

# Regulaminy dyscyplin sportowych w ramach Radomskiej Olimpiady Młodzieży

## Olimpiada przedszkolaków

1. W Olimpiadzie mogą brać udział dzieci w wieku 5-6 lat.
2. Rozgrywki między przedszkolami poprzedzone będą losowaniem grup.
3. Drużyna składa się z 12 zawodników, w tym 2 rezerwowych.
4. Przebieg zawodów odbywać się będzie:
  - o eliminacje wewnątrzprzedszkolne – wybór reprezentacji przedszkolnej - marzec
  - o półfinały – kwiecień MOSiR w Radomiu
  - o finały – maj MOSiR w Radomiu

Do nauczycieli poszczególnych przedszkoli należy:

- zapewnienie dzieciom bezpieczeństwa i opieki,
- dokładnie sprawdzić predyspozycje dzieci do udziału w zawodach,
- uzyskać pisemną akceptację rodziców, opiekunów na udział dziecka w zawodach,
- zapewnić dzieciom należyłą opiekę, odpowiedni strój, obuwie,
- przygotować dzieci emocjonalnie do rywalizacji,
- należy zabrać ze sobą apteczkę.

Przedszkola zgłaszające akces do udziału w zawodach zobowiązane są do wypełnienia karty zgłoszenia i złożenia jej u organizatora.

Nad prawidłowością przebiegu rozgrywek sportowych będzie czuwać skład sędziowski, który też rozstrzyga ewentualne spory.

Dojazd uczestników do miejsca zawodów we własnym zakresie.

Każdy uczestnik Olimpiady zostanie nagrodzony, zwycięzcy dodatkowo otrzymują upominki ufundowane przez organizatorów oraz sponsorów.

### Program zabaw Olimpiady przedszkolaków

#### Zabawa bieżna „Kelner”

Ustawienie: drużyny ustawione w rzędach na linii startu.

Przybory: 2 woreczki na każdy rząd, 2 klocki „mega- blok”, 2 krążki, tacki, chorągiewki na półmetku.

Przebieg zabawy: Na sygnał pierwszy zawodnik z każdego rzędu wybiega niosąc w ręce tacę z dwoma woreczkami, które układa na „stolikach” (mega-blok). Następnie dobiega do półmetka, obiega chorągiewkę i wraca do swojego rzędu. Daje sygnał startu następnemu zawodnikowi przez przekazanie tacy, a sam staje na końcu rzędu. Następny zawodnik dobiega do chorągiewki, obiega ją i wracając zbiera woreczki ze stolików i układa je na tacy a następnie wręcza je następnemu zawodnikowi, który zaczyna zabawę od nowa.

### **Zabawa „Tunelowe szaleństwo”**

Ustawienie: Drużyny ustawione są w rzędach na linii startu.

Przybory: tunel 1.8m, małe piłeczki dla każdego dziecka, miska na piłeczki, duży kosz, chorągiewka na półmetku.

Przebieg zabawy: na sygnał pierwszy zawodnik biegnie do tunelu – przechodzi pod tunelem o długości 1,8m. Następnie zatrzymuje się w wyznaczonym miejscu (ślady stóp) wyjmując piłeczkę z miski i rzuca nią do kosza ustawionego w odległości ok. 2m. Po oddaniu rzutu biegnie do chorągiewki, obiega ją i czym prędzej wraca do swojego rzędu.

### **Zabawa „Wyścig na piłkach”**

Ustawienie: Drużyny ustawione są w rzędach na liniach startu.

Przybory: Duża piłka z dwoma uchwytami na każdy rząd, chorągiewka na półmetku,

Przebieg zabawy: Na sygnał pierwszy zawodnik skacze wyznaczony dystans na piłce, trzymając się oburącz uchwytów. Kiedy dotrze do chorągiewki okrąży ją skacząc na piłce i dalej wraca do swojego rzędu przekazując piłkę następnemu zawodnikowi.

### **Zabawa „Tor przeszkód”**

Ustawienie: Drużyny ustawione w rzędach na linii startu.

Przybory: kałuża wycięta z folii samoprzylepnej, płotek lekkoatletyczny, szarfa, pacholek na półmetku.

Przebieg zabawy: Na sygnał pierwszy zawodnik biegnie do kałuży, wykonuje skok tj. ok. 40 cm szer., następnie przechodzi przez „dziurę w płocie” (pod płotkiem lekkoatletycznym) następnie czworakuje do szarfy i przechodzi przez nią w dowolny sposób, a następnie dobiega do pacholka obiega go i wraca na koniec swojego rzędu dając jednocześnie sygnał startu następnemu zawodnikowi poprzez dotknięcie jego prawej dłoni.

### **Zabawa „Bieg z przeszkodami”**

Ustawienie: zawodnicy ustawieni w rzędach na linii startu.

Przybory: dwa klocki „mega-blok”, szarfa, pacholek na półmetku.

Przebieg zabawy: pierwszy zawodnik biegnie do przeszkody i przeskakuje ją w dowolny sposób, następnie dobiega do kolejnej i następnie do szarfy, gdzie przechodzi przez nią w dowolny sposób, dobiega do pacholka, obiega go i czym prędzej wraca do swojego rzędu dając sygnał następnemu zawodnikowi poprzez dotknięcie jego ręki itd.

### **Konkurencja dogrywkowa o pierwsze miejsce w finale: „Przeciąganie liny”**

Ustawienie: zawodnicy ustawieni w rzędach na linii startu.

Przybory: lina.

Przebieg zabawy: zawodnicy stają po obu stronach liny, na dany sygnał zawodnicy ciągną linę swoje strony. Wygrywa drużyna, która przeciągnie drużynę przeciwną na swoją stronę.

## **Gry i zabawy - szkoły podstawowe**

1. W turnieju gier i zabaw uczestniczą oddzielnie uczniowie z klas I, II, III .
2. W poszczególnych konkurencjach startuje zespół klasowy składający się z 20 uczniów (10 dziewcząt i 10 chłopców). Prowadzona jest oddzielna punktacja w kategorii

dziewcząt i chłopców. Suma punktów uzyskanych w konkurencjach przez dziewczęta i chłopcy składa się na wynik zespołu danej klasy.

3. Każdy zespół klasowy startuje w czterech wylosowanych przed imprezą konkurencjach tych samych dla dziewcząt i chłopców.
4. Zasady punktacji: przy 4 startujących zespołach punktuje się następująco:
  - o I miejsce - 4 pkt
  - o II miejsce - 3 pkt
  - o III miejsce - 2 pkt
  - o IV miejsce - 1 pkt
5. Reprezentacja szkoły liczy łącznie 60 uczestników (30 dziewcząt i 30 chłopców – po 10 dz. i 10 chł. z klasy I, II, III).

### **Program i terminy:**

Eliminacje (wewnątrz szkolne) X-XI

Ćwierćfinały(eliminacje dzielnicowe) XII

Półfinały III

Finały IV

W miesiącach od października do 30 listopada przeprowadzić eliminacje szkolne na zasadzie zawodów wewnątrz szkolnych oddzielnie dla klasy I, II, III.

Zwycięzcy klasowi stanowią reprezentację szkoły w poszczególnych grupach wiekowych odpowiadających danej klasie.

Do 5 grudnia przesyłać sprawozdanie końcowe z eliminacji wewnątrz szkolnych turnieju gier i zabaw klas I, II i III oraz imienne zgłoszenie zwyciężskich klas do dalszych rozgrywek.

W zależności od ilości zgłoszonych szkół tj. zespołów klasowych zostaną przeprowadzone zawody ćwierćfinałowe(grudzień) półfinałowe (marzec) i finałowe (kwiecień).

### **Opis gier i zabaw dla klas I - III**

**Sadzenie ziemniaków** – Pierwszy z każdego rzędu wybiega niosąc w ręku 2 – 3 „ziemniaki” (mogą to być woreczki lub piłeczki palantowe), które „sadzi” w wyznaczonych miejscach, a gdy dobiegnie do półmetka, obiega chorągiewkę i wraca do swojego rzędu. To uprawnia do biegu następnego przez dotknięcie jego wyciągniętej dłoni, a sam staje na końcu. Następny wracając zbiera „ziemniaki”, wręcza je następnemu z rzędu, który z kolei sadzi je na wyznaczonych miejscach. W ten sposób następuje na zmianę sadzenie i zbieranie „ziemniaków”. Wygrywa rząd, który lepiej sadzi i zbiera ziemniaki oraz prędzej ukończył wyścig.

**Przewrót - postaw** – Pierwszy z każdego rzędu biegnie jak najprędzej przewracając po drodze chorągiewki (np. 4). Po obiegnięciu półmetka wraca do swojego rzędu, uprawnia następnego do biegu przez dotknięcie jego wyciągniętej dłoni, a sam staje na końcu. Następny z kolejki ustawia chorągiewki, itd. Wyścig wygrywa rząd, który pierwszy wykona zadanie.

**Zmień woreczek** – Pierwszy z każdego rzędu chwyta leżący przed sobą woreczek w odległości 1 m od linii startu i zanosi go biegiem do nakreślonego lub wyznaczonego szarfą kółka. Stamtąd zabiera znajdujący się woreczek, który w powrotnej drodze układa na linii przed swym rzędem. Woreczek ten natychmiast chwyta następny z rzędu i wymienia w taki

sposób jak to uchwycił pierwszy. Wymiana woreczków trwa tak długo aż pierwszy z rzędu znajdzie się znowu na jego czele.

**Wyścig z przeszkodami** - Uczestnicy pierwszy z każdego rzędu dobiegają do ławeczki wykonują 3 przeskoki zawrotne, następnie dobiegają do płotka, przechodzą pod płotkiem, dobiegają do szarfy, przechodzą dowolnym sposobem przez szarfę, dalej obiegają półmetek i wracają na miejsce linii startu uruchamiając następnego zawodnika przez dotknięcie jego reki.

**Wyścig z kozłowaniem piłki** - Pierwszy z każdego rzędu biegnie kozłując piłkę do półmetka. Omija półmetek w dalszym ciągu kozłując wraca do swojego rzędu, uprawnia następnego do biegu podając mu piłkę siatkową. Następny wykonuje bieg w podobny sposób. Wygrywa rząd, który pierwszy ukończy wyścig.

**Wyścig z jajkiem** – uczestnicy ustawieni w rzędzie na linii startu, pierwszy z nich trzyma w ręku łyżkę, na której znajduje się „jajko”. Maszeruje - biegnie uważając by w czasie ruchu „jako” nie spadło z łyżki. Jeśli spadnie, można je podnieść, położyć na łyżkę i dalej biec. Wyścig wygrywa drużyna, której zawodnicy pierwsi przebiegną wyznaczony dystans i ustawią się w rzędzie.

**Wyścig w workach** – zespoły ustawiają się na linii startu w rzędach. Pierwsi w rzędzie na linii startu wchodzi do worków, które podtrzymują na wysokości bioder, aby nie spadały. Na półmetku (8 metrów od linii startu) ustawiamy chorągiewki. Pierwszy z każdego rzędu biegnie do chorągiewki, obiega ją i wraca na linię startu przekazując worek następnemu zawodnikowi, sam staje na końcu rzędu. Wygrywa zespół, którego wszyscy gracze pierwsi przebiegli ustaloną odległość i powrócili na swe miejsce.

**Rzut woreczkami do celu** – uczestnicy ustawiają się w rzędach w odległości 4 – 5 m ustawiony jest kosz do którego kolejno zawodnicy rzucają woreczki. Trafiony rzut liczymy jako punkt. Wygrywa ten zespół, który ma więcej trafień.

**Podanie piłki górą** – Uczestnicy w rzędzie w odstępie jeden krok od siebie. Pierwsi z każdego rzędu podają piłkę górą, nad głową do następnego gracza, ten z kolei do swojego zaplecznego itd. Gdy piłka zawędruje na koniec rzędu, do ostatniego gracza, ten biegnie z nią na czoło, skąd podaje piłkę ponownie. Piłka wędruje tak długo, aż wszyscy gracze w czasie wyścigu zmienią miejsca i kolejno znajdują się na czele i na końcu swojego rzędu. Wygrywa zespół, którego piłka szybciej dojdzie do tego samego gracza, który grę rozpoczął i ponownie znalazł się na czele swego rzędu.

## **Dwa ognie usportowione – szkoły podstawowe**

### **Uczestnictwo:**

W zawodach biorą udział uczniowie ze szkół podstawowych z klasy IV. Drużyna liczy 11 zawodników/zawodniczek w tym kapitan w kategorii dziewcząt i chłopców.

### **Program i terminy:**

Eliminacje (wewnątrz szkolne) X-XI

Ćwierćfinały (eliminacje dzielnicowe) XII  
Półfinały III  
Finały IV

W miesiącach od października do 30 listopada przeprowadzić eliminacje szkolne na zasadzie zawodów wewnątrz szkolnych oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców klas IV. Zwycięzcy klasowi stanowią reprezentację szkoły w poszczególnych kategoriach. Do 5 grudnia przesłać informację z zawodów szkolnych podając ilość startujących klas z zaznaczeniem zwycięskiego zespołu klasowego w kategorii dziewcząt i chłopców. W zależności od ilości zgłoszonych szkół tj. zespołów klasowych zostaną przeprowadzone zawody ćwierćfinałowe (grudzień), półfinałowe (marzec) i finałowe (kwiecień).

### **Opis gry „Dwa ognie”**

**Boisko:** od 6m x12m do 9m x18m podzielone linią środkową na dwie połowy, piłka siatkowa lub ręczna, czas gry 2x15min. z przerwą 5 minutową lub do „skucia” wszystkich graczy.

**Ustawienie:** dwie drużyny z wcześniej wybranymi kapitanami zajmują wylosowaną połowę boiska, na której ustawiają się w luźnej gromadce. Kapitanowie walczą o rozpoczęcie gry starając się odbić do swoich podrzuconą przez sędziego piłkę na linii środkowej. Kapitanowie zajmują miejsca za polem przeciwnika, rzutami piłki od i do swojej drużyny biorą przeciwnika w dwa ognie.

**Przebieg gry:** Gracz, który schwyci piłkę przebitą w momencie rozpoczęcia gry, rzuca nią w przeciwników. Ci jednak chronią się przed trafieniem unikami, podskokami lub ucieczką w najdalszy kąt swojego boiska, starając się nie przekroczyć jego linii granicznych. Jeśli któryś z graczy celnym rzutem trafi w jednego z uciekających przeciwników, trafiony jako „zbity” staje obok swego kapitana i pomaga mu wzmocnić ogień. Jeśli piłka wytoczy się na aut, tzn. poza obręb boiska, nikomu nie wolno biec za nią. Piłkę przejmuje ten kapitan, w kierunku którego się ona potoczy. Piłkę wybitą na aut może zdobyć dla swojej drużyny każdy gracz, jeśli w momencie, gdy piłka przechodzi przez granicę położy się na ziemi i mając stopy obydwu nóg na boisku, dosięgnie piłki. Gracz, który wyjdzie, wytoczy czy wysunie się obunóż za linię boiska – jest „zbity”. W ten sposób obok kapitana staje coraz więcej graczy, a wewnątrz boiska jest ich coraz mniej. Po „wybiciu” wszystkich wchodzi na boisko kapitan, który korzysta z prawa, że może być trzykrotnie „zbijany”. Zwycięża drużyna, która wcześniej „wybije” swych przeciwników wraz z ich kapitanem. Jeśli gra ma się toczyć dalej, drużynie za zwycięstwo zalicza się jeden punkt.

## **Biegi indywidualne - szkoły podstawowe**

Szkoły Podstawowe – klasy V,VI - 800 m dla dziewcząt  
1000 m dla chłopców

Szkoły Podstawowe – klasy III, II, VII podstawowa - 1000 m dla dziewcząt  
1500 m dla chłopców

## **Biegi sztafetowe**

Szkoły Podstawowe – klasy V, VI - 10 x 800 m dla dziewcząt i chłopców

Szkoły Podstawowe – klasy III, II, VII podstawowa - 10 x 800 m dla dziewcząt  
10 x 1000 m dla chłopców

## **Czwórbój lekkoatletyczny**

### **Uczestnictwo:**

W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców. Reprezentacja składa się z 6 dziewcząt i 6 chłopców w wieku 13 lat – młodsi.

### **Program zawodów:**

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

### **Sposób przeprowadzenia zawodów:**

Zawody zostaną rozegrane w ciągu dwóch dni.

I dzień: Dziewczęta

II dzień: Chłopcy

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

### **Bieg 60 m**

Bieg będzie rozgrywany w seriach na czas. Zawodnicy startują z bloków i powinni biec po przydzielonym im torze od startu do mety. Zawodnik zostaje wyeliminowany z biegu po drugim fałstarcie zachowując prawo startu w następujących konkurencjach.

### **Skok w dal**

Strefa jest częścią rozbiegu posypana kredą. Szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm. Końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina. Każdy zawodnik ma prawo do trzech prób. Pomiaru dokonujemy od najbliższego śladu zostawionego przez czubek buta w strefie. Jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy. Pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

### **Skok wzwyż**

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

- Dla dziewcząt – do 140 cm co 5 cm, powyżej co 3 cm
- Dla chłopców – do 160 cm co 5 cm, powyżej co 3 cm

Przekroczenie płaszczyzny skoku (na zewnątrz stojaków), bez strącenia poprzeczki nie powoduje zaliczenia próby jako nieudanej. W przypadku strącenia poprzeczki przy

schodzeniu ze skoczni, po prawidłowo wykonanym skoku, nie należy próby zaliczać jako nieważnej, lecz poinformować (ostrzec) zawodnika, że w przypadku powtórzenia się takiej sytuacji skok uznany zostanie za „nieważny”.

### **Rzut piłką palantową**

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

### **Bieg 600 m i 1000 m**

Biegi rozgrywane będą w seriach na czas.

### **Punktacja:**

Wyniki przelicza się na punkty według tabel czwórbojowych. Suma osiągniętych punktów za cztery konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika. Na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 5 najlepszych zawodników (z 6 startujących). W przypadku równej liczby punktów uzyskanych przez dwie lub więcej szkół przyznaje się miejsca dzielone. Przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik w czwórboju najlepszego zawodnika.

## **Trójbój lekkoatletyczny**

### **Uczestnictwo:**

W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców. Reprezentacja składa się z 5 dziewcząt i 5 chłopców w wieku 11 lat i młodszy.

### **Program zawodów:**

- bieg 50 m
- rzut piłką palantową (do 150 g)
- skok w dal ze strefy

### **Sposób przeprowadzenia zawodów:**

Zawody zostaną rozegrane w ciągu dwóch dni.

I dzień: Dziewczęta

II dzień: Chłopcy

Kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna. Regulamin konkurencji tak jak w czwórboju.

### **Punktacja:**

Wyniki przelicza się na punkty według tabeli trójbojowej. Suma osiągniętych punktów za trzy konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika/czki. Na wynik szkoły składają się końcowe rezultaty 4 najlepszych zawodników/czek (z 5 startujących).

## **Lekka atletyka indywidualna klas: VII, II i III - szkoła podstawowa**

### **Program zawodów:**

#### **klas VII i II:**

- dziewczęta - 100, 300, 600, skok w dal, skok wzwyż, pchnięcie kulą (3kg), sztafeta 4x100m
- chłopcy - 100, 300, 1000, skok w dal, skok wzwyż, pchnięcie kulą (4kg), sztafeta 4x100m

#### **klas III:**

- dziewczęta - 100, 200, 400, 800, skok w dal, wzwyż, kula (4kg), sztafety 4x100m i olimpijska /800, 400, 200, 100/
- chłopcy - 100, 200, 400, 800, 1500, skok w dal, wzwyż, kula (5kg), sztafety 4x100m i olimpijska /800, 400, 200, 100/

### **Uczestnictwo:**

Zawodnik/czka może brać udział w jednej konkurencji i w jednej sztafecie. Do jednej konkurencji można zgłosić maksimum 3 zawodników /czek i po jednej sztafecie.

Zawodniczka /k młodsza/szy nie może startować w klasie starszej.

### **Punktacja:**

Współzawodniczą osobno dziewczęta i chłopcy. Suma punktów uzyskanych przez szkołę w klasach II, VII i III-cich daje końcowy wynik danej szkoły.

Obowiązuje następująca punktacja:

- I m - 9 pkt
- II m - 7 pkt
- III m - 6 pkt
- IV – V m - 5 pkt
- VI – VII m - 4 pkt
- VIII – IX - 3 pkt
- X – XI m - 2 pkt
- XII m - 1 pkt

3-ch pierwszych zawodników/czek w każdej konkurencji i dwie kolejne sztafety z zawodów Radomskiej Olimpiady Młodzieży kwalifikuje się do zawodów międzypowiatowych.

## **Dwubój nowoczesny**

### **Uczestnictwo:**

W zawodach biorą udział drużyny szkolne osobno dziewczęta i chłopcy w składzie 4 dziewczęta i 4 chłopców z jednej szkoły podstawowej w wieku 16 lat i młodszy.



### **Program zawodów:**

W skład dwuboju wchodzi:

- pływanie: 100 m stylem dowolnym (basen 25/50 metrowy)
- bieg: 1000 m (stadion lekkoatletyczny)

### **Sposób przeprowadzenia zawodów:**

Zawody rozgrywane są jednego dnia w następującej kolejności:

- pływanie
- bieg

### **Punktacja:**

Prowadzona jest punktacja drużynowa. Do punktacji wchodzi łączny wynik wszystkich zawodników, wg następującej zasady.

Chłopcy:

100 m – czas: 1.14.0	1000 pkt. 0,5 sek. +- 6 pkt.
1000 m – czas: 3.10.0	1000 pkt. 0,5 sek. +- 3 pkt.

Dziewczęta:

100 m – czas: 1.20.0	1000 pkt. 0,5 sek. +- 6 pkt.
1000 m – czas: 3.40.0	1000 pkt. 0,5 sek. +- 3 pkt.

## **Drużynowe zawody w pływaniu**

### **Uczestnictwo**

W zawodach startują zespoły 8-mio osobowe – po dwie osoby z każdej klasy od III-ciej do VI-tej, wszyscy z jednej szkoły.

W konkurencjach indywidualnych startują po jednym/nej z klasy III i IV na dystansie 25 m stylem grzbietowym i po jednej stylem dowolnym analogicznie z klas V-VI na dystansie 50m dowolnym i grzbietowym oraz zespoły szkół podstawowych (VII, II i III) i szkół ponadpodstawowych 6-cio osobowe, po dwie osoby z każdej kolejnej klasy.

### **Program**

#### **Dla szkół podstawowych (kl. III - VI):**

Sztafeta 8 x 25 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców

Indywidualnie:

- 25 m stylem grzbietowym dziewcząt i chłopców - Klasy III i IV
- 25 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców - Klasy III i IV
- 50 m stylem grzbietowym dziewcząt i chłopców - Klasy V i VI

- 50 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców - Klasy V i VI

### **Dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych:**

Sztafeta 6 x 25 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców zespoły sześciuosobowe z każdej klasy

Indywidualnie:

- 50 m stylem grzbietowym dziewcząt i chłopców - Klasy VII, I ponadpodstawowe
- 50 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców - Klasy VII, I ponadpodstawowe
- 50 m stylem klasycznym dziewcząt i chłopców - Klasy II
- 50 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców - Klasy II
- 50 m stylem klasycznym dziewcząt i chłopców - Klasy III
- 50 m stylem dowolnym dziewcząt i chłopców - Klasy III

### **Sposób przeprowadzenia zawodów:**

- zawody zostaną przeprowadzone w seriach na czas,
- start do wyścigu sztafetowego następuje po gwizdku sędziego, skokiem dowolnym ze słupka startowego; start do kolejnego odcinka od strony płytkiej wody następuje zwody,
- kolejni zawodnicy/czki rozpoczynają swój odcinek sztafety dopiero po uprzednim dotknięciu ściany przez zawodnika kończącego odcinek,
- przedwczesny start powoduje dyskwalifikację sztafety.

### **Punktacja**

Obowiązuje łączna punktacja szkół tj. za sztafetę i konkurencje indywidualne - suma czasów sztafety i konkurencji indywidualnej.

## **Tenis stołowy**

### **Uczestnictwo**

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców
- Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły - kl. VI i młodsi lub kl. III, II i VII podstawowej. Zespół liczy:

- 2 dziewczynki + 1 rezerwowa,
- 2 chłopców + 1 rezerwowy,
- obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

## Sposób przeprowadzenia zawodów

Kolejność gier:

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

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

## Gimnastyka sportowa

### Uczestnictwo

Szkołę reprezentują 4- osobowe drużyny dziewcząt i 4- osobowe drużyny chłopców w kategoriach:

- uczniowie Szkół Podstawowych,

Uwaga! W przypadku drużyn poniżej 4 osób obowiązuje klasyfikacja indywidualna. Zawodnicy nie mogą startować poza konkursem.

### Program i punktacja

Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z regulaminem i układami dla dziewcząt i chłopców w następujących konkurencjach:

- ćwiczenia wolne (wykonują wszyscy zawodnicy),
- ćwiczenia dwójkowe (2 dwójki z każdej szkoły).

Będzie prowadzona klasyfikacja indywidualna i zespołowa. Kolejności miejsc indywidualnych w ćwiczeniach wolnych i dwójkach decydować będzie lepsza nota uzyskana w poszczególnych konkurencjach. Kolejności miejsc drużynowych decydować będzie suma wyników w ćwiczeniach wolnych oraz suma wyników 2 dwójek.

## Mini piłka siatkowa – czwórki - szkoły podstawowe

### Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej kl. VI i młodszy.
- w skład zespołu wchodzi 10 zawodników (w całym turnieju)

### Przepisy gry

- wymiary boiska: 14 m x 7 m, na boisku wyznacza się linię ataku (3 m od siatki)
- wysokość siatki 215 cm dziewczęta, 224 cm chłopcy
- obowiązuje rozmiar piłki nr 5 gra się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są do 25 punktów. Ewentualny 3 set decydujący rozgrywany jest do 15 punktów
- w pierwszym secie gra 4 zawodników + 1 rezerwowi
- w drugim secie pozostałych 5 zawodników
- w trzecim secie, rozgrywanym w przypadku remisu w setach, gra dowolna czwórka, wyznaczona z dziesiątki
- kolejność CZWÓREK ustalona przed zawodami nie może być zmieniona przez cały turniej
- każdy zespół może wykorzystać 2 czasy po 30 sekund w każdym secie
- obowiązuje rotacyjna kolejność wykonywania zagrywki
- zawodnik zagrywający jest zawodnikiem obrony. Zawodnik linii obrony nie może przebijać na stronę przeciwnika piłki znajdującej się powyżej górnej krawędzi siatki
- rozsądna tolerancja czystości odbić
- w każdym secie dozwolona jest tylko jedna podwójna zmiana tzn. można wymienić jednego z zawodników, który może wrócić w trakcie seta na swoje miejsce (druga zmiana dokonana)
- w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego)

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

### Punktacja

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
  - a. lepszy (wyższy) stosunek setów – wygranych do przegranych pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
  - b. lepszy (wyższy) stosunek małych punktów – zdobytych do straconych pomiędzy

zainteresowanymi zespołami.,

c. wynik bezpośredniego meczu pomiędzy zainteresowanymi zespołami.

## Mini koszykówka - szkoły podstawowe

### Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej kl. VI i młodsi
- zespół liczy 10 -12 zawodników/czek.

### Przepisy gry

- czas gry: 4 x 6 minut
- piłka: numer „5”
- mecze powinny być rozgrywane na koszach zawieszonych na wysokości 305 cm. Odległość linii rzutów wolnych od tablicy wynosi 4 m. (linia przerywana koła od strony kosza)
- nie wyznacza się linii rzutów za 3 pkt
- zespół I i II kwartę gra innymi piątkami. Zawodnicy biorący udział w I kwarcie nie mogą grać w II kwarcie. W III i IV kwarcie obowiązuje dowolność zmian. W przypadku, gdy zespół liczy 11 lub 12 zawodników zawodnicy ci są odpowiednio zawodnikami pierwszej i ew. drugiej piątki i mogą zostać zmienieni w pierwszej i drugiej kwarcie za dowolnego zawodnika występującego w tej kwarcie
- gdy zespół składa się z 10 zawodników – zespół kończy grać kwartę w składzie 3-4 osobowym
- obowiązuje:

a. krycie „każdy swego” (zakaz gry obroną strefową),

b. przepis połowy,

c. przepis 3 sekund,

d. przepis 5 sekund.

- w przypadku remisu zarządza się 3 minutowe dogrywki.
- w wypadku nieprzestrzegania przepisu „krycia każdy swego” i po zwróceniu uwagi trenerowi, odgwiszany jest faul techniczny B (faul ławki). Karą jest rzut wolny, a po nim piłka zostaje przyznana jest drużynie, która wykonywała rzut.
- o przewinieniach technicznych dla zawodników i trenerów decyduje sędzia zgodnie z przepisami PZKosz.
- za przewinienie dokonane na zawodniku rzucającym celnie do kosza nie przyznaje się dodatkowego rzutu.

### Punktacja

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów.
  - a. większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
  - b. lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
  - c. lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w całym turnieju,
  - d. większa liczba zdobytych koszy w całym turnieju.

## **Mini piłka ręczna - szkoły podstawowe**

### **Uczestnictwo**

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej kl. VI i młodsi
- zespół liczy do 16 zawodników

### **Przepisy gry**

- należy grać na boisku o wymiarach długość od 32 do 40 m i szerokość od 16 do 20 m
- obowiązuje piłka nr 1 o obwodzie 50 – 52 cm
- czas gry: 2 x 12 minut z 5 min przerwą
- dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu
- zmieniony jest przepis dotyczący zmian; zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie meczu, a nie tylko wtedy, gdy drużyna zmieniająca zawodnika jest w posiadaniu piłki
- obowiązuje kategoriyczny zakaz używania środków klejących piłkę
- czas wykluczenia zawodnika 1 min.
- drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu

### **Punktacja**

Za wyniki osiągnięte w poszczególnych zawodach przyznaje się:

- 1) 3 pkt. - za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry
- 2) 2 pkt. - za zwycięstwo po rzutach karnych,
- 3) 1 pkt. - za porażkę po rzutach karnych,
- 4) 0 pkt. - za porażkę w regulaminowym czasie gry.

2. O kolejności drużyn w trakcie rozgrywek decydują kolejno:

- a) większa liczba zdobytych punktów;
- b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:

- większa liczba punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
- większa dodatnia różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
- większa liczba zdobytych bramek w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
- większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich zawodów;
- większa liczba zdobytych bramek we wszystkich zawodach; - losowanie.

3. W meczach kończących się w podstawowym czasie gry remisem wynik zawodów zalicza się do tabeli (rzuty karne po regulaminowym czasie gry służą jedynie wyłonieniu).

## **Mini piłka nożna**

### **Przepisy gry**

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPN z ułatwieniami:

- zespół składa się z 4 zawodników/czek w polu + bramkarz,
- boisko trawiaste: 40 x 20 m,
- bramki: 3 x 2 m,
- czas gry: 2 x 20 minut + 5 minut przerwa/ dla dziewcząt 2 x 15 minut z 5 minutową przerwą,
- obuwie: korkotrampki – podeszwa jednolita (zakaz wymiennych korków),
- piłka: nr „4”,
- bramkarz może chwytać piłkę rękami tylko w polu bramkowym (pole bramkowe: półłuk o promieniu 6 metrów),
- gra bez „spalonego”,
- zmiany hokejowe (błędy będą karane jak w piłce ręcznej: strata piłki, wykluczenie, rzut karny z 7 m za złą zmianę bramkarza),
- bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą w obrębie własnej połowy boiska.

### **Punktacja**

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegrane 0 punktów. O kolejności miejsc decyduje:

- większa liczba zdobytych punktów,
- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepsza różnica bramek,
- większa liczba zdobytych bramek,
- rzuty karne po meczu remisowym.

## **Koszykówka - szkoły podstawowe**

### **Uczestnictwo**

- drużynę stanowią uczniowie kl. III, II i VII podstawowa
- zespół liczy 8 - 12 zawodników

### **Przepisy gry**

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

### **Punktacja**

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów.
  - a. większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
  - b. lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
  - c. lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w całym turnieju,
  - d. większa liczba zdobytych koszy w całym turnieju.

## **Piłka siatkowa**

### **Przepisy gry**

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPS.

Wysokość siatki:

- dziewczęta 224 cm,



- chłopcy 243 cm.

Spotkanie odbywa się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywa się Tie breakiem do 25 punktów.

### **Punktacja**

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower 0 punktów. O kolejności miejsc we wszystkich grach decyduje:

- większa liczba zdobytych punktów,
- lepszy stosunek setów,
- lepszy stosunek małych punktów,
- wynik bezpośredniego spotkania.

## **Piłka nożna (szkoły podstawowe, szkoły ponadpodstawowe)**

### **Przepis gry**

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPN. Czas gry, 2 x 30 minut + 10 minut przerwy (przy 3 spotkaniach: 2 x 20 minut). Boisko i bramki pełnowymiarowe. Obuwie piłkarskie – korkotramпки. Zawody rozgrywane są piłką numer „5”. W czasie gry można wymienić 5 zawodników w polu oraz bramkarza.

### **Punktacja**

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegrane 0 punktów. O kolejności miejsc decyduje:

- większa liczba zdobytych punktów,
- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepsza różnica bramek,
- większa liczba zdobytych bramek,
- rzuty karne po meczu remisowym,
- wynik bezpośredniego spotkania.

## **Piłka nożna piłkarskie piątki (szkoły podstawowe)**

### **Przepis gry**

Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZPN z ułatwieniami:

- zespół składa się z 4 zawodniczek w polu + bramkarz,
- boisko trawiaste: 40 x 20 m,
- bramki: 3 x 2 m,

- czas gry: 2 x 15 minut + 5 minut przerwa,
- obuwie: korkotrampki – podeszwa jednolita (zakaz wymiennych korków),
- piłka: nr „4”,
- bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu bramkowym (pole bramkowe: półk o promieniu 6 metrów),
- gra bez „spalonego”,
- zmiany hokejowe (błędy będą karane jak w piłce ręcznej: strata piłki, wykluczenie, rzut karny z 7 m za złą zmianę bramkarza),
- bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą w obrębie własnej połowy boiska.

### **Punktacja**

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis 1 punkt, za przegrane 0 punktów. O kolejności miejsc decyduje:

- większa liczba zdobytych punktów,
- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepsza różnica bramek,
- większa liczba zdobytych bramek,
- rzuty karne po meczu remisowym.

## **Piłka nożna 10 osobowa - szkoły ponadpodstawowe**

### **Uczestnictwo**

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły ponadpodstawowej
- oddzielne zawody dla dziewcząt i chłopców
- zespół liczy 10 zawodników (w całym turnieju)

### **Przepisy gry**

- zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz
- zawody powinny być rozgrywane na boisku o nawierzchni trawiastej o wymiarach szerokość 20 – 32 m długość 40 – 56 m, bramki: 5 x 2 m, dopuszcza się na niższych szczeblach bramki 3 x 2 m
- czas gry: 2 x 15 - 20 minut + do 5 minut przerwa
- obuwie: korkotrampki, trampki
- piłka: numer „5”
- pole bramkowe: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półk o promieniu 6 m (pole ja w piłce ręcznej)
- bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu bramkowym
- gra bez "spalonego"
- zmiany hokejowe (błędy będą karane w następujący sposób: strata piłki, wykluczenie na 1 min
- rzut karny z 7 m przy bramkach 3 x 2 m lub 9 m przy bramkach 5 x 2 m
- bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką lub nogą w obrębie własnej połowy boiska

- piłka z rzutu od bramki nie może bezpośrednio przekroczyć linii środkowej
- jeżeli piłka z rzutu od bramki przekroczy bezpośrednio linię środkową to drużyna, która nie popełniła przewinienia wykonuje rzut wolny pośredni z linii środkowej boiska. W tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści”
- podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki
- stosowane będą kary wychowawcze: 2 min., 5 min. i dyskwalifikacja (wykluczenie z meczu).

### **Punktacja**

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis - 1 punkt, za przegrane 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
  - a. większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpśredni mecz /-e),
  - b. korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
  - c. lepsza różnica bramek w całym turnieju,
  - d. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju

## **Piłka ręczna - szkoły podstawowe**

### **Uczestnictwo**

- drużynę stanowią uczniowie kl. III, II i VII podstawowa
- zespół liczy do 16 zawodników

### **Przepisy gry**

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

## **Punktacja**

Za wyniki osiągnięte w poszczególnych zawodach przyznaje się:

- 1) 3 pkt. - za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry
- 2) 2 pkt. - za zwycięstwo po rzutach karnych,
- 3) 1 pkt. - za porażkę po rzutach karnych,
- 4) 0 pkt. - za porażkę w regulaminowym czasie gry.

2. O kolejności drużyn w trakcie rozgrywek decydują kolejno:

- a) większa liczba zdobytych punktów;
- b) jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
  - większa liczba punktów zdobytych w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
  - większa dodatnia różnica bramek z zawodów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
  - większa liczba zdobytych bramek w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
  - większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich zawodów;
  - większa liczba zdobytych bramek we wszystkich zawodach; - losowanie.

3. W meczach kończących się w podstawowym czasie gry remisem wynik zawodów zalicza się do tabeli (rzuty karne po regulaminowym czasie gry służą jedynie wyłonieniu).

## **Ringo**

### **System rozgrywek i przepisy**

Reprezentacje szkolne rozgrywają między sobą mecze w systemie:

- jedyńki dziewcząt,
- jedyńki chłopców,
- dwójki dziewcząt,
- dwójki chłopców,
- trójki mieszane.

Zawody ringo rozgrywane są na otwartej przestrzeni bądź w hali z wykorzystaniem boiska siatkówki lub boisk ringo, których wymiary podstawowe wynoszą 9 x 18 m z linką dzielącą zawieszoną na wysokości 243 cm.

W zależności od kategorii wiekowych mogą być one zmniejszone a wysokość zawieszenia linki obniżana np.: 6 x 12 m, 200 cm lub 7 x 14 m, 224 cm lub 8 x 16 m, 243 cm.

Rozstawienie na boisku jest dowolne a każdy rozgrywa swe rzuty sam, bez podawania partnerom ani sobie. Celowe podbijanie kółka pod pozorem „upuszczenia” powoduje utratę punktu. Ponadto obowiązują przepisy PZ Ringo.

## Unihokej - szkoły podstawowe

### Uczestnictwo

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej kl. VI i młodsi oraz kl. III, II i VII podstawowa
- zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii dziewcząt i chłopców
- zespół składa się z 12 zawodników – 5 na boisku + bramkarz i 6 rezerwowych

### Przepisy gry

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

- czas gry 3 tercje x 5-10 minut + 1 – 2 minuty przerwy (w zależności od ilości drużyn)
- bramki 160 cm x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 cm x 105 cm)
- pole bramkowe: szerokość 5 m, długość 4 m.
- pole przedbramkowe: szerokość 2,5 m, długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 3,5 od linii końcowej boiska)
- dopuszcza się w rozgrywkach miejskich/gminnych hale o mniejszych rozmiarach niż przewidują przepisy PZU

### Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za remis – 1 punkt, za przegraną – 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- a. większa liczba zdobytych punktów
- b. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
  - większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi zespołami (bezpośredni mecz /-e),
  - większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
  - lepsza różnica bramek w całym turnieju,
  - większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
- c. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami

## Badminton drużynowy - szkoły podstawowe

### Uczestnictwo

1. w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
2. drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzonych w 2005 i młodsi.

Zespół liczy:

- 2 dziewczynki + 1 zawodniczka rezerwowa,
- 2 chłopców + zawodnik rezerwowi,
- obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

### Sposób przeprowadzenia zawodów

Kolejność gier:

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

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