



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



Urząd Marszałkowski
Województwa Lubuskiego

**KALENDARZ SZKOLNYCH
IMPREZ SPORTOWYCH
LUBUSKA OLIMPIADA MŁODZIEŻY**

na rok szkolny 2022-2023



Zielona Góra wrzesień 2022 rok

Opracowanie

Zbigniew Bermes

Skład komputerowy

Zbigniew Bermes
Paweł Wierzbicki

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:

	Strona
Do Przewodniczących Samorządów, Starostów, Prezydentów, Burmistrzów, Wójtów, Dyrektorów Szkół, Nauczycieli Wychowania Fizycznego, Rodziców, Działaczy i Uczniów	5
Zasady współzawodnictwa sportowego w roku szkolnym – regulamin ogólny	6
IGRZYSKA DZIECI wykaz dyscyplin, szczegółowe przepisy gier i lekkiej atletyki	11
IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ wykaz dyscyplin, szczegółowe przepisy gier i lekkiej atletyki	36
LICEALIADA wykaz dyscyplin, szczegółowe przepisy gier i lekkiej atletyki	51
Podział województwa lubuskiego na rejony, półfinały	68
Współzawodnictwo sportowe Zasady awansowania, terminarz, system rozgrywania zawodów	70
Regulamin punktacji generalnej	71
Sprawy finansowe	73
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.)	77
Wyjaśnienie Zarządu Głównego Szkolnego Związku Sportowego w sprawie wymaganych badań lekarskich dopuszczających młodzież szkolną do zawodów	79

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 **2022-2023** 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 istotna 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 2022-2023**, w trzech kategoriach wiekowych:

IGRZYSKA DZIECI	rocznik 2010 i młodsi
IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ	rocznik 2008-2010
LICEALIADA	rocznik 2003 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 2022/2023

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 2010 roku i młodszy

Dyscypliny podstawowe ogólnopolskie:

1. Koszykówka
2. Piłka siatkowa
3. Piłka ręczna
4. Unihokej
5. Piłka nożna
6. Lekkoatletyka:
 - 6.1. Czwórbój lekkoatletyczny
 - 6.2. Drużynowe biegi przełajowe
 - 6.3. Sztafetowe biegi przełajowe
 - 6.4. Trójbój lekkoatletyczny / rocznik 2012 i młodszy/
 - 6.5. **Festiwal Sztafet***
7. Tenis stołowy
8. Badminton
9. Szachy
10. Pływanie
11. Koszykówka 3 x 3
12. **Rugby TAG***

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

13. **Lekka atletyka indywidualna - Dzieci Starsze***
14. **Indywidualne Biegi Przełajowe***

Uwaga! Zawody będą rozgrywane przy zwiększonych środkach finansowych

IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ

dla uczniów ur. w latach 2008 – 2009

Dyscypliny podstawowe ogólnopolskie:

1. Koszykówka
2. Piłka siatkowa
3. Piłka ręczna
4. Unihokej
5. Piłka nożna
6. Lekkoatletyka:
 - 6.1 Drużynowe biegi przełajowe
 - 6.2 Szkolna Drużynowa Liga Lekkoatletyczna
 - 6.3 Sztafetowe biegi przełajowe
 - 6.4 Festiwal Sztafet*
7. Tenis stołowy
8. Badminton
9. Szachy
10. Pływanie
11. Koszykówka 3 x 3

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

12. Lekka atletyka indywidualna – Młodzik*
13. Indywidualne Biegi Przełajowe*

Uwaga! Zawody będą rozgrywane przy zwiększonych środkach finansowych

LICEALIADA

dla uczniów ur. w latach 2003 i młodszy

Dyscypliny podstawowe ogólnopolskie:

1. Koszykówka
2. Piłka siatkowa
3. Piłka ręczna
4. Unihokej
5. Piłka nożna
6. Lekkoatletyka:
 - 6.1 Drużynowe biegi przełajowe
 - 6.2 Szkolna Liga Lekkoatletyczna
 - 6.3 Sztafetowe biegi przełajowe
 - 6.4 Festiwal Sztafet*
7. Tenis stołowy
8. Badminton
9. Szachy
10. Koszykówka 3 x 3 / rocznik 2006 i młodszy/

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

11. Lekka atletyka indywidualna – Junior*
12. Indywidualne Biegi Przełajowe*

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 zachowań patologicznych 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 rozesłanie 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 całorocznej działalności umożliwiający udział we współzawodnictwie każdemu uczniowi.
- 4.2. **Gminne i powiatowe** - przeprowadzane jako system całorocznych 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 2010 i młodszy).
 - 5.3.2. Igrzyska Młodzieży Szkolnej - (dla uczniów ur. w latach 2008-2009).
 - 5.3.3. Licealiada – (dla uczniów ur. w latach 2003 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 2021/2022 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)
- 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 Kultury,

Dziedzictwa Narodowego i Sportu., 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.

WSPÓŁZAWODNICTWO SPORTOWE SZKÓŁ LUBUSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY rok szkolny 2022-2023

W skład wchodzi następujące dyscypliny i zawody sportowe

IGRZYSKA DZIECI rocznik 2010 i młodszy

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 jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 i młodszy.
- 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 (-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.

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 2010 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 rezerwowy,
- 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 2010 i młodsi.
- 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 kategoryczny 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 2010 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

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 i młodsi.
- 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: korkotrapki, 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 półłuk 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. 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 2010 i młodszy.
- 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 podstawowej urodzonych w 2010 i młodszy.
- Zespół liczy:
 - 2 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa,
 - 2 chłopców + 1 zawodnik 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

1. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 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 ChessArbiter.

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 2010 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:

- w zawodach startują uczniowie jednej szkoły urodzeni w latach 2010 i młodszy.
- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej

II. Przepisy gry

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem (wysokość – 2,60 m), boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (4 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik),
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się piłką do gry w koszykówkę o rozmiarze 5,
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,
- rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu, drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki,
- czas gry wynosi 8 minut, zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych,
- drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,

- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednonominutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi,
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym lub dwoma (gdy rzut był zza łuku),
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki,
- nie przyznaje się rzutów za faul w ataku,
- zmiana posiadania piłki przez którąkolwiek z drużyn, następująca po sytuacji martwej piłki (aut, faul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny,
- za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne,
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”),
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę; jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk,
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony,
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora.
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakikolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki,

III. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-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.

RUGBY TAG

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się przez system rejestracji szkół www.srs.szs.pl

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 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 (rzucana) 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 łapać 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 kontem 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 przyczepienia 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 broniącej 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 faul

- 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 łapać 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 wznowiana.

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://pzigby.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 2010 i młodszy.

II. Program zawodów:

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

III. Sposób przeprowadzenia zawodów

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

Bieg 60 m

- bieg będzie rozgrywany w seriach na czas,
- zawodnicy startują z bloków i powinni biec po przydzielonym im torze od startu do mety,
- zawodnik zostaje wyeliminowany z biegu po trzecim 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.

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.

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 8 + 1 rezerwa uczniów/uczennic, urodzonych w 2010 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. 2010 i młodsi | 8 x 800 m |
| – chłopcy | ur. 2010 i młodsi | 8 x 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 + 1 rezerwa uczniów/uczennic, urodzonych w 2010 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. 2010 i młodsi | 6 x 1000 m |
| – chłopcy | ur. 2010 i młodsi | 6 x 1000 m |

- Dystanse dostosowane do warunków terenowych, ukształtowania terenu i innych czynników,
- Start wspólny w poszczególnych kategoriach, z tym, że drużyny ustawiają się w rzędach po 6 zawodników; wyznaczeni przez nauczyciela liderzy na linii startu, pozostali zawodnicy, wg ustaleń drużyn, za nimi. 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 kółkach lekkoatletycznych.

LEKKA ATLETYKA – DZIECI STARSZE

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

I. Uczestnictwo:

Uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2010 i młodsi, którzy na zawodach powiatowych zajęli miejsca I-IV w danej konkurencji.

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

II. Konkurencje:

Dziewczęta: 60 m, 300 m, 600 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 z podaniem konkurencji 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.

TRÓJBÓJ LEKKOATLETYCZNY

(ZAWODY ZOSTANĄ PRZEPROWADZONE PO UZYSKANIU DODATKOWEGO DOFINANSOWANIA Z MS i T)

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 2011 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 falstartcie zachowując prawo startu w następnych konkurencjach.

Skok w dal

- strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą.
- szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm.
- końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina.
- każdy zawodnik ma prawo do 3 prób.
- pomiaru dokonujemy od najbliższego śladu zostawionego przez czubek buta w strefie.
- jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy.
- pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

Rzut piłką palantową

- rzuty wykonuje się w dowolny sposób prawą lub lewą ręką, z miejsca lub rozbiegu.
- każdy startujący zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego, a następnie trzy rzuty w konkursie następujące po sobie.
- odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia sędzia z dokładnością do 0,5 m.
- liczy się najlepszy rezultat.
- pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika.

IV. Punktacja:

- wyniki przelicza się na punkty według tabel trójbojowych.
- suma osiągniętych punktów za trzy konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika.
- na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 4 najlepszych zawodników (z 5 startujących).
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik w trójboju najlepszego zawodnika, a jeżeli to nie wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

FESTIWAL SZTAFET

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się przez system rejestracji szkół 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 młodsi)

- **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),

- 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 2022-2023

W skład wchodzi następujące dyscypliny i zawody sportowe

IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ rocznik 2008-2009

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 nieuwjętych 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 2008-2009.
- 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 2008-2009.
- zespół liczy 12 zawodników.

II. Przepisy gry:

- Wysokość siatki:

dziewczeta:	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 2008-2009.
- 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 2008-2009,
- 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,
- obuwie: korkotrapki, 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 półkół 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. 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:

- drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2008-2009,
- 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 2008-2009.
- 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	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 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 rocznik 2008-2009,
- zespół liczy:
 - 2 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa,
 - 2 chłopców + zawodnik 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

- drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2008-2009,
- 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.

I. Uczestnictwo:

W zawodach startują zespoły szkolne, w skład których wchodzi: 6-8 dziewcząt lub 6-8 chłopców urodzonych w latach 2008-2009.

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.

I. Uczestnictwo

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców, drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w latach 2008-2009.

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,
- drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik), 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 podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi,
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym lub dwoma (gdy rzut był zza łuku),
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki,
- nie przyznaje się rzutów za faul w ataku,
- zmiana posiadania piłki przez którąkolwiek z drużyn, następująca po sytuacji martwej piłki (aut, faul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny,
- za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne,
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznawia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”),
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę; jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk,
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony,
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora.
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki,

III. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-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.

ZAWODY LEKKOATLETYCZNE

IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNE

SZKOLNA LIGA DRUŻYNOWA LEKKOATLETYCZNA

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

I. Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie szkoły rocznik 2007 – 2008,
- zespół liczy maksymalnie 16 zawodników/ czek.
- zawodniczka/k ma prawo startu w jednej konkurencji i sztafecie (z wyłączeniem biegów 600, 1000 m K i M),
- szkoła ma prawo wystawić nie więcej niż 3 zawodników w 1 konkurencji i jedną sztafetę.

Sposób realizacji:

- biegi w seriach na czas
- w konkurencjach technicznych po 4 próby

II. Program zawodów

Na zawodach niższego szczebla niż wojewódzki organizatora ustalają program dostosowany do możliwości bazowych wybierając konkurencje z poniżej wymienionych:

Na finałach wojewódzkich i ogólnopolskich rywalizacja odbywa się we wszystkich konkurencjach. Zaleca się, aby finały wojewódzkie odbywały się z elektronicznym pomiarem czasu, wiatromierzem, aby wyniki zawodów mogły być zaliczone do tabel PZLA.

Konkurencje dziewcząt:

Blok szybkościowy: 100 m, 300 m, 80 m ppł., 200m ppł. - finał wojewódzki,

Blok wytrzymałościowy: 600 m, 1000 m

Blok skocznościowy: skok w dal, skok wzwyż

Blok rzutów: rzut oszczepem (500 g), pchnięcie kulą (3 kg), rzut dyskiem (0,75 kg)

Sztafeta 4 x 100 m

Konkurencje chłopców:

Blok szybkościowy: 100 m, 300 m, 110 m ppł., 200m ppł. - finał wojewódzki,

Blok wytrzymałościowy: 600 m, 1000 m

Blok skocznościowy: skok w dal, skok wzwyż

Blok rzutów: rzut oszczepem (600 g), pchnięcie kulą (5 kg), rzut dyskiem (1 kg)

Sztafeta 4 x 100 m

Rozstaw i wysokość płotków dla młodzika:

Dziewczęta – wysokość 76,2 rozstaw – 12 – 8 – 12

Chłopcy – wysokość 91,4 rozstaw – 13,60 – 8,90 – 16,30

III. Punktacja

- osiągnięte w bezpośredniej rywalizacji wyniki przelicza się na punkty wg tabel punktowych,
- na wynik drużyny składa się 12 (lub mniej) wyników tj. po 2 najlepsze wyniki z każdego z bloków (szybkościowy, wytrzymałościowy, skocznościowy, rzutowy) oraz 4 najlepsze z pozostałych (w tym ewentualnie sztafeta jeśli punkty za nią uzyskane są wyższe od 4 pozostałych),
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decydują wynik przeliczony na punkty najlepszego zawodnika, jeżeli to nie wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

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 8 + 1 rezerwa uczniów/uczennic, urodzonych w 2008-2009.
- 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. 2008-2009 | 8 x 800 m |
| – chłopcy | ur. 2008-2009 | 8 x 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 + 1 rezerwa uczniów/uczennic, urodzonych w 2008-2009.
- 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. 2008-2009 6 x 1000 m
- chłopcy ur. 2008-2009 6 x 1500 m
- Dystanse dostosowane do warunków terenowych, ukształtowania terenu i innych czynników.
- 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.

II. Program zawodów:

LOM – młodzicy

100m., 300m., 600m., 1000m., 2001m., 4x100m. w dal, wzwyż, kula (5kg)

LOM – młodziczki

100m., 300m., 600m., 1000m., 4x100m. w dal, 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 600m. lub dłuższym wyklucza jego udział w innej konkurencji indywidualnej,

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

FESTIWAL SZTAFET

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się przez system rejestracji szkół www.srs.szs.pl

I. Uczestnictwo:

- W zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców
- Jedna sztafeta składa się z 5 uczniów/uczenic (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 (2008-2009)
- **dziewczeta** - 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),
- 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 2022-2023

W skład wchodzi następujące dyscypliny i zawody sportowe

LICEALIADA rocznik 2003 i młodsi

uczniowie dziennych szkół średnich

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:

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2003 r. i młodsi (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 (-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:

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2003 r. i młodsi (szkoły dzienne),
- zespół liczy 12 zawodników (w turnieju).

II. Przepisy gry:

Wysokość siatki:

- dziewczęta: 224 cm
- chłopcy: 243 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:

- zawody przeprowadzane są osobno w kategoriach dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2003 r. i młodsi (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 2003 r. i młodszy (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: korkotrampki, 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 półłuk 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. 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 2003 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 2003 r. i młodszy (szkoły dzienne).
- 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	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 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 szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2003 r. i młodszy (szkoły dzienne).
- 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 2003 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.

I. Uczestnictwo

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej urodzeni w 2005 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,
- drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik), 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 jednonominutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi,
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym lub dwoma (gdy rzut był zza łuku),
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki,
- nie przyznaje się rzutów za faul w ataku,
- zmiana posiadania piłki przez którąkolwiek z drużyn, następująca po sytuacji martwej piłki (aut, faul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny,
- za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne,

- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkolem bez szarzy”),
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę; jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk,
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony,
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora.
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sto sekundowej, przerwy na żądanie; jakikolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki,

III. Punktacja

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. jeżeli dwie (2) lub więcej drużyn ma równą liczbę punktów po rozegraniu wszystkich meczów w danej grupie, to o kolejności miejsc decyduje (-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.

ZAWODY LEKKOATLETYCZNE

LICEALIADA

SZKOLNA LIGA LEKKOATLETYCZNA

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

I. Uczestnictwo:

- zawody rozgrywane są w dwóch rzutach: jesiennym i wiosennym,
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły rocznik 2001 i młodsi (szkoły dzienne),
- zespół liczy maksymalnie 16 zawodników/czek.,
- zawodniczka/k ma prawo startu w jednej konkurencji i sztafecie (z wyłączeniem biegów 800, 1500 m K i M),
- szkoła ma prawo wystawić nie więcej niż 3 zawodników w 1 konkurencji i jedną sztafetę.

Sposób realizacji:

- biegi w seriach na czas,
- w konkurencjach technicznych po 4 próby.

II. Program zawodów:

Na zawodach niższego szczebla niż wojewódzki, organizatorzy ustalają program dostosowany do możliwości bazowych wybierając konkurencje z poniżej wymienionych.

Na finałach wojewódzkich rywalizacja odbywa się we wszystkich konkurencjach. Zaleca się, aby finały wojewódzkie odbywały się z elektronicznym pomiarem czasu, wiatromierzem, aby wyniki zawodów mogły być zaliczone do tabel PZLA.

Dziewczęta:

Blok szybkościowy: 100 m, 200 m, 400m,

Blok wytrzymałościowy: 800 m, 1500 m,

Blok skocznościowy: skok w dal, skok wzwyż

Blok rzutów: pchnięcie kulą 3 kg*, 4 kg*, rzut dyskiem 1 kg, rzut oszczepem 500g*, 600g*

Sztafeta 4 x 100 m

Chłopcy:

Blok szybkościowy: 100 m, 200 m, 400m,

Blok wytrzymałościowy: 800m, 1500 m,

Blok skocznościowy: skok w dal, skok wzwyż

Blok rzutów: pchnięcie kulą 5 kg*, 6 kg*, 7,26 kg* rzut dyskiem 1,5 kg*, 1,75 kg*, 2 kg*, rzut oszczepem 700 g*, 800 g*,

Sztafeta 4 x 100 m,

(* odpowiednia kategoria wiekowa)

III. Punktacja

- osiągnięte w bezpośredniej rywalizacji wyniki przelicza się na punkty wg tabel punktowych,

- na wynik drużyny składa się 12 (lub mniej) wyników tj. po 2 najlepsze wyniki z każdego z bloków (szybkościowy, wytrzymałościowy, skocznościowy, rzutowy) oraz 4 najlepsze z pozostałych (w tym ewentualnie sztafeta, jeśli punkty za nią uzyskane są wyższe od 4 pozostałych),
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decydują wynik przeliczony na punkty najlepszego zawodnika, jeżeli to nie wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

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 z 8 + 1 rezerwa uczniów/uczennic, urodzonych w 2003 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. 2003 r. i młodszy | 8 x 1000 m |
| – chłopcy | u. 2003 r. i młodszy | 8 x 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 + 1 rezerwa uczniów/uczennic, urodzonych w 2003 i młodszych.
- 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. 2003 r. i młodszy | 6 x 1000 m |
| – chłopcy | u. 2003 r. i młodszy | 6 x 1000 m |

- dystanse dostosowane do warunków terenowych, ukształtowania terenu i innych czynników,
- 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

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 400m i dłuższym wyklucza udział w innym biegu.

II. Program zawodów:

- Licealiada (2003 i młodsi)
- **dziewczęta** - 4 x 100m, 4 x 400 m
- **chłopcy** - 4 x 100m, 4 x 400 m
- 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.

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., 4x100m. w dal, wzwyż, kula (4kg)

LOM – juniorzy młodsi

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

LOM – juniorki młodsze

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

II. Uczestnicy:

- 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 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

Niegosławice

Szprotawa

Wymiarki

Żagań

POWIAT NOWOSOLSKI

Gminy:

Nowa Sól – miasto

Bytom Odrzański

Kolsko

Kozuchów

Nowa Sól

Nowe Miasteczko

Otyń

Siedlisko

POWIAT GORZOWSKI

Gminy:

Kostrzyn n/Odrą

Bogdaniec

Deszczno

Kłodawa

Santok

Lubiszyn

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

Witnica

POWIAT SŁUBICKI

Gminy:

Słubice

Rzepin

Ośno Lubuskie

Cybinka

Górzycza

POWIAT SULĘCIŃSKI

Gminy:

Sulęcín

Lubniewice

Torzým

Krzeszyce

Słońsk

POWIAT STRZELECKO-DREZDENECKI

Gminy:

Strzelce

Drezdenko

Dobiegńew

Stare Kurowo

Zwierzyń

POWIAT WSCHOWSKI

Gminy:

Wschowa

Sława

Szlichtyngowa

PODZIAŁ POWIATÓW NA REJONY I PÓŁFINAŁY

I PÓŁFINAŁ

Rejon I

Powiat Zielona Góra

Powiat Krośńieński

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

Ze względu na niestabilną sytuację w placówkach oświatowych, ograniczenia w dostępie do obiektów sportowych oraz obostrzenia sanitarne wynikające ze stanu pandemii nasze działania muszą być planowane z uwzględnieniem tych uwarunkowań.

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

Nasza propozycja na **NOWY ROK SZKOLNY 2022/2023** w formie załącznika do niniejszego kalendarza dostępna na stronie związku www.szs-lubuskie.pl

- **SZCZEGÓŁOWY I AKTUALIZOWANY TERMINARZ POSZCZEGÓLNYCH ETAPÓW ZAWODÓW DOSTĘPNY BĘDZIE NA NASZEJ STRONIE WWW.SZS-LUBUSKIE.PL**
- **PYTANIA I WĄTPLIWOSCI PROSIMY KIEROWAĆ DROGĄ MAILOWĄ BIURO@SZS-LUBUSKIE.PL I TELEFONICZNĄ 512 125 501**

UWAGI!

TERMINY ZAWODÓW MUSZĄ BYĆ PODANE NA 7 DNI PRZED PRZEZ ORGANIZATORA W FORMIE ELEKTRONICZNEJ NA STRONIE 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 LUB U ORGANIZATORA.

REGULAMIN PUNKTACJI GENERALNEJ

Zakres współzawodnictwa.

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

1. PUNKTACJĘ GENERALNĄ SZKÓŁ:

- a/ IGRZYSKA DZIECI
- b/ IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ
- c/ LICEALIADA

2. PUNKTACJĘ GENERALNĄ POWIATÓW, MIAST, GMIN

1. PUNKTACJA SZKÓŁ:

Obliczana będzie na podstawie komunikatów końcowych przesłanych do biura SZS ZIEMIA LUBUSKA od szczebla powiatowego do finału wojewódzkiego ze wszystkich dyscyplin ujętych w niniejszym regulaminie

2. PUNKTACJA POWIATÓW, MIAST, GMIN:

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

Szkoły, które zarejestrowały się do zawodów, a z przyczyn obiektywnych nie mogą uczestniczyć w zawodach i nie zgłoszą tego faktu do SZS ZIEMIA LUBUSKA na 3 dni przed terminem zawodów będą ukarane odjęciem 100 pkt. w klasyfikacji generalnej szkół.

Podstawą naliczenia punktów do współzawodnictwa są komunikaty końcowe z przeprowadzonych zawodów sportowych, każdego szczebla oraz rejestracja szkoły w SRS do każdego szczebla zawodów łącznie z zawodami powiatowymi.

**PUNKTACJA GENERALNA
LUBUSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY**

Punkty	Etap	Miejsce
100	Finał Wojewódzki	I
80	Finał Wojewódzki	II
65	Finał Wojewódzki	III
55	Finał Wojewódzki	IV
45	Półfinały/eliminacje	V-VIII
35	Rejony	IX-XIV
20	Miejsca w zawodach finałowych LA	XV ...
10	Zawody powiatowe	wszystkie

**PUNKTACJA POMOCNICZA
INDYWIDUALNYCH ZAWODÓW LEKKOATLETYCZNYCH**

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

Zdobyte punkty	Lekka atletyka indywidualna
9	I miejsce w konkurencji
8	-
7	II
6	III
5	IV-VI
4	VII-X
3	XI-XII
2	XIII-XIV
1	XV-

ZASADY FINANSOWANIA PRZEZ SZS ZIEMIA LUBUSKA ZAWODÓW LUBUSKIEJ OLIMPIADY MŁODZIEŻY

STAWKI SĘDZIOWSKIE

ZOSTANA OPUBLIKOWANE na stronie związku www.szs-lubuskie.pl po podpisaniu umów z Ministerstwem Sportu i Turystyki oraz Urzędem Marszałkowskim Województwa

**WARUNKIEM WYPŁATY RYCZAŁTU JEST DOSTARCZENIE
DO SZS ZIEMIA LUBUSKA KOMUNIKATU Z ZAWODÓW.**

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 zakładka pliki 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

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

BĘDĄ PODLEGAŁY ROZLICZENIU.

INNE KOSZTY ORGANIZACYJNE

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

- | | |
|---------------------|--|
| | – dyplomy
<i>odbior w biurze lub wysyłka na podany adres przez organizatora</i> |
| ETAPY | |
| ELIMINACYJNE | – sędziowie
– obsługa medyczna
– obsługa techniczna
– napoje
– medale, dyplomy, puchary
<i>odbior w biurze lub wysyłka na podany adres przez organizatora</i> |
| FINAŁY | – sędziowie |
| WOJEWÓDZKIE | – obsługa medyczna
– obsługa techniczna
– 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 2022/2023

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

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 sędziowsko, medycznej i technicznej z 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, wyposażoną 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 komunikat organizacyjny zawodów.
6. Szkoły powinny potwierdzać udział na stronie www.srs.szs.pl
7. Organizator bezpośredni za zorganizowanie zawodów otrzyma wynagrodzenie wypłacone na podstawie umowy zlecenia.

8. Bezpośredni organizator podczas weryfikacji na zawodach zbiera listy zgłoszeniowe szkół/ zawodników. Powinien także sprawdzać legitymacje zawodników.
9. Zachęcamy do zapraszania na zawody przedstawicieli władz lokalnych.

II. Rozliczenie zawodów:

1. Bezpośredni organizator rozlicza się z zawodów do 7 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):

**„ZA 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

Dz. U. 2013 poz. 1248 z dnia 28 października 2013 r.

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA ZDROWIA¹ z dnia 24 września 2013 r.

w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu podstawowej opieki zdrowotnej

Na podstawie art. 31d ustawy z dnia 27 sierpnia 2004 r. o świadczeniach opieki zdrowotnej finansowanych ze środków publicznych (Dz. U. z 2008 r. Nr 164, poz. 1027, z późna. zm.²) zarządza się, co następuje:

§ 1. Rozporządzenie określa:

- 1) wykaz oraz warunki realizacji świadczeń gwarantowanych z zakresu podstawowej opieki zdrowotnej, zwanych dalej „świadczeniami gwarantowanymi”;
- 2) poziom finansowania przejazdu środkami transportu sanitarnego w przypadkach niewymienionych w art. 41 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 27 sierpnia 2004 r. o świadczeniach opieki zdrowotnej finansowanych ze środków publicznych, zwanej dalej „ustawą”.

§ 2. Świadczenia gwarantowane obejmują:

- 1) świadczenia lekarza podstawowej opieki zdrowotnej;
- 2) świadczenia pielęgniarki podstawowej opieki zdrowotnej;
- 3) świadczenia położnej podstawowej opieki zdrowotnej;
- 4) świadczenia pielęgniarki lub higienistki szkolnej udzielane w środowisku nauczania i wychowania;
- 5) świadczenia nocnej i świątecznej opieki zdrowotnej;
- 6) transport sanitarny.

§ 3. 1. Wykaz świadczeń gwarantowanych, o których mowa w:

- 1) § 2 pkt. 1 oraz warunki ich realizacji są określone w załączniku nr 1 do rozporządzenia;
- 2) § 2 pkt. 2 oraz warunki ich realizacji są określone w załączniku nr 2 do rozporządzenia;
- 3) § 2 pkt. 3 oraz warunki ich realizacji są określone w załączniku nr 3 do rozporządzenia;
- 4) § 2 pkt. 4 oraz warunki ich realizacji są określone w załączniku nr 4 do rozporządzenia;
- 5) § 2 pkt. 5 oraz warunki ich realizacji są określone w załączniku nr 5 do rozporządzenia.

2. Świadczenia gwarantowane są udzielane zgodnie ze wskazaniami aktualnej wiedzy medycznej, z wykorzystaniem metod diagnostyczno-terapeutycznych innych niż stosowane w medycynie niekonwencjonalnej, ludowej lub orientalnej.

§ 4. 1. W zakresie koniecznym do wykonania świadczeń gwarantowanych świadczeniodawca zapewnia świadczeniobiorcy nieodpłatnie:

- 1) badania diagnostyczne, określone w części IV załącznika nr 1 do rozporządzenia;
- 2) leki i wyroby medyczne oraz środki pomocnicze.

¹ Minister Zdrowia kieruje działem administracji rządowej – zdrowie, na podstawie § 1 ust. 2 rozporządzenia Prezesa Rady Ministrów z dnia 18 listopada 2011 r. w sprawie szczegółowego zakresu działania Ministra Zdrowia (Dz. U. Nr 248, poz. 1495 i Nr 284, poz. 1672).

² Zmiany tekstu jednolitego wymienionej ustawy zostały ogłoszone w Dz. U. z 2008 r. Nr 216, poz. 1367, Nr 225, poz. 1486, Nr 227, poz. 1505, Nr 234, poz. 1570 i Nr 237, poz. 1654, z 2010 r. Nr 6, poz. 33, Nr 22, poz. 120, Nr 26, poz. 157, Nr 38, poz. 299, Nr 92, poz. 753, Nr 97, poz. 800, Nr 98, poz. 817, Nr 111, poz. 918, Nr 118, poz. 989, Nr 157, poz. 1241, Nr 161, poz. 1278 i Nr 178, poz. 1374, z 2010 r. Nr 50, poz. 301, Nr 107, poz. 679, Nr 125, poz. 842, Nr 127, poz. 857, Nr 165, poz. 1116, Nr 182, poz. 1228, Nr 205, poz. 1363, Nr 225, poz. 1465, Nr 238, poz. 1578 i Nr 257, poz. 1723 i 1725, z 2011 r. Nr 45, poz. 235, Nr 73, poz. 390, Nr 81, poz. 440, Nr 106, poz. 622, Nr 112, poz. 654, Nr 113, poz. 657, Nr 122, poz. 696, Nr 138, poz. 808, Nr 149, poz. 887, Nr 171, poz. 1016, Nr 205, poz. 1203 i Nr 232, poz. 1378, z 2012 r. poz. 123, 1016, 1342 i 1548 oraz z 2013 r. poz. 154, 879 i 983.

2. Przejazd środkami transportu sanitarnego w przypadkach niewymienionych w art. 41 ust. 1 i 2 ustawy jest finansowany w 40% ze środków publicznych w przypadku:

- 1) chorób krwi i narządów krwiotwórczych,
 - 2) chorób nowotworowych,
 - 3) chorób oczu,
 - 4) chorób przemiany materii,
 - 5) chorób psychicznych i zaburzeń zachowania,
 - 6) chorób skóry i tkanki podskórnej,
 - 7) chorób układu krążenia,
 - 8) chorób układu moczowo-płciowego,
 - 9) chorób układu nerwowego,
 - 10) chorób układu oddechowego,
 - 11) chorób układu ruchu,
 - 12) chorób układu trawiennego,
 - 13) chorób układu wydzielania wewnętrznego,
 - 14) chorób zakaźnych i pasożytniczych,
 - 15) urazów i zatruc,
 - 16) wad rozwojowych wrodzonych, zniekształceń i aberracji chromosomowych
- , gdy ze zlecenia lekarza ubezpieczenia zdrowotnego lub felczera ubezpieczenia zdrowotnego wynika, że świadczeniobiorca jest zdolny do samodzielnego poruszania się bez stałej pomocy innej osoby, ale wymaga przy korzystaniu ze środków transportu publicznego pomocy innej osoby lub środka transportu publicznego dostosowanego do potrzeb osób niepełnosprawnych.

§ 5. 1. Przepisy rozporządzenia stosuje się do świadczeń gwarantowanych udzielanych od dnia 1 stycznia 2014 r.

2. Do świadczeń gwarantowanych, udzielanych przed dniem 1 stycznia 2014 r., stosuje się przepisy dotychczasowe.

§ 6. Rozporządzenie wchodzi w życie po upływie 14 dni od dnia ogłoszenia.³⁾

Minister Zdrowia: B.A. Arłukowicz

³ Niniejsze rozporządzenie było poprzedzone rozporządzeniem Ministra Zdrowia z dnia 29 sierpnia 2010 r. w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu podstawowej opieki zdrowotnej (Dz. U. Nr 139, poz. 1139 i Nr 211, poz. 1642 oraz z 2010 r. Nr 208, poz. 1376), które traci moc z dniem wejścia w życie niniejszego rozporządzenia na podstawie art. 85 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 12 maja 2011 r. o refundacji leków, środków spożywczych specjalnego przeznaczenia żywieniowego oraz wyrobów medycznych (Dz. U. Nr 122, poz. 696, z 2012 r. poz. 95 i 742 oraz z 2013 r. poz. 766).

Komunikat Zarządu Głównego Szkolnego Związku Sportowego w sprawie dopuszczenia uczniów do zawodów szkolnych:

Podstawę niniejszych ustaleń stanowią:

1. Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 24 sierpnia 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. Bacińska, B. Wojnarowska,). 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 Główny Szkolnego Związku Sportowego i zatwierdzanym przez Ministerstwo Sportu i Turystyki **systemem zawodów w sporcie szkolnym**, w tym w ramach Igrzysk Młodzieży Szkolnej i Licealna.
- 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 (w) informacji o kwalifikacji lekarskiej uczniów do grupy na zajęciach w oraz zaleceń lekarskich dotyczących udziału w tych zajęciach.
- b) Dokonywanie, w pierwszym miesiącu każdego roku szkolnego, we współpracy z nauczycielami w, analizy kwalifikacji uczniów do grupy na zajęciach w, odnotowanie symbolu tej grupy w liście klasowej.
- c) Dokumentowanie w Karcie zdrowia ucznia długotrwałych (1 miesiąc i dłużej) oraz częstych, krótszych zwolnień z zajęć w. Ustalenie z nauczycielem w 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 Rop. Min. Zadr. 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 2011 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 ZG SZS

(fragment ww. publikacji Instytutu Matki i Dziecka autorstwa
A. Bacińskiej i B. Wojnarowskiej)

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 w bez ograniczeń As Uprawiający sport w szkole lub poza szkołą	Uczniowie 1. Bez odchylenia w stanie zdrowia i rozwoju; 2. Z niektórymi odchyleniami w stanie zdrowia, gdy ich rodzaj i stopień nie stanowią przeciwwskazań do udziału w zajęciach w, nie wymagają ograniczeń, zajęć dodatkowych lub specjalnej uwagi ze strony nauczyciela w	Bez ograniczeń
B Zdolni do w z ograniczeniami i/lub wymagający specjalnej uwagi nauczyciela w	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 w, indywidualnego traktowania np. ze względu na większe ryzyko urazu; 3. Aktywnego udziału nauczyciela w w wyrównywaniu korekcy lub leczeniu niektórych zaburzeń	Ewentualne ograniczenia ustalane indywidualnie w zależności od stanu zdrowia
B _k Zdolni do w w z ograniczeniem, wymagający dodatkowych zajęć ruchowych korekcyjnych	Uczniowie, którzy ze względu na stan zdrowia wymagają dodatkowych zajęć ruchowych, w tym także korekcyjnych	jw.
C Niezdolni do zajęć w w	Uczniowie, których stan zdrowia uniemożliwia czasowo lub długotrwale udział w zajęciach w w	Niezdolni do udziału w zawodach
C ₁ Niezdolni do w w uczestniczący w zajęciach rehabilitacyjnych	Uczniowie uczestniczący w zajęciach rehabilitacyjnych lub w innej formie terapii ruchowej poza szkołą	jw.

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

