

Regulamin rozgrywek sportowo- rekreacyjnych z okazji Gminnego Dnia Dziecka

Organizator: Centrum Sportu, Turystyki i Rekreacji w Strzyżowie.

Współorganizatorzy: DK Sokół Strzyżów, Biblioteka Publiczna Gminy i Miasta im Juliana Przybosa w Strzyżowie.

PATRONAT

Gminny Dzień Dziecka - odbywa się pod patronatem Burmistrza Strzyżowa.

CELE

- propagowanie aktywnego stylu życia,
- umożliwienie dzieciom zaprezentowania swoich umiejętności i talentów artystycznych,
- pokazanie dzieciom i ich opiekunom jak można spędzać wolny czas od zajęć,
- sympatyczne i poznawcze spędzenie czasu w sposób zorganizowany w formie gier i zabaw
- nawiązanie współpracy ze środowiskiem lokalnym
- uczczenie święta dziecka - integracja grup rówieśniczych
- współpraca z organizacjami, władzami lokalnymi i zakładami pracy.

TERMIN I MIEJSCE

1 czerwca br. godz. 11.00-18.30.

Plac DK Sokół oraz Ogródek Jordanowski

UCZESTNICTWO

1 Uczestnikami gier i zabaw rekreacyjnych mogą być: przedszkolaki, uczniowie Szkół Podstawowych oraz Szkół Gimnazjalnych.

2. Uczestnicy korowodu muszą posiadać pisemną zgodę rodziców (opiekunów).

3. Za bezpieczeństwo uczestników gier i zabaw sportowych odpowiedzialni są opiekunowie grup zorganizowanych (Przedszkoli, Szkół). Jeden Opiekun na 10 osobową grupę przedszkolaków i 1 opiekun na 15 osobową grupę dzieci szkolnych.

NAGRODY

Każdy z uczestników biorących udział w grach i zabawach rekreacyjnych otrzyma nagrodę rzeczową.

GRY I ZABAWY REKREACYJNE

Unihokej – turniej rozgrywany będzie na korcie tenisowym nr 3 dla klas IV-VI Szkoły Podstawowej drużyny 4 osobowe.

Dyscyplinę tę rozgrywa się w formie meczu między dwoma drużynami. Polega ona na zdobyciu większej liczby bramek niż drużyna przeciwna. Drużyna składa się z 4 zawodników. Przy zgłoszeniu do 5 drużyn –system „każdy z każdym”- finał – dwie najlepsze drużyny, przy zgłoszeniu 6 i więcej drużyn – system „każdy z każdym” w grupie – zwycięzcy grup – finał, drugie miejsca - mecz o 3 miejsce. Mecz trwa 2 tercje po 15 min, w przypadku remisu – rzuty karne (z połowy boiska do pustej bramki).

Pozostałe zasady wg przepisów gry w unihokeja

Rozgrywki w ping – ponga dla szkół podstawowych i gimnazjalnych

Turniej rozegrany będzie w dwóch kategoriach wiekowych: **kat I – szkoły podstawowe, kat. II - gimnazjum**, z podziałem na dziewczęta i chłopców

W każdej kategorii wiekowej rozegrany zostanie finał, który wyłoni zwycięzcę.

Nie rozgrywa się meczu o 3 miejsce.

Rozgrywki w „piłkarzyki” – dla szkół podstawowych i gimnazjalnych

- drużyna składa się z 2 zawodników,
- mecz rozpoczyna się od rzutu sędziowskiego,
- punkt jest zdobyty przez drużynę, jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika,
- drużyna, która zdobyła punkt, ma obowiązek zaznaczyć go na liczniku,
- po zdobyciu punktu grę wznawia bramkarz drużyny, która straciła punkt,
- w sytuacjach gdy piłka opuści pole gry lub zatrzyma się i nie może być dotknięta przez żadnego piłkarzyka grę wznawia się rzutem sędziowskim,
- zmiana pozycji pomiędzy zawodnikami (napastnik/obrońca) jest dozwolona po każdej bramce,
- obrót piłkarzyka o więcej niż 360 stopni przed lub po uderzeniu w piłkę jest zabroniony,
- zabronione jest rozpraszanie przeciwników w jakikolwiek sposób,
- szczegóły dotyczące systemu rozgrywek zostaną podane w dniu turnieju,
- wszelkie sprawy sporne wynikłe w czasie trwania turnieju lub nie ujęte w regulaminie rozstrzyga ostatecznie organizator turnieju,

Warcaby - dla szkół podstawowych i gimnazjalnych

Zasady gry:

1. Grę rozpoczyna zawodnik grający białymi pionami. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. Ruchów nie wolno cofać. 2. Bicie pionów jest obowiązkowe, a w jednym ruchu wolno bić więcej niż jeden pion, zarówno naprzód, jak do tyłu. Gracz, który nie zauważy bicia traci piona. 3. Gdy którykolwiek z pionów dojdzie do ostatniego rzędu planszy, zamienia się w damkę. Damka w jednym ruchu może przemieścić się o dowolną ilość pól, przed biciem, jak i po biciu. Bicie damką jest obowiązkowe. Istnieje obowiązek maksymalnego bicia damką, to jest bicia największej ilości pionów. 4. Gra toczy się do chwili zbitia przez jednego z grających wszystkich pionów i damkę przeciwnika lub do chwili osiągnięcia remisu. Gracz, który zablokuje wszystkie piony przeciwnika, wygrywa partię

1. Gra w warcaby odbywa się na szachownicy o 64 polach.
2. Grę rozpoczyna gracz grający białymi pionkami. Kolor pionków losowany jest przed rozpoczęciem partii.
3. Zbijanie pionków jest obowiązkowe i może nastąpić zarówno z przodu jak i z tyłu.
4. W przypadku tylko jednego wariantu bicia, pionki należy zbijać do końca.
5. W przypadku, gdy występuje więcej niż jedna możliwość zbijania, gracz ma prawo sam wybrać pasujący mu wariant.
6. W sytuacji gdy jednocześnie występuje możliwość zbijania pionków i damek, gracz ma prawo wybrać pasujący mu wariant.
7. Damka ma prawo bicia.
8. Po dojściu do ostatniego rzędu szachownicy, pionek zmienia się w damkę. Oznacza się ją poprzez odwrócenie pionka spodem do góry.
9. Pionek nie zmienia się w damkę jeśli przechodzi przez ostatnie pole szachownicy w trakcie zbijania pionków przeciwnika, a ruch zbijania kończy się poza polem ostatniego rzędu szachownicy.
10. Istnieje możliwość użycia reguły „za nie bicie, tracisz życie.”
11. Gra kończy się remisem, gdy na szachownicy nie ma pionków, a obydwu graczom pozostaje taka sama ilość damek.
12. W przypadku, gdy jednemu z graczy pozostanie do dyspozycji kilka damek, a drugiemu tylko jedna, ale znajdująca się na najdalszej przekątnej szachownicy, grę uważa się również za zakończoną remisem.
13. W sytuacjach nieuwzględnionych w regulaminie, głos decydujący należy do sędziego prowadzącego zawody.

Turniej siatkówki plażowej - dla szkół gimnazjalnych

W siatkówce plażowej zespół składa się z dwóch zawodników. Turniej zostanie rozegrany w dwóch kategoriach -dziewcząt i chłopców. W turnieju obowiązywać będą przepisy gry w siatkówkę plażową z jednym wyjątkiem – Sety rozgrywane będą do 15 pkt, a tie-break do 7 pkt. bez konieczności uzyskania 2-punktowej przewagi nad przeciwnikiem zarówno w setach, jak i w tie-breaku. Turniej zostanie rozegrany systemem „pucharowym” przy zgłoszeniu się powyżej 8 zespołów wśród chłopców i powyżej 4 zespołów wśród dziewcząt. W przypadku mniejszej ilości zespołów – systemem „do dwóch porażek”.

Zabawy tenisowe dla dzieci do lat 10

1. BEREK W PARACH

Liczba uczestników: dowolna, parzysta.

Boisko: kort tenisowy.

Przybory: zbędne.

Przebieg zabawy: każdy z dwu uczestników stara się dotknąć kostek drugiego, dbając jednocześnie, aby samemu nie zostać dotkniętym.

2. ZBIERANIE PIŁEK ROZRZUCONYCH PRZEZ NAUCZYCIELA: KTO SZYBCIEJ, KTO WIĘCEJ

Liczba uczestników: dowolna.

Boisko: kort tenisowy.

Przybory: piłeczki tenisowe.

Przebieg zabawy: nauczyciel rozrzuca piłeczki tenisowe po całym korcie a uczestnicy zbierają je jak najszybciej i jak najwięcej.

3. PRZENOSZENIE PIŁEK Z RAKIETY NA RAKIETĘ

Liczba uczestników: dowolna.

Boisko: kort tenisowy.

Przybory: rakietka tenisowa i piłki tenisowe.

Przebieg zabawy: uczestnicy ustawieni na końcowej linii kortu przenoszą piłki w ilości 4 - 8 sztuk (przenosząc po jednej piłce) na raketę położoną przy siatce - kto szybciej.

4. ZABAWA W CIENIE

Liczba uczestników: dowolna.

Boisko: kort tenisowy.

Przybory: zbędne.

Przebieg zabawy: dzieci naśladują nauczyciela wykonując takie same ruchy i poruszając się jak nauczyciel (zabawa ta może być wykonywana w parach).

5. WYŚCIGI RZĘDÓW PO LINIACH KORTU

Liczba uczestników: parzysta.

Boisko: kort tenisowy.

Przybory: zbędne.

Przebieg zabawy: dwaj zawodnicy jednocześnie ścigają się, biegnąc po liniach kortu zawsze przodem do siatki, bieg rozpoczyna się na linii końcowej kortu, więc uczestnicy muszą biec przodem, cwałem i tyłem.

Zabawy i gry koordynacyjne

1. ZABAWA PODRZUCANIE PIŁKI

- a) podrzucanie piłki w górę i chwycenie jej po odbiciu od podłoża,
- b) podrzucenie piłki w górę i chwycenie jej zanim odbije się od podłoża,
- c) podrzucanie piłki jak najwyżej,
- d) podrzucanie piłki ponad głowę do tyłu i chwycenie jej po odbiciu do podłoża,
- e) podrzucanie piłki, obrót o 360 i chwyt po odbiciu od podłoża.

2. ZABAWY ODBIJANIA PIŁKI

- a) odbijanie piłki o podłogę i chwyt jednorącz i oburącz,
- b) kozłowanie piłki w kole (osoba w kole, piłka poza kołem),
- c) kozłowanie piłki o podłogę rękoma,
- d) kozłowanie dwoma piłkami (jedną większą np. koszykową, drugą tenisową).

3. ZABAWY Z DWOMA PIŁKAMI

- a) trzymając po jednej piłce w każdej ręce podrzut piłki do góry i chwyt tą samą ręką,
- b) przerzucenie piłki do drugiej ręki i jednocześnie przełożenie piłki do drugiej ręki,
- c) jednoczesne przerzucanie obu piłek z ręki do ręki,
- d) trzymając dwie piłki w jednej ręce podrzucić najpierw jedną, potem drugą,
- e) żonglerka dwoma piłkami dwoma rękami,
- f) żonglerka dwoma piłkami jedną ręką,
- g) zabawa "deszcz piłek" (w zabawie biorą udział dwie drużyny rozstawione po obu stronach siatki. Każda z drużyn posiada jednakową ilość piłek, które gracze przerzucają na stronę przeciwnika. Zabawa trwa 60 sekund. Wygrywa drużyna, na której polu znajduje się mniej piłek).

4. ZABAWY Z RAKIETĄ

- a) przenieść raketę z jednego miejsca na drugie,
- b) chwycić raketę jednorącz (prawą, lewą ręką), oburącz,
- c) przełożyć raketę z ręki do ręki, dookoła tułowia, dookoła nóg, jednej nogi,
- d) podać raketę sąsiadowi (ustawienie w szeregu, rzędzie, kole),
- e) różne sposoby chwytania rakiety dla zapoznania się z jej częściami: rączka, głowa i serce, rama i struny,
- f) wykorzystanie rakiety do imitowania innych przedmiotów np. gitary, skrzypiec, kija baseballowego, kija golfowego, siekiery, pistoletu, karabinu, tacy, batuty, tamburynu czy lustra,
- g) w jaki sposób wykorzystałaby raketę czarownica?

5. UTRZYMYWANIE PIŁKI NA RAKIECIE

- a) balansowanie piłką na rakiecie jednorącz (kołysanie do snu),
- b) balansowanie piłką na rakiecie oburącz wraz z poruszaniem się (ewentualne zmiany kierunku powoli i szybko),
- c) zmiany pozycji ciała z piłką na rakiecie - postawa stojąca, klęcząca, siedząca itd.,
- d) zmiana pozycji rakiety z piłką ułożoną na niej - daleko od ciała, blisko ciała, ponad głowę, z przodu, z tyłu, z boku tułowia,
- e) przetoczenie piłki wzdłuż ramy rakiety,
- f) przetoczenie wzdłuż ramy rakiety dwu piłek,
- g) utrzymanie piłki na rakiecie trzymanej oburącz, jednorącz (od spodu, z góry) poruszając się,
- h) poruszanie się z piłką na rakiecie trzymanej za serce, głowę, rączkę,
- i) poruszanie się w przód, w tył, w lewo, w prawo.

6. PODAWANIE PIŁKI Z RAKIETY NA RAKIETĘ

- a) przetaczanie piłki z rakiety na raketę nie upuszczając piłki,
- b) przekazywanie partnerowi rakiety z piłką ułożoną na niej,
- c) przetaczanie piłki na raketę partnera stojąc twarzą w twarz, ramię w ramię lub plecami do siebie,

7. OPUSZCZANIE PIŁKI Z RAKIETY NA PODŁOŻE I ŁAPANIE PO KOŻŁE

- a) opuszczenie piłki z rakiety na podłóże i powtórne złapanie jej na raketę po koźle,
- b) opuszczenie piłki z rakiety na podłóże i powtórne złapanie jej na raketę po koźle będąc w ruchu,
- c) opuszczenie piłki do celu i powtórne złapanie jej na raketę,
- d) opuszczenie piłki stojąc naprzeciwko partnera, który chwyta ją na raketę,
- e) opuszczenie piłki do wyznaczonego celu (hula hop) - partner łapie ją na raketę

8. KOŻŁOWANIE PIŁKI O PODŁOŻE PRZY POMOCY RAKIETY

- a) balonikiem, piłką gąbczastą, piłką tradycyjną.
- b) jeden, dwa, trzy, cztery, pięć razy po rząd i chwytając w rękę po ustalonej liczbie odbić,
- c) jak najdelikatniej, jak najmocniej,
- d) nisko, wysoko,
- e) trzymając raketę lewą ręką, prawą ręką, oburącz,
- f) trzymając raketę z przodu, z boku tułowia,
- g) trzymając raketę w różnych pozycjach: klęk, przysiad, siad, leżenie,
- h) poruszając się w lewo, w prawo, w przód, w tył, krokiem odstawno-dostawnym, przekładanką.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki działania siły wyższej. Za siłę wyższą uznaje się zdarzenie będące poza kontrolą organizatora, które powoduje, że wykonanie zobowiązań jest niemożliwe lub że może być uznane za niemożliwe ze względu na występujące okoliczności. Siłę wyższą stanowią w szczególności: warunki atmosferyczne.
2. Osoby uczestniczące w grach i zabawach rekreacyjnych automatycznie akceptują regulamin.
3. Osoby, które nie będą przestrzegały regulaminu poniosą konsekwencje przewidziane przepisami prawa.
4. Regulamin wraz z programem zostanie zamieszczony na stronie Gminy Strzyżów oraz Centrum Sportu, Turystyki i Rekreacji w Strzyżowie