic, urodzonych w 2012 i młodsi,
- w zawodach ogólnopolskich ekipa liczy 10 uczniów/uczennic,
- Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA dopuszcza możliwość startu szkół spoza limitu w przypadkach uzasadnionych / np. duża ilość startujących sztafet w powiecie – trzeba dostarczyć komunikat /

### II. Program zawodów:

Biegi na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych czynników

- dziewczęta      ur. 2012 i młodsi      800 m
- chłopcy        ur. 2012 i młodsi      1000 m

## DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- mistrzowie Powiatów,
- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic, urodzonych w 2012 i młodsi,
- Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA dopuszcza możliwość startu szkół spoza limitu w przypadkach uzasadnionych / np. duża ilość startujących drużyn w powiecie – trzeba dostarczyć komunikat /

### II. Program zawodów:

Biegi na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych czynników

- dziewczęta      ur. 2012 i młodsi      6 x 800 m
- chłopcy        ur. 2012 i młodsi      6 x 1000 m
- 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. Suma miejsc na mecie zdobytych przez wszystkich członków zespołu decyduje o jego miejscu w klasyfikacji drużynowe

Prowadzona może być oddzielna klasyfikacja indywidualna i drużynowa dla poszczególnych biegów i kategorii.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych.



## LEKKA ATLETYKA INDYWIDUALNA – DZIECI STARSZE

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

Uczniowie jednej szkoły podstawowej zgodnie z rocznikami PZLA , którzy na zawodach powiatowych zajęli miejsca I-IV w danej konkurencji.

Uczestnik biegu musi posiadać wypetnioną kartę (nazwisko i imię, nazwa i numer szkoły, dystans biegu), którą oddaje ma mecie sędziemu.

### II. Konkurencje:

Dziewczęta: 60 m, 300 m, 600 m, **1000 m**, 4x100 m, wzwyż, w dal (strefa), kula, piłka palantowa

Chłopcy: 60 m, 300 m, 600 m, 1000 m, 4x100 m, wzwyż, w dal (strefa), kula, piłka palantowa

### III. Zgłoszenia:

**W systemie rejestracji szkół należy podać konkurencje przy każdym zgłoszonej osobie w zakładce dodatkowe informacje**

### IV. Sposób przeprowadzenia zawodów:

- **Zawodnik ma prawo startu w 2 konkurencjach (w tym sztafeta).**
- Start zawodnika w biegu na 600m. i 1000m. wyłącza jego udział w innej konkurencji.
- W biegu na 60m. – eliminacje i finał; w pozostałych konkurencjach biegowych – serie na czas (sec).
- Skok w dal ze strefy.
- Drugi falstart indywidualny eliminuje zawodnika z konkurencji.
- W konkurencjach technicznych (w dal, kula, p. palantowa) każdy zawodnik ma prawo do wykonania 3 prób

**W konkurencjach technicznych dopuszcza się rozegranie tzw. wąskiego finału (8 najlepszych zawodników) z dodatkowymi trzema próbami. Decyzję podejmuje sędzia główny zawodów.**

## TRÓJBÓJ LEKKOATLETYCZNY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych, oddzielnie dziewcząt i chłopców. Reprezentacja składa się z 5 dziewcząt lub 5 chłopców.

Zawody przeznaczone dla rocznika **2014 i młodszy**.

### 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 fałstarcie zachowując prawo startu w następnych konkurencjach.

#### Skok w dal

- strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą.
- szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm.
- końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina.
- każdy zawodnik ma prawo do 3 prób.
- 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.
- rzuty wykonuje się prawą lub lewą ręką, z miejsca lub rozbiegu.

### 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.
- **nagradzane będą szkoły za punktację drużynową i najlepszy wynik indywidualny zawodnika i zawodniczki ze wszystkich konkurencji**

## FESTIWAL SZTAFET

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się przez system rejestracji szkół [www.srs.szs.pl](http://www.srs.szs.pl)

### I. Uczestnictwo:

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

### II. Program zawodów:

- Igrzyska Dzieci (2010 i młodszy)
- **dziewczęta** - 4 x 100m, sztafeta szwedzka (100m + 200m + 300m + 400m lub w odwrotnej kolejności),
- **chłopcy** - 4 x 100m, sztafeta szwedzka (100m + 200m + 300m + 400m lub w odwrotnej kolejności),
- **mieszane – 4 x 100 metrów MIX (dwaj chłopcy, dwie dziewczynki)**
- Dopuszcza się możliwość zmiany programu zawodów przez Organizatora (Wojewódzki SZS).

### III Sposób przeprowadzenia zawodów:

Szkoły posiadają numery startowe (własne lub przydzielone przez organizatora) oraz pałeczki sztafetowe.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych. Zawody będą rozgrywane w seriach na czas.

Przepisy rozgrywania konkurencji zgodnie z przepisami PZLA.

# WSPÓŁZAWODNICTWO SPORTOWE SZKÓŁ LUBUSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY rok szkolny 2024-2025

W skład wchodzi następujące dyscypliny i zawody sportowe

## IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ rocznik 2010-2011

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą **obowiązkowo** zarejestrować się przez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

**Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszym regulaminem oraz zasadami szczegółowymi.**

**W sprawach przepisów dyscyplin nieujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.**

### REGULAMINY SZCZEGÓŁOWE

#### KOSZYKÓWKA

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

##### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2010-2011.
- zespół liczy 12 zawodników.

##### II. Przepisy gry:

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

##### 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 (-a) wynik (-i) meczu (-ów) pomiędzy tymi drużynami. Jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:
  - a. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
  - b. decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
  - c. decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach w danej grupie,
  - d. decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.
3. Jeżeli jedna (1) lub więcej drużyn zostaje sklasyfikowanych na którymkolwiek etapie zasad podanych powyżej, to procedury z punktu 2. stosuje się ponownie w stosunku do pozostałych niesklasyfikowanych drużyn.

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

---

## PIŁKA SIATKOWA

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### **I. Uczestnictwo:**

- drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2010-2011.
- zespół liczy 12 zawodników.

### **II. Przepisy gry:**

- Wysokość siatki:
- dziewczęta: 215 cm
- chłopcy: 235 cm
- spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się do 25 punktów.
- trzeci decydujący set do 15 pkt.

### **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. większa liczba zwycięstw,
3. większy stosunek setów,
4. większy stosunek „małych” punktów,
5. wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”).

## PIŁKA RĘCZNA

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2010-2011.
- zespół liczy do 16 zawodników

### II. Przepisy gry:

- czas gry: 2 x 20 minut + 5 minut przerwy,
- obowiązują rozmiary piłki: nr 1 (50-52 cm) – dziewczęta; nr 2 (54-56) - chłopcy,
- przy większej liczbie spotkań dziennie zaleca się skracanie czasu gry,
- dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu,
- zmieniony jest przepis dotyczący zmian; zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie meczu, a nie tylko wtedy, gdy drużyna zmieniająca zawodnika jest w posiadaniu piłki
- drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu,
- zakaz używania kleju.

### III. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 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 punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanym i drużynami;
  - b. większa dodatnia różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
  - c. większa liczba zdobytych bramek w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
  - d. większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich zawodów;
  - e. większa liczba zdobytych bramek we wszystkich zawodach;
  - f. losowanie.

## PIŁKA NOŻNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2010-2011.
- zespół liczy 12 zawodników (w całym turnieju).

### II. Przepisy gry:

- zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz,
- zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni trawiastej o wymiarach szerokość 20 – 32 m długość 40 – 56 m, bramki: 5 x 2 m,
- dopuszcza się na niższych szczeblach bramki 3 x 2 m.,
- czas gry: 2 x 15 - 20 minut + do 5 minut przerwa,
- obuwanie: korkotramпки, trampki,
- piłka: numer „5”,
- pole bramkowe: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach – boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półtłuk o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej)),
- bramkarz może chwytać piłkę rękami tylko w polu bramkowym,
- gra bez „spalonego”,
- zmiany hokejowe (błędy będą karane w następujący sposób: strata piłki, wykluczenie na 1 min),
- rzut karny z 7 m przy bramkach 3 x 2 m lub 9 m przy bramkach 5 x 2 m.
- bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą w obrębie własnej połowy boiska,
- piłka z rzutu od bramki nie może bezpośrednio przekroczyć linii środkowej,
- jeżeli piłka z rzutu od bramki przekroczy bezpośrednio linię środkową to drużyna, która nie popełniła przewinienia wykonuje rzut wolny pośredni z linii środkowej boiska. W tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści”,
- podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki,
- stosowane będą kary wychowawcze: 2 min., 5 min. i dyskwalifikacja (wykluczenie z meczu).

### III. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:

- pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
- drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
- czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania. Oznacza to, że zawodnik winien być wykluczony z powodu trzeciej dwuminutowej kary.
- Za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu stosować karę wykluczenia
- Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

### IV. 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,

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.

---

## UNIHOKEJ

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2010-2011.
- zespół składa się z 12 zawodników w tym 5 zawodników w polu + bramkarz i 6 rezerwowych zawodników,
- zawody rozgrywane są oddzielnie dla dziewcząt i chłopców.

### II. Przepisy gry:

- wymiary boiska szer. 18-20 m dł. 36-40 m,
- czas gry: 3 tercje x 5-10 minut + 2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora).
- pole bramkowe: szerokość 5 m długość 4 m,
- pole przed bramkowe szerokość 2,5 m długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 3,5 m od linii końcowej boiska)
- bramki 160 x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 x 105 cm)

### III. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis – 1 punkt, za przegraną – 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 drużynami (bezpośredni mecz /-e),
  - b. większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
  - c. lepsza różnica bramek w całym turnieju,
  - d. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
3. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi drużynami.



## TENIS STOŁOWY DRUŻYNOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- Drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2010-2011.
- Zespół liczy:
  - 2 dziewczynki + 1 rezerwowa,
  - 2 chłopców + 1 rezerwowi,
- 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. Mecze rozgrywa się do trzech wygranych punktów.
2. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów (w zależności od liczby drużyn w turnieju). Sety gra się do 11 pkt z zachowaniem min. 2-punktowej przewagi.
3. Zawodnik rezerwowi może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
4. W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowi od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

## BADMINTON DRUŻYNOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły rocznik 2010-2011.
- zespół liczy:
  - 2 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa,
  - 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 gier.
2. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów. Sety gra się do 11 pkt (bez prawa podwyższania)
3. Zawodnik rezerwowi może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
4. W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowi od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

## SZACHY DRUŻYNOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2010-2011.
- drużyna składa się z 4 osób:
  - I szachownica
  - II szachownica
  - III szachownica
  - IV szachownica
  - chłopiec lub dziewczyna
  - chłopiec lub dziewczyna
  - chłopiec lub dziewczyna
  - dziewczyna,
- zawodnicy rezerwowi mogą być wprowadzani rotacyjnie w zależności od decyzji opiekuna,
- skład drużyny obowiązuje przez cały turniej,
- w zawodach obowiązują przepisy FIDE i PZSzach,
- do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu upoważniony jest sędzia główny, którego decyzje są ostateczne,
- zaleca się wprowadzenie na każdym etapie rozgrywek kojarzenia komputerowego systemem ChessArbiter.

### II. Program zawodów:

- zaleca się prowadzenie zawodów systemem szwajcarskim kontrolowanym na dystansie 7-9 rund (w przypadku rozgrywek wojewódzkich),
- tempo gry, w przypadku posiadania zegarów elektronicznych 15 min. na partię dla zawodnika. W przypadku nieposiadania 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:

1. suma punktów małych zdobytych na wszystkich szachownicach (wygrana 1p., remis 0,5p., przegrana- 0p.),
2. wartościowanie pełne Buchholza,
3. wynik bezpośredniego spotkania,
4. lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach.

## PŁYWANIE DRUŻYNOWE

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl).

### I. Uczestnictwo:

W zawodach startują zespoły szkolne, w skład których wchodzi: 6-8 dziewcząt lub 6-8 chłopców urodzonych w latach 2010-2011.

### II. Program zawodów:

- sztafeta 6 x 50 m stylem dowolnym dziewcząt
- sztafeta 6 x 50 m stylem dowolnym chłopców

Podczas zawodów w pływaniu sztafetowym odbędą się również zawody indywidualne: 50 metrów stylem motylkowym, grzbietowym, klasycznym i dowolnym.

Każdy uczestnik może startować w sztafecie i tylko w 1 stylu indywidualnie.

## KOSZYKÓWKA 3 X 3

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl).

### I. Uczestnictwo:

1. W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
2. Drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik),
3. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły urodzeni w latach 2010 - 2011.

### II. Przepisy gry:

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem (wysokość – 3,05 m),
- boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun,
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się oficjalną piłką do gry w koszykówkę 3x3 o rozmiarze „6”,
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,
- rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu, drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki,
- czas gry wynosi 10 minut, zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych,
- drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,
- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawi się na boisku z 3 zawodnikami gotowymi do gry,
- w przypadku walkowera, wynik meczu zostaje zapisany jako W-0 lub 0-W (gdzie „W” oznacza wygraną). Kiedy oblicza się średnią zdobytych punktów przez drużynę zwycięską, wynik tego meczu nie jest brany pod uwagę, natomiast obliczając średnią zdobytych punktów drużyny przegranej, wynik tego meczu zaliczany jest jako 0 punktów,
- drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeżeli opuszcza boisko przed zakończeniem meczu lub wszyscy zawodnicy tej drużyny są kontuzjowani lub zostali zdyskwalifikowani.

- w przypadku przegranej wskutek braku zawodników, drużyna zwycięska może wybrać utrzymanie wyniku meczu w momencie przerwania gry lub wygraną walkowerem, podczas gdy liczba punktów drużyny przegrywającej będzie wynosić 0 w obydwu przypadkach. W przypadku, gdy drużyna wygrywająca wybierze walkower, wynik meczu nie będzie brany pod uwagę do obliczania średniej zdobytych punktów tej drużyny.
- 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,
- 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,
- wszystkie faule niesportowe liczone są jako 2 faule przy obliczaniu fauli drużyny
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- drugi faul niesportowy zawodnika karany jest 2 rzutami wolnymi i posiadaniem piłki
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźtowanie 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,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora,
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki

### III. Punktacja:

Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek, a mianowicie jeden (1) punkt za każdy wygrany mecz, zero (0) punktów za każdy przegrany mecz (włącznie z przegranymi wskutek braku zawodników) .

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup).
- Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy).
- Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

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



## ZAWODY LEKKOATLETYCZNE

### IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ

#### SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

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

- mistrzowie Powiatów,
- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic, urodzonych w 2010-2011.
- w zawodach ogólnopolskich ekipa liczy 10 uczniów/uczennic,
- Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA dopuszcza możliwość startu szkół spoza limitu w przypadkach uzasadnionych / np. duża ilość startujących sztafet w powiecie – trzeba dostarczyć komunikat /

##### **II. Program zawodów:**

Biegi na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych czynników

- |              |               |        |
|--------------|---------------|--------|
| - dziewczęta | ur. 2010-2011 | 800 m  |
| - chłopcy    | ur. 2010-2011 | 1000 m |

#### DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

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

- mistrzowie Powiatów,
- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic, urodzonych w 2010-2011.
- Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA dopuszcza możliwość startu szkół spoza limitu w przypadkach uzasadnionych / np. duża ilość startujących sztafet w powiecie – trzeba dostarczyć komunikat /

## II. Program zawodów

Biegi na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych czynników

- |              |               |            |
|--------------|---------------|------------|
| - dziewczęta | ur. 2010-2011 | 6 x 800 m  |
| - chłopcy    | ur. 2010-2011 | 6 x 1000 m |
- Start wspólny w poszczególnych kategoriach, z tym, że drużyny ustawiają się w rzędach po 4-6 zawodników; wyznaczeni przez nauczyciela liderzy na linii startu, pozostali zawodnicy, wg ustaleń drużyn, za nimi. Suma miejsc na mecie zdobytych przez wszystkich członków zespołu decyduje o jego miejscu w klasyfikacji drużynowej.
  - Prowadzona może być oddzielna klasyfikacja indywidualna i drużynowa dla poszczególnych biegów i kategorii.
  - Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych.
  - Oddzielna klasyfikacja indywidualna dla dziewcząt oraz chłopców.

## LEKKA ATLETYKA INDYWIDUALNA - MŁODZIK

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**

### I. Uczestnictwo:

W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców z zawodów powiatowych zajęli miejsca I-IV w danej konkurencji zgodnie z rocznikami PZLA

### II. Program zawodów:

LOM – młodziacy

100m., 300m., 600m., 1000m., 2000m., 4x100m. w dał, wzwyż, kula (5kg)

LOM – młodziarki

100m., 300m., 600m., 1000m., **2000 m.** , 4x100m.w dał, wzwyż, kula (3kg)

### III. Sposób przeprowadzenia zawodów:

Lubuska Olimpiada Młodzieży:

- uczniowie, którzy zajęli miejsca I-IV w zawodach powiatowych,
- szkoła ma prawo zgłosić jeden zespół sztafetowy w każdej kategorii dziewcząt i chłopców,
- zespoły sztafetowe muszą tworzyć zawodnicy z jednej szkoły i z jednej kategorii wiekowej,
- wyklucza się udział sztafety, w której występują uczniowie z różnych szkół czy różnych kategorii wiekowych,
- zawodnik ma prawo startu w 2 konkurencjach indywidualnych oraz w sztafecie,
- start zawodnika w biegu na 600 m lub dłuższym wyklucza jego udział w innej konkurencji indywidualnej,

**Zgłoszenia udziału tylko w systemie rejestracji szkół z podaniem konkurencji przy każdym zgłoszonej osobie w zakładce *dotatkowe informacje***



## FESTIWAL SZTAFET

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się przez system rejestracji szkół [www.srs.szs.pl](http://www.srs.szs.pl)

### I. Uczestnictwo:

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

### II. Program zawodów:

- Igrzyska Młodzieży Szkolnej (2010-2011)
- **dziewczęta** - 4 x 100m, sztafeta szwedzka (100m + 200m + 400m + 800m lub w odwrotnej kolejności),
- **chłopcy** - 4 x 100m, sztafeta szwedzka (100m + 200m + 400m + 800m lub w odwrotnej kolejności),

- **mieszane** – 4 x 100 metrów MIX (dwaj chłopcy, dwie dziewczynki)

- Dopuszcza się możliwość zmiany programu zawodów

### III Sposób przeprowadzenia zawodów:

Szkoły posiadają numery startowe (własne lub przydzielone przez organizatora) oraz pateczki sztafetowe.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych. Zawody będą rozgrywane w seriach na czas.

Przepisy rozgrywania konkurencji zgodnie z przepisami PZLA.

[www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl)

# WSPÓŁZAWODNICTWO SPORTOWE SZKÓŁ LUBUSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY rok szkolny 2024-2025

W skład wchodzi następujące dyscypliny i zawody sportowe

## **LICEALIADA** **rocznik 2005 i młodszy**

uczniowie dziennych szkół średnich

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą obowiązkowo zarejestrować się przez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl).

Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszym regulaminem oraz zasadami szczegółowymi. W sprawach przepisów dyscyplin nieujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.

## REGULAMINY SZCZEGÓŁOWE

### KOSZYKÓWKA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl).

#### I. Uczestnictwo:

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2005 r. i młodszy (szkołyienne),
- zespół liczy 12 zawodników (w turnieju).

#### II. Przepisy gry:

- czas gry: 4 x 10 minut, czas gry w turnieju 4 x 8 minut,
- w razie remisu zarządza się 5 minutowe dogrywki,
- w każdej kwarcie zespół ma prawo do jednej 1-minutowej przerwy na żądanie. W czwartej kwarcie dodatkowo jeszcze jedną,
- rozgrywki dziewcząt odbywać się będą piłką nr 6, chłopców piłką nr 7.

#### 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.

## PIŁKA SIATKOWA

---

1. Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

2. zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
3. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2005 r. i młodszy (szkoły dzienne),
4. zespół liczy 12 zawodników (w turnieju).

### 5. II. Przepisy gry:

6. Wysokość siatki:
7. dziewczęta: 224 cm
8. chłopcy: 243 cm
9. Spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się do 25 punktów.
10. trzeci decydujący set do 15 pkt.

### 11. III. Punktacja:

12. Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane - 1 punkt, za walkower 0 punktów.
  - kolejności zespołów decydują kolejno:
    13. większa liczba zdobytych punktów,
    14. większa liczba zwycięstw,
    15. większy stosunek setów,
    16. większy stosunek „małych” punktów,
    17. wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”).

## PIŁKA RĘCZNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2005 r. i młodszy (szkoły dzienne),
- zespół liczy 14 zawodników (w turnieju).

### II. Przepisy gry:

- czas gry: 2 x 25 minut + 5 minut przerwy. (w systemie turniejowym czas gry dostosowany jest do liczby rozgrywanych meczy),
- obowiązują rozmiary piłki: nr 2 (54-56 cm) – dziewczęta; nr 3 (56-58) - chłopcy,
- drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu,
- dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu,
- zmieniony jest przepis dotyczący zmian; zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie meczu, a nie tylko wtedy, gdy drużyna zmieniająca zawodnika jest w posiadaniu piłki

### III. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 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 punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanym i drużynami,
  - b. większa dodatnia różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
  - c. większa liczba zdobytych bramek w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
  - d. większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich zawodów,
  - e. większa liczba zdobytych bramek we wszystkich zawodach,
  - f. losowanie.

## PIŁKA NOŻNA

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2005 r. i młodsi (szkoły dzienne),
- zespół liczy 12 zawodników (w turnieju).

### II. Przepisy gry

- zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz,
- zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni trawiastej o wymiarach szerokość 20 – 32 m długość 40 – 56 m, bramki: 5 x 2 m, dopuszcza się na niższych szczeblach bramki 3 x 2 m,
- czas gry: 2 x 15 - 20 minut + do 5 minut przerwa,
- obuwie: korkotramпки, trampki,
- piłka: numer „5”,
- pole bramkowe: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półtłuk o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej)),
- bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu bramkowym,
- gra bez „spalonego”,
- zmiany hokejowe (błędy będą karane w następujący sposób: strata piłki, wykluczenie na 1 min),
- rzut karny z 7 m przy bramkach 3 x 2 m lub 9 m przy bramkach 5 x 2 m,
- bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą w obrębie własnej połowy boiska,
- piłka z rzutu od bramki nie może bezpośrednio przekroczyć linii środkowej,
- jeżeli piłka z rzutu od bramki przekroczy bezpośrednio linię środkową to drużyna, która nie popełniła przewinienia wykonuje rzut wolny pośredni z linii środkowej boiska. W tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści”,
- podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki,
- stosowane będą kary wychowawcze: 2 min., 5 min. i dyskwalifikacja (wykluczenie z meczu).

### III. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:

- pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
- drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
- czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania. Oznacza to, że zawodnik winien być wykluczony z powodu trzeciej dwuminutowej kary.
- Za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu stosować karę wykluczenia
- Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

#### **IV. 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.

## UNIHOKEJ

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2005 r. i młodszy (szkoły dzienne),
- zespół składa się z 12 zawodników w tym 5 zawodników w polu + bramkarz i 6 rezerwowych graczy.

### II. Przepisy gry:

- wymiary boiska szer. 18-20 m dł. 36-40 m,
- czas gry: 3 tercje x 5-10 minut + 2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora),
- pole bramkowe: szerokość 5 m x długość 4 m,
- pole przed bramkową szerokość 2,5 m długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 3,5 m od linii końcowej boiska),
- bramki 160 x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 x 105 cm).

### III. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za remis – 1 punkt, za przegraną – 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 drużynami (bezpośredni mecz /-e),
  - b. większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
  - c. lepsza różnica bramek w całym turnieju,
  - d. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
3. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi drużynami.



## TENIS STOŁOWY DRUŻYNOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2005 r. i młodszy (szkołyienne).
- Zespół liczy:
  - 2 dziewczynki + 1 rezerwowa,
  - 2 chłopców + 1 rezerwowi,
  - 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. Mecze rozgrywa się do trzech wygranych punktów.
2. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów (w zależności od liczby drużyn w turnieju). Sety gra się do 11 pkt z zachowaniem min. 2-punktowej przewagi.
3. Zawodnik rezerwowi może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
4. W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowi od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

## BADMINTON DRUŻYNOWY

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2005 r. i młodszy (szkołyienne).
- Zespół liczy:
  - 2 dziewczynki + 1 rezerwowa,
  - 2 chłopców + 1 rezerwowi,
  - 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 gier.
2. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów. Sety gra się do 11 pkt (bez prawa podwyższania)
3. Zawodnik rezerwowi może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
4. W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowi od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

## SZACHY DRUŻYNOWE

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- w zawodach biorą udział drużyny szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2005 r. i młodszy (szkoły dzienne).
- drużyna składa się z 4 osób:
  - I szachownica                      - chłopiec lub dziewczyna
  - II szachownica                     - chłopiec lub dziewczyna
  - III szachownica                    - chłopiec lub dziewczyna
  - IV szachownica                    - dziewczyna,
- skład drużyny obowiązuje przez cały turniej;
- w zawodach obowiązują przepisy FIDE i PZSzach;
- do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu upoważniony jest sędzia główny, którego decyzje są ostateczne;
- zaleca się wprowadzenie na każdym etapie rozgrywek kojarzenia komputerowego systemem Hesse Arbiter.

### II. Program zawodów:

- zaleca się prowadzenie zawodów systemem szwajcarskim kontrolowanym na dystansie 7-9 rund (w przypadku rozgrywek wojewódzkich)
- tempo gry, w przypadku posiadania zegarów elektronicznych 15 min. na partię dla zawodnika. W przypadku nieposiadania 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.

## KOSZYKÓWKA 3 X 3

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół [srs.szs.pl](http://srs.szs.pl).

### I. Uczestnictwo

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej
- **tylko urodzeni w 2007 i młodszy.**

### II. Przepisy gry:

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem (wysokość – 3,05 m), boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun,
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się oficjalną piłką do gry w koszykówkę 3x3 o rozmiarze 6,
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,
- rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu, drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki,
- czas gry wynosi 10 minut, zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych,
- drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,
- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawi się na boisku z 3 zawodnikami gotowymi do gry,
- w przypadku walkowera, wynik meczu zostaje zapisany jako W-0 lub 0-W (gdzie „W” oznacza wygraną). Kiedy oblicza się średnią zdobytych punktów przez drużynę zwycięską, wynik tego meczu nie jest brany pod uwagę, natomiast obliczając średnią zdobytych punktów drużyny przegranej, wynik tego meczu zaliczany jest jako 0 punktów,
- drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeżeli opuszcza boisko przed zakończeniem meczu lub wszyscy zawodnicy tej drużyny są kontuzjowani lub zostali zdyskwalifikowani.
- w przypadku przegranej wskutek braku zawodników, drużyna zwycięska może wybrać utrzymanie wyniku meczu w momencie przerwania gry lub wygraną walkowerem, podczas gdy liczba punktów drużyny przegrywającej będzie wynosić 0 w obydwu przypadkach. W przypadku, gdy drużyna wygrywająca wybierze walkower, wynik meczu nie będzie brany pod uwagę do obliczania średniej zdobytych punktów tej drużyny.
- 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,
- 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,
- wszystkie faule niesportowe liczone są jako 2 faule przy obliczaniu fauli drużyny
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- drugi faul niesportowy zawodnika karany jest 2 rzutami wolnymi i posiadaniem piłki
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznawia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźtowanie 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,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora,
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.

### III. Punktacja

Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek, a mianowicie jeden (1) punkt za każdy wygrany mecz, zero (0) punktów za każdy przegrany mecz (włącznie z przegranymi wskutek braku zawodników).

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup).
- Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy).
- Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

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

## ZAWODY LEKKOATLETYCZNE LICEALIADA

### SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

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

- mistrzowie Powiatów,
- w zawodach startują reprezentacje szkół ponadpodstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się 6 uczniów/uczennic, urodzonych w 2005 r. i młodszych,
- w zawodach ogólnopolskich ekipa liczy 10 uczniów/uczennic,
- Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA dopuszcza możliwość startu szkół spoza limitu w przypadkach uzasadnionych / np. duża ilość startujących sztafet w powiecie – trzeba dostarczyć komunikat /

#### **II. Program zawodów:**

Biegi na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych czynników

- |              |                       |        |
|--------------|-----------------------|--------|
| - dziewczęta | ur. 2004 r. i młodszy | 800 m  |
| - chłopcy    | u. 2004 r. i młodszy  | 1000 m |

## DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się poprzez system rejestracji szkół **srs.szs.pl**.

### I. Uczestnictwo:

- mistrzowie Powiatów,
- w zawodach startują reprezentacje szkół ponadpodstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 uczniów/uczennic, **tylko urodzeni w 2007 i młodszy**.
- Szkolny Związek Sportowy ZIEMIA LUBUSKA dopuszcza możliwość startu szkół spoza limitu w przypadkach uzasadnionych / np. duża ilość startujących sztafet w powiecie – trzeba dostarczyć komunikat /

### II. Program zawodów:

Biegi na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych czynników

- |              |            |
|--------------|------------|
| - dziewczęta | 6 x 800 m  |
| - chłopcy    | 6 x 1000 m |

- start wspólny w poszczególnych kategoriach, z tym, że drużyny ustawiają się w rzędach po 4-6 zawodników; wyznaczeni przez nauczyciela liderzy na linii startu, pozostali zawodnicy, wg ustaleń drużyn, za nimi. Suma miejsc na mecie zdobytych przez wszystkich członków zespołu decyduje o jego miejscu w klasyfikacji drużynowej,
- prowadzona może być oddzielna klasyfikacja indywidualna i drużynowa dla poszczególnych biegów i kategorii,
- zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych.

## FESTIWAL SZTAFET

---

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się przez system rejestracji szkół [www.srs.szs.pl](http://www.srs.szs.pl)

### I. Uczestnictwo:

- W zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców
- Jedna sztafeta składa się z 4 uczniów/uczennic urodzonych w latach jak niżej.
- 1 zawodnik może brać udział w max. 2 sztafetach, przy czym start w biegu na 400m i dłuższym wyklucza udział w innym biegu.

### II. Program zawodów:

- Licealiada (2005 i młodsi)
- 
- dziewczęta - 4 x 100m, 4 x 400 m
  
- chłopcy - 4 x 100m, 4 x 400 m
- mieszane – 4 x 400 MIX (2 chłopców, 2 dziewczęta)
- Dopuszcza się możliwość zmiany programu.

### III Sposób przeprowadzenia zawodów:

Szkoły posiadają numery startowe (własne lub przydzielone przez organizatora) oraz pałeczki sztafetowe.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych. Zawody będą rozgrywane w seriach na czas.

Przepisy rozgrywania konkurencji zgodnie z przepisami PZLA.

## INDYWIDUALNA LEKKA ATLETYKA JUNIOR i JUNIOR MŁODSZY

---

### I. Program:

LOM – juniorzy

100m., 200m., 400m., 800m., 1500m., 3000m., 4x100m. w dal, wzwyż, kula (6kg)

LOM – juniorki

100m., 200m., 400m., 800m., 1500m., 3000 m., 4x100m. w dal, wzwyż, kula (4kg)

LOM – juniorzy młodzi

100m., 200m., 400m., 800m., 1500m., 3000m., 4x100m. w dal, wzwyż, kula (5kg)

LOM – juniorki młodsze

100m., 200m., 400m., 800m., 1500m., 3000 m. , 4x100m. w dal, wzwyż, kula (3kg)

### II. Uczestnicy:

- uczniowie, którzy zajęli miejsca I-IV w zawodach powiatowych zgodnie z rocznikami PZLA ,
- szkoła ma prawo zgłosić jeden zespół sztafetowy w każdej kategorii dziewcząt i chłopców,
- zespoły sztafetowe muszą tworzyć zawodnicy z jednej szkoły i z jednej kategorii wiekowej,
- wyklucza się udział sztafety, w której występują uczniowie z różnych szkół czy różnych kategorii wiekowych,
- zawodnik ma prawo startu w 2 konkurencjach indywidualnych oraz w sztafecie,
- start zawodnika w biegu na 800m. lub dłuższym wyklucza jego udział w innej konkurencji indywidualnej,

**W systemie rejestracji szkół z podaniem konkurencji przy każdym zgłoszonej osobie w zakładce dodatkowe informacje**

### III. Sposób przeprowadzenia zawodów:

- w biegu na 100 m. – eliminacje i finał,
- konkurencje biegowe – serie na czas (sc),
- konkurencje techniczne (poza skokiem wzwyż i o tyczce) – wszyscy po 3 próby oraz najlepsza ósemka zawodników 3 dalsze kolejki





## PODZIAŁ ADMINISTRACYJNY WOJEWÓDZTWA LUBUSKIEGO

### POWIAT GRODZKI ZIELONA GÓRA

#### POWIAT ZIELONOGÓRSKI

Gminy:  
Babimost  
Bojadła  
Czerwieńsk  
Kargowa  
Nowogród Bobrzański  
Sulechów  
Świdnica  
Trzebiechów  
Zabór

#### POWIAT ŻAGAŃSKI

Gminy:  
Żagań – miasto  
Gozdnica – miasto  
Szprotawa – miasto  
Brzeźnica  
Iłowa  
Małomice  
Niegostawice  
Szprotawa  
Wymiarki  
Żagań

#### POWIAT NOWOSOLSKI

Gminy:  
Nowa Sól – miasto  
Bytom Odrzański  
Kolsko  
Kožuchów  
Nowa Sól  
Nowe Miasteczko  
Otyń  
Siedlisko

#### POWIAT GORZOWSKI

Gminy:  
Kostrzyn n/Odrą  
Bogdaniec  
Deszczno  
Kłodawa  
Santok  
Lubiszyn  
Witnica

### POWIAT GRODZKI GORZÓW WLKP.

#### POWIAT KROŚNIEŃSKI

Gminy:  
Gubin - miasto  
Bobrowice  
Bytnica  
Dąbie  
Gubin  
Krosno  
Maszewo

#### POWIAT ŻARSKI

Gminy:  
Żary - miasto  
Łęknica  
Brody  
Jasień  
Lipinki  
Lubsko  
Przewóz  
Trzebiel  
Tuplice  
Żary

#### POWIAT ŚWIEBODZIŃSKI

Gminy:  
Lubrza  
Łagów  
Skąpe  
Szczaniec  
Świebodzin  
Zbąszynek

#### POWIAT MIĘDZYRZECKI

Gminy:  
Międzyrzecz  
Skwierzyna  
Bledzew  
Trzciel  
Pszczew  
Przytoczna

**POWIAT SŁUBICKI**

Gminy:

Słubice

Rzepin

Ośno Lubuskie

Cybinka

Górzycza

**POWIAT SULĘCIŃSKI**

Gminy:

Sulęcín

Lubniewice

Torzym

Krzeszyce

Stońsk

**POWIAT STRZELECKO-DREZDENECKI**

Gminy:

Strzelce

Drezdenko

Dobiegniew

Stare Kurowo

Zwierzyń

**POWIAT WSCHOWSKI**

Gminy:

Wschowa

Stawa

Szlichtyngowa

---

## PODZIAŁ POWIATÓW NA REJONY I PÓŁFINAŁY

---

### I PÓŁFINAŁ

**Rejon I**

Powiat Zielona Góra

Powiat Krośnieński

Powiat Zielonogórski

**Rejon II**

Powiat Nowosolski

Powiat Żarski

Powiat Wschowski

Powiat Żagański

### II PÓŁFINAŁ

**Rejon III**

Powiat Gorzów Wlkp.

Powiat Gorzowski

Powiat Strzelecko-Drezdenecki

**Rejon IV**

Powiat Sulęciński

Powiat Słubicki

Powiat Międzyrzecki

Powiat Świebodziński

## ZASADY AWANSOWANIA SZKÓŁ

---

Nasza propozycja na **ROK SZKOLNY 2024/2025** będzie zamieszczana w formie terminarza na stronie związku [www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl) w oparciu o regulaminy zawarte w niniejszym wydawnictwie.

Dlatego prosimy wszystkich zainteresowanych udziałem w projekcie LUBUSKA OLIMPIADA MŁODZIEŻY o bieżący kontakt z naszą witryną internetową [www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl), która zawiera aktualne wiadomości oraz o bezpośredni kontakt z biurem w razie pytań i wątpliwości.

- **SZCZEGÓŁOWY I AKTUALIZOWANY TERMINARZ POSZCZEGÓLNYCH ETAPÓW ZAWODÓW DOSTĘPNY BĘDZIE NA NASZEJ STRONIE [www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl)**
- **PYTANIA I WĄTPLIWOSCI PROSIMY KIEROWAĆ DROGĄ MAILOWĄ [biuro@szs-lubuskie.pl](mailto:biuro@szs-lubuskie.pl) lub telefonicznie 512 125 501**

**Szkoły, instytucje oraz osoby, które chcą otrzymywać drogą mailową bieżące informacje odnośnie tego projektu prosimy i wszystkich innych działań naszego związku proszone są o informację drogą mailową.**

UWAGI !

TERMINY ZAWODÓW MUSZĄ BYĆ PODANE NA 7 DNI PRZED PRZEZ ORGANIZATORA W FORMIE ELEKTRONICZNEJ NA STRONIE [www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl)

ZMIANA TERMINU WYMAGA ZGODY SZS ZIEMIA LUBUSKA I POINFORMOWANIA UCZESTNIKÓW ZAWODÓW PRZEZ BEZPOŚREDNIEGO ORGANIZATORA.

**DO OBOWIĄZKU SZKÓŁ NALEŻY SPRAWDZANIE TERMINÓW ZAWODÓW NA STRONIE INTERNETOWEJ [www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl) LUB U ORGANIZATORA.**

---

## REGULAMIN PUNKTACJI GENERALNEJ

---

### Zakres współzawodnictwa.

Wyniki współzawodnictwa, po zakończeniu Lubuskiej Olimpiady Młodzieży, opisane będą przez:

#### I. PUNKTACJĘ GENERALNĄ SZKÓŁ

- IGRZYSKA DZIECI
- IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ
- LICEALIADA

#### PUNKTACJĘ GENERALNĄ POWIATÓW, MIAST, GMIN /MIEJSKO-WIEJSKICH I WIEJSKICH/

##### 1. PUNKTACJA SZKÓŁ:

**Obliczana będzie tylko i wyłącznie na podstawie komunikatów końcowych przesłanych do biura SZS ZIEMIA LUBUSKA oraz pod warunkiem zgłoszenia szkoły w systemie rejestracji szkół do konkretnego etapu zawodów od szczebla powiatowego do finału wojewódzkiego ze wszystkich dyscyplin ujętych w niniejszym regulaminie**

##### 2. PUNKTACJA POWIATÓW, MIAST, GMIN /wiejsko-miejskich, gmin wiejskich/:

Punktacja Jednostek Samorządu Terytorialnego będzie sumą punktacji szkół wszystkich kategorii / patrz pkt 1/.

We wszystkich klasyfikacjach w przypadku równej ilości punktów o kolejności miejsce decydować będzie większa ilość miejsc I, II, III itd. w finałach wojewódzkich.

## PUNKTACJA GENERALNA LUBUSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY

Etap zawodów	Punktacja drużynowa	Miejsce
Finał wojewódzki	100	I
	80	II
	65	III
	55	IV
Półfinały/ zawody eliminacyjne w grach oraz miejsca w finałach wojewódzkich w lekkiej atletyce	45	V-VIII
Zawody rejonowe w grach oraz miejsca w finałach wojewódzkich w lekkiej atletyce	35	IX-XIV
miejsca w finałach wojewódzkich w lekkiej atletyce	20	XV i dalej
Zawody szczebla powiatowego	10	Wszystkie szkoły

### PUNKTACJA POMOCNICZA INDYWIDUALNYCH ZAWODÓW LEKKOATLETYCZNYCH

Lekka atletyka indywidualna	
Miejsce zajęte w konkurencji	Punkty
I	9
II	7
III	6
IV-VI	5
VII-X	4
XI-XII	3
XIII-XIV	2
XV i dalej	1

/ po zsumowaniu punktów z tabeli pomocniczej ustala się kolejność szkół i przydziela się punkty do punktacji LOM z tabeli powyższej/

## ZASADY FINANSOWANIA PRZEZ SZS ZIEMIA LUBUSKA ZAWODÓW LUBUSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY

### STAWKI SĘDZIOWSKIE

ZOSTANA OPUBLIKOWANE na stronie związku [www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl) po podpisaniu umów z Ministerstwem Sportu i Turystyki oraz Urzędem Marszałkowskim Województwa Lubuskiego

**WARUNKIEM WYPŁATY RYCZAŁTU JEST DOSTARCZENIE**

**DO SZS ZIEMIA LUBUSKA KOMUNIKATU Z ZAWODÓW TYLKO I WYŁĄCZNIE NA DRUKU ZAMIESZCZONY NA STRONIE ZWIĄZKU w zakładce druki do pobrania.**

**DOKUMENTY NIECZYTELNE I NIEKOMPLETNE NIE BĘDĄ ROZLICZANE.**

1. Ryczałty sędziowskie będą wypłacane na podstawie delegacji sędziowskiej danego OZS lub w przypadku braku delegacji sędziowskiej należy pobrać druk ze strony [www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl) zakładka druki do pobrania.
2. Listy zbiorcze wypłat ekwiwalentów sędziowskich dotyczą tylko i wyłącznie zawodów lekkoatletycznych.

Zalecenia:

W grach zespołowych, co najmniej 1 sędzia boiskowy zawodów, a w sportach indywidualnych sędzia główny zawodów i sędziowie poszczególnych konkurencji powinni posiadać uprawnienia sędziowskie wydane przez Polski lub Okręgowy Związek Sportowy.

Dokumenty na stronie związku [www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl)

*w zakładce druki do pobrania*

**DOKUMENTY ROZLICZENIOWE WYŁĄCZNIE! W WERSJI PAPIEROWEJ  
POPRAWNIE WYPEŁNIONIONE I PODPISANE PRZESŁANE DO ZWIĄZKU NA**

**ADRES:**

**SZKOLNY ZWIĄZEK SPORTOWY ZIEMIA LUBUSKA**

**UL. FABRYCZNA 13B/3**

**65-410 ZIELONA GÓRA**

**DOKUMENTY NIECZYTELNE ORAZ NIEWŁAŚCIWE WYPEŁNIONE NIE  
BĘDĄ PODLEGAŁY ROZLICZENIU.**

## **INNE KOSZTY ORGANIZACYJNE**

Koszty zawodów ponad powiatowych i finałów wojewódzkich obejmują, które rozliczone będą przez SZS ZIEMIA LUBUSKA na podstawie dokumentów:

### **ZAWODY REJONOWE /PÓŁFINAŁOWE / ELIMINACYJNE**

- Sędziowie
- Dyplomy  
*odbiór w biurze lub wysyłka na podany adres przez bezpośredniego organizatora*
- obsługa medyczna
- obsługa techniczna *tylko i wyłącznie po akceptacji związku*
- napoje

### **FINAŁY WOJEWÓDZKIE**

- medale, dyplomy, puchary  
*odbiór w biurze lub wysyłka na podany adres przez bezpośredniego organizatora*
- sędziowie
- obsługa medyczna
- obsługa techniczna *tylko i wyłącznie po akceptacji związku*
- wyżywienie *w zależności od możliwości finansowych*
- napoje

Ewentualne inne wydatki związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem zawodów należy każdorazowo uzgadniać z biurem SZS w Zielonej Górze.

Podmioty, które prowadzą działalność gospodarczą w określonym zakresie wystawiają fakturę z pełnym opisem na SZS Ziemia Lubuska.

Pozostałe osoby, z którymi będą zawierane umowy zlecenia winni wypełnić oświadczenie Zleceniobiorcy znajdujące się na naszej stronie i w wersji papierowej nadesłać do związku w celu zgłoszenia do ZUS, sporządzenia umowy/ na 10 dni przed terminem wykonania zadania.



# ZASADY ORGANIZACJI ZAWODÓW I ROZLICZENIA FINANSOWEGO ZADANIA P.N. LUBUSKA OLIMPIADA MŁODZIEŻY ROK SZKOLNY 2024/2025

## I. Organizacja zawodów:

1. Bezpośredni organizator imprezy sportowej zgłasza gotowość organizacji przesyłając elektronicznie pismo - ofertę organizacyjną do SZS „ZIEMIA LUBUSKA” na adres [biuro@szs-lubuskie.pl](mailto:biuro@szs-lubuskie.pl)

O wyborze organizatora zawodów każdego szczebla, a szczególnie finału wojewódzkiego decyduje tylko i wyłącznie SZS ZIEMIA LUBUSKA na podstawie następujących kryteriów:

- wcześniejsze doświadczenie przy organizacji zawodów tego typu i sprawności ich przeprowadzenia
  - warunków obiektowych - sala, szatnie, stołówka, itp.
  - możliwości zabezpieczenia obsługi sędziowskiej, medycznej i technicznej ze środków SZS
  - **„WARTOŚĆ DODANA” OFERTY: NAGRODY, WYŻYWIENIE ITP. DLA BEZPOŚREDNICH UCZESTNIKÓW ZAWODÓW.**
2. **SZS „ZIEMIA LUBUSKA”** po przydzieleniu organizacji przesyła do organizatora komunikat organizacyjny oraz preliminarz finansowy imprezy. Kwoty określone w preliminarzu są kwotami brutto.
  3. Są to koszty imprezy pokrywane przez **SZS „ZIEMIA LUBUSKA”**.
  4. Organizator bezpośredni załatwia wszystkie szczegóły w tym: obsługę sędziowską, medyczną, wyposażaną salę sportową, składa zapotrzebowanie na dyplomy w biurze związku, a na zawody finałowe medale i puchary.
  5. Po ustaleniu szczegółów organizacyjnych z organizatorem bezpośrednim **SZS „ZIEMIA LUBUSKA”** umieszcza na stronie [www.szs-lubuskie.pl](http://www.szs-lubuskie.pl) komunikat organizacyjny zawodów.
  6. Szkoły powinny potwierdzać udział na stronie [www.srs.szs.pl](http://www.srs.szs.pl)
  7. Organizator bezpośredni za zorganizowanie zawodów otrzyma wynagrodzenie wypłacone na podstawie umowy zlecenia.

8. Bezpośredni organizator podczas weryfikacji na zawodach sprawdza listy zgłoszeniowe szkół z systemu rejestracji szkół opieczetowane przez dyrekcję szkoły oraz legitymacje zawodników.
9. Zachęcamy do zapraszania na zawody przedstawicieli władz lokalnych.

## **II. Rozliczenie zawodów:**

### **1. Bezpośredni organizator rozlicza się z zawodów do 14 dni roboczych po zawodach.**

- Rozliczenie musi zawierać:

a/ Część merytoryczna:

\* komunikat końcowy –wyniki końcowe zawodów, komunikat musi być wysyłany również w formie elektronicznej

\* protokół z zawodów - jeżeli zaistniał nieszczęśliwy wypadek, na protokole musi być sporządzona krótka notatka ze zdarzenia oraz podpis sędziego i bezpośredniego organizatora.

b/ Część finansowa:

\* rozliczenie kosztów organizacji – w rozliczeniu muszą być podane wszystkie dane, na rozliczeniu musi być podpis organizatora,

\* umowy zlecenie lub w wypadku sędziów delegacje sędziowskie – prosimy o wpisywanie poprawnych danych, proszę zwracać uwagę na podpisy, w przypadku uczniów czy studentów prosimy koniecznie podawać szkołę, do której uczęszczają, PROSIMY SPRAWDZAĆ, CZY SĄ PODANE WSZYSTKIE INFORMACJE,

\* rachunki, faktury – wystawione na **SZS „ZIEMIA LUBUSKA”**, opisane, opieczetowane i podpisane przez kierownika zawodów, data sprzedaży nie może być późniejsza niż data imprezy, rachunki/ faktury za żywienie prosimy brać na przelew  
przykładowy opis r-ku/ faktury (na odwrocie dokumentu):

**„Z WYŻYWIENIE KORZYSTALI UCZESTNICY FINAŁÓW WOJEWÓDZKICH LUBUSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY W PIŁCE RĘCZNEJ DZIEWCZĄT. ZAWODY ODBYŁY SIĘ DNIA..... W ....."**

**/ miejscowość/**

NA DOKUMENTACH ROZLICZENIOWYCH PROSIMY WPISYWAĆ TYLKO KWOTY BRUTTO, NIECZYTELNE DOKUMENTY NIE BĘDĄ ROZLICZANE.

**Adres do faktur i korespondencji:**

**SZS „ZIEMIA LUBUSKA”**

**ul. Fabryczna 13B/3 65-410 Zielona Góra**

**NIP: 929-17-68-666**

## **Komunikat Szkolnego Związku Sportowego w sprawie dopuszczenia uczniów do zawodów szkolnych:**

### **Podstawę niniejszych ustaleń stanowią:**

1. Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 24 września 2013 roku w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu podstawowej opieki zdrowotnej (Dz. U. 2013 poz. 1248 z dnia 28 października 2013 r.). W cz. III niniejszego Rozporządzenia... „Warunki realizacji porad patronażowych oraz badań bilansowych, w tym badań przesiewowych” ustala się, że profilaktyczne badanie lekarskie (bilans zdrowia) obejmuje m in. „podsumowanie badania, z określeniem .... **„kwalifikacji do grupy na zajęciach wychowania fizycznego i sportu szkolnego”**. Profilaktyczne badanie lekarskie wykonuje się u dzieci w roku poprzedzającym rozpoczęcie nauki w szkole oraz u uczniów klas III szkół podstawowych, klas I gimnazjum i klas I szkół ponadgimnazjalnych.
2. Publikacja **„Profilaktyczne badania lekarskie i inne zadania lekarza w opiece zdrowotnej nad uczniami**. Instytut Matki i Dziecka; Warszawa 2003 (wydana ze środków Ministerstwa Zdrowia) zawierająca wytyczne dla lekarzy sprawujących opiekę lekarską nad młodzieżą szkolną. (Opracowanie A. Oblacińska, B. Woynarowska,). W publikacji tej szczegółowo omówiono kwestie **orzekania o zdolności ucznia do wychowania fizycznego i sportu szkolnego**. W załączniku do niniejszego komunikatu zamieszczamy istotny dla omawianego zagadnienia fragment tej publikacji **"Rodzaje grup na zajęciach wychowania fizycznego i charakterystyka uczniów w tych grupach"**.

Dodatkowe informacje można znaleźć na stronie Ministerstwa Zdrowia.

### **Ustala się co następuje:**

1./ Zakwalifikowanie ucznia do zajęć z wychowania fizycznego (bez ograniczeń, lub z odpowiednimi zaleceniami zapisanymi przez lekarza podczas profilaktycznych badań lekarskich), **jest równoznaczne z dopuszczeniem do zajęć i zawodów sportowych, szkolnych i międzyszkolnych w sporcie szkolnym** w zakresie ustalonym przez lekarza kwalifikującego ucznia do odpowiedniej grupy.

2./ Pod pojęciem "sport szkolny" rozumie się **wszelkie zajęcia sportowe: szkolne, lekcyjne, pozalekcyjne i pozaszkolne (treningi, sprawdziany, zawody itp.)**, których program (dyscypliny, konkurencje, wiek uczestników, obciążenia startowe) jest zgodny z realizowanym w szkole programem wychowania fizycznego określonym Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie **podstawy programowej** wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. Nr 4, poz. 17 z 2010 r. z późn. zmianami) i Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 19 sierpnia 2010 r. w sprawie **dopuszczalnych form realizacji dwóch godzin obowiązkowych zajęć wychowania fizycznego** (Dz. U. z dnia 26 sierpnia 2010 r.) oraz ustalonym co roku przez Zarząd Szkolnego Związku Sportowego i zatwierdzanym przez Ministerstwo Sportu i Turystyki **systemem zawodów w sporcie szkolnym**, w tym w ramach Igrzysk Dzieci, Igrzysk Młodzieży Szkolnej i Licealiady.

3./ Dokumentem stwierdzającym dopuszczenie do zawodów jest **imienna lista uczniów sporządzona i potwierdzona przez dyrektora szkoły lub lekarza sprawującego opiekę profilaktyczną**. Podstawowym źródłem informacji w tym zakresie i podstawą do sporządzenia list dopuszczających do określonych zajęć jest **aktualna dokumentacja o badaniach profilaktycznych, z adnotacją o kwalifikacji ucznia do określonej grupy**. Dane te znajdują się w dokumentacji medycznej pielęgniarki lub higienistki szkolnej, sprawującej opiekę zdrowotną w danej szkole. Wskazane jest, aby nauczyciel wychowania fizycznego współpracował z pielęgniarką lub higienistką szkolną w sprawie kwalifikacji do zajęć wychowania fizycznego sportu szkolnego i w razie potrzeby z lekarzem podstawowej opieki zdrowotnej, który przeprowadza badania profilaktyczne u uczniów i przekazywał im swoje uwagi i spostrzeżenia odnośnie poszczególnych uczniów.

Zgodnie z opracowanymi w 2003 r. w Instytucie Matki i Dziecka (ze środków Ministerstwa Zdrowia) standardami w profilaktycznej opiece zdrowotnej nad uczniami sprawowanej przez pielęgniarkę lub higienistkę szkolną jest ona zobowiązana do: „Przekazywania informacji o kwalifikacji lekarskiej do wychowania fizycznego i sportu szkolnego oraz współpracy z nauczycielami wychowania fizycznego w tym:

- a) Przekazywanie (po zakończeniu profilaktycznych badań lekarskich), nauczycielom wychowania fizycznego (wf) informacji o kwalifikacji lekarskiej uczniów do grupy na zajęciach wf oraz zaleceń lekarskich dotyczących udziału w tych zajęciach.
- b) Dokonywanie, w pierwszym miesiącu każdego roku szkolnego, we współpracy z nauczycielami wf, analizy kwalifikacji uczniów do grupy na zajęciach wf, odnotowanie symbolu tej grupy w liście klasowej.
- c) Dokumentowanie w Karcie zdrowia ucznia długotrwałych (1 miesiąc i dłużej) oraz częstych, krótszych zwolnień z zajęć wf. Ustalenie z nauczycielem wf zasad postępowania w stosunku do tych uczniów, na podstawie opinii lekarza.

4./ W świetle tych ustaleń nie należy domagać się przeprowadzania przez lekarza każdorazowo badań przed kolejnymi zawodami i potwierdzenia tego faktu na zbiorowej liście jak też aby badania te były przeprowadzane przez lekarza specjalistę z zakresu medycyny sportowej. Niezbędne kwalifikacje w tym zakresie posiada lekarz podstawowej opieki zdrowotnej.

5./ Uczniów startujących w sporcie szkolnym nie obejmuje Rozp. Min. Zdr. z dnia 14 kwietnia 2011 r w sprawie trybu orzekania do uprawiania danego sportu przez dzieci i młodzież do ukończenia 21 r.ż. oraz zawodników pomiędzy 21 a 23 r. ż. (Dz. U 20011 nr 88, poz. 500). Rozporządzenie to dotyczy zawodników i określonej dyscypliny sportu.

6.) Ww. ustalenia dotyczą wszelkich zawodów sportowych dla młodzieży szkolnej organizowanych między innymi dla Szkolnych i Uczniowskich Klubów Sportowych (bez względu na ich status prawny, o ile uczestniczy w nich młodzież szkolna) i spełniają one wymogi określone w pkt. 2 niniejszego komunikatu.

**Załącznik do komunikatu SZS**

**(fragment ww publikacji Instytutu Matki i Dziecka autorstwa A. Oblacińskiej i B. Woynarowskiej)**

Rodzaje grup na zajęciach wychowania fizycznego i charakterystyka uczniów tych grupach:

Grupa / podgrupa Symbol nazwa	Charakterystyka uczniów	Udział w zawodach sportowych i sprawdzianach
A Zdolni do wf bez ograniczeń A <sub>s</sub> Uprawiający sport w szkole lub poza szkołą	Uczniowie 1. Bez odchyień w stanie zdrowia i rozwoju; 2. Z niektórymi odchyleniami w stanie zdrowia, gdy ich rodzaj i stopień nie stanowią przeciwwskazań do udziału w zajęciach wf, nie wymagają ograniczeń, zajęć dodatkowych lub specjalnej uwagi ze strony nauczyciela wf	Bez ograniczeń
B Zdolni do wf z ograniczeniami i/lub wymagający specjalnej uwagi nauczyciela wf	Uczniowie z odchyleniami w stanie zdrowia i rozwoju, którzy wymagają : 1. Pewnych ograniczeń w zakresie obowiązujących zajęć, prowadzonych w niekorzystnych warunkach 2. Specjalnej uwagi nauczyciela wf, indywidualnego traktowania np. ze względu na większe ryzyko urazu; 3. Aktywnego udziału nauczyciela wf w wyrównywaniu korekcji lub leczeniu niektórych zaburzeń	Ewentualne ograniczenia ustalone indywidualnie w zależności od stanu zdrowia
B <sub>k</sub> Zdolni do wf z ograniczeniem, wymagający dodatkowych zajęć ruchowych korekcyjnych	Uczniowie, którzy ze względu na stan zdrowia wymagają dodatkowych zajęć ruchowych, w tym także korekcyjnych	j.w.
C Niezdolni do zajęć wf	Uczniowie, których stan zdrowia uniemożliwia czasowo lub długotrwale udział w zajęciach wf	Niezdolni do udziału w zawodach
C <sub>1</sub> Niezdolni do wf uczestniczący w zajęciach rehabilitacyjnych	Uczniowie uczestniczący w zajęciach rehabilitacyjnych lub w innej formie terapii ruchowej poza szkołą	j.w

Ewentualne zmiany i uaktualnienia dotyczące powyższych kwestii będą zamieszczane na naszej stronie internetowej.

