

VERSENYKIÍRÁS



XXX.
BELÉPÉS
NEMCSAK
TORNACIPŐBEN



JÁTÉKOS SPORTVERSENY

SZOLNOK, TISZALIGET, VÁROSI SPORTCSARNOK
2017. NOVEMBER 19. VASÁRNAP



ÉLJ A SPORTTAL!

VERSENYKIÍRÁS

XXX. BELÉPÉS NEMCSAK TORNACIPŐBEN – mindenkinek

A vetélkedő időpontja:	2017. november 19. (vasárnap) 8.45 órától
A vetélkedő helyszíne:	Szolnok, Tiszaliget, Városi Sportcsarnok
A vetélkedő célja:	Szolnok és kistérsége tanulói számára szabadidős sportolási lehetőség biztosítása hangulatos játékos sportvetélkedő formájában.
A vetélkedő szervezője:	Szolnoki Sportcentrum Nonprofit Kft, Szolnoki Diáksport Egyesület
Részvevők:	<i>Minden oktatási intézmény 1 – 1 csapatot nevezhet a megfelelő kategóriában –általános iskolák külön alsó és felső tagozatos csapatokat.</i>
Díjazás:	Korcsoportonként a győztes csapatok serleget kapnak, valamint az I–III. helyezettek érem, és valamennyi csapat oklevél és ajándék díjazásban részesül.
Versenybizottság	Rózsa József Ribár Zsuzsanna Kövári Lászlóné

A JÁTÉKOS SPORTVETÉLKEDŐ szabályzata

A hagyományosan öt kategóriában hirdetjük meg a vetélkedőt:

Kategória	Csapat keretszám	Csapat létszám	Csere
Általános iskola alsó tagozat (vegyes)	5 fiú és 5 leány	4 fiú és 4 leány	1 fiú és 1 leány
Általános iskola felső tagozat (leány)	10 fő lány versenyző	8 fő leány	2 fő leány
Általános iskola felső tagozat (fiú)	10 fő fiú versenyző	8 fő fiú	2 fő fiú
Középiskola (leány)	10 fő lány versenyző	8 fő leány	2 fő leány
Középiskola (fiú)	10 fő fiú versenyző	8 fő fiú	2 fő fiú

A sportverseny megkezdése előtt versenypálya sorsolást tartunk az időrendben szereplő időpontban, ezen a csapatok egy-egy képviselőjének megjelenését kérjük a regisztrációs asztalnál!

- Valamennyi csapatlétszám egységesen 8 fő, minden feladatban mindig 8 versenyző vesz részt. Minden csapat hozhat 2 fő tartalék versenyzőt, akiket bármelyik feladatra be lehet cserélni.

- A vetélkedő feladatai: **A versenyen a csapatok öt feladatot hajtanak végre, melyet előre megadunk. (ld. melléklet).** A játékok leírása az MDSZ honlapján szereplő Játékos sportverseny D.O feladat gyűjteményében szerepel kódszámmal és leírással. **Minden feladat a helyszínen ismertetésre és bemutatásra kerül. Egy játék a középiskolai csapatoknál az általános iskolásokétól eltérő!**
- A vetélkedők közvetlen megkezdése előtt a csapatok a sorsolásnak megfelelő pályán állnak fel oszlopban. A csapatonkénti 1 fő testnevelőt kérjük, hogy a saját csapata mögötti területen helyezkedjen el, más a játéktéren nem tartózkodhat
- A pálya hossza 20 m. A bemutatott játékeladatok szabálytalan végrehajtása, illetve szabálytalan váltás esetén a nem korrigált hiba hibáinként 2 vagy 5 mp büntetőidő hozzáadásával jár.
- Felhívjuk a figyelmet, hogy az esetleges viták elkerülése érdekében, minden versenyző hozzon magával diákigazolványt!
- A versenyen óvás nincs, vitás esetben a versenybizottság dönt.
- Hiányos csapatlétszámmal megjelenő csapatok részt vehetnek a versenyen, azonban eredményük nem számít be a versenybe.

A helyezések eldöntése:

- A feladatonkénti időmérés alapján a sorrendiséget, majd az öt feladat teljesítése után a csapat helyezési számait összesítjük. **Az a csapat a győztes, amely a legkevesebb helyezési szám összeget szerezte.**
- Azonos pontszám esetén a feladatokban megszerzett több első hely, további azonosság esetén a több 2,3, ... helyezés dönt.
- A hagyományok szellemében az egyes tagintézmények külön nevezhetnek.
- Középiskolásoknál minden nappali tagozatos tanuló nevezhető, aki 2017/18. tanévben az iskola tanulója.
- Az általános iskolák esetében a tanulók 1 évvel lehetnek idősebbek az évfolyamnak megfelelő korosztálynál. Ezt kérésre a diákigazolvánnyal kell igazolni. (Példa: az alsó tagozat (4. osztály) korcsoportjával együtt indulhat, aki születési éve szerint ötödikes, de az 1 évvel későbbi iskolakezdés miatt még 4. osztályba jár)
- A versenyekre átöltözési lehetőséget biztosítanak a szervezők. A verseny ideje alatt az értéktárgyakért felelősséget nem vállalunk!
- Minden résztvevő saját felelősségére sportolhat, sportorvosi vizsgálat ajánlatos!
- Egyéb, a kiírásban nem szereplő vitás kérdés eldöntésére a helyszínen a versenybizottság jogosult!
- Kérjük, iskolánként jelöljék meg a felelős testnevelő tanárt a nevezési lapon.
- A versenynapokon egészségügyi ügyeletet tartunk a versenyirodán, egyebekben mindenki saját felelősségére vesz részt a versenyen, előzetes orvosi vizsgálat ajánlott..

<h2>Nevezés</h2>	<p>Nevezni lehet 2017. november 8-án 12:00 óráig Szolnoki Sportcentrum Nonprofit Kft. Szervezési Csoport Tel: 56/513-561, Fax: 56/414-473 Email: szervezes@szolsport.hu (Kérünk minden iskolát, hogy a nevezésüket írásos formában, e-mailen küldjék el!)</p>
------------------	--

Szolnok, 2017. október 25.

Versenybizottság

Tervezett időrend:	Sorsolás:
9.00 Általános iskola alsó tagozat	8.45
10.30 Általános iskola felső tagozat lány	10.15
12.00 Általános iskola felső tagozat fiú	11.45
13.30.Középiskola lány csapat	13.15
15.00.Középiskola fiú csapat	14.45

Feladatok melléklete:

1. feladat általános iskolásoknak: Akadálypálya (3/1)

A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése:

A pálya hossza 20 m. A rajtvonaltól 4 m-re egy 4 részes szekrényt teszünk keresztben. A szekrénytől 4 m-re egy zsámolyt helyezünk el keresztben. A zsámolytól 6 m-re két széket teszünk egymással szemben, amelyre egy 2 m hosszú, 10 cm széles deszkalapot rakunk. A pálya végére zsámolyt teszünk keresztben. A 8 játékos a rajtvonal mögött helyezkedik el oszlopban.

- A játék leírása:

Indítójelre az első játékos tetszőleges módon átjut a szekrényen, továbbfut, átugrik a zsámoly fölött, átbújik az akadály alatt, majd megkerüli a zsámolyt. Visszafelé a teljes feladatot megismétli. Váltás kézráütéssel. A játék akkor ér véget, amikor a 8. játékos a rajt-célvonalon áthalad.

- Szabályok:

Minden részfeladatot, akadályt teljesíteni kell – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

A zsámolyra rálépni nem lehet – hiba esetén – 2 sec. büntetés

Ha a versenyző a deszkalapot leveri, neki kell visszatennie a helyére – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

A testnevelő/felkészítő a szekrényhez odaállhat biztosítani, de nem segíthet.

1. feladat középiskolásoknak: Labdahordás (6/1)

A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése:

A pálya hossza 20 m. Az indulóvonalától 4 m-re egy zsámolyt helyezünk el keresztben. A zsámolyra egy kosarat teszünk, benne 8 db labda: 2 db kézilabda, 2 db 1 kg-os medicinlabda, 2 db nagyméretű gumilabda, 1 db mini kosárlabda, 1 db focilabda. A pálya közepére egy felfordított szekrény felsőrészt teszünk, szintén keresztben. A pálya végén két zsámoly van, egymás mellett keresztben. A csapatok tagjai párokban a rajt-célvonal mögött helyezkednek el.

A játék leírása:

Indítójelre a kezdő pár kifut a zsámolyhoz, együtt felveszik a kosarat, majd a szekrény felsőrészhez futnak. A kosárban lévő labdákat a szekrény felsőrészbe rakják vagy öntik. Valamennyi labdának a szekrény felső részébe kell kerülnie.

A kosarat a szekrény felsőrésznél hagyják, elfutnak a pálya végére és a két zsámolyt ellentétes irányból megkerülik. Visszafutnak, a labdákat a kosárba visszapakolják. A kosarat a zsámolyra visszateszik. Váltás kézráütéssel. A játék akkor ér véget, amikor az utolsó páros a rajt-célvonalon áthalad, úgy, hogy valamennyi labda a kosárban, a kosár a zsámolyon van.

Szabályok:

Amíg a labdák a meghatározott helyen nincsenek, addig a feladatot folytatni nem lehet. A pályabíró a versenyzőt visszaküldi – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

Szabálytalan zsámolykerülés – 2 sec. büntetés.

A kosarat a két ember együtt viszi – hiba esetén – 2 sec. büntetés.

Váltani csak akkor lehet, amikor a zsámolyon lévő kosárban valamennyi labda benne van – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

Váltáskor a páros mindkét tagja vált kézráütéssel – váltási hiba – 2 sec. büntetés

2. feladat: Utazó labda (4/1)

A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése:

A pálya hossza 20 m. A rajt-célvonaltól 4 és 16 m-re egy-egy zsámolyt teszünk keresztbe, felfordítva. A pálya közepére egy zsámolyt helyezünk el, hosszában. A rajt-célvonalhoz közelebb lévő zsámolyban egy darab nagyméretű gumi-labda van. A játékhoz 2 db tollaslabdaütőre van szükség, amely az első játékos kezében van. A csapatok a pálya két végén helyezkednek el, oszlopban (4 fő az egyik oldalon, 4 fő a másik oldalon).

A játék leírása:

Indítójelre a kezdő játékos kezében az ütőkkel az első zsámolyhoz fut és az ütőkkel a gumilabdát kiemeli. Továbbfut, a gumilabdát a két ütő közé szorítja. A pálya közepén lévő zsámolyt körbe futja, majd a harmadik zsámolyba a gumilabdát beleteszi az ütőkkel. Az ütők átadásával váltja társát. A játék akkor ér véget, amikor a 8. játékos kezében az ütőkkel a rajt-célvonalon áthalad.

Szabályok :

Az ütő fogása: az ütőt csak a markolatánál lehet fogni – hiba esetén – 2 sec. büntetés.

A versenyző játék közben a labdához kézzel nem érhet – hiba esetén – 2 sec. büntetés.

Ha a labda útközben kiesik, a versenyző csak a két ütővel veheti fel – hiba esetén – 2 sec. büntetés.

Ha a labda másik pályára átgurul vagy a küzdőtérrel kigurul, a játékos kézzel visszahozhatja, de a feladatot onnan kell folytatnia, ahol a labda elgurult – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

Saját ütő nem használható.

3. feladat: Karikakirakó: (7/1)

A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajt-célvonaltól 4 és 8 m-re egy-egy 4 kg-os medicinlabdát teszünk. A rajt-célvonaltól 12 m-re egy akadályt képezünk két db zsámolyból és egy 1 m-es tornabotból. A pálya végére két zsámolyból és egy 2x1 m-es tornaszőnyegből alagutat építünk. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban helyezkednek el. Az első játékos kezében 2 db 80 cm átmérőjű karika van.

A játék leírása:

Indítójelre a kezdő játékos kezében a két karikával kifelé haladva a két karikát úgy helyezi le a földre, hogy a medicinlabdák a karikán belül helyezkedjenek el. Ezután továbbfut, átugrik a tornabot fölött és átbújik a pálya végén lévő alagút alatt. Visszafelé ismét átugrik a bot felett, összeszedi a karikákat, majd a karikák átadásával váltja társát. A játék akkor véget, amikor a 8. játékos kezében a karikákkal a rajt-célvonalon áthalad.

Szabályok:

Ha a karika nincs a megfelelő helyen, a feladatot folytatni nem lehet, ha nem korrigálja 5 sec. büntetés.

Ha a versenyző a tornabotot leveri, neki kell azt visszatennie – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

Az alagút alatt tetszőleges az átbújás. A váltásnál harmadik versenyző nem segíthet – váltási hiba – 2 sec. büntetés.

4. feladat: Ügyeskedj a labdával (8/3)

A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése:

A pálya hossza 20 m. A rajtvonaltól, valamint a túloldali vonaltól 4 m-re egy-egy bóját helyezünk el. A pálya közepén egy zsámoly van hosszában, a pálya végén egy zsámoly keresztben, felfordítva, benne 1 darab kézilabda. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban, terpeszállásban helyezkednek el. A kezdő játékos a rajtvonal mögött, kezében egy kosárlabdával helyezkedik el, az oszlop mellett állva.

A játék leírása:

Indítójelre a kezdő játékos labdavezetéssel haladva körbekerüli a pálya közepén lévő zsámolyt, továbbfut labdavezetéssel. A pálya végénél lévő zsámoly kerülése közben kicseréli a labdát, majd visszafelé is teljesíti a feladatot. Az oszlophoz érve a terpeszalagút alatt a sor végén lévő tanulónak gurítja a labdát, és beáll a sor elejére, a rajt-célvonal mögé. A játék akkor ér véget, amikor a 8. játékos a rajt-célvonalon a kosárlabdával áthalad.

Szabályok:

Az első és az utolsó labdaveetésnek a rajt-célvonal, a túloldali vonal és a bóják közötti területen meg kell történnie – hiba esetén – 2 sec. büntetés.

Labdacseré után a labdavezetés csak akkor folytatható, ha a másik labda a zsámolyban benne van – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

Ha a labda az alagútban elakad, a csapattársak segíthetnek.

5. feladat: Alagútakadály (9/3)

A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése:

A pálya hossza 20 m. Az indulóvonaltól 5 m-re egy felfordított zsámolyt teszünk hosszában. A pálya közepére egy négyrészes szekrényt teszünk keresztben. A pálya végére 2 db 4 m-es tornapadból és két db 2x1 m-es szőnyegből alagutat építünk. Az alagút szélessége min. 1 m legyen. A padok végéhez egy-egy zsámolyt teszünk. A feladathoz 2 db 1 kg-os medicinlabdára van szükség. A csapatok a rajt-célvonal mögött helyezkednek el oszlopban, az első játékos kezében 2 db 1 kg-os medicinlabda van.

A játék leírása:

Indítójelre a kezdőjátékos kifut és a zsámolyba helyezi a két medicinlabdát. Továbbfut, tetszőleges módon átjut a szekrény felett. A pálya végén elhelyezett alagút alatt átcsúszik/kúszik. Visszafelé ismét átjut a szekrény felett, majd kiveszi a két medicinlabdát a zsámolyból, és a medicinlabdák átadásával váltja társát. A játék akkor ér véget, amikor a 8. játékos kezében a medicinlabdákkal áthalad a célvonalon.

Szabályok:

A medicinlabdáknak a zsámolyba kell maradnia – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

A szekrényhez a testnevelő/felkészítő odaállhat biztosítani, de a feladat végre hajtásában nem segíthet.

Az alagút alatti átbújás/kúszás tetszőleges.

Váltásnál harmadik versenyző nem segíthet – váltási hiba – 2 sec. büntetés.