

MINISTERSTWO SPORTU I TURYSTYKI
URZĄD MARSZAŁKOWSKI WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO
KURATORIUM OŚWIATY W KATOWICACH
ŚLĄSKI SZKOLNY ZWIĄZEK SPORTOWY



INFORMATOR PROGRAMOWY
ŚLĄSKIEGO SZKOLNEGO ZWIĄZKU SPORTOWEGO
NA ROK SZKOLNY 2024/2025

IGRZYSKA DZIECI/SPM
IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ/SPS
LICEALIADA/SPP

Katowice, wrzesień 2024 r.

SPIS TREŚCI

List Marszałka Województwa Śląskiego	3
List Śląskiego Kuratora Oświaty	3
Śląski system imprez sportowych dla dzieci i młodzieży szkolnej	3
Uchwała Zarządu Śląskiego SZS w sprawie składek członkowskich	13
Igrzyska Dzieci/SPM – program i terminarz zawodów Śląskiego SZS	14
Igrzyska Młodzieży Szkolnej/SPS – program i terminarz zawodów Śląskiego SZS.....	15
Licealiada/SPP – program i terminarz zawodów Śląskiego SZS	16
Regulaminy rozgrywek (alfabetycznie wg dyscyplin)	
badminton ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	17
biegi łyżwiarskie ID/SPM, IMS/SPS	17
czwórbój LA ID/SPM	18
drużynowe biegi przeł. ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP.....	19
festiwal sztafet ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	20
gry i zabawy ID/SPM.....	20
koszykówka ID/SPM	26
koszykówka IMS/SPS, Lic/SPP.....	27
koszykówka 3×3 ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	28
lekkoatletyka indywidualna ID/SPM	30
lekkoatletyka indywidualna IMS/SPS.....	30
lekkoatletyka – szkolna drużynowa liga LA IMS/SPS,	31
lekkoatletyka – szkolna liga LA Lic/SPP.....	31
narciarstwo biegowe ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	32
piłka nożna ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	32
piłka nożna halowa ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	33
piłka ręczna ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	35
piłka siatkowa – czwórki ID/SPM	36
piłka siatkowa IMS/SPS, Lic/SPP.....	37
pływanie drużynowe ID/SPM.....	37
pływanie drużynowe IMS/SPS, Lic/SPP	38
rugby TAG ID/SPM.....	39
siatkówka plażowa IMS/SPS, Lic/SPP	43
szachy ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	43
sztafetowe biegi przełajowe ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	44
tenis stołowy ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	44
trójbój LA ID/SPM	44
unihokej ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP	45
Regulamin współzawodnictwa sportowego szkół „O Puchar Marszałka Województwa Śląskiego” ..	47
Regulamin współzawodnictwa sportowego szkół „O Puchar Śląskiego Kuratora Oświaty”	48
Informacja o wykazie zawodów sportowych, które mogą być wymienione na świadectwie ukończenia szkoły podstawowej	50
Wykaz Rejonowych Organizatorów Sportu Szkolnego	51
Ważne adresy i telefony	55
Wzór zgody rodziców/ opiekunów prawnych na udział dziecka z zawodach	56



Województwo
Śląskie

Do Starostów, Prezydentów, Burmistrzów i Wójtów, Dyrektorów Szkół, Rad Pedagogicznych i Rodziców oraz Działaczy Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego

Zbliża się kolejny rok szkolny, który dla dzieci i młodzieży nie tylko z naszego regionu jest zawsze czasem szczególnym. Zdobyta na każdym poziomie nauczania wiedza ma bowiem procentować w przyszłości, już w życiu zawodowym, które stawia coraz to nowe wyzwania i wymagania. Nie sposób jednak im sprostać bez wysiłku. Co więcej, to właśnie aktywność fizyczna często jest kluczem do sukcesu.

Szkolny Związek Sportowy jest jedną z tych ważnych instytucji, które zaszczepiają ideę sportowej rywalizacji z wszelkim poszanowaniem jej zasad. Krzewienie kultury fizycznej i sportu jest szczególnym rodzajem misji, uczącej szacunku – począwszy od szkolnych boisk aż po olimpijskie areny. O czym nigdy nie wolno nam zapomnieć.

Województwo Śląskie promowanie i wspieranie idei sportu od dekad wpisuje w swoją strategię. Bynajmniej nie tylko jako gospodarz i organizator wielkich imprez pokroju Diamentowej Ligi, szczególnego w światowym kalendarzu wydarzeń lekkoatletycznego święta goszczącego na Stadionie Śląskim czy meczów piłki nożnej, gdy reprezentacja Polski pisała piękne karty historii w tej dyscyplinie triumfując w spotkaniach o awans do najbardziej prestiżowych rozgrywek jak mundial właśnie na murawie naszego kultowego Kotła Czarownic. Bo do sukcesu musi zawsze prowadzić pewna droga. Wychowanie w duchu fair play i szkolenie. Miejsca na podium nie przychodzą same. Sportowe szlachectwo, tradycja i wspomniana już historia zobowiązuje nas do wspierania tej drogi. Temu służy Program Klub, dzięki któremu możliwy jest nie tylko zakup sprzętu, ale również organizacja obozów sportowych, które są niezwykle ważnym ogniwem szkolenia, pełniącym przy tym rolę integracyjną. To również szansa na zwiększenie liczby zajęć. Tylko w tym roku samorząd województwa przy aprobacie Sejmiku przeznaczył na ten cel kwotę 2,5 mln zł rozdysponowaną pomiędzy 154 podmioty z całego regionu. W latach 2020-2024 na realizację Programu Klub przekazano łącznie kwotę 8,8 mln zł. Dofinansowanie otrzymało 591 organizacji. Prócz tego województwo sygnuje także cały wachlarz stypendiów i nagród marszałka dla sportowców, którzy uzyskali najwyższe laury podczas igrzysk olimpijskich, paraolimpijskich, mistrzostw świata i Europy we wszystkich kategoriach - seniora, młodzieżowca i juniora. Jest to forma podziękowania za promowanie województwa poprzez sport, do czego przykuwamy ogromną wagę, ale też czynnik motywujący zwłaszcza dla młodych sportowców.

Chcę zapewnić, że te wszystkie przykłady i instrumenty wsparcia będą miały swoją kontynuację. To nasz obowiązek i odpowiedź na zaufanie jakim nas obdarzacie.

W nowym roku szkolnym 2024/25 życzę Państwu wytrwałości, konsekwencji, satysfakcji z wykonywanej pracy mierzonej kolejnymi laurami nie tylko na sportowych arenach. Bądźcie zwycięzcami nie tylko w sporcie, ale w każdym aspekcie Waszego życia!

Wojciech Saługa

Marszałek Województwa Śląskiego



KURATORIUM
OŚWIATY
W KATOWICACH



„Motywacja jest tym, co pozwala zacząć. Nawyk jest tym, co pozwala wytrwać.”

Jim Ryun

Szanowni Państwo
Starostowie, Prezydenci, Burmistrzowie, Wójtowie,
Dyrektorzy Szkół, Nauczyciele,
Działacze Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego,
Szanowni Rodzice,


Sport jest ważną częścią naszego życia. Aktywność fizyczna nie tylko poprawia nasz wygląd czy kondycję, ale przede wszystkim wpływa zbawiennie na stan naszego zdrowia tak fizycznego, jak i psychicznego. W świecie pełnym obowiązków i stresu, siedzącego trybu życia ruch jest czymś niezbędnym – redukuje napięcia, dotlenia organizm, wyzwala serotoninę i endorfinę, czyli poprawia nasz nastrój.

Nie możemy również zapomnieć o tym jak sport wpływa na kształtowanie młodych umysłów. Aktywność fizyczna uczy samodyscypliny i wytrwałości. Pomaga radzenia sobie z emocjami. Gry zespołowe natomiast uczą dzieci współpracy, szacunku do reszty zespołu, ale i do rywali. Pozwalają otworzyć się na innych, zawierać przyjaźnie, pokonywać nieśmiałość.

Dlatego tak ważne jest budowanie właściwych wzorców u młodych ludzi, by ruch był ich zdrowym nawykiem! Właściwie zmotywowani z pewnością będą w stanie osiągnąć wiele, nie tylko dla innych (medale, tytuły, puchary), ale przede wszystkim dla siebie (zdrowie).

Dziękuję za Państwa zaangażowanie i wsparcie, które ma tak wielki wpływ na młodego człowieka, za poświęcony czas i serce włożone w pracę.

Na nadchodzący rok szkolny 2024/2025 życzę Państwu dużo siły, motywacji, pozytywnej energii i sukcesów, a także znalezienia wielu młodych talentów.

Śląski Kurator Oświaty

mgr Aleksandra Dyla

SZKOLNE MISTRZOSTWA WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO IGRZYSKA DZIECI/SPM, IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ/SPS I LICEALIADA/SPP

I. ZASIĘG IMPREZ

System imprez sportowych dla dziewcząt i chłopców – uczennic i uczniów szkół wszystkich typów w województwie śląskim – oparty jest na następujących szczeblach:

- zawody szkolne,
- zawody gminne, miejskie, powiatowe,
- zawody w rejonach,
- zawody wojewódzkie,
- zawody ogólnopolskie.

II. OBSŁUGA INFORMATYCZNA

Do obsługi informatycznej zawodów od szczebla gminy służy bezpłatny system rejestracji szkół (srs.szs.pl). Tylko uczestnicy zawodów wpisanych do systemu rejestracji szkół objęci są ubezpieczeniem od nieszczęśliwych wypadków.

W przypadku problemów z obsługą systemu można zwrócić się do Marka Majeranowskiego (tel. 505 336 708).

III. UCZESTNICTWO

Szkołę mogą reprezentować uczniowie, którzy w dniu zawodów są uczniami danej szkoły. W każdej dyscyplinie zespół tworzą uczniowie jednej szkoły.

W Igrzyskach Dzieci/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej szkołę mogą reprezentować uczniowie szkół podstawowych z rocznika 2012 i młodsi (za wyjątkiem gier i zabaw oraz trójboju, gdzie roczniki zostały określone oddzielnie).

W Igrzyskach Młodzieży Szkolnej/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Starszej szkołę mogą reprezentować uczniowie szkół podstawowych z roczników 2010-2011.

W Licealiadzie/zawodach Szkół Ponadpodstawowych szkołę mogą reprezentować uczniowie szkół ponadpodstawowych z rocznika 2005 i młodsi (za wyjątkiem drużynowych biegów przełajowych i koszykówki 3×3, gdzie roczniki zostały określone oddzielnie). Nie mogą brać w niej udziału słuchacze szkół dla pracujących.

W przypadku zespołów szkolno-przedszkolnych dzieci młodsze (z zerówek i przedszkoli) nie mogą uczestniczyć w zawodach.

Zespoły szkół ponadpodstawowych różnego typu stanowiące jedną jednostkę dydaktyczną występują w zawodach jako jeden zespół.

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa muszą się zarejestrować przez system rejestracji szkół **srs.szs.pl** nie później niż do 30 września 2024 r.

Zaleca się aktywizację jak największej liczby uczniów i unikanie startów jednego ucznia w rozgrywkach wielu dyscyplin.

IV. ORGANIZATORZY

1. Ogólne kierownictwo nad całością objętego niniejszym kalendarzem systemu współzawodnictwa w ramach sportu szkolnego sprawuje Śląski SZS, który realizuje swoje zadania przez grupę 16 Rejonowych Organizatorów Sportu Szkolnego. Ich zadaniem jest zarządzanie sportem szkolnym w rejonie SZS zgodnie z przyjętym podziałem województwa śląskiego

(patrz wykaz na końcu niniejszej publikacji). W ramach tych zadań przydziela się im następujące obowiązki:

- nadzór na organizacją zawodów szkolnych od poziomu zawodów rejonowych, przez półfinał wojewódzki, po zawody finałowe (wyznaczenie organizatora, zabezpieczenie środków, organizację obsługi sędziowskiej, zawiadomienie szkół, zapewnieni propagandy, rozliczenie imprezy itp.),
- budowaniu pozytywnych relacji z władzami samorządowymi, dyrekcjami szkół, nauczycielami wychowania fizycznego itp.,
- wspomaganie organizatorów sportu szkolnego na terenie gmin, miast i powiatów w organizacji systemów rozgrywek, pozyskiwaniu środków,
- udział w spotkaniach w siedzibie Śląskiego SZS, podczas których dokonuje się ustaleń dotyczących sportu szkolnego w województwie śląskim.

2. Na poszczególnych szczeblach zawodów bezpośrednimi organizatorami imprez są:

- **w szkole** – nauczyciele wychowania fizycznego,
- **w gminie/mieście** – Zarząd Gminny/Miejski SZS/ Gminny/Miejski Organizator Imprez Sportowych w porozumieniu z samorządem,
- **w powiecie** – Zarząd Powiatowy SZS / Powiatowy Organizator Imprez Sportowych w porozumieniu ze starostwem powiatowym,
- **w rejonie** – Rejonowy Organizator Sportu Szkolnego na zlecenie Śląskiego SZS,
- **w województwie** – Śląski Szkolny Związek Sportowy,
- **finały krajowe** – wojewódzki Szkolny Związek Sportowy na zlecenie SZS Zarządu Krajowego.

V. ETAPY ZAWODÓW

1. Zawody szkolne

Podstawowym zadaniem na szczeblu szkoły jest realizacja Szkolnych Igrzysk Sportowych (SIS) jako systemu całorocznej działalności sportowej w szkole. Ma ona zapewnić każdemu uczniowi możliwość udziału w zawodach sportowych; jest formą selekcji do sekcji specjalistycznych SKS oraz szczeblem eliminacji do zawodów międzyszkolnych. Program SIS powinien obejmować podstawowe dyscypliny sportowe oraz dyscypliny, które można przeprowadzić w warunkach szkolnych.

Zaleca się, aby w ramach zawodów na terenie szkoły aktywizować jak największą liczbę uczniów, a przy organizacji zajęć korzystać z programu Ministerstwa Sportu i Turystyki „SKS” oraz programów Ministerstwa Edukacji i Nauki MOS i MSS.

2. Zawody gminne, miejskie i powiatowe

Zawody odbywają się według jednolitego kalendarza imprez sportowych o mistrzostwo gminy, miasta i powiatu oraz o prawo reprezentowania swego środowiska w zawodach rejonowych i finałach wojewódzkich. W kalendarzu zawodów miejskich, gminnych lub powiatowych powinny znaleźć się zawody w tych dyscyplinach, w których przeprowadzane są zawody wojewódzkie, z uwzględnieniem specjalizacji szkół i warunków do przeprowadzenia zawodów. Zawody we wszystkich dyscyplinach na poziomie mistrzostw miasta, gminy i powiatu przeprowadza się według ustaleń regulaminowych dostosowanych do liczby zgłoszonych zespołów.

3. Zawody w rejonach Śląskiego SZS

W województwie działa 16 rejonów – zawody w nich są szczeblem eliminacji do półfinałów lub finałów wojewódzkich. Program zawodów na szczeblu rejonu określa informator Śląskiego SZS. Działalnością rejonu zarządza Rejonowy Organizator Sportu Szkolnego, który

ustala program, regulaminy i sposób przeprowadzenia zawodów dostosowany do liczby zgłoszonych zespołów.

Sposób przeprowadzenia zawodów rejonowych

Jeśli zawody rejonowe są ostatnim szczeblem przed finałem wojewódzkim – powinny się odbyć najpóźniej 4 dni przed terminem zawodów wojewódzkich.

Na podstawie jednolitego kalendarza imprez sportowych Śląskiego SZS, Zarządy Gminne, Miejskie i Powiatowe SZS zgłaszają zespoły szkolne – reprezentacje swojego środowiska do zawodów rejonowych. Będą one rozgrywane w roku szkolnym 2024/2025 z udziałem mistrzów powiatów danego rejonu. Dopuszcza się inny system wyłaniania mistrza rejonu, uzgodniony przez środowiska wchodzące w skład rejonu.

Na podstawie dokonanych zgłoszeń i terminów zawodów wojewódzkich, Rejonowy Organizator Sportu Szkolnego ustali terminarz i organizatorów poszczególnych zawodów w porozumieniu z uczestnikami. Po przeprowadzonych zawodach, Rejonowy Organizator Sportu Szkolnego przesyła wyniki do Śląskiego SZS. Przy zgłoszeniu mistrza rejonu należy podać **dokładną nazwę szkoły.**

4. Półfinały wojewódzkie

Półfinał wojewódzki jest kolejnym po zawodach rejonowych etapem rozgrywek w zespołowych grach sportowych, grach i zabawach, tenisie stołowym i badmintonie. Przeprowadza się go w czterech grupach:

Grupa I	Grupa II	Grupa III	Grupa IV
Bytom	Chorzów	Częstochowa	Bielsko-Biała
Gliwice	Katowice	Dąbrowa G.	Racibórz
Tarnowskie G.	Pszczyna	Sosnowiec	Rybnik
Zabrze	Tychy	Zawiercie	Wodzisław Śl.

W zespołowych grach sportowych (piłka nożna, piłka siatkowa, piłka ręczna i koszykówka) przy udziale czterech zespołów półfinał rozgrywa się systemem pucharowym, a losowanie kolejności gier przeprowadza się przed zawodami. W Igrzyskach Dzieci zaleca się, aby zawody piłki siatkowej rozegrać systemem „każdy z każdym” (jeśli organizator jest w stanie zapewnić dwa boiska). Zawody odbywają się w ciągu jednego dnia. W przypadku przybycia tylko trzech zespołów, zawody należy przeprowadzić systemem „każdy z każdym” 1-2, 2-3, 3-1. Wszystkie spotkania muszą być rozstrzygnięte (wg zasad opisanych w dalszej części kalendarza). Do finału wojewódzkiego awansuje zwycięzca półfinału wojewódzkiego.

W grach i zabawach do finału wojewódzkiego awansuje zwycięzca półfinału wojewódzkiego.

W tenisie stołowym i piłce nożnej halowej w zawodach biorą udział mistrzowie i wicemistrzowie rejonu.

W tenisie stołowym, badmintonie i piłce nożnej halowej system rozgrywek powinien być dopasowany do liczby drużyn i możliwości technicznych organizatora, a z każdego półfinału wojewódzkiego do finału awansują dwa zespoły.

W unihokeju prawdopodobne jest rozegranie półfinałów wojewódzkich wg innego schematu – zostanie to określone po zebraniu zgłoszeń.

Półfinał wojewódzki powinien się odbyć najpóźniej 4 dni przed finałem wojewódzkim.

5. Zawody wojewódzkie

Imprezy na szczeblu wojewódzkim przeprowadzane są dla wszystkich typów szkół według regulaminów Śląskiego SZS zawartych w dalszej części wydawnictwa i organizowane w następujących kategoriach:

- Wojewódzkie Igrzyska Dzieci/zawody Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej dla uczniów szkół podstawowych z roczników 2012 i młodszych (ID/SPM),
- Wojewódzkie Igrzyska Młodzieży Szkolnej/zawody Szkół Podstawowych – Grupy Starszej dla uczniów szkół podstawowych z roczników 2010-2011 (IMS/SPS),
- Wojewódzka Licealiada/zawody Szkół Ponadpodstawowych dla uczniów szkół ponadpodstawowych z roczników 2005 i młodszych (Lic/SPP).

W zespołowych grach sportowych (piłka nożna, piłka siatkowa, piłka ręczna i koszykówka) przy udziale czterech zespołów finał wojewódzki rozgrywa się systemem pucharowym, a losowanie kolejności gier przeprowadza się przed zawodami. W Igrzyskach Dzieci zaleca się, aby zawody piłki siatkowej rozegrać systemem „każdy z każdym” (jeśli organizator jest w stanie zapewnić dwa boiska). Zawody odbywają się w ciągu jednego dnia. W przypadku przybycia tylko trzech zespołów, zawody należy przeprowadzić systemem „każdy z każdym” 1-2, 2-3, 3-1. Wszystkie spotkania muszą być rozstrzygnięte (wg zasad opisanych w dalszej części kalendarza).

Finał wojewódzki w tenisie stołowym i badmintonie rozgrywa się przy udziale ośmiu zespołów wg systemu uzależnionego od możliwości organizatora zawodów.

System rozgrywek wojewódzkich w unihokeju, piłce nożnej halowej i rugby TAG będzie uzależniony od liczby zgłoszonych szkół.

6. Imprezy wojewódzkie o Puchar Marszałka Województwa Śląskiego

- XXI Igrzyska Młodzieży Szkolnej w Sportach Halowych o Puchar Marszałka Województwa Śląskiego – finały wojewódzkie piłki ręcznej, piłki siatkowej, koszykówki i lekkoatletyki dziewcząt i chłopców.
- Śląska Liga Orlików o Puchar Marszałka Województwa Śląskiego – finały wojewódzkie piłki nożnej dziewcząt i chłopców w ramach Igrzysk Dzieci, Igrzysk Młodzieży Szkolnej i Licealiady.
- Współzawodnictwo o Puchar Marszałka Województwa Śląskiego – finały wojewódzkie piłki siatkowej, koszykówki, piłki ręcznej, piłki nożnej halowej, lekkoatletyki, sztafetowych biegów przełajowych, festiwalu sztafet, badmintona, tenisa stołowego, pływania, unihokeja dziewcząt i chłopców i szachów w ramach rozgrywek Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej (SPM), Szkół Podstawowych – Grupy Starszej (SPS) i Szkół Ponadpodstawowych (SPP), czyli wszystkie zawody rozgrywane od września do grudnia 2024.

7. Zawody ogólnopolskie

System zawodów ogólnopolskich jest koordynowany i przeprowadzany przez Szkolny Związek Sportowy Zarząd Krajowy. Do końca października 2024 r. szkoły poprzez Śląski SZS mogą wystąpić do SZS Zarządu Krajowego w Warszawie o przyznanie organizacji zawodów na rok kalendarzowy 2025. Szkoły uczestniczące w zawodach na tym poziomie muszą posiadać zabezpieczenie finansowe ze środków własnych.

Wykaz zawodów ogólnopolskich będzie zamieszczony na stronie internetowej SZS Zarządu Krajowego w Warszawie: www.szs.pl do końca kwietnia.

VI. DOKUMENTACJA, ZGŁOSZENIA, UCZESTNICTWO

Przed przystąpieniem do zawodów zespoły muszą się zarejestrować w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl.

Informacja o terminie i miejscu zawodów zostanie opublikowana na stronie internetowej Związku i w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl z 10-dniowym wyprzedzeniem. Obowiąz-

kiem uczestników jest śledzenie pojawiających się tam informacji i stosowanie się do zapisów komunikatów.

Każdy uczestnik zawodów na wszystkich szczeblach rozgrywek prowadzonych przez Śląski SZS musi posiadać:

- ważną legitymację szkolną (warunkowo – do zawodów może zostać dopuszczony uczeń na podstawie zaświadczenia wydanego przez dyrekcję szkoły i potwierdzonego innym dokumentem ze zdjęciem; **zaświadczenie jest ważne 5 dni od daty wystawienia**);
- zgodę rodziców lub oświadczenie własne dla uczniów pełnoletnich zgodne z zamieszczonym wzorem (druk zgody dostępny także na stronie srs.szs.pl). Zgody nie trzeba okazywać podczas zawodów, jednak zalecamy przechowywanie jej w dokumentacji szkoły przez pewien czas.

Badania lekarskie wydane przez lekarza specjalistę medycyny sportowej nie będą uznawane (ze względu na konieczność pozyskania zgody rodziców w kwestii danych osobowych).

Każdy zespół musi posiadać potwierdzoną przez dyrekcję szkoły i podpisaną przez obecnego na zawodach nauczyciela listę zgłoszeń do zawodów przygotowaną w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl.

Dokonanie zgłoszenia przez system rejestracji szkół do każdego finału wojewódzkiego będzie możliwe w terminie określonym każdorazowo w komunikacie zawodów.

Organizatorzy zawodów zobowiązani są do sprawdzenia przed zawodami legitymacji uczniów i listy zgłoszeń, szczególnie pod kątem pieczęci i podpisu dyrektora oraz oświadczenia nauczyciela o posiadanych przez uczniów zgodach (których nie trzeba mieć przy sobie).

Bez wyżej wymienionych dokumentów szkoła nie może być dopuszczona do zawodów.

Zespoły szkół ponadpodstawowych różnego typu stanowiące jedną jednostkę dydaktyczną występują w zawodach jako jeden zespół; muszą posiadać listę potwierdzoną przez dyrektora szkoły, stwierdzającą, do jakiej podległej szkoły uczniowie uczęszczają.

Wszelką dokumentację zawodów na szczeblu szkoły, miasta, powiatu i gminy ustalają odpowiednio zarządy SZS. Po każdym zawodach należy przesłać zainteresowanym szkołom zestawienie wyników.

Zgłoszenia uczestników zawodów są przesyłane przez zainteresowane szkoły w terminie określonym w komunikatach zamieszczonych na stronie internetowej.

Szkoły biorące udział w zawodach ponadpowiatowych powinny współpracować z Rejonowymi Organizatorami Sportu Szkolnego.

VII. ADMINISTROWANIE DANymi OSOBOWymi

Zarząd Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego z siedzibą w Katowicach, ul. Francuska 32, jest Administratorem danych osobowych dzieci i młodzieży szkolnej – uczestników współzawodnictwa sportowego od szczebla rejonu SZS.

1. Dane osobowe przetwarzane będą w celu realizacji zadań statutowych Związku oraz innych czynności pozwalających spełnić obowiązek wynikających z przepisów prawa.

2. Podstawy prawne przetwarzania danych osobowych stanowią:

Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady UE 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE, zwanym dalej ogólnym rozporządzeniem o ochronie danych osobowych (RODO).

- osoba, której dane dotyczą wyraziła zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w jednym lub większej liczbie określonych celów;

- przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na administratorze.

3. Dane osobowe mogą być udostępnione innym podmiotom upoważnionym na podstawie przepisów prawa.
4. Odbiorcami danych osobowych mogą być partnerzy, banki, operatorzy pocztowi, przewoźnicy, firmy drukujące korespondencję lub obsługujące korespondencję otrzymywaną od klientów, firmy archiwizujące dokumenty.
5. Dane osobowe będą przechowywane przez okres wypełnienia obowiązku prawnego Administratora wynikającego z przepisów prawa bądź, gdy dane osobowe przetwarzane na podstawie odrębnej zgody, będą przechowywane do czasu jej odwołania.
6. Zarząd Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego nie będzie przekazywał danych osobowych do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowych.
7. Właściciel danych osobowych posiada prawo do żądania od administratora dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych i prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie (bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem).
8. Gdy właściciel danych uzna, iż Zarząd Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego, jako administrator danych, przetwarza je w sposób naruszający przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r., ma prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Podanie danych osobowych w zakresie obowiązujących przepisów ustaw i rozporządzeń jest obowiązkowe, w pozostałym jest dobrowolne.
10. Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym nie będą podane profilowaniu.

Dodatkowo szkoła powinna posiadać wypełnioną przez rodziców ucznia zgodę na publikację wizerunku i upublicznianie danych dziecka oraz klauzulę informacyjną – obydwa dokumenty dostępne na stronie www.slaskiszs.com.pl w zakładce „Ochrona danych osobowych”. Ww. dokumenty należy pozyskać corocznie i przechowywać do rozpoczęcia kolejnego roku szkolnego.

VIII. STANDARDY OCHRONY MAŁOLETNICH

Śląski SZS realizując ustawę z dnia 28 lipca 2023 r. o zmianie ustawy – Kodeks rodzinny i opiekuńczy oraz niektórych innych ustaw (Dz. U. z 2023 r. poz. 1606) art. 7 pkt 6 opracował i wdrożył „Standardy Ochrony Małoletnich” związane z działalnością Śląskiego SZS. Dokument dostępny jest na stronie internetowej Związku www.slaskiszs.com.pl.

IX. FINANSOWANIE ZAWODÓW

Liczba dyscyplin i sposób organizacji zawodów w okresie I-VI zależne jest od wielkości środków pozyskanych przez Śląski SZS w roku 2025.

Śląski SZS planuje pokryć (zależnie od posiadanych środków):

- koszty organizacji zawodów rejonowych i półfinałów wojewódzkich,
- koszty organizacji finałów wojewódzkich,
- częściowe koszty transportu.

O wysokości dofinansowania kosztów transportu decyduje Rejonowy Organizator Sportu Szkolnego zgodnie z zasadami określonymi przez Śląski SZS i w ramach przekazanych mu do dyspozycji środków.

Szkoła niedopuszczona do zawodów (np. z powodu braku dokumentacji) lub w trakcie ich trwania zdyskwalifikowana (np. za rażące naruszenie dyscypliny itp.) pokrywa koszty transportu ze środków własnych.

Koszty organizacyjne zawodów gminnych, miejskich i powiatowych pokrywane są z funduszy terenowych przeznaczonych na sport szkolny. Koszty organizacyjne zawodów szkolnych pokrywają szkoły.

Szkoły, które nie opłaciły rocznej składki członkowskiej, nie zostaną uwzględnione w klasyfikacji współzawodnictwa „O Puchar Śląskiego Kuratora Oświaty”.

X. NAZEWNICTWO ZAWODÓW

Prosimy o używanie w zawodach Śląskiego SZS na każdym etapie nazewnictwa uwzględniającego sformułowanie „Szkolne Mistrzostwa Województwa Śląskiego”. Nazwa ta ma podkreślić rangę zawodów, szeroki zakres realizowanego programu oraz zwrócić uwagę na znaczenie współpracy Śląskiego SZS ze strukturami samorządowymi województwa śląskiego.

XI. INNE UWAGI ORGANIZACYJNE

We wszystkich sprawach nieujętych w regulaminach, a wynikłych podczas trwania zawodów, decydują: przedstawiciel Śląskiego SZS lub odpowiedniego SZS, sędzia główny, przedstawiciel organizatora zawodów. Szczegóły dotyczące organizacji wszystkich zawodów określają terminarze i regulaminy zamieszczone na dalszych stronach niniejszego wydawnictwa.

Śląski SZS zastrzega sobie prawo do zmian terminarza i regulaminów zawodów w ramach współzawodnictwa sportowego. W każdym przypadku zmian, będzie informował w odpowiednich terminach Rejonowych Organizatorów Sportu Szkolnego, zobowiązując ich do informacji swojego środowiska, oraz na stronie internetowej związku. W celu uniknięcia wszelkiego rodzaju protestów i odwołań, należy przede wszystkim **dokładnie zaznajomić się z terminarzami i regulaminami.**

W odpowiednim czasie należy zgromadzić niezbędną do udziału w zawodach dokumentację: listy zgłoszeń, legitymacje szkolne i zgody rodziców. Należy terminowo zawiadomić uczestniczące w zawodach zespoły i drużyny szkolne o miejscu i terminie zawodów. W wypadku stwierdzenia niezgodnego z regulaminem uczestnictwa w zawodach, należy złożyć odpowiednio udokumentowaną informację do Śląskiego SZS przez Zarząd Gminny, Miejski lub Powiatowy SZS.

Prosimy o używanie przez szkoły podczas zawodów Śląskiego SZS na każdym poziomie strojów jednolitych dla całej reprezentacji.

XII. ZASADY OBSADY SĘDZIOWSKIEJ ORAZ EKWIWALENTY KOSZTÓW SĘDZIOWSKICH

Aby pozyskać obsługę sędziowską na zawody wojewódzkie wszystkich szczebli należy z wyprzedzeniem wystąpić do wydziału sędziowskiego odpowiedniego okręgowego związku sportowego, podając dokładny termin, miejsce, nazwę zawodów i sposób dojazdu do obiektu zawodów oraz liczbę sędziów. Obsadę sędziowską na zawody powiatowe, miejskie i gminne należy zabezpieczać we własnym zakresie, wykorzystując również młodzieżowych sędziów sportowych ze szkół ponadpodstawowych oraz nauczycieli wf., specjalistów w poszczególnych dyscyplinach sportowych, trenerów i instruktorów klubów sportowych.

W przypadku nieprzybycia na zawody wyznaczonych przez Śląski SZS sędziów, organizator wyznacza sędziego prowadzącego, którego decyzje są ostateczne i nie podlegają zmianom.

Na zawodach Śl. SZS sędziowie otrzymują stawki wg wytycznych ustalanych corocznie przez Śl. SZS. Za rozliczenie zawodów odpowiedzialny jest każdorazowo przedstawiciel Śląskiego SZS – Rejonowy Organizator Sportu Szkolnego.

XIII. OBOWIĄZKI ORGANIZATORA

W celu aktywizacji środowisk i pełnego wykorzystania obiektów sportowych, zawody odbywać się będą na terenie całego województwa. Poszczególne środowiska, pragnące być organizatorami finałów wojewódzkich, występują z wnioskiem do Śląskiego SZS, a po uzyskaniu akceptacji wspólnie z Rejonowymi Organizatorami Sportu Szkolnego podejmują następujące działania:

- powiadomienie o terminie, miejscu zawodów min. 10 dni przed zawodami, tak aby niezbędne informacje zamieszczone zostały na stronie internetowej Śląskiego SZS www.slaskiszs.com.pl z odpowiednim wyprzedzeniem czasowym;
- zabezpieczenie obsady sędziowskiej, technicznej i medycznej;
- przygotowanie obiektów sportowych, szatni, zapewnienie sprzętu sportowego, przyrządów pomiarowych, nagłośnienia, protokołów zawodów;
- zorganizowanie propagandy zawodów (zaproszenie władz samorządowych, uroczyste otwarcie oraz zakończenie imprezy i wręczenie nagród);
- opracowanie i rozesłanie komunikatów końcowych do zainteresowanych szkół, SZS, władz terenowych, środków masowego przekazu.

Zespoły oddające spotkania walkowerem nie będą klasyfikowane w poszczególnych dyscyplinach sportu oraz we współzawodnictwie sportowym szkół.

W realizacji ww. wymienionych działań zalecamy współdziałanie z uczniami wyszkolonymi w programach Młodzieżowy Organizator Sportu i Młodzieżowy Sędzia Sportowy.

XIV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Niniejszy kalendarz jest wzorcem, na którym tworzone są kalendarze gminne, miejskie i powiatowe z możliwością ich rozszerzania o dyscypliny i zawody, które rozgrywane są lokalnie.

**UCHWAŁA
ZARZĄDU ŚLĄSKIEGO
SZKOLNEGO ZWIĄZKU SPORTOWEGO
Z DNIA 17 CZERWCA 2024 ROKU**

w s p r a w i e

składek członkowskich Zarządu, Rejonowych Organizatorów Sportu Szkolnego, członków wspierających i klubów SZS (Statut Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego rozdz. IV §26 ust. 1 pkt 6), składki członkowskiej szkół oraz niektórych świadczeń na rzecz rozwoju sportu szkolnego.

§1.

Ustala się roczną składkę członkowską dla Zarządu, Komisji Rewizyjnej, Rejonowych Organizatorów Sportu Szkolnego i członków wspierających Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego w wysokości 60 złotych od osoby (5 zł × 12 miesięcy).

§2.

Kluby SZS będące jednostkami organizacyjnymi Śląskiego SZS (Statut Śląskiego SZS rozdz. IV §26 ust. 1 pkt 6) opłacają roczną zryczałtowaną składkę członkowską w następującej wysokości:

1. Międzyszkolne Kluby Sportowe – 450 złotych od każdej sekcji
2. Uczniowskie Kluby Sportowe – 100 złotych niezależnie od liczby sekcji

§3.

Szkoły uczestniczące w systemie współzawodnictwa sportowego „O Puchar Śląskiego Kuratora Oświaty” opłacają roczną zryczałtowaną składkę członkowską uzależnioną od liczby uczniów w szkole:

1. szkoły do 300 uczniów – 150 złotych
2. szkoły z liczbą uczniów w przedziale 301-500 – 200 złotych
3. szkoły powyżej 500 uczniów – 250 złotych

§4.

Składki, o których mowa w §1, 2 i 3 niniejszej Uchwały należy odprowadzić do kasy Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego lub dokonać wpłaty na konto 90 1020 2313 0000 3002 0606 4069 w nieprzekraczalnym terminie do 30 listopada każdego roku.

§5.

Śląski Szkolny Związek Sportowy w ramach swych uprawnień statutowych oraz obowiązujących przepisów o zadaniach zleconych, zabezpieczy następujące świadczenia dla szkół i klubów SZS.

1. Ubezpieczenie dzieci i młodzieży od nieszczęśliwych wypadków w imprezach sportowych organizowanych przez Śląski SZS.
2. Wydawnictwo programowe Śląskiego SZS w wersji elektronicznej oraz system współzawodnictwa sportowego dzieci i młodzieży na każdy rok szkolny.
3. Koszty organizacji i udziału w systemie współzawodnictwa sportowego szkół od szczebla rejonowego do finału wojewódzkiego.
4. Częściowe koszty (w miarę możliwości) udziału w rozgrywkach na szczeblu ogólnopolskim i międzynarodowym.

§6.

Upoważnia się Rejonowych Organizatorów Sportu Szkolnego oraz Prezesów Klubów SZS do koordynowania realizacji postanowień niniejszej Uchwały i terminowego (§ 4) odprowadzania składek.

§7.

Uchwała wchodzi w życie z dniem 1 września 2024 roku.
Traci moc Uchwała Śląskiego SZS z dnia 29.08.2018 r.

*Zarząd
Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego*

Katowice, 17.06 2024 r.

IGRZYSKA DZIECI/SZKOŁY PODSTAWOWE – GRUPA MŁODSZA – 2012 i młodszy
KALENDARZ ZAWODÓW ŚLĄSKIEGO SZS NA ROK SZKOLNY 2024/2025

ZAWODY O PUCHAR MARSZAŁKA WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO

Lp.	Dyscyplina	Termin zawodów		
		rejon	półfinał woj.	finał woj.
1	indywidualne zawody LA dz i chł	25-30 września		4-11 października
2	sztafetowe biegi przełajowe dz i chł	1-11 października		po 15 października
3	festiwal sztafet dz i chł	powiat do 8 października		po 10 października
4	koszykówka dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
5	piłka siatkowa dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
6	piłka ręczna dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
7	piłka nożna halowa dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
8	tenis stołowy dz i chł	4-13 listopada	15-22 listopada	26-29 listopada
9	badminton dz i chł	4-14 listopada	18-29 listopada	po 1 grudnia
10	szachy dz+chł	4-15 listopada		20-29 listopada
11	pływanie drużynowe dz i chł	4-26 listopada		po 1 grudnia
12	unihokej dz i chł	powiat do 15 listopada		po 1 grudnia
13	narciarstwo biegowe dz i chł			luty/marzec
14	biegi łyżwiarskie dz i chł	powiat do 7 marca		po 16 marca
15	drużynowe biegi przełajowe dz i chł	powiat do 4 kwietnia		po 9 kwietnia
16	koszykówka dz i chł	1-25 kwietnia	5-27 maja	po 1 czerwca
17	piłka siatkowa dz i chł	1-25 kwietnia	5-27 maja	po 1 czerwca
18	piłka ręczna dz i chł	1-25 kwietnia	5-27 maja	po 1 czerwca
19	gry i zabawy dz+chł 2014-2016 i mł.	1-25 kwietnia	5-27 maja	po 1 czerwca
20	rugby TAG dz+chł			po 11 maja
21	czwórbój LA dz i chł	5-20 maja		26-30 maja
22	trójbój LA dz i chł 2014 i mł.	5-20 maja		26-30 maja
23	piłka nożna dz i chł	5-20 maja	26-30 maja	po 1 czerwca
24	koszykówka 3×3 dz i chł	powiat do 27 maja		po 1 czerwca

Realizacja kalendarza Śl.SZS w 2025 r. będzie zależna od pozyskanych środków finansowych

IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ/SZKOŁY PODSTAWOWE – GR. STARSZA – 2010-2011
KALENDARZ ZAWODÓW ŚLĄSKIEGO SZS NA ROK SZKOLNY 2024/2025

ZAWODY O PUCHAR MARSZAŁKA WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO

Lp.	Dyscyplina	Termin zawodów		
		rejon	półfinał woj.	finał woj.
1	indywidualne zawody LA dz i chł	25-30 września		4-11 października
2	sztafetowe biegi przełajowe dz i chł	1-11 października		po 15 października
3	festiwal sztafet dz i chł	powiat do 8 października		po 10 października
4	koszykówka dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
5	piłka siatkowa dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
6	piłka ręczna dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
7	piłka nożna halowa dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
8	tenis stołowy dz i chł	4-13 listopada	15-22 listopada	26-29 listopada
9	badminton dz i chł	4-14 listopada	18-29 listopada	po 1 grudnia
10	szachy dz+chł	4-15 listopada		20-29 listopada
11	pływanie dz i chł	powiat do 15 listopada		po 1 grudnia
12	unihokej dz i chł	powiat do 15 listopada		po 1 grudnia
13	narciarstwo biegowe dz i chł			luty/marzec
14	biegi łyżwiarskie dz i chł	powiat do 7 marca		po 16 marca
15	drużynowe biegi przełajowe dz i chł	powiat do 4 kwietnia		po 9 kwietnia
16	koszykówka dz i chł	1-16 kwietnia	23-30 kwietnia	po 4 maja
17	piłka siatkowa dz i chł	1-16 kwietnia	23-30 kwietnia	po 4 maja
18	piłka ręczna dz i chł	1-16 kwietnia	23-30 kwietnia	po 4 maja
19	szkolna drużynowa liga LA dz i chł	5-21 maja		26-29 maja
20	koszykówka 3×3 dz i chł	powiat do 27 maja		po 1 czerwca
21	piłka nożna dz i chł	5-20 maja	26-30 maja	po 1 czerwca
22	siatkówka plażowa dz i chł	do 27 maja		po 1 czerwca

Realizacja kalendarza ŚL.SZS w 2025 r. będzie zależna od pozyskanych środków finansowych

LICEALIADA/SZKOŁY PONADPODSTAWOWE – 2005 i młodsi
KALENDARZ ZAWODÓW ŚLĄSKIEGO SZS NA ROK SZKOLNY 2024/2025

ZAWODY O PUCHAR MARSZAŁKA WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO

Lp.	Dyscyplina	Termin zawodów		
		rejon	półfinał woj.	finał woj.
1	szkolna liga LA dz i chł	25-30 września		4-11 października
2	sztafetowe biegi przełajowe dz i chł	1-11 października		po 15 października
3	tenis stołowy dz i chł	1-11 października	16-30 października	po 3 listopada
4	festiwal sztafet dz i chł	powiat do 8 października		po 10 października
5	koszykówka dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
6	piłka siatkowa dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
7	piłka ręczna dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
8	piłka nożna halowa dz i chł	1-31 października	4-20 listopada	po 24 listopada
9	badminton dz i chł	4-14 listopada	18-29 listopada	po 1 grudnia
10	szachy dz+chł	4-15 listopada		20-29 listopada
11	pływanie drużynowe dz i chł	powiat do 15 listopada		po 1 grudnia
12	unihokej dz i chł	powiat do 15 listopada		po 1 grudnia
13	narciarstwo biegowe dz i chł			luty/marzec
14	koszykówka dz i chł	3-14 marca	19-28 marca	po 31 marca
15	piłka siatkowa dz i chł	3-14 marca	19-28 marca	po 31 marca
16	piłka ręczna dz i chł	3-14 marca	19-28 marca	po 31 marca
17	drużynowe biegi przełajowe dz i chł 2007 i mł.	powiat do 4 kwietnia		po 9 kwietnia
18	koszykówka 3×3 dz i chł 2007 i mł.	powiat do 27 maja		po 1 czerwca
19	piłka nożna dz i chł	5-20 maja	26-30 maja	po 1 czerwca
20	siatkówka plażowa dz i chł	do 27 maja		po 1 czerwca

Realizacja kalendarza Śl.SZS w 2025 r. będzie zależna od pozyskanych środków finansowych

REGULAMINY ROZGRYWEK

Dyscypliny są ułożone alfabetycznie. Przy każdej nazwie umieszczono informację o kategorii: ID/SPM (Igrzyska Dzieci/zawody Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej), IMS (Igrzyska Młodzieży Szkolnej/zawody Szkół Podstawowych – Grupy Starszej), Lic (Liceliada/zawody Szkół Ponadpodstawowych).

BADMINTON

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Reprezentacja składa się z 2-3 uczniów.

W finale wojewódzkim startuje 8 szkół: mistrzowie i wicemistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach – mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

Zawody rozegrane zostaną sposobem drużynowym. W każdym meczu rozgrywane będą gry w kolejności: A-X, B-Y, debl, A-Y, B-X. Mecz toczy się do trzech wygranych gier.

Mecze rozgrywane są lotkami organizatora (zgodnymi z przepisami PZBad).

Przed każdym meczem opiekun podaje skład zespołu. Zawodnik rezerwowy może zagrać w deblu, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym. W przypadku kontuzji gra kończy się walkowerem, a w następnej grze zawodnik rezerwowy staje się podstawowym. W kolejnym meczu zawodnik kontuzjowany może wrócić do składu.

W każdej grze zawodnik lub para ma prawo do jednej 1-minutowej przerwy w grze.

System rozgrywek powinien być dostosowany do liczby drużyn. Gry powinny być rozgrywane do dwóch wygranych setów. W zależności od możliwości organizacyjnych sety powinny być rozgrywane do 11 pkt (z dwupunktową przewagą, jednak 15 jest punktem docelowym) lub do 15 pkt (z dwupunktową przewagą, jednak 21 jest punktem docelowym).

BIEGI ŁYŻWIARSKIE

ID/SPM, IMS/SPS

1. Uczestnictwo

Zorganizowanie zawodów zależne jest od ilości środków pozyskanych przez Śląski SZS w roku 2025.

Reprezentacja składa się z 4 uczniów, w wyjątkowych przypadkach – z 3. Do finału wojewódzkiego każdy powiat może zgłosić po 1 zespole w kategorii dziewcząt i chłopców.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Program zawodów

Igrzyska Dzieci

Jazda szybka dziewcząt

- bieg na dystansie ok. 250 m (jedno okrążenie lodowiska),
- bieg na dystansie ok. 750 m (trzy okrążenia lodowiska).

Jazda szybka chłopców

- bieg na dystansie ok. 500 m (dwa okrążenia lodowiska),
- bieg na dystansie ok. 1000 m (cztery okrążenia lodowiska).

Igrzyska Młodzieży Szkolnej

Jazda szybka dziewcząt

- bieg na dystansie ok. 500 m (dwa okrążenia lodowiska),
- bieg na dystansie ok. 750 m (trzy okrążenia lodowiska).

Jazda szybka chłopców

- bieg na dystansie ok. 500 m (dwa okrążenia lodowiska),
- bieg na dystansie ok. 1000 m (cztery okrążenia lodowiska).

3. Sposób przeprowadzenia zawodów

W każdej konkurencji startuje maks. 4 zawodników. Zespoły mniejsze niż 3-osobowe nie zostaną dopuszczone do zawodów.

Na pierwszym dystansie zespoły startują parami na podstawie losowania. Na drugim dystansie zespoły startują według czasów uzyskanych na dystansie pierwszym.

O kolejności zespołów decyduje suma czasów trzech najlepszych zawodników zespołu na dystansie pierwszym oraz suma czasów trzech najlepszych zawodników na dystansie drugim. Zawodnicy startują na łyżwach krótkich – figurowych lub hokejowych dowolnej produkcji.

CZWÓRBÓJ LEKKOATLETYCZNY

ID/SPM

1. Uczestnictwo

Reprezentacja składa się z 6 uczniów.

W finale wojewódzkim startują mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

Lekkoatletyczne tabele punktowe dla czwórboju dostępne są na stronie Śląskiego SZS: www.slaskiszs.com.pl.

2. Program zawodów

- bieg na 60 m,
- rzut piłką palantową (do 150 g),
- bieg długi: 600 m dziewczęta, 1000 m chłopcy,
- skok w dal ze strefy lub wzwyż (dla całego zespołu taki sam).

Na zawodach rejonowych program skoków ustala Rejonowy Organizator Sportu Szkolnego.

3. Sposób przeprowadzenia zawodów

Zawody zostaną rozegrane w ciągu 1 dnia. Kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna, z tym że bieg długi musi być rozgrywany jako ostatnia konkurencja. Dopuszcza się start w kolecach.

Bieg na 60 m

Bieg będzie rozegrany w seriach na czas. Zawodnicy startują z bloków i powinni biec po przydzielonym im torze od startu do mety. Trzeci falstart – dyskwalifikacja (tylko w tej konkurencji).

Skok w dal

Strefa jest częścią rozbiegu zaznaczoną kredą. Szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm. Końcem strefy powinna być belka z plasteliną (plastelina nie wchodzi w skład strefy). Każdy zawodnik ma prawo do 3 prób.

Pomiaru dokonujemy od śladu w strefie najbliższego belki. Jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy. Pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

Skok wzwyż

Pierwsza wysokość ustalona jest bezpośrednio przed konkursem, przy czym w zawodach obowiązują następujące wysokości:

- dziewczęta: do 140 cm co 5 cm, powyżej co 3 cm.
- chłopcy: 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 zaliczać jako nieważnej, lecz poinformować (ostrzec) zawodnika, że przy powtórzeniu błędu skok uznany zostanie za nieważny.

Rzut piłeczką palantową

Rzuty wykonuje się w dowolny sposób, prawą lub lewą ręką, z miejsca lub z rozbiegu. Każdy zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego i trzech rzutów w konkursie. Odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia sędzia z dokładnością do 0,5 m. Liczy się najlepszy rezultat. Pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutni na niekorzyść zawodnika.

Bieg długi: dziewczęta 600 m, chłopcy 1000 m

Biegi będą rozegrane w seriach na czas.

4. Punktacja

Wyniki przelicza się na punkty wg tabel czwórbojowych. Suma osiągniętych punktów za 4 konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika. Na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 5 najlepszych zawodników.

Przy równej liczbie punktów o wyższej lokacie szkoły decyduje wynik najlepszego zawodnika, potem drugiego itd.

DRUŻYNOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Reprezentacja liczy 6 uczniów.

W finale wojewódzkim startują mistrzowie powiatów. **W Licealiadzie prawo startu mają uczniowie z roczników 2007 i młodszy.**

Zawody w powiatach należy rozegrać do 5 kwietnia, a szkoły zainteresowane udziałem w finale wojewódzkim zgłosić niezwłocznie Rejonowym Organizatorom Sportu Szkolnego.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Program zawodów

Zawody odbędą się w formie indywidualnej do klasyfikacji drużynowej na dystansach: dziewczęta 800 m, chłopcy 1000 m (Igrzyska Dzieci i Igrzyska Młodzieży Szkolnej) i 1200 m (Licealiada). Zawodnicy jednej kategorii startują ze startu wspólnego ustawieni drużynami – lider jako pierwszy, pozostali członkowie zespołu za nim. Możliwość startu w kolcach każdorazowo określi organizator zawodów (zależnie od nawierzchni).

3. Punktacja

Po biegu tworzona jest lista na podstawie kolejności wbiegania na metę. Ostatni zawodnik otrzymuje 1 pkt do klasyfikacji drużynowej, drugi od końca 2 pkt itd. Punkty zawodników jednej drużyny sumuje się. Nieukończenie biegu – 0 pkt.

Przy równej liczbie punktów decyduje wyższe miejsce najlepszego zawodnika.

FESTIWAL SZTAFET

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Reprezentacja liczy 8 uczniów. Każdy uczeń startuje w jednej sztafecie.

W finale wojewódzkim startują mistrzowie powiatów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Program zawodów

Igrzyska Dzieci/Szkoły Podstawowe – Grupa Młodsza

- sztafeta 4×100 m,

- sztafeta szwedzka 400+300+200+ 100 m lub w odwrotnej kolejności.

Igrzyska Młodzieży Szkolnej/Szkoły Podstawowe – Grupa Starsza

- sztafeta 4×100 m,

- sztafeta olimpijska 800+400+200+100 m lub w odwrotnej kolejności.

Licealiada/Szkoły Ponadpodstawowe

- sztafeta 4×100 m,

- sztafeta 4×400 m.

3. Punktacja

W każdej kategorii wiekowej przyznaje się punkty za obydwie sztafety: I m. – 21 pkt, II m. – 18 pkt, III m. – 16 pkt, od IV m. 14 pkt do XVI m. 2 pkt po jednym punkcie mniej. Miejsce XVII i dalsze – po 1 pkt.

Suma punktów za obydwie sztafety decyduje o miejscu w zawodach. Przy równej liczbie punktów o miejscu decyduje wyższe miejsce lepszej sztafety, a w przypadku dalszej równości – suma czasów dwóch sztafet.

Szkoły, które wezmą udział w zawodach tylko z jedną sztafetą, będą klasyfikowane poza konkurencją.

GRY I ZABAWY

ID/SPM

1. Uczestnictwo

Każdy zespół składa się z 15 dziewcząt i 15 chłopców (po 5 w każdym roczniku: 2016 i młodsi, 2015, 2014). **W każdej zabawie pauzuje jedna osoba z obydwu płci z danego rocznika.**

W finale wojewódzkim startują 4 szkoły: mistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach – mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Program zawodów

Rocznik 2016 i młodsi – zestaw 5 gier i zabaw.

Rocznik 2015 – zestaw 5 gier i zabaw.

Rocznik 2014 – zestaw 5 gier i zabaw.

3. Sposób przeprowadzenia

Zawody przeprowadzane są od szczebla szkoły do szczebla wojewódzkiego. Do dalszego szczebla awansuje drużyna szkolna, która uzyskała łącznie najwięcej dużych punktów za wyniki poszczególnych roczników.

4. Sędziowanie i punktacja

Komisję sędziowską stanowią nauczyciele wraz z sędziami młodzieżowymi – uczniami starszymi. Proponuje się, aby na każdy tor przypadał 1 nauczyciel + 1 sędzia młodzieżowy. Komisja sędziowska: sędzia główny + sędziowie celowniczy + sekretarz (sędzia młodzieżowy). Sędziowie torowi po każdej zabawie zgłaszają popełnione przez zespół błędy. Każdy błąd powoduje utratę przez drużynę 0,5 pkt, z tym że gdy cały zespół popełni ten sam błąd – spada na ostatnie miejsce i dostaje 5 pkt ujemnych.

Sędzia główny zawodów ma prawo podejmować decyzję w przypadkach nieobjętych regulaminem (np. kontuzji).

Za każdą zabawę przyznaje się punkty za miejsca:

- I miejsce w każdej z zabaw – 9 pkt,
- II miejsce w każdej z zabaw – 6 pkt,
- III miejsce w każdej z zabaw – 4 pkt,
- IV miejsce w każdej z zabaw – 2 pkt,
- dalsze miejsca po 1 pkt

i odejmuje punkty za błędy – oznacza to, że zespół za zabawę może otrzymać punkty ujemne. Na podstawie sumy punktów w każdym roczniku ustala się klasyfikację osobno dla każdego z roczników i przyznaje się punkty jak za miejsca w zabawie (9-6-4-2-1). W przypadku równości punktów w którymś roczniku, o kolejności decyduje większa liczba miejsc I, potem II itd. Jeśli dalej jest remis, o kolejności decyduje mniejsza suma punktów odjętych za błędy w danym roczniku.

Na podstawie sumy punktów za trzy roczniki ustala się klasyfikację końcową zawodów. W przypadku równej liczby punktów, decyduje suma punktów uzyskana przez szkołę we wszystkich zabawach, a następnie:

- większa liczba pierwszych miejsc,
- większa liczba drugich miejsc i kolejnych.

Przy dalszym remisie – należy dokonać losowania decydującej zabawy i rocznika.

Błędy ogólne dla wszystkich zabaw:

- niewykonanie ćwiczenia – dyskwalifikacja,
- nieobiegnięcie chorągiewki za zespołem – 0,5 pkt × osoba,
- nieobiegnięcie półmetka – 0,5 pkt × osoba,
- ustawienie inne niż w regulaminie – 0,5 pkt × liczba,
- przekroczenie linii startu – 0,5 pkt × osoba,
- nieprzekazanie następnemu zawodnikowi sygnału do startu – 0,5 pkt × osoba,
- niewykonanie ustalonej liczby podskoków (każdy brak) – 0,5 pkt,
- zostawienie przewróconej tyczki – 0,5 pkt.

Błędy szczegółowe zostały omówione z zabawami. Celowe przeszkadzanie przeciwnikowi powoduje dyskwalifikację zespołu w tej zabawie, która jest później powtarzana bez jego udziału.

5. Przepisy ogólne

Przed turniejem losuje się tory. W konkurencjach, w których nie jest podane inaczej, sugeruje się następujące długości torów dla kolejnych roczników (od tyczki za zespołem): 15, 18 i 20 m (jeśli wielkość sali gimnastycznej na to pozwoli).

Każdy zespół powinien mieć jednolite stroje. Każdy ostatni zawodnik musi być oznakowany. Zawody są rozgrywane dla każdego rocznika w całości.

Przeszkody powinny być nieprzewracalne. Nie wolno poprawiać przyborów w trakcie gry przez osoby postronne (jedynie w przypadku zagrożenia bezpieczeństwa uczestników). Zale-

ca się następujące parametry sprzętu: wysokość tyczek na półmetku i za zespołem 120-150 cm, wysokość płotków 90-100 cm, średnica hula-hoop 90-100 cm.

Nauczyciele w czasie zabaw znajdują się za drużyną w wyznaczonej strefie. Przed każdą grą następuje pokaz i objaśnienie gry (najlepiej przez ucznia niebiorącego udziału w grze, np. rezerwowego). Każdy zespół musi posiadać identyczne przybory **za wyjątkiem skakanek (można używać własnych)**. W szczególnych okolicznościach, np. nieumyślne spowodowanie strat rywali, sędzia główny może zdecydować o powtórzeniu gry.

Drużyna kończy wyścig, kiedy zespół jest w pozycji stojącej, a ostatni zawodnik przebiegnie metę (sędzia stoi na linii mety). W zabawach ze skakanką sędzia głośno liczy liczbę podskoków – na każdym torze odrębnie.

Za każdym zespołem ustawia się chorągiewkę do obiegnięcia przed oddaniem przyboru lub przed zmianą zawodnika (5 m od linii startu).

W przypadku kontuzji sędzia główny zawodów powinien dopuścić do przeprowadzenia zawodów z udziałem zespołu zdekompletowanego – bez zawodnika rezerwowego (w składzie 4-osobowym w jednej z płci w roczniku).

Regulaminy szczegółowe „Gier i zabaw”

Rocznik 2016 i młodsi

1. Sadzenie ziemniaków

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik ma 3 woreczki. Biegnie w kierunku półmetka „sadząc” na wcześniej ułożone krążki (np. ringo) „ziemniaki” (woreczki). Następnie obiega półmetek i chorągiewkę za swoim zespołem i klaśnięciem w dłoń daje sygnał do startu następnemu zawodnikowi. Następny zawodnik zbiera woreczki, obiega półmetek i chorągiewkę za swoim zespołem i przekazuje woreczki następnemu. Ostatni zawodnik obiega chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety. W drodze powrotnej można poprawić woreczek.

Błędy:

– woreczek nie dotyka krążka – 0,5 pkt.

2. Sztafeta z piłką lekarską

Ustawienie w rzędzie. Każdy zawodnik wykonuje bieg z piłką lekarską (2 kg), obiega półmetek i chorągiewkę za swoim zespołem i oddaje piłkę następnemu. Ostatni zawodnik obiega chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety.

3. Sztafeta zwinnościowa

Ustawienie w rzędzie. Każdy zawodnik wykonuje przeplot przez szarfę (3 m od startu), 3 przeskoki zawrotne w dowolnym miejscu ławeczki (5 m od startu), przeplot przez szarfę (w miejscu – 7 m od startu), obiega półmetek i chorągiewkę za swoim zespołem bez pokonywania przeszkód i klaśnięciem w dłoń daje sygnał do startu następnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik obiega chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety.

Błędy:

- niewykonanie przeplotu przez szarfę – 0,5 pkt,
- niewykonanie 3 przeskoków zawrotnych lub skok zawrotny na jedną nogę (każdy przeskok) – 0,5 pkt,
- ominięcie szarfy lub ławeczki – dyskwalifikacja.

4. Sztafeta wahadłowa z pałeczką

Ustawienie w dwóch rzędach naprzeciw siebie w odl. 10 m, po 4 zawodników, tyczka za zespołem w odl. 2,5 m od linii startu. Pierwszy zawodnik biegnie z pałeczką sztafetową, obiega chorągiewkę za zespołem naprzeciwko i przekazuje pałeczkę pierwszemu zawodnikowi z tamtego rzędu. Zabawa kończy się z chwilą powrotu każdego zawodnika na swoje miejsce pierwotne (każdy biegnie tam i z powrotem). Ostatni zawodnik obiega chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety.

Błędy:

- nieukończenie zabawy – dyskwalifikacja.

5. Przeskoki przez skakankę – 6 przeskoków

Każdy zawodnik biegnie do półmetka, wykonuje dowolnym sposobem 6 przeskoków przez skakankę znajdującą się za półmetkiem (skoki wykonane przed linią półmetka są nieważne). Następnie zostawia skakankę za linią wyznaczoną przez półmetek, obiega go i chorągiewkę za swoim zespołem i klaśnięciem w dłoń daje sygnał do startu następnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik obiega chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety. „Skucie” (zatrzymanie) w czasie wykonywania przeskoków nie jest błędem, jeżeli zawodnik kontynuuje przeskoki. Skoki rozpoczyna się i liczy ze skakanką z tyłu.

Błędy:

- zostawienie skakanki w złym miejscu – 0,5 pkt,
- niewykonanie 6 przeskoków (każdy brak) – 0,5 pkt.

Rocznik 2015

1. Toczanie piłki do koszykówki w tunelu

Ustawienie w rzędzie, pierwszy zawodnik (oznaczony szarfą) stoi przodem lub tyłem do swojego zespołu. Toczy piłkę w tunelu stworzonym przez rozkrok 6 osób (poza pierwszym i ostatnim, który łapie). Ostatni chwytą ją, obiega półmetek (18 m) i chorągiewkę za swoim zespołem i toczy piłkę w tunelu od przodu.

Wyścig kończy zawodnik, który na początku gry pierwszy toczył piłkę (oznakowany), kiedy obiegnie chorągiewkę za swoim zespołem i przebiegnie linię mety.

2. Sztafeta gwiazdzista

Drużyny stoją ustawione w formie gwiazdy, każda drużyna w rzędzie tyłem do środka gwiazdy, twarzą do swojego łuku toru za chorągiewką. Każdy zawodnik rozpoczyna bieg z pałeczką sztafetową obiegając swoją chorągiewkę (stojącą przed zespołem), następnie biegnie dookoła sali, mając środek po swojej lewej stronie. Po obiegnięciu trasy biegu, chorągiewki za swoim zespołem przekazuje pałeczkę następnemu zawodnikowi, który stoi przed linią startu. Ostatni zawodnik kończy konkurencję, kiedy po obiegnięciu trasy i chorągiewki za swoim zespołem przebiega linię mety.

Sugeruje się ustawienie drużyn do biegu na kwadracie o boku 15 m lub na boisku do siatkówki i przeprowadzenie losowania torów.

Błędy:

- nieobiegnięcie własnej chorągiewki – 0,5 pkt,
- przewrócenie tyczki – 0,5 pkt.

Uwaga! Należy zwrócić uwagę, by zawodnicy nie skracali sobie trasy biegu przez wywracanie tyczek. Jeśli taka sytuacja zaistnieje, sędzia powinien traktować to jako błąd i odjąć 0,5 pkt za każde przewrócenie tyczki przez zawodnika. Uwaga ta dotyczy sytuacji, kiedy zawodnik biegnie sam i nie jest wyprzedzany lub sam nie wyprzedza przeciwnika.

3. Wyścig kangurów

Ustawienie w rzędzie 8 m od półmetka. Każdy zawodnik wykonuje podskoki obunóż do półmetka trzymając woreczek między kolanami. Po obiegnięciu półmetka zawodnik biegnie z woreczkiem w dłoni, obiega chorągiewkę za swoim zespołem i przekazuje woreczek kolejnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik obiega chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety. Upuszczony woreczek można podnieść i kontynuować ćwiczenie z miejsca, w którym wypadł woreczek.

Błędy:

- nieosiągnięcie podskokami półmetka – 0,5 pkt,
- przytrzymywanie woreczka ręką (poza podniesieniem zgubionego) – 0,5 pkt.

4. Rzuty do ruchomego celu

Ustawienie w rzędzie, 8 m od materaca ustawionego wszerz. Na materacu stoi zawodnik, trzymając w rękach kosz na śmieci (chłopiec, kiedy rzucają 4 dziewczynki, dziewczynka, jeśli rzucają 4 chłopcy). Pozostali mają po 3 woreczki i kolejno wykonuje po trzy rzuty do kosza (zespół w sumie wykonuje 24 rzuty). Zabawa jest rozgrywana na celność rzutu. Zawodnik trzymający kosz musi mieć stały kontakt z materacem (przynajmniej jedną nogą) i nie może dotknąć żadną częścią ciała podłoża poza materacem (dotknięcie koszem podłoża lub materaca nie jest błędem). Jeśli woreczek zawisnie na krawędzi kosza, należy rzut uznać jako celny. W przypadku, gdy stojący na materacu straci z nim kontakt lub dotknie ciałem podłoża poza materacem – rzut traktowany jest jak niecelny. Wygrywa drużyna mająca więcej celnych rzutów. W trakcie rzutów można część celnych woreczków wyrzucić z kosza.

5. Podskoki ze skakanką

Ustawienie drużyny w rzędzie. Hula-hoop znajduje się w odległości 4 m za linią startu (przymocowane na stałe). Pierwszy zawodnik dowolnym sposobem (stojąc przed linią startu) rzuca woreczek do hula-hoop. Następnie przechodzi pod płótkiem (1 m od linii startu) i dobiega do półmetka zabierając wcześniej woreczek, kładzie go w ringo za półmetkiem i wykonuje 8 podskoków na skakance leżącej za półmetkiem. Po wykonaniu skoków zostawia skakankę za półmetkiem, zabiera woreczek, z którym obiega półmetek i chorągiewkę za swoim zespołem i przekazuje woreczek kolejnemu zawodnikowi swojej drużyny, który stoi przed linią startu przygotowany do oddania rzutu. Ostatni zawodnik obiega z woreczkiem chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety.

Błędy:

- nieobiegnięcie z woreczkiem półmetka – 0,5 pkt,
- niecelny rzut do hula-hoop – 0,5 pkt,
- niedoskok na skakance (za każdy) – 0,5 pkt,
- niepołożenie woreczka w ringo – 0,5 pkt,
- przekazanie woreczka zmiennikowi rzutem – 0,5 pkt,
- nadeptanie linii startu podczas rzutu – 0,5 pkt.

Uwaga! Aby rzut zaliczyć jako celny, pierwszy kontakt woreczka z podłożem musi być dopiero w hula-hoop (wślizgnięcie się woreczka do hula-hoop traktowany jest jako rzut niecelny) Jeśli woreczek upadnie w środku hula-hoop i wypadnie na zewnątrz, rzut należy traktować jako celny, podobnie jeśli woreczek wyląduje na obręczy hula-hoop.

Należy zwrócić uwagę, by podczas rzutu obie nogi znajdowały się na podłożu. Zawodnik może przekroczyć linię startu w chwili, kiedy woreczek opuści jego dłonie. Nadeptanie linii jest błędem, ale nie ma wpływu na ocenę celności rzutu.

Rocznik 2014

1. Piłka podanie, piłka tunel

Ustawienie 7 zawodników w rzędzie. Ósmy zawodnik stoi na materacu ułożonym w poprzek w odl. 8 m od linii startu. Pierwszy zawodnik z rzędu (oznaczony szarfą) trzyma piłkę do koszykówki. Podaje piłkę do zawodnika na materacu (podanie musi być przynajmniej z jednym „kozłem”). Zawodnik na materacu (musi mieć kontakt nogami tylko z materacem) łapie ją, po czym odrzuca z powrotem do zawodnika, od którego otrzymał piłkę (podanie musi być również przynajmniej z jednym „kozłem”). Zawodnik z rzędu po złapaniu piłki jak najszybciej toczy ją do tyłu w tunelu stworzonym przez rozkrok 5 zawodników – bez ostatniego, który stoi przygotowany do chwytu. Po chwycie obiega półmetek (bez wcześniejszego obiegnięcia tyczki za zespołem) omijając materac, chorągiewkę za swoim zespołem, po czym staje na początku rzędu i nie przekraczając linii startu podaje piłkę do zawodnika stojącego na materacu. Wyścig kończy zawodnik z szarfą, który po chwycie piłki na końcu tunelu obiega półmetek i chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety.

Jeśli podczas toczenia piłki przez tunel piłka z niego wypadnie, należy cofnąć ją przez to miejsce i kontynuować toczenie. Ominięcie któregoś zawodnika jest błędem.

Błędy:

- nadeptanie linii startu podczas podania – 0,5 pkt,
- brak kozła podczas podania – 0,5 pkt,
- brak kontaktu obu stóp z materacem – 0,5 pkt,
- kontakt zawodnika na materacu z podłożem poza materacem – 0,5 pkt,
- błąd ominięcia zawodnika w tunelu – 0,5 pkt każdy.

2. Skoki w dal obunóż dodawane

Każdy zawodnik skacze w dal z miejsca, obunóż. Następny skacze z miejsca lądowania (śląd pięty) poprzednika. O zwycięstwie drużyny decyduje suma odległości skoków 8 zawodników.

Uwaga! Jeśli przed oddaniem skoku zawodnik wykona tzw. doskok, skok należy uznać za zakończony po pierwszym oderwaniu stóp od podłoża.

3. Wyścig sprawnościowy

Ustawienie w rzędzie. Pierwszy zawodnik trzyma piłkę lekarską (2 kg) w rękach. Rozpoczyna bieg sprzed linii startu, dobiega do ringo (3 m) i kładzie na nie piłkę, dobiega do materaca (5m), wykonuje przeplot (dowolnym sposobem) przez leżącą przed nim szarfę, robi przewrót w przód na materacu, obiega półmetek, wraca przed materac, wykonuje kolejny przeplot przez szarfę i kolejny przewrót w przód, ponownie obiega półmetek, następnie wracając do swojej drużyny zabiera piłkę lekarską zostawioną w ringo, obiega chorągiewkę za swoim zespołem i przekazuje piłkę kolejnemu zawodnikowi. Ostatni zawodnik obiega z piłką chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety.

Błędy:

- niewykonanie przeplotu przez szarfę – 0,5 pkt,
- niewykonanie przewrotu w przód – 0,5 pkt za każdy,
- niepołożenie piłki na ringo – 0,5 pkt,
- przekazanie piłki zmiennikowi rzutem – 0,5 pkt,
- przebiegnięcie w drodze powrotnej przez materac – 0,5 pkt,
- każde nieobiegnięcie półmetka – 0,5 pkt.

Uwaga! Przetoczenie bokiem nie jest przewrotem w przód.

Ringo ustawione w lewej bocznej linii materaca, szarfa ok. 1 m przed materacem, a materac leży wzdłuż linii biegu i przewrotu.

4. Rzut piłką lekarską przez głowę

Drużyna wykonuje po kolei rzut piłką lekarską (2 kg) w tył przez głowę. O zwycięstwie decyduje suma odległości **7 najlepszych rzutów**. Rzuty wykonuje się zza linii rzutów. Jeśli zawodnik podczas wykonywania rzutu lub po nim przekroczy linię rzutów, rzut jest spalony bez możliwości powtórzenia.

5. Podskoki ze skakanką

Ustawienie drużyny w rzędzie. Pierwszy zawodnik dowolnym sposobem (stojąc przed linią startu) rzuca woreczek na materac, który znajduje się w połowie dystansu do półmetka. Żeby rzut był celny (zaliczony) pierwszy kontakt woreczka musi być z materacem (potem może się z niego ześlizgnąć).

Jeśli rzut jest celny zawodnik biegnie na półmetek zabierając po drodze woreczek, kładzie go w ringo za półmetkiem i wykonuje 10 podskoków na skakance leżącej za półmetkiem. Po wykonaniu skoków zostawia skakankę za półmetkiem, zabiera woreczek, obiega półmetek, zza linii półmetka rzuca woreczek ponownie na materac (zasada celności jak przy pierwszym rzucie). Następnie wracając do swojego zespołu zabiera woreczek, obiega chorągiewkę za swoim zespołem i przekazuje woreczek kolejnemu zawodnikowi swojej drużyny. Ostatni zawodnik obiega z woreczkiem chorągiewkę za swoim zespołem i przebiega linię mety.

Jeśli rzut jest niecelny (z linii startu lub z półmetka), zawodnik biegnąc po niecelnym rzucie musi za karę obieć materac, po czym bierze woreczek i kontynuuje ćwiczenie.

Zawsze zbieranie woreczka z materaca odbywa się bez dotykania materaca stopami – w podporze.

Materac powinien mieć na rogach ustawione pacholki, aby utrudnić ścinanie dystansu przy obieganiu.

Błędy:

- nieobiegnięcie materaca – 1 pkt,
- nieobiegnięcie z woreczkiem półmetka – 0,5 pkt,
- niedoskok na skakance (za każdy) – 0,5 pkt,
- niepołożenie woreczka w ringo – 0,5 pkt,
- przekazanie woreczka rzutem – 0,5 pkt,
- nadeptnięcie linii podczas rzutu – 0,5 pkt,
- nadeptnięcie materaca podczas obiegania – 0,5 pkt,
- nadeptnięcie materaca podczas zbierania woreczka – 0,5 pkt,
- bieg przez materac – 0,5 pkt.

KOSZYKÓWKA

ID/SPM

1. Uczestnictwo

Zespół liczy 10-12 uczniów. Do turnieju szkoła może zgłosić 12 uczniów.

W finale wojewódzkim startują 4 szkoły: mistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach – mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Przepisy gry

- jeśli to możliwe, kosze powinny być zawieszane na wys. 2,60 m;
- piłka nr 5;
- czas gry – 4×7 minut bez zatrzymywania czasu, za wyjątkiem rzutów wolnych i 2 ostatnich minut ostatniej kwarty oraz 2 ostatnich minut każdej dogrywki;
- każdemu zespołowi przysługują dwie 1-minutowe przerwy na żądanie w pierwszej połowie i trzy w drugiej połowie, z czego nie więcej niż dwie, gdy zegar wskazuje 2:00 i mniej w czwartej kwarcie; dodatkowo każdemu zespołowi przysługuje jedna 1-minutowa przerwa na żądanie w każdej dogrywce;
- rzuty wolne wykonuje się z odl. 4 m od tablicy;
- zawodnicy grający w I kwarcie nie mogą grać w II kwarcie, w III i IV kwarcie obowiązuje dowolność zmian;
- jeśli zespół liczy 11 lub 12 zawodników, mogą oni być rezerwowymi w I lub II kwarcie i grać potem w III lub IV kwarcie;
- w przypadku kontuzji lub popełnienia 5 przewinień (dotyczy I i II kwarty), do gry wchodzi zawodnik 11 lub 12; gdy zespół składa się z 10 zawodników – kończy grać kwartę w składzie 2-4 osobowym;
- obowiązuje krycie „każdy swego” (zakaz gry obroną strefową) – kara (po wcześniejszym zwróceniu uwagi): faul techniczny trenera „B”, jeden rzut wolny i piłka drużyny rzucającej;
- obowiązują przepisy połowy, 3 sekund i 5 sekund;
- w przypadku remisu zarządza się 3-minutową dogrywkę, potem następne do rozstrzygnięcia.

Poza powyższymi zmianami – obowiązują przepisy PZKosz.

3. Sposób przeprowadzenia

Przy czterech zespołach obowiązuje systemem pucharowy. Należy dokonać losowania kolejności gier wg schematu: 1-2, 3-4. Przegrani grają o miejsce III, a zwycięzcy o miejsce I.

Przy systemie „każdy z każdym” za wygrany mecz przyznaje się 2 pkt, za przegrany – 1 pkt, za walkower – 0 pkt. Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- większa liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica małych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- większa liczba zdobytych małych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica małych punktów w całym turnieju,
- większa liczba zdobytych małych punktów w całym turnieju.

KOSZYKÓWKA

IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Zespół liczy maks. 12 uczniów. Do turnieju szkoła może zgłosić 12 uczniów.

W finale wojewódzkim startują 4 szkoły: mistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach – mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Przepisy gry

- zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZKosz dotyczącymi udziału zawodników w grze;
- rozmiary piłek: dziewczęta – 6, chłopcy – 7;

- czas gry – 4×8 minut bez zatrzymywania czasu, za wyjątkiem rzutów wolnych i 2 ostatnich min ostatniej kwarty oraz 2 ostatnich min każdej dogrywki. W przypadku remisu – 5-minutowe dogrywki do skutku. We wcześniejszych etapach czas gry może zostać skrócony;
- każdemu zespołowi przysługują dwie 1-minutowe przerwy na żądanie w pierwszej połowie i trzy w drugiej połowie, z czego nie więcej niż dwie, gdy zegar wskazuje 2:00 i mniej w czwartej kwarcie; dodatkowo każdemu zespołowi przysługuje jedna 1-minutowa przerwa na żądanie w każdej dogrywce.

3. Sposób przeprowadzenia

Przy czterech zespołach obowiązuje systemem pucharowy. Należy dokonać losowania kolejności gier wg schematu: 1-2, 3-4. Przegrani grają o miejsce III, a zwycięzcy o miejsce I.

Przy systemie „każdy z każdym” za wygrany mecz przyznaje się 2 pkt, za przegrany – 1 pkt, za walkower – 0 pkt. Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- większa liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica małych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- większa liczba zdobytych małych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica małych punktów w całym turnieju,
- większa liczba zdobytych małych punktów w całym turnieju.

KOSZYKÓWKA 3×3

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Reprezentacja składa się z 3-4 uczniów. **W Licealiadzie prawo startu mają uczniowie z roczników 2007 i młodszy.**

Do finału wojewódzkiego każdy powiat może zgłosić po 1 zespół w kategorii dziewcząt i chłopców.

System zawodów zostanie ustalony na podstawie zgłoszeń. Termin zgłaszania szkół zostanie podany w komunikacie.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Przepisy gry

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3×3 z jednym koszem o wymiarach 15×11 m lub na połowie tradycyjnego boiska do koszykówki. Boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych, linię rzutów za 2 pkt i półkole bez szarży. W Igrzyskach Dzieci, jeśli pozwalają na to warunki techniczne, kosz może być obniżony do wys. 2,60 m, a linia rzutów wolnych przybliżona na odl. 4 m;
- piłka do koszykówki 3×3 nr 5 w Igrzyskach Dzieci, nr 6 w starszych kategoriach. Przy braku specjalnych piłek – gra się piłkami jak w koszykówce halowej dostarczonymi przez gospodarza;
- drużyna składa się z maks. 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik);
- czas gry wynosi 8 minut – z zatrzymywaniem na rzuty wolne;
- przed meczem i przed dogrywką odbywa się losowanie; zespół, który je wygra, może wybrać kto będzie posiadał piłkę;
- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 17 lub więcej punktów, wygrywa mecz przed upływem czasu;

- jeżeli na koniec regularnego czasu gry jest remis, zostanie rozegrana dogrywka. Przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz;
- trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się z zespołem z trybun;
- drużyna podlega karze za faule po tym, jak popełniła 6 fauli. Faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi;
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym;
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi. Kolejne faule (także przy rzucie) karane są dwoma rzutami i, dodatkowo, posiadaniem piłki. Nie przyznaje się rzutów za faul w ataku!
- wszystkie faule techniczne zawsze są karane jednym rzutem wolnym i posiadaniem piłki, a faule niesportowe dwoma rzutami wolnymi i posiadaniem piłki. Po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie wznowiona poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska;
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowi drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykożłowanie lub podanie piłki do partnera będącego za łukiem;
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbiera piłkę, może kontynuować grę. Jeśli drużyna obrony zbiera piłkę to musi wyprowadzić piłkę za łuk;
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk;
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk;
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony;
- po aucie i faulu bez rzutu grę rozpoczyna się poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska;
- 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 sekund akcji;
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki; zawodnik taki może zostać zdyskwalifikowany z całego turnieju 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 lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie za 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.

3. Sposób przeprowadzenia

Rozgrywki przeprowadza się systemem pucharowym lub brazylijskim, zależnie od liczby zgłoszonych drużyn. Jeśli jednak zawody (np. w grupach eliminacyjnych) gra się systemem „każdy z każdym”, to za wygrany mecz przyznaje się 2 pkt, za przegrany – 1 pkt, za walkower – 0 pkt. Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- większa liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica małych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- większa liczba zdobytych małych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica małych punktów w całym turnieju,

– większa liczba zdobytych małych punktów w całym turnieju.

4. Współdziałanie

W ramach współpracy organizacyjnej można kontaktować się z przedstawicielką Śl.ZKosz. Grażyną Szulik: tel. 600 946 513.

LEKKOATLETYKA ID/SPM: patrz CZWÓRBÓJ LA str. 18 i TRÓJBÓJ LA str. 44

LEKKOATLETYKA:

LEKKOATLETYKA INDYWIDUALNA

ID/SPM

1. Uczestnictwo

Zespół liczy do 15 uczniów. Zawodnik może brać udział w jednej konkurencji. Szkoła może wystawić po 2 zawodników oraz dodatkowo 3 w dowolnych konkurencjach (cała trójka może być wystawiona w tej samej).

W biegu na 60 m – eliminacje i finał dla 8 najlepszych zawodników. W pozostałych biegach – serie na czas. W konkurencjach technicznych zawodnicy mają po 3 próby, a potem finał dla 8 najlepszych.

W finale wojewódzkim startują chętne szkoły.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Program zawodów – taki sam dla dziewcząt i chłopców

biegi: 60 m, 300 m, 600 m

skoki: w dal ze strefy, wzwyż

rzuty: rzut piłeczką palantową (do 150 g)

3. Punktacja i nagrody

W zawodach zostaną wręczone nagrody we wszystkich konkurencjach indywidualnych.

Wyniki indywidualne zostaną przeliczone także na klasyfikację drużynową: I m. – 15 pkt, II m. – 12 pkt, III m. – 10 pkt, IV m. – 9 pkt do XII m. – 1 pkt. W przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje większa liczba zdobytych miejsc pierwszych, drugich itd.

LEKKOATLETYKA INDYWIDUALNA

IMS/SPS

1. Uczestnictwo

Zespół liczy do 19 uczniów. Zawodnik może brać udział w jednej konkurencji. Szkoła może wystawić po 2 zawodników oraz dodatkowo 3 w dowolnych konkurencjach (cała trójka może być wystawiona w tej samej).

W biegu na 100 m – eliminacje i finał dla 8 najlepszych zawodników. W pozostałych biegach – serie na czas. W konkurencjach technicznych zawodnicy mają po 3 próby, a potem finał dla 8 najlepszych.

W finale wojewódzkim startują chętne szkoły.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Program zawodów – taki sam dla dziewcząt i chłopców

biegi: 100 m, 300 m, 600 m, 1000 m

skoki: w dal, wzwyż

rzuty: pchnięcie kulą (dziewczeta 3 kg, chłopcy 5 kg), rzut oszczepem (dz 500 g, chl 600 g)

3. Punktacja i nagrody

W zawodach zostaną wręczone nagrody we wszystkich konkurencjach indywidualnych.

Wyniki indywidualne zostaną przeliczone także na klasyfikację drużynową: I m. – 15 pkt, II m. – 12 pkt, III m. – 10 pkt, IV m. – 9 pkt do XII m. – 1 pkt. W przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje większa liczba zdobytych miejsc pierwszych, drugich itd.

SZKOLNA DRUŻYNOWA LIGA LEKKOATLETYCZNA

IMS/SPS

SZKOLNA LIGA LEKKOATLETYCZNA

Lic/SPP

4. Uczestnictwo

Zespół liczy 8-16 uczniów. Zawodnik może brać udział w jednej konkurencji i w sztafecie. Szkoła może wystawić nie więcej niż 3 zawodników w konkurencji i jedną sztafetę.

Biegi przeprowadzane są w seriach na czas, a w konkurencjach technicznych zawodnicy mają po 4 próby.

Na zawodach niższego szczebla organizator może dostosować program do możliwości organizacyjnych i technicznych.

W finale wojewódzkim startują mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

5. Program zawodów – Igrzyska Młodzieży Szkolnej

blok szybkościowy: 100 m, 300 m, 80 m ppł. (dziewczeta), 110 m ppł. (chłopcy), 300 m ppł.

blok wytrzymałościowy: 600 m, 1000 m

blok skocznościowy: skok w dal, skok wzwyż

blok rzutów: rzut oszczepem, rzut dyskiem, pchnięcie kulą

sztafeta 4×100 m

Parametry sprzętu:

Dziewczeta – kula 3 kg, dysk 0,75 kg, oszczep 500 g.

Chłopcy – kula 5 kg, dysk 1 kg, oszczep 600 g.

Rozstaw i wysokość płotków:

Dziewczeta – wysokość 76,2 rozstaw 12-8-12.

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

6. Program zawodów – Licealiada/Szkoły Ponadpodstawowe

blok szybkościowy: 100 m, 200 m, 400 m

blok wytrzymałościowy: 800 m, 1500 m

blok skocznościowy: skok w dal, skok wzwyż

blok rzutów: rzut oszczepem, rzut dyskiem, pchnięcie kulą

sztafeta 4×100 m

Parametry sprzętu:

Dziewczeta – kula 4 kg, dysk 1 kg, oszczep 600 g.

Chłopcy – kula 6 kg, dysk 1,75 kg, oszczep 800 g.

7. Punktacja

- osiągnięte w bezpośredniej rywalizacji wyniki przelicza się na punkty wg tabel punktowych, dostępnych na stronie Śląskiego SZS: www.slaskiszs.com.pl,
- na wynik drużyny składa się 12 (lub mniej) najlepszych rezultatów, tj. po 2 najlepsze wyniki z każdego z bloków, oraz 4 najlepsze z pozostałych (w tym, ewentualnie, sztafeta),
- przy równej liczbie punktów o kolejności miejsc decyduje wyższy indywidualny rezultat punktowy najlepszego zawodnika, potem drugiego, trzeciego itd.

NARCIARSTWO BIEGOWE

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Reprezentacja składa się z 4 uczniów (w tym 1 osoba rezerwowa).

Do finału wojewódzkiego każdy powiat może zgłosić po 1 zespole w kategorii dziewcząt i chłopców. W uzasadnionych przypadkach **za zgodą Śląskiego SZS** – po 2 zespoły z powiatu, a także – po zebraniu zgłoszeń – drugi zespół z jednej szkoły.

Do współzawodnictwa wojewódzkiego „O Puchar Śląskiego Kuratora Oświaty” zostanie zaliczony wynik najlepszej szkoły z powiatu.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Program zawodów

Bieg sztafetowy na dystansach:

- dziewczęta 3×2 km,
- chłopcy 3×3 km.

Długość tras ze względu na warunki śniegowe może ulec zmianie.

3. Zgłoszenia do zawodów

W zawodach wystartują tylko te drużyny szkolne, które zostaną zgłoszone w sposób i w terminie określonym w komunikacie. Zawody odbędą się na trasach biegowych COS Kubalonka wyłącznie w przypadku odpowiednich warunków śniegowych. Informacja o organizacji i terminie zawodów zostanie podana na stronie internetowej Związku 3 tygodnie przed zawodami.

4. Sposób przeprowadzenia

Zawody obejmują start 3 zawodników w biegu sztafetowym ze startu wspólnego.

PIŁKA NOŻNA

ID/SPM, IMS/SPS, LIC/SPP

1. Uczestnictwo

Zespół liczy maks. 12 uczniów. Do turnieju szkoła może zgłosić 12 uczniów.

W finale wojewódzkim startują 4 szkoły: mistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach – mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Przepisy gry

- boisko: 32×56 m, bramki 2×5 m (gra 5 zawodników w polu + bramkarz); w Igrzyskach Dzieci można grać na boisku o wymiarach 20×40 m, bramki: 2×3 m (gra 4 zawodników w polu + bramkarz); zaleca się grę na boiskach większych;
- czas gry: 2×15-20 min + 5 min przerwy;

- obuwie: z płaską podeszwą lub tzw. korkotramпки, określone wcześniej przez organizatora; zalecamy używanie nagolenników;
- piłka: nr 4 w Igrzyskach Dzieci, nr 5 w starszych kategoriach;
- pole karne: prostokąt o wymiarach 7×15 m. W przypadku boiska o wymiarach 20×40 m pole karne wyznacza półkółko o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej);
- rzut karny z odl. 9 m (bramki 2×5 m) lub 7 m (bramki 2×3 m);
- bramkarz może grać rękami tylko w polu karnym;
- gra bez „spalonego”;
- zmiany zawodników hokejowe dokonywane są w strefie zmian wyznaczonej w środku boiska. Złe zmiany karane będą 1-minutowymi karami czasowymi. Piłkę po złej zmianie wprowadza się rzutem sędziowskim w miejscu złej zmiany;
- rozpoczęcie gry (na początku każdej połowy i po bramce) traktowane jest jako rzut wolny pośredni;
- bramkarz wykonuje rzut od bramki nogą w obrębie własnej połowy boiska; piłkę złapaną wprowadza także w obrębie własnej połowy boiska; jeżeli piłka przekroczy bezpośrednio linię środkową, to drużyna przeciwna wykonuje rzut wolny pośredni z linii środkowej boiska; w tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści”;
- wrzut z autu wykonuje się nogą;
- bezpośrednio z rzutu wolnego bramkę można zdobyć tylko z połowy przeciwnika;
- podczas stałych fragmentów gry obrońcy muszą znajdować się w odległości przynajmniej 5 m od piłki;
- stosowane będą 2-minutowe kary wychowawcze; po trzeciej zawodnik zostaje wykluczony z meczu, a po czasie kary na boisko wchodzi inny zawodnik; w sytuacjach naprawdę poważnych przewinień sędzia powinien od razu zastosować wykluczenie – po czasie kary na boisko wchodzi zmiennik, a wykluczony zawodnik nie może grać do końca turnieju.

3. Sposób przeprowadzenia

Przy czterech zespołach obowiązuje systemem pucharowy. Należy dokonać losowania kolejności gier wg schematu: 1-2, 3-4. Przegrani grają o miejsce III, a zwycięzcy o miejsce I. W przypadku remisu należy rozegrać karne – po trzy próby i dalej do skutku, za wyjątkiem meczu o I miejsce w półfinale i finale, gdzie należy rozegrać dogrywkę 2×4 minuty.

Przy systemie „każdy z każdym” za wygrany mecz przyznaje się 3 pkt, za remis – 1 pkt, za przegrany – 0 pkt. W przypadku remisu należy zapobiegawczo rozegrać rzuty karne po trzy próby i następnie do skutku. Jeśli po uwzględnieniu wyników uzyskanych w regulaminowym czasie układ tabeli nie pozwoli na sklasyfikowanie drużyn, wtedy należy brać pod uwagę także wyniki uzyskane w rzutach karnych. Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepsza różnica bramek pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica bramek w całym turnieju,
- większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju.

Przy ewentualnym tworzeniu drugiej tabeli z uwzględnieniem rzutów karnych o kolejności w tabeli decyduje:

- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepsza różnica bramek (z uwzględnieniem rzutów karnych),
- większa liczba zdobytych bramek (bez rzutów karnych).

Jeśli i to nie da rozstrzygnięcia – należy dokonać losowania.

PIŁKA NOŻNA HALOWA **ID/SPM, IMS/SPS, LIC/SPP**

1. Uczestnictwo

Zespół liczy maks. 12 uczniów. Do turnieju szkoła może zgłosić 12 uczniów.

W finale wojewódzkim startuje 8 szkół: mistrzowie i wicemistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach – po 2 szkoły z rejonu.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Przepisy gry

- zawody powinny być rozgrywane na boisku o wymiarach 20×40 m (gra 5 zawodników, w tym bramkarz); minimalne wymiary to 15×25 m (gra 4 zawodników, w tym bramkarz);
- wymiary bramki: 2×3 m, wymiary pola karnego jak pola bramkowego w piłce ręcznej (na małym boisku 2 m bliżej); punkt rzutu karnego w odległości 6 m od bramki;
- zmiany hokejowe wykonywane w pobliżu linii środkowej, przy złej zmianie (zmiennik wszedł przed zejściem zawodnika) zmiennik otrzymuje żółtą kartkę, a zespół karany jest rzutem wolnym pośrednim;
- zalecana piłka: do futsalu w rozmiarze 4;
- czas gry: 2×10-15 min z 2-minutową przerwą, drużyna ma jedną 1-minutową przerwę w każdej połowie, przyznawaną przy posiadaniu piłki;
- rzut z autu wykonywany jest nogą z linii bocznej przez zawodnika, który obydwoma nogami stoi na linii bocznej lub za nią; z rzutu z autu nie można zdobyć bramki, a bramkarz nie może dotknąć rękami piłki zagranej z autu przez zawodnika swojej drużyny; piłka dotykająca sufitu jest piłką autową, a rzut z autu wykonuje się z linii bocznej w miejscu najbliższym zdarzenia;
- rzut od bramki bramkarz wykonuje ręką; wyrzucona piłka musi dotknąć boiska lub być zagrana przez zawodnika przed przekroczeniem połowy; w innym przypadku zarządza się rzut wolny pośredni z dowolnego miejsca linii środkowej; powyższe zasady stosuje się także wtedy, kiedy bramkarz złapie piłkę ręką w trakcie gry;
- przy stałych fragmentach gry obrońcy muszą być ustawieni min. 5 m od piłki;
- sankcjami są żółta kartka i czerwona kartka, po której zespół gra w osłabieniu przez 1 minutę (lub do momentu utraty bramki, chyba że obydwie zespoły grały w osłabieniu);
- rzut wolny bezpośredni dyktuje się, jeśli zawodnik kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika, podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi, skacze na przeciwnika, atakuje (nawet barkiem) przeciwnika, uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika, popycha przeciwnika, przytrzymuje przeciwnika, za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu (lub usiłującego ją zagrać) przeciwnika (oprócz bramkarza we własnym polu karnym), rozmyślnie dotyka piłkę ręką (oprócz bramkarza we własnym polu karnym). Za te przewinienia popełnione we własnym polu karnym dyktuje się rzut karny;
- rzut wolny pośredni jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień: dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez zawodnika swojej drużyny, **albo** dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z rzutu z autu wykonywanego przez zawodnika swojej drużyny. Rzut wolny pośredni przyznaje się również drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik zdaniem sędziego: gra w sposób niebezpieczny, celowo przeszkadza przeciwnikowi w poruszaniu się (bez zamiaru zagrania piłki), przeszkadza bramkarzowi w uwolnieniu piłki z rąk;
- jeśli mecz musi być rozstrzygnięty, to w przypadku remisu zarządza się 3-minutową dogrywkę. Jeśli dogrywka zakończy się remisem następują rzuty karne – po 5, a potem do skutku. Muszą je wykonywać wszyscy po kolei.

3. Sposób przeprowadzenia

System – zależnie od liczby drużyn. Przy systemie „każdy z każdym” za wygrany mecz przyznaje się 3 pkt, za remis – 1 pkt, za przegrany – 0 pkt. Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- wynik bezpośredniego spotkania,
 - lepsza różnica bramek pomiędzy zainteresowanymi,
 - lepsza różnica bramek w całym turnieju,
 - większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju.
- Jeśli i to nie da rozstrzygnięcia – należy dokonać losowania.

PIŁKA RĘCZNA

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Zespół liczy maks. 16 uczniów. Do turnieju szkoła może zgłosić 16 uczniów.

W finale wojewódzkim startują 4 szkoły: mistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach – mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Przepisy gry

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami i wytycznymi ZPRP dla odpowiedniej kategorii wiekowej. Zespoły mogą stosować dowolną obronę. **Na wszystkich etapach rozgrywek obowiązuje zakaz używania kleju.**

Zmiany mogą być dokonywane w dowolnym momencie gry.

Czas gry dla Igrzysk Dzieci/Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej i Igrzysk Młodzieży Szkolnej/Szkół Podstawowych – Grupy Starszej: 2×15-20 min + 10 min przerwy. Czas gry dla Licealiady/Szkół Ponadpodstawowych: 2×20-25 min + 10 min przerwy. Czas wykluczenia zawodnika – 1 minuta. Każdemu zespołowi przysługuje jedna 1-minutowa przerwa dla drużyny w każdej połowie.

Chłopcy w Igrzyskach Młodzieży Szkolnej/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Starszej i dziewczęta w Licealiadzie/zawodach Szkół Ponadpodstawowych grają piłką nr 2, chłopcy w Licealiadzie/zawodach Szkół Ponadpodstawowych grają piłką nr 3, pozostałe kategorie grają piłką nr 1.

W razie remisu: rzuty karne 5 serii + do skutku, rozgrywane wg przepisów ZPRP. Bramek zdobytych w rzutach karnych nie zalicza się do tabeli (np. przy liczeniu różnicy bramek).

3. Sposób przeprowadzenia

Przy czterech zespołach obowiązuje systemem pucharowy. Należy dokonać losowania kolejności gier wg schematu: 1-2, 3-4. Przegrani grają o miejsce III, a zwycięzcy o miejsce I.

Przy systemie „każdy z każdym” przyznaje się punkty:

- za zwycięstwo w regulaminowym czasie – 3 pkt,
- za zwycięstwo po rzutach karnych – 2 pkt,
- za porażkę po rzutach karnych – 1 pkt,
- za porażkę w regulaminowym czasie – 0 pkt.

Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- większa liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica bramek pomiędzy zainteresowanymi,

- większa liczba zdobytych bramek pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica bramek w rozgrywkach,
- większa liczba zdobytych bramek.

PIŁKA SIATKOWA – CZWÓRKI ID/SPM

1. Uczestnictwo

W skład zespołu wchodzi 8-10 uczniów (w przypadku mniejszej niż 8 liczby uczniów zespół nie będzie dopuszczony do zawodów). Do turnieju szkoła może zgłosić 10 uczniów.

W finale wojewódzkim startują 4 szkoły: mistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach – mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Przepisy gry

- wymiary boiska: 7×14 m, wysokość siatki: 215 cm dziewczęta, 224 cm chłopcy, nie wyznacza się linii ataku;
- piłka w rozmiarze 5 – obwód 65-67 cm (Molten, Mikasa);
- zawodnik zagrywający nie może wykonywać akcji bloku, nie może też przebijać na stronę przeciwnika piłki będącej całkowicie powyżej górnej taśmy siatki (dotyczy całego boiska);
- **w momencie zagrywki zawodnicy muszą być ustawieni zgodnie z porządkiem rotacji: lewy ataku, środkowy ataku, prawy ataku i zagrywający; zawodnicy ataku muszą stać zgodnie ze swoimi pozycjami, a dodatkowo zawodnik drużyny odbierającej, który zagrywał, musi stać dalej od linii środkowej, niż pozostali członkowie jego drużyny;**
- **obowiązuje rotacyjna kolejność wykonywania zagrywki;**
- gra się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są do 25 punktów, a set trzeci decydujący rozgrywany jest do 15 punktów, wszystkie z zachowaniem 2 pkt przewagi;
- każdemu zespołowi przysługują dwie 30-sekundowe przerwy na odpoczynek w każdym secie;
- w pierwszym secie gra 4 zawodników + 1 rezerwowy, w drugim secie pozostałych 5 zawodników; w trzecim secie, rozgrywanym w przypadku remisu w setach, gra dowolnych czterech zawodników;
- **kolejność czwórek ustalona przed zawodami nie może być zmieniona przez cały turniej;**
- przed rozpoczęciem seta nauczyciel podaje sędziemu kartkę z ustawieniem;
- rozsądna tolerancja czystości odbić;
- w każdym secie można dokonać dwóch zmian (zmiana i powrotna) – jeśli zespół ma zawodników rezerwowych. W razie kontuzji nie można dokonywać zmian narzuconych. Jeśli zespół ma w składzie 8 lub 9 zawodników i w danym secie gra „czwórka” bez rezerwowego, to w przypadku kontuzji zespół jest zdekompletowany i przegrywa seta – zespołowi przeciwnemu dopisuje się punkty potrzebne do wygrania seta.

3. Sposób przeprowadzenia

Przy czterech zespołach obowiązuje systemem pucharowy. Należy dokonać losowania kolejności gier wg schematu: 1-2, 3-4. Przegrani grają o miejsce III, a zwycięzcy o miejsce I.

Przy systemie „każdy z każdym” za wygrany mecz przyznaje się 2 pkt, za przegrany – 1 pkt, za walkower – 0 pkt. Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- lepsza różnica setów w całym turnieju,

- lepsza różnica małych punktów w całym turnieju,
- bezpośredni pojedynek,
- lepsza różnica setów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica małych punktów pomiędzy zainteresowanymi.

PIŁKA SIATKOWA

IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Zespół liczy maks. 14 uczniów. Do turnieju szkoła może zgłosić 14 uczniów.

W finale wojewódzkim startują 4 szkoły: mistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach – mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Przepisy gry

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPS.

Wysokość siatki:

- Igrzyska Młodzieży Szkolnej/Szkoły Podstawowe –Grupa Starsza: dziewczęta 215 cm, chłopcy 235 cm;

- Licealiada/Szkoły Ponadpodstawowe: dziewczęta 224 cm, chłopcy 243 cm.

Spotkanie rozgrywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są do 25 pkt z zachowaniem min. 2 pkt przewagi. Set trzeci rozgrywa się do 15 pkt z zachowaniem min. 2 pkt przewagi.

Każdemu zespołowi przysługują dwie 30-sekundowe przerwy na odpoczynek w każdym secie.

3. Sposób przeprowadzenia

Przy czterech zespołach obowiązuje systemem pucharowy. Należy dokonać losowania kolejności gier wg schematu: 1-2, 3-4. Przegrani grają o miejsce III, a zwycięzcy o miejsce I.

Przy systemie „każdy z każdym” za wygrany mecz przyznaje się 2 pkt, za przegrany – 1 pkt, za walkower – 0 pkt. Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- lepsza różnica setów w całym turnieju,
- lepsza różnica małych punktów w całym turnieju,
- bezpośredni pojedynek,
- lepsza różnica setów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica małych punktów pomiędzy zainteresowanymi.

PLYWANIE DRUŻYNOWE

ID/SPM

1. Uczestnictwo

Reprezentacja liczy 8 uczniów – po 2 w każdym roczniku.

W finale wojewódzkim startują mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Program zawodów wg kolejności startów i roczników

Rocznik 2015 i młodsi oraz 2014

50 m stylem klasycznym – 1 zawodnik,

50 m stylem grzbietowym – 1 zawodnik,

50 m stylem dowolnym – 1 zawodnik.

Czwarty zawodnik startuje w stylu dowolnie wybranym przez opiekuna spośród trzech powyższych.

Rocznik 2013 oraz 2012

50 m stylem motylkowym – 1 zawodnik,

50 m stylem klasycznym – 1 zawodnik,

50 m stylem grzbietowym – 1 zawodnik,

50 m stylem dowolnym – 1 zawodnik.

Sztafeta 8×50 m stylem dowolnym (wszyscy uczestnicy)

3. Przepisy techniczne

- zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z przepisami PZP i FINA na pływalni 25-metrowej;
- każdy zawodnik ma prawo startu w 1 konkurencji indywidualnej i w sztafecie;
- szkoła może wystawić tylko jedną drużynę w każdej kategorii;
- zawody przeprowadzone są seriami na czas, rozstawienie zawodników w seriach nastąpi na zasadach ogólnych.

4. Zgłoszenia

Sposób zgłoszenia do zawodów zostanie opisany w komunikacie.

5. Punktacja drużynowa (osobno dziewczęta i chłopcy)

- **sklasyfikowane będą tylko zespoły, które wystawiły sztafetę;**
- za konkurencje indywidualne przyznaje się punkty: I m. – 17 pkt, II m. – 15 pkt, III m. – 14 pkt itd.;
- za sztafetę: I m. – 34 pkt, II m. – 30 pkt, III m. – 28 pkt itd.;
- do punktacji drużynowej zaliczać się będzie 8 wyników indywidualnych i wynik sztafety;
- drużyna, która nie wystawiła zawodnika w danym wyścigu, nie zdobywa punktów za dany wyścig, jednak nie podlega dyskwalifikacji;
- zawodnik zdyskwalifikowany w danym wyścigu nie zdobywa punktów;
- w przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje miejsce sztafety, a dalej większa liczba zdobytych miejsc pierwszych, drugich itd.

PLYWANIE DRUŻYNOWE

IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Reprezentacja składa się z 8 uczniów. Każdy zawodnik startuje w 1 wyścigu indywidualnym i 1 sztafecie.

W finale wojewódzkim startują mistrzowie powiatów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale wojewódzkim w terminach wskazanych w komunikatach.

W Igrzyskach Młodzieży Szkolnej/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Starszej zawody w powiatach należy rozegrać do 15 listopada. Zwycięzców należy zgłosić Rejonowemu Organizatorowi Sportu Szkolnego i w systemie rejestracji szkół w nieprzekraczalnym terminie 22 listopada – na podstawie zgłoszeń zostanie zaplanowany sposób organizacji finału wojewódzkiego.

W Licealiadzie/zawodach Szkół Ponadpodstawowych zawody w powiatach należy rozegrać do 15 listopada. Zwycięzców należy zgłosić Rejonowemu Organizatorowi Sportu Szkolnego i w systemie rejestracji szkół w nieprzekraczalnym terminie 22 listopada – na podstawie zgłoszeń zostanie zaplanowany sposób organizacji finału wojewódzkiego.

2. Program zawodów wg kolejności startów

100 m stylem zmiennym – 1 zawodnik,

100 m stylem grzbietowym – 1 zawodnik,

100 m stylem klasycznym – 1 zawodnik,
100 m stylem dowolnym – 1 zawodnik,
50 m stylem motylkowym – 1 zawodników,
50 m stylem grzbietowym – 1 zawodnik,
50 m stylem klasycznym – 1 zawodnik,
50 m stylem dowolnym – 1 zawodnik,
sztafeta 8×50 m stylem dowolnym.

3. Przepisy techniczne

- zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z przepisami PZP i FINA na pływalni 25-metrowej;
- każdy zawodnik ma prawo startu w 1 konkurencji indywidualnej i w sztafecie;
- szkoła może wystawić tylko jedną drużynę w każdej kategorii;
- zawody przeprowadzone są seriami na czas, rozstawienie zawodników w poszczególnych seriach nastąpi na zasadach ogólnych, rozstawienie sztafet wg punktacji drużynowej.

4. Zgłoszenia

Sposób zgłoszenia do zawodów zostanie opisany w komunikacie.

5. Punktacja drużynowa (osobno dziewczęta i chłopcy)

- **sklasyfikowane będą tylko zespoły, które wystawiły sztafetę;**
- za konkurencje indywidualne przyznaje się punkty: I m. – 17 pkt, II m. – 15 pkt, III m. – 14 pkt itd.;
- za sztafetę: I m. – 34 pkt, II m. – 30 pkt, III m. – 28 pkt itd.;
- do punktacji drużynowej zaliczać się będzie 8 wyników indywidualnych i wynik sztafety;
- drużyna, która nie wystawiła zawodnika w danym wyścigu, nie zdobywa punktów za dany wyścig, jednak nie podlega dyskwalifikacji;
- zawodnik zdyskwalifikowany w danym wyścigu nie zdobywa punktów;
- w przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje miejsce sztafety, a dalej większa liczba zdobytych miejsc pierwszych, drugich itd.

RUGBY TAG

ID/SPM

1. Uczestnictwo

Zespół liczy maks. 8 uczniów, w tym min. 3 dziewczęta. Do turnieju szkoła może zgłosić 8 uczniów.

System rozgrywek wojewódzkich zostanie ogłoszony po zebraniu zgłoszeń.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

Szkoła przystępując do zawodów powinna mieć własny zestaw TAGów.

2. 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.

1. Zasady ogólne:

- czas gry 2×5-7 minut, w zależności od systemu rozgrywek; zaleca się, aby w turnieju łączny czas gry zespołu nie był większy niż 50 minut;

- wymiary boiska: min. 20×40 m, maks. 22×55 m + pola punktowe; zawody można rozgrywać w obiektach zamkniętych i na boiskach sportowych;
- na pełnowymiarowym boisku gra 5 zawodników (w tym min. 2 dziewczęta), na mniejszych boiskach liczba może być zmniejszona do 4, z zachowaniem liczebności dziewcząt;
- 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 opierając się 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 TAGów; nie występuje kontakt fizyczny (przytrzymanie innego zawodnika, pchnięcie itp.) oraz położenie ręki między podłogą a piłką w trakcie przykładania piłki drużyny w ofensywie;
- gdy piłka zostanie położona w polu punktowym, gra jest wznawiana "wolnym podaniem" (rzutem wolnym) ze środka boiska przez drużynę, na której polu została położona piłka.

2. Podania i bieg z piłką

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

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 stronie PZR);
- w momencie rzutu wolnego drużyna musi cofnąć się o 5 m od miejsca przewinienia; nikomu nie wolno ruszyć do przodu do momentu, w którym piłka opuści ręce rozpoczynającego; zawodnik musi rozpocząć z piłką w obu rękach, po wydaniu przez sędziego komendy "Graj";
- jeśli przewinienie ma miejsce w obrębie do 5 m od linii pola punktowego drużyny broniącej, rzut wolny musi być wykonany przez drużynę atakującą z 5 m od pola punktowego.

4. TAG

- TAG – znacznik (szarfa) przyczepiony do pasa zawodnika;
- długość TAGa nie może być krótsza niż 35 cm;
- prawidłowe i nieprawidłowe założenie TAGów 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 na 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 3 sekund lub 3 kroków;
 - b) podać piłkę natychmiast, wykonując jednocześnie maks. 3 kroki;
 - c) umieścić ponownie znacznik na pasie po jego otrzymaniu od obrońcy i 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 3 kroków lub 3 sekund, które uwzględniają czas potrzebny na zatrzymanie się zawodnika (sędzia wydaje komendę: „Podaj! Podaj!”, a następnie gwizdże); zawodnik musi zatrzymać się najszybciej jak to możliwe (3 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 TAGów; jeżeli podanie zajmuje więcej niż 3 sekundy lub zawodnik robi więcej niż 3 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 uznaj 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 5 m od pola punktowego;
- zawodnik broniący po zerwaniu znacznika musi odsunąć się od zawodnika z piłką i zająć neutralną pozycję (wyczekującą) dopóki piłka nie zostanie odegrana, lub też próbować zerwać drugiego TAGa; obrońca musi ułatwić zagranie piłki, nie może umyślnie dotykać piłki, póki jest ona w rękach innego zawodnika;
- wszyscy zawodnicy z drużyny broniącego muszą próbować wycofać się w kierunku swojego pola punktowego, póki są przed piłką; jeżeli zawodnik broniący będący na pozycji spalonego, przechwyci, zatrzyma, uniemożliwi podanie lub je spowolni, wówczas przeciw jego drużynie zostanie przyznany rzut wolny; zawodnik może jednak wycofać się z pozycji spalonej i wówczas przechwycić podanie, nim piłka dotrze do zamierzonego odbiorcy.

6. Gra 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 zawodnikiem (ciągnąć, popychać, wybiegać bezpośrednio przed przeciwnika 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 m (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 TAG;
- nie można rzucać TAG na ziemię, należy go podać osobie, której został zerwany;
- zakaz obrotu wokół własnej osi o 360 stopni;
- należy zachowywać się w sposób sportowy.

7. SANKCJE: rzut wolny

7.1 Strata piłki

- po zerwaniu jednego TAG i niewykonaniu zatrzymania i podania piłki w ciągu 3 sekund lub też 3 kroków (sędzia liczy na głos);
- po zerwaniu dwóch TAG;
- po podaniu piłki do przodu; grę z miejsca podania rozpoczyna drużyna przeciwna;
- po wymuszonym kontakcie;
- za zbijanie ręki przeciwnika, który chwyta TAG;
- po wyjściu na aut;
- po podanie do przodu.

7.2 Rozpoczęcie/wznowienie gry zawsze w polu gry:

- drużyna przeciwna musi stać w odległości 5 m od piłki;
- gra rozpoczyna się po komendzie „gra” bądź gdy zawodnik trzymający piłkę „zaznaczy ją”, tzn. piłka leży na ziemi, a zawodnik dotknie ją nogą i podniesie lub
- gdy zawodnik trzymając piłkę dotyka stopy tak, aby piłka opuściła na chwilę rękę.

7.3 Spalony

- po zerwaniu TAG zawodnicy obrony 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 m i jest wznowiana.

7.4 Prząd/opuszczenie piłki

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

8. Sędzia

- jest animatorem gry; prowadzi tak spotkanie, aby zapewnić jej ciągłość;
- dba o prawidłowe założenie TAGów przed grą;
- dba o bezpieczeństwo zawodników;
- odlicza czas gry.

9. Postanowienia końcowe

- zmiany hokejowe;
- zdobywanie punktów – tylko przez przyłożenia (jeżeli zawody odbywają się np. na hali, boisku asfaltowym, dopuszczone jest zdobywanie punktów tylko przez wbiegnięcie na pole punktowe – związane jest to z bezpieczeństwem uczestników gry).

3. Sposób przeprowadzenia

System rozgrywek powinien być dostosowany do liczby drużyn i możliwości organizacyjnych.

Przy systemie „każdy z każdym” za wygrany mecz przyznaje się 3 pkt, remis – 2 pkt, przegrany – 1 pkt, walkower – 0 pkt. Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- różnica małych punktów,
- większa liczba zdobytych małych punktów;
- mniejsza liczba straconych małych punktów,
- bezpośredni pojedynek.

4. Współdziałanie

W ramach współpracy organizacyjnej można kontaktować się z regionalnym oficerem rozwoju rugby Stellą Koniusz: tel. 533 943 564.

SIATKÓWKA PLAŻOWA

IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Zespół składa się z 2-3 uczniów.

W finale wojewódzkim startują mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

Zawody powinny być rozgrywane systemem brazylijskim.

Przed każdym meczem opiekun podaje skład zespołu. **Zespół ma jedną zmianę w meczu – bez zmiany powrotnej.** Jeśli po dokonaniu zmiany wyniknie kontuzja, zespół może dokonać zmiany narzuconej, jednak zawodnik kontuzjowany nie może wziąć udziału w zawodach do końca turnieju.

Każdemu zespołowi przysługuje jedna 30-sekundowa przerwa na odpoczynek w każdym secie.

Punktacja i system rozgrywek zostaną określone przez organizatora przed zawodami – zależnie od liczby zgłoszonych zespołów.

3. Przepisy techniczne

Wymiary boiska 8×16 m. Wysokość siatki:

- Igrzyska Młodzieży Szkolnej: dziewczęta 215 cm, chłopcy 235 cm;
- Licealiada: dziewczęta 224 cm, chłopcy 243 cm.

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPS.

SZACHY

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

W finale wojewódzkim startują mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

Reprezentacja składa się z 4 uczniów:

- 1 szachownica – chłopiec lub dziewczyna,
- 2 szachownica – chłopiec lub dziewczyna,
- 3 szachownica – chłopiec lub dziewczyna,
- 4 szachownica – dziewczyna.

Kolejności zawodników nie można zmienić przez cały turniej.

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

Zawody zostaną przeprowadzone w formie drużynowej, systemem szwajcarskim-kontrolowanym, zgodnie z obowiązującymi przepisami PZSzach.

Tempo gry 10-20 minut na zawodnika. Liczba rund – 7.

W zawodach niższej rangi można zmienić czas lub liczbę rund – w zależności od liczby zespołów.

O miejscu drużyny decyduje w kolejności:

- punkty duże (meczowe 2, 1, 0),
- suma punktów zdobytych przez zawodników (wygrana – 1 pkt, remis – 0,5 pkt, przegrana – 0 pkt),
- wartościowanie pełne Buchholza,
- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepszy wynik na pierwszej szachownicy lub na kolejnych.

SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Reprezentacja liczy 6 uczniów.

W finale wojewódzkim startują mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Program zawodów

Zawody odbędą się w formie sztafety na dystansach: dziewczęta 6×800 m, chłopcy w Igrzyskach Dzieci/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej i Igrzyskach Młodzieży Szkolnej/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Starszej 6×1000 m, chłopcy w Licealia-dzie/zawodach Szkół Ponadpodstawowych 6×1500 m. Start pierwszych zawodników nastąpi ze startu wspólnego, kolejni dokonują przekazania pałeczki sztafetowej w strefie zmian, liczącej 20 m. Możliwość startu w kolcach każdorazowo określi organizator zawodów (zależnie od nawierzchni).

TENIS STOŁOWY

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Reprezentacja składa się z 2-3 uczniów.

W finale wojewódzkim startuje 8 szkół: mistrzowie i wicemistrzowie półfinałów wojewódzkich, w półfinałach także 8 szkół – mistrzowie i wicemistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Sposób przeprowadzenia zawodów

Zawody rozegrane zostaną sposobem drużynowym. W każdym meczu rozgrywane będą gry w kolejności: A-X, B-Y, debel, A-Y, B-X. Mecz toczy się do trzech wygranych gier.

Przed każdym meczem opiekun podaje skład zespołu. Zawodnik rezerwowy może zagrać w deblu, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym. W przypadku kontuzji gra kończy się walkowerem, a w następnej grze zawodnik rezerwowy staje się podstawowym. W kolejnym meczu zawodnik kontuzjowany może wrócić do składu.

W każdej grze zawodnik lub para ma prawo do jednej 1-minutowej przerwy w grze.

System rozgrywek powinien być dostosowany do liczby drużyn. W finale wojewódzkim każda gra będzie toczyć się do 3 wygranych setów. Na niższych etapach można grać do 2 lub 3 wygranych setów.

TRÓJBÓJ LA

ID/SPM

1. Uczestnictwo

Reprezentacja składa się z 5 uczniów z rocznika 2014 i mł..

W finale wojewódzkim startują mistrzowie rejonów.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

Lekkoatletyczne tabele punktowe dla trójboju dostępne są na stronie Śląskiego SZS: www.slaskiszs.com.pl.

2. Program zawodów

- bieg na 60 m,
- skok w dal ze strefy,
- rzut piłką palantową (80 g).

3. Sposób przeprowadzenia zawodów

Zawody zostaną rozegrane w ciągu jednego dnia. Kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna.

Bieg na 60 m

Bieg będzie rozegrany w seriach na czas. Zawodnicy startują z bloków i powinni biec po przydzielonym im torze od startu do mety. Trzeci falstart – dyskwalifikacja (tylko w tej konkurencji).

Skok w dal

Strefa jest częścią rozbiegu zaznaczoną kredą. Szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm. Końcem strefy powinna być belka z plasteliną (plastelina nie wchodzi w skład strefy). Każdy zawodnik ma prawo do 3 prób.

Pomiaru dokonujemy od śladu w strefie najbliższego belki. Jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy. Pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

Rzut piłeczką palantową

Rzuty wykonuje się w dowolny sposób, prawą lub lewą ręką, z miejsca lub z rozbiegu. Każdy zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego i trzech rzutów w konkursie. Odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia sędzia z dokładnością do 0,5 m. Liczy się najlepszy rezultat. Pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutni na niekorzyść zawodnika.

4. Punktacja

Wyniki przelicza się na punkty wg tabel trójbojowych. Suma osiągniętych punktów za 3 konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika. Na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 4 najlepszych zawodników.

Przy równej liczbie punktów o wyższej lokacie szkoły decyduje wynik najlepszego zawodnika, potem drugiego itd.

UNIHOKEJ

ID/SPM, IMS/SPS, Lic/SPP

1. Uczestnictwo

Zespół liczy maks. 9 uczniów w Igrzyskach Dzieci/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej i 12 uczniów w starszych kategoriach. Do turnieju szkoła może zgłosić 9

uczniów

w Igrzyskach Dzieci/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej i 12 uczniów w starszych kategoriach.

System rozgrywek będzie uzależniony od liczby zgłoszonych szkół – mistrzów powiatu. Możliwe, że wystąpi konieczność rozegrania półfinałów.

Zawody w powiatach należy rozegrać do 15 listopada. Zwycięzców należy zgłosić Rejonowemu Organizatorowi Sportu Szkolnego i w systemie rejestracji szkół w nieprzekraczalnym terminie 22 listopada – na podstawie zgłoszeń zostanie utworzony system rozgrywek.

Obowiązuje zgłoszenie w systemie rejestracji szkół srs.szs.pl – w finale woj. w terminach wskazanych w komunikatach.

2. Przepisy gry

- w Igrzyskach Dzieci/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej zawody powinny być rozgrywane na boisku o wymiarach 12×24 m (gra 3 zawodników w polu + bramkarz);
- w starszych kategoriach zawody powinny być rozgrywane na boisku o wymiarach 20×40 m (gra 5 zawodników w polu + bramkarz); minimalne wymiary to 18×36 m;
- boisko ma być otoczone min. 50-centymetrowymi bandami;
- wymiary bramki: 115×160 cm; dopuszcza się bramki klubowe 105×140 cm; w Igrzyskach Dzieci/zawodach Szkół Podstawowych – Grupy Młodszej linia bramkowa znajduje się 2,5 m od linii końcowej boiska, w starszych kategoriach 3,5 m od linii końcowej boiska;
- czas gry: 3×6-8 min z 2-minutowymi przerwami, zatrzymywany tylko w ostatniej minucie;
- gra się piłeczką do unihokeja;
- pole bramkowe ma wymiary 4×5 m, bramkarz przy wyrzucaniu lub łapaniu piłeczki może je częściowo opuścić (musi mieć z nim kontakt dowolną częścią ciała);
- pole przedbramkowe ma wymiary 1×2,5 m;
- w trakcie rzutu wolnego przeciwnicy (włączając ich kije) znajdują się 3 m od piłeczki;
- piłeczkę można uderzać tylko poniżej kolan; jeśli nie ma zagrożenia uderzenia przeciwnika – do wysokości bioder;
- bramkarz nie używa kija, może łapać piłeczkę, trzymać ją nie dłużej niż 3 sek. i podawać ręką, pod warunkiem, że piłeczka dotknie podłoża na jego połowie;
- piłeczkę można kopnąć do zawodnika tej samej drużyny, lecz nie więcej niż jeden raz;
- nie wolno celowo grać rękami i głową;
- nie wolno grać piłeczki skacząc i leżąc;
- nie wolno przytrzymywać i popychać przeciwnika;
- rzut wolny lub 2 minuty kary za następujące przewinienia: grę wysokim kijem, uderzenie kija przeciwnika, zagranie piłki ręką lub głową, popychanie, przytrzymywanie, przeszkadzanie, rzucanie kija, niezachowanie odstępu w czasie wykonywania rzutu wolnego; za przewinienie w sytuacji bramkowej – rzut karny;
- podczas meczu można dokonać dowolnej liczby zmian.

3. Sposób przeprowadzenia

System – zależnie od liczby drużyn. Przy systemie „każdy z każdym” za wygrany mecz przyznaje się 3 pkt, za remis – 1 pkt, za przegrany – 0 pkt. Przy równej liczbie punktów o miejscach zespołów decydują kryteria stosowane kolejno aż do sklasyfikowania wszystkich drużyn:

- większa liczba zdobytych punktów pomiędzy zainteresowanymi,
- lepsza różnica bramek pomiędzy zainteresowanymi,
- większa liczba zdobytych bramek pomiędzy zainteresowanymi,

- lepsza różnica bramek w turnieju,
- większa liczba zdobytych bramek w turnieju.

REGULAMIN
WSPÓLZAWODNICTWA SPORTOWEGO SZKÓŁ
„O PUCHAR MARSZAŁKA WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO”
W ROKU SZKOLNYM 2024/2025

WSPÓLZAWODNICTWO SPORTOWE SZKÓŁ PODSTAWOWYCH –
GRUPA MŁODSZA

WSPÓLZAWODNICTWO SPORTOWE SZKÓŁ PODSTAWOWYCH –
GRUPA STARSZA

WSPÓLZAWODNICTWO SPORTOWE SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH

Prowadzone będzie osobne współzawodnictwo szkół podstawowych dla grupy młodszej, dla grupy starszej oraz szkół ponadpodstawowych. Zaliczane będą do niego wyniki uzyskane w półfinałach i finałach wojewódzkich zawodów rozgrywanych od września do grudnia.

1. Elementy współzawodnictwa

<i>grupa młodsza</i>	<i>grupa starsza</i>	<i>szkoły ponadpodstawowe</i>
badminton	badminton	badminton
festiwal sztafet	festiwal sztafet	festiwal sztafet
indywidualne zawody LA	indywidualne zawody LA	koszykówka – ed. jesienna
koszykówka – ed. jesienna	koszykówka – ed. jesienna	piłka nożna halowa
piłka nożna halowa	piłka nożna halowa	piłka ręczna – ed. jesienna
piłka ręczna – ed. jesienna	piłka ręczna – ed. jesienna	piłka siatkowa – ed. jesienna
piłka siatkowa – ed. jesienna	piłka siatkowa – ed. jesienna	pływanie drużynowe
pływanie drużynowe	pływanie drużynowe	szachy
szachy	szachy	szkolna liga LA
sztafetowe biegi przełajowe	sztafetowe biegi przełajowe	sztafetowe biegi przełajowe
tenis stołowy	tenis stołowy	tenis stołowy
unihokej	unihokej	unihokej

2. Punktacja współzawodnictwa

Punktowane będą miejsca w klasyfikacji wojewódzkiej w wymienionych dyscyplinach wg zasad: I m. – 32 pkt, II m. – 30 pkt, do XVI m. – 2 pkt. XVII i dalsze (zajęte w finale woj.) – 1 pkt.

3. Obliczanie wyników

Do punktacji końcowej współzawodnictwa w każdej kategorii zostaną zaliczone wszystkie wyniki uzyskane przez daną szkołę, z czego dla każdej płci w każdej kategorii osobno zaliczony zostanie lepszy wynik z festiwalu sztafet lub sztafetowych biegów przełajowych.

Przy starcie kilku szkół z jednego powiatu do współzawodnictwa zostanie zaliczony wynik najlepszej drużyny z danego powiatu.

4. Ocena wyników

W wypadku równej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje większa liczba miejsc pierwszych, drugich, trzecich itd. uzyskanych w finałach wojewódzkich.

REGULAMIN
WSPÓLZAWODNICTWA SPORTOWEGO SZKÓŁ
„O PUCHAR ŚLĄSKIEGO KURATORA OŚWIATY”
W ROKU SZKOLNYM 2024/2025

I. WSPÓLZAWODNICTWO SPORTOWE W RAMACH IGRZYSK DZIECI
WSPÓLZAWODNICTWO SPORTOWE W RAMACH IGRZYSK MŁODZIEŻY
SZKOLNEJ

Prowadzone będzie osobne współzawodnictwo w ramach Igrzysk Dzieci i Igrzysk Młodzieży Szkolnej. Zaliczane będą do niego wyniki uzyskane w półfinałach i finałach wojewódzkich.

1. Elementy współzawodnictwa

<i>Igrzyska Dzieci</i>	<i>Igrzyska Młodzieży Szkolnej</i>
badminton	badminton
biegi łyżwiarskie	biegi łyżwiarskie
czwórboj LA	drużynowe biegi przełajowe
drużynowe biegi przełajowe	festiwal sztafet
festiwal sztafet	koszykówka – ed. wiosenna
gry i zabawy	koszykówka 3×3
koszykówka – ed. wiosenna	narciarstwo biegowe
koszykówka 3×3	piłka nożna
narciarstwo biegowe	piłka ręczna – ed. wiosenna
piłka nożna	piłka siatkowa – ed. wiosenna
piłka ręczna – ed. wiosenna	pływanie drużynowe
piłka siatkowa – ed. wiosenna	siatkówka plażowa
pływanie drużynowe	szachy
rugby TAG	szkolna drużynowa liga LA
szachy	sztafetowe biegi przełajowe
sztafetowe biegi przełajowe	tenis stołowy
tenis stołowy	unihokej
trójboj LA	
unihokej	

Do współzawodnictwa nie będą zaliczane wyniki zawodów lekkoatletyki indywidualnej, piłki nożnej halowej, piłki ręcznej, piłki siatkowej i koszykówki rozgrywanych w okresie wrzesień-grudzień.

2. Punktacja współzawodnictwa

Punktowane będą miejsca w klasyfikacji wojewódzkiej w wymienionych dyscyplinach wg zasad: I m. – 32 pkt, II m. – 30 pkt, do XVI m. – 2 pkt. XVII i dalsze (zajęte w finale woj.) – 1 pkt.

3. Obliczanie wyników

Do punktacji końcowej współzawodnictwa w ramach Igrzysk Dzieci i Igrzysk Młodzieży Szkolnej zostanie zaliczonych maksymalnie 7 najlepszych wyników uzyskanych przez szkołę w zawodach w kategoriach dziewcząt i chłopców, z czego dla każdej płci osobno zaliczony zostanie lepszy wynik z trójboju lub czwórboju LA oraz lepszy wynik z drużynowych biegów przełajowych, sztafetowych biegów przełajowych lub festiwalu sztafet.

Do sumy doliczone zostaną:

- w Igrzyskach Dzieci – wynik z gier i zabaw lub z szachów (lepszy), jeśli szkoła ma 7 wyników w kategorii dziewcząt i 7 w kategorii chłopców; jeśli szkoła ma w którejś kategorii 6 lub mniej wyników, sumuje się zarówno szachy, jak i gry i zabawy;

- w Igrzyskach Młodzieży Szkolnej – wynik z szachów.

Przy starcie kilku szkół z jednego powiatu do współzawodnictwa zostanie zaliczony wynik najlepszej drużyny z danego powiatu.

4. Ocena wyników

W wypadku równej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje większa liczba miejsc pierwszych, drugich, trzecich itd. uzyskanych w finałach wojewódzkich.

II. WSPÓLZAWODNICTWO SPORTOWE W RAMACH LICEALIADY

Prowadzona będzie odrębna klasyfikacja w kategorii dziewcząt i w kategorii chłopców. Do współzawodnictwa zaliczane będą wyniki w niżej wymienionych dyscyplinach, uzyskane w półfinałach i finałach wojewódzkich.

1. Elementy współzawodnictwa

badminton

drużynowe biegi przełajowe

festiwal sztafet

koszykówka 3×3

koszykówka – ed. wiosenna

narciarstwo biegowe

piłka nożna

piłka ręczna – ed. wiosenna

piłka siatkowa – ed. wiosenna

pływanie drużynowe

siatkówka plażowa

szachy

szkolna liga LA

sztafetowe biegi przełajowe

tenis stołowy

unihokej

Do współzawodnictwa nie będą zaliczane wyniki zawodów piłki nożnej halowej, piłki ręcznej, piłki siatkowej i koszykówki rozgrywanych w okresie wrzesień-grudzień.

2. Punktacja zawodów

Punktowane będą miejsca w klasyfikacji wojewódzkiej w wymienionych dyscyplinach wg zasad: I m. – 32 pkt, II m. – 30 pkt, do XVI m. – 2 pkt. XVII i dalsze (zajęte w finale woj.) – 1 pkt.

3. Obliczanie wyników

Do punktacji końcowej współzawodnictwa w ramach Licealiady zostanie zaliczonych maksymalnie 7 najlepszych wyników uzyskanych przez szkołę w zawodach, oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców, z zastrzeżeniem, że uwzględniony będzie lepszy wynik z drużynowych biegów przełajowych, sztafetowych biegów przełajowych lub festiwalu sztafet.

Jeśli w finale wojewódzkim w szachach szkołę reprezentował zespół mieszany, to punkty zostaną podzielone między dziewczęta i chłopców proporcjonalnie – zależnie od składu reprezentacji.

Przy starcie kilku szkół z jednego powiatu do współzawodnictwa zostanie zaliczony wynik najlepszej drużyny z danego powiatu.

4. Ocena wyników

W wypadku równej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje większa liczba miejsc pierwszych, drugich, trzecich itd. uzyskanych w finałach wojewódzkich.

Wyniki współzawodnictwa sportowego szkół „O Puchar Śląskiego Kuratora Oświaty” za rok szkolny 2023/2024 są dostępne na stronie internetowej Śląskiego SZS:

www.slaskiszs.com.pl

INFORMACJA O ZAWODACH SPORTOWYCH, KTÓRE MOGĄ BYĆ WYMNIENIONE NA ŚWIADECTWIE UKOŃCZENIA SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Co roku do końca lutego Śląski Kurator Oświaty podaje do publicznej wiadomości wykaz zawodów wiedzy, artystycznych i sportowych, organizowanych przez kuratora oświaty lub inne podmioty działające na terenie szkoły, które mogą być wymienione na świadectwie ukończenia szkoły podstawowej, a także określa miejsca uznane za wysokie w ww. imprezach.

Dbamy o to, aby w wykazie znalazły się zawody organizowane przez Śląski SZS w kategorii Igrzysk Dzieci i Igrzysk Młodzieży Szkolnej, a także zapis o szczeblu powiatowym (miejskim dla miast na prawach powiatu) ww. imprez. Spis jest publikowany corocznie na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Katowicach.

Jeśli w powiecie, w którym zlokalizowana jest szkoła, organizowane są zawody spoza kalendarza wojewódzkiego – prosimy o samodzielne ich zgłaszanie.

Aby ułatwić dokumentowanie osiągnięć uczniów proponujemy, aby na świadectwo wpisywać nazwę zawodów w brzmieniu zgodnym z zapisem znajdującym się na dyplomie wręczanym na imprezie.

Przypominamy też, że zgodnie z obowiązującymi przepisami:

- na **świadectwie z lat poprzedzających ukończenie szkoły podstawowej** mogą się znaleźć wpisy dotyczące uzyskanych wysokich miejsc nagrodzonych lub uhonorowanych zwycięskim tytułem w zawodach wiedzy, artystycznych i sportowych, organizowanych przez kuratora oświaty albo organizowane co najmniej na szczeblu powiatowym przez inne podmioty działające na terenie szkół (dla tych lat kurator nie publikuje wykazu),

- na **świadectwie ukończenia szkoły podstawowej** mogą się znaleźć wpisy dotyczące uzyskanych wysokich miejsc nagrodzonych lub uhonorowanych zwycięskim tytułem w zawodach wiedzy, artystycznych i sportowych, organizowanych przez kuratora oświaty albo organizowane co najmniej na szczeblu powiatowym przez inne podmioty działające na terenie szkół, zgodne z publikowanym corocznie wykazem (określającym zarówno nazwę konkursu, jak

i miejsce uznane za wysokie), jednak mogą to być także osiągnięcia wcześniejsze, jeśli były wpisane na świadectwach w latach ubiegłych.

WYKAZ
Rejonowych Organizatorów Sportu Szkolnego
Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego

1. Rejon BIELSKO-BIAŁA	
Dariusz Janko	tel.: 692 024 074 e-mail: pszs.bielsko@wp.pl
Bielsko-Biała – miasto na prawach powiatu	
Powiat bielski	Powiat żywiecki
Szczyrk – miasto	Żywiec – miasto
Bestwina – gmina	Czernichów – gmina
Buczkowice – gmina	Gilowice – gmina
Czechowice-Dziedzice – gmina	Jeleśnia – gmina
Jasienica – gmina	Koszarawa – gmina
Jaworze – gmina	Lipowa – gmina
Kozy – gmina	Łękawica – gmina
Porąbka – gmina	Łodygowice – gmina
Wilamowice – gmina	Milówka – gmina
Wilkowice – gmina	Radziechowy-Wieprz – gmina
	Rajcza – gmina
	Ślemień – gmina
	Swinna – gmina
	Ujszoły – gmina
	Węgierska Górka – gmina

2. Rejon BYTOM	
Marek Majeranowski	tel.: 505 336 708 e-mail: m.majeranowski@op.pl
Bytom – miasto na prawach powiatu	
Piekary Śl. – miasto na prawach powiatu	

3. Rejon CHORZÓW	
Marek Krychowski	tel.: 698 622 246 e-mail: mkrychowski@interia.pl
Chorzów – miasto na prawach powiatu	
Siemianowice Śl. – miasto na prawach powiatu	
Świętochłowice – miasto na prawach powiatu	

4. Rejon CZĘSTOCHOWA	
Zygmunt Stempor	tel.: 600 201 945 e-mail: szszcz@poczta.onet.pl
Częstochowa – miasto na prawach powiatu	
Powiat częstochowski	Powiat kłobucki
Błachownia – gmina	Kłobuck – gmina
Dąbrowa Zielona – gmina	Krzepice – gmina
Janów – gmina	Lipie – gmina
Kamienica Polska – gmina	Miedźno – gmina
Kłomnice – gmina	Opatów – gmina
Koniecpol – gmina	Panki – gmina
Konopiska – gmina	Popów – gmina
Kruszyna – gmina	Przystajń – gmina
Lelów – gmina	Wręczyca Wielka – gmina
Mstów – gmina	
Mykanów – gmina	
Olsztyn – gmina	
Poczesna – gmina	
Przyrów – gmina	
Rędziny – gmina	
Starcza – gmina	

5. Rejon DĄBROWA GÓRNICZA	
Jan Podsiadlo	tel.: 502 715 441 e-mail: podsiadlo@o2.pl
Dąbrowa Górnicza – miasto na prawach powiatu	
Powiat będziński	
Będzin – miasto	Mierzęcice – gmina
Czeladź – miasto	Psary – gmina
Wojkowice – miasto	Siewierz – gmina
Bobrowniki – gmina	Sławków – miasto

6. Rejon GLIWICE	
Sylwester Walczuk	tel.: 502 762 373 e-mail: slay.walczuk@gmail.com
Gliwice – miasto na prawach powiatu	
Powiat gliwicki	
Knurów – miasto	Rudziniec – gmina
Pyskowice – miasto	Sośnicowice – miasto
Gierałtowice – gmina	Toszek – gmina
Pilchowice – gmina	Wielowieś – gmina

7. Rejon KATOWICE	
Krzysztof Nowosielski	tel.: 501 247 077 e-mail: krzysieksielski59@gmail.com
Katowice – miasto na prawach powiatu	
Mysłowice – miasto na prawach powiatu	

8. Rejon PSZCZYNA	
Jacek Indeka	tel.: 668 135 663 e-mail: jacekindeka@interia.pl
Powiat pszczyński	
Goczałkowice Zdrój – gmina	Pawłowice – gmina
Kobiór – gmina	Pszczyna – gmina
Miedzna – gmina	Suszec – gmina
Powiat cieszyński	
Cieszyn – miasto	Goleszów – gmina
Ustroń – miasto	Haźlach – gmina
Wisła – miasto	Istebna – gmina
Brenna – gmina	Skoczów – gmina
Chybie – gmina	Strumień – gmina
Dębowiec – gmina	Zebrzydowice – gmina

9. Rejon RACIBÓRZ	
Tomasz Bieliński	tel.: 693 368 377 e-mail: bielinski.t@wp.pl
Powiat raciborski	
Racibórz – miasto	Kuźnia Raciborska – miasto
Kornowac – gmina	Nędza – gmina
Krzanowice – miasto	Pietrowice Wielkie – gmina
Krzyżanowice – gmina	Rudnik – gmina
Powiat rybnicki	
Czerwionka-Leszczyny – gmina	Lyski – gmina
Gaszowice – gmina	Świerklany – gmina
Jędkowice – gmina	

10. Rejon RYBNIK	
Grażyna Szulik	tel.: 600 946 513 e-mail: gszulik@wp.pl
Rybnik	– miasto na prawach powiatu
Żory	– miasto na prawach powiatu

11. Rejon SOSNOWIEC	
Daniel Gałużny	tel.: 663 759 090 e-mail: danton1@poczta.fm
Sosnowiec	– miasto na prawach powiatu
Jaworzno	– miasto na prawach powiatu

12. Rejon TARNOWSKIE GÓRY	
Monika Markowska	tel.: 609 581 867 e-mail: monseta1@poczta.onet.pl
Powiat tarnogórski	
Kalety	– miasto
Miasteczko Śląskie	– miasto
Radzionków	– miasto
Tarnowskie Góry	– miasto
Krupski Młyn	– gmina
Ożarówice	– gmina
Świerklaniec	– gmina
Tworóg	– gmina
Zbrostawice	– gmina
Powiat lubliniecki	
Lubliniec	– miasto
Boronów	– gmina
Ciasna	– gmina
Herby	– gmina
Kochanowice	– gmina
Koszęcin	– gmina
Pawonków	– gmina
Woźniki	– gmina

13. Rejon TYCHY	
Henryk Ditmer	tel.: 516 403 831 e-mail: ditmerh@poczta.fm
Tychy – miasto na prawach powiatu	
Powiat bieruńsko-łędzki	
Bieruń	– miasto
Imielin	– miasto
Łędziny	– miasto
Bojszowy	– gmina
Chełm Śląski	– gmina
Powiat mikołowski	
Łaziska Górne	– miasto
Mikołów	– miasto
Orzesze	– miasto
Ornontowice	– gmina
Wyry	– gmina

14. Rejon WODZISŁAW ŚLĄSKI	
Agata Kopta	tel. 602 234 571 e-mail: agata.kopta@gmail.com
Powiat wodzisławski	
Pszów	– miasto
Radlin	– miasto
Rydułtowy	– miasto
Wodzisław Śl.	– miasto
Godów	– gmina
Gorzyce	– gmina
Lubomia	– gmina
Marklowice	– gmina
Mszana	– gmina
Jastrzębie-Zdrój – miasto na prawach powiatu	

15. Rejon ZABRZE	
Aneta Wolny	tel.: 502 582 276 e-mail: aneta212@poczta.onet.pl
Zabrze	– miasto na prawach powiatu
Ruda Śląska	– miasto na prawach powiatu

16. Rejon ZAWIERCIE			
Zbigniew Grzegorzcyk		tel.: 696 081 096 e-mail: zbysiek3@wp.pl	
Powiat zawierciański		Powiat myszkowski	
Poręba	– miasto	Myszków	– miasto
Zawiercie	– miasto	Koziegłowy	– gmina
Irządze	– gmina	Niegowa	– gmina
Kroczyce	– gmina	Poraj	– gmina
Łazy	– gmina	Żarki	– gmina
Ogrodzieniec	– gmina		
Pilica	– gmina		
Szczekociny	– gmina		
Włodowice	– gmina		
Żarnowiec	– gmina		

WAŻNE ADRESY I TELEFONY

Szkolny Związek Sportowy Zarząd Krajowy

ul. Ciołkosza 1/29, 03-134 Warszawa, tel. 669 689 412, 601 662 661
strona internetowa: www.szs.pl

Urząd Marszałkowski Województwa Śląskiego, Departament Sportu

ul. Reymonta 24, 40-036 Katowice, tel. 32 774 09 78

Kuratorium Oświaty w Katowicach

ul. Powstańców 41a, 40-024 Katowice, tel. 32 606 30 35/36 (kancelaria).

Śląska Federacja Sportu

ul. Kościuszki 191, 40-525 Katowice, tel./fax. 32 257 22 60.

Akademia Wychowania Fizycznego

ul. Mikołowska 72a, 40-066 Katowice, tel. 32 251 40 66 centrala

Śląskie Zrzeszenie Ludowe Zespoły Sportowe

ul. Francuska 32, 40-028 Katowice, tel. 32 255 57 77

Śląskie Towarzystwo Krzewienia Kultury Fizycznej

ul. Kopernika 14, 40-064 Katowice

Śląski Związek Lekkiej Atletyki

ul. Kościuszki 84, 40-519 Katowice, tel. 608 204 836

Śląski Związek Tenisa Stołowego

ul. Partyzantów 25, 44-113 Gliwice, tel. 733 555 723

Śląski Związek Pływacki

ul. Gwarków 1, 41-400 Mysłowice, tel. 501 341 979

Śląski Związek Piłki Ręcznej

ul. Jesionowa 15, 40-159 Katowice, tel. 32 253 77 80

Śląski Związek Koszykówki

ul. Kościuszki 66, 40-047 Katowice, tel. 32 785 84 37, 601 382 633

Śląski Związek Piłki Siatkowej

ul. Dworcowa 15, 40-012 Katowice, tel. 32 253 75 56

Śląski Związek Piłki Nożnej

ul. Francuska 32, 40-028 Katowice, tel. 32 256 43 25, 32 256 21 78 – sekretariat

Śląski Związek Szachowy

ul. 1 Maja 24, 40-287 Katowice, tel. 506 153 142

Śląski Związek Orientacji Sportowej

ul. Jagiellońska 21, 44-100 Gliwice, tel. kom. 502 773 221 (Katarzyna Androsz)

Śląsko-Beskidzki Związek Narciarski

ul. Wyzwolenia 67, 43-460 Wisła, tel. 33 855 33 00

**Zgoda rodziców (prawnych opiekunów) na udział ucznia
w zawodach współzawodnictwa sportowego dzieci i młodzieży szkolnej
Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego**

Klauzula zgody

Wyrażam zgodę na uczestnictwo mojego dziecka

.....
imię i nazwisko/klasa/rok urodzenia

ucznia szkoły
nazwa szkoły

w zawodach sportowych (cyklu imprez)
wymienić dyscyplinę/y sportu

które odbędą się w dniu/dniach

i **oświadczam**, że nie ma przeciwwskazań lekarskich, aby moje dziecko uczestniczyło w międzyszkolnych zawodach sportowych.

Zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. **wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka** w celu realizacji zadań statutowych Śląskiego Szkolnego Związku Sportowego, czyli organizacji zawodów sportowych Kalendarza Imprez Szkolnego Związku Sportowego i udziału w nich uczniów. Zawody te są rejestrowane w **Systemie Rejestracji Szkół**, którego administratorem danych jest Szkolny Związek Sportowy ul. Ciołkosza 1/29, 03-134 Warszawa.

Celem przetwarzania danych osobowych w zakresie: imię i nazwisko, rok urodzenia, klasa, szkoła, klub sportowy, licencja, dyscyplina sportu jest udział w zawodach sportowych. Dane w systemie będą przetwarzane przez czas pobierania nauki w szkole przez uczestnika zawodów sportowych. Podanie danych jest dobrowolne, ale ich brak uniemożliwia udział dziecka w zawodach.

Jednocześnie informuję, że zapoznałem się z informacją dotyczącą przetwarzania danych osobowych, których administratorem jest Śląski Szkolny Związek Sportowy (dostępna w Informatorze Programowym Śląskiego SZS i na stronie internetowej www.slaskiszs.com.pl w zakładce „Ochrona danych osobowych”).

.....
data i podpis rodzica lub opiekuna prawnego dziecka

Informacja o posiadanych przez moje dziecko licencjach sportowych

.....
nazwa związku sportowego

.....
uprawiana dyscyplina sportu/ nazwa klubu /miejsce

data i podpis rodzica lub opiekuna prawnego dziecka