

IGRZYSKA DZIECI

2025/2026

OGÓLNOPOLSKI SYSTEM ZAWODÓW DLA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ W ROCZNIKACH 2013 i młodszy

Zawody zostaną przeprowadzone zgodnie z niniejszymi regulaminami.

W sprawach przepisów dyscyplin nieujętych w regulaminie stosuje się przepisy Polskich Związków Sportowych.

1. KOSZYKÓWKA

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 r. i młodszy,
- zespół liczy maksymalnie 12 zawodniczek/zawodników.

II. Przepisy gry:

- czas gry: 4 x 6 minut,
- piłka: rozmiar nr „5”,
- kosze zawieszone na wysokości 305 cm, (mecze za zgodą organizatora mogą być rozgrywane na koszach zawieszonych na wysokości 260 cm - w tym wypadku odległość rzutów wolnych od tablicy wynosi 4 m),
- zespół I i II kwartę gra innymi piątkami. Zawodnicy biorący udział w I kwarcie nie mogą grać w II kwarcie. W III i IV kwarcie obowiązuje dowolność zmian. W przypadku, gdy zespół liczy 11 lub 12 zawodników 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 – w przypadku kontuzji lub wykluczenia zawodnika (I lub II kwarta), zespół kończy grać kwartę w składzie pomniejszonym o osobę kontuzjowaną/wykluczoną,

- obowiązuje:

- a. obrona „każdy swego” (zakaz gry obroną strefową),
 - b. przepis dotyczący błędu „połowy” (powrót piłki na pole obrony),
 - c. przepis dotyczący błędu 3 sekund,
 - d. przepis dotyczący błędu 5 sekund,
 - e. Przepis dotyczący błędu 8 sekund.
- w przypadku remisu zarządza się 3-minutowe dogrywki,
 - w wypadku nieprzestrzegania przepisu obrony „każdy swego” i po zwróceniu uwagi trenerowi, sędzia ma obowiązek przerwać grę - bez orzekania faula technicznego i zarządzić wykonanie jednego rzutu wolnego przez dowolnego zawodnika drużyny ataku, a następnie wręczyć piłkę drużynie ataku do wprowadzenia jej do gry z przedłużenia linii środkowej naprzeciw stolika sędziowskiego,
 - o przewinieniach technicznych dla zawodników i trenerów decyduje sędzia zgodnie z przepisami PZKosz.

III. Punktacja:

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

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

drużynami; jeżeli liczba punktów w meczach pomiędzy tymi drużynami wciąż jest taka sama, klasyfikację ustala się według poniższych zasad, w następującej kolejności:

- a) decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - b) decyduje większa liczba koszy zdobytych w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami,
 - c) decyduje większa różnica koszy zdobytych do straconych we wszystkich meczach w danej grupie,
 - d) decyduje większa liczba koszy zdobytych we wszystkich meczach w danej grupie.
3. Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.
 4. Jeżeli jedna (1) lub więcej drużyn zostaje sklasyfikowanych na którymkolwiek etapie zasad podanych powyżej, to procedury z punktu 2 stosuje się ponownie w stosunku do pozostałych niesklasyfikowanych drużyn.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

2. PIŁKA SIATKOWA – CZWÓRKI

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 r. i młodszy,
- w skład zespołu wchodzi 8-10 zawodniczek/zawodników (w całym turnieju); w przypadku mniejszej liczby niż 8 zawodniczek/zawodników w zespole, zespół nie będzie dopuszczony do zawodów.

II. Przepisy gry:

- wymiary boiska: 14 m x 7 m, na boisku nie wyznacza się linii ataku,
- wysokość siatki 215 cm dziewczęta, 224 cm chłopcy,
- obowiązuje piłka 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 rezerwowy,
- w drugim secie pozostałych 4 zawodników + 1 rezerwowy,
- w trzecim secie, rozgrywanym w przypadku remisu w setach, gra dowolna czwórka, wyznaczona z dziesiątki,
- skład i kolejność „CZWÓREK” ustalony przed zawodami nie może być zmieniona przez cały turniej,
- każdy zespół może wykorzystać 2 czasy po 30 sekund w każdym secie,
- obowiązuje rotacyjna kolejność wykonywania zagrywki,
- zawodnik zagrywający nie wykonuje akcji w bloku i ataku z piłką powyżej górnej taśmy w każdym miejscu na boisku,
- rozsądna tolerancja czystości odbić,
- w każdym secie dozwolona jest tylko jedna podwójna zmiana tzn. można wymienić jednego z zawodników, który może wrócić w trakcie seta na swoje miejsce (druga zmiana dokonana),
- w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego).

III. Punktacja:

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:
 - a) większa liczba zwycięstw,
 - b) większy stosunek setów,
 - c) większy stosunek „małych” punktów,
 - d) wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”).

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

3. PIŁKA NOŻNA

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 r. i młodszy,
- zespół liczy maksymalnie 12 zawodników (w całym turnieju).

II. Przepisy gry:

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nieokreślone w regulaminie – zgodnie z przepisami PZPN.

1. Zespół składa się z 5 zawodników w polu + bramkarz.
2. 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.
3. Czas gry: 2 x 10 - 20 minut + do 5 minut przerwa.
4. Obuwie: miękkie – trampki, tzw. korkotramпки, tzw. Lanki oraz obowiązkowo nagolenniki.
5. Piłka: numer „4”.
6. Pole karne: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m (w przypadku o wymiarach boiska 20 x 40 m, pole bramkowe wyznacza półkole o promieniu 6 m (pole jak w piłce ręcznej)).
7. Bramkarz może chwycić piłkę rękami tylko w polu karnym.
8. Gra bez „spalonego”.
9. Zmiany hokejowe (błędy będą karane w następujący sposób: strata piłki).
10. Rzut karny z 7 m przy bramkach 3 x 2 m lub 9 m przy bramkach 5 x 2 m.
11. Rzut od bramki wybijany jest z tzw. „piątki” (czyli z piłki nieruchomo stojącej na ziemi w obrębie pola karnego).
12. Rzut od bramki wybijany jest z „piątki” tylko w obrębie własnej połowy (piłka musi dotknąć podłoża na własnej połowie).
13. Bramkarz po chwyceniu piłki z akcji wprowadza piłkę tylko w obrębie własnej połowy. Piłka wprowadzona do gry przez bramkarza nie może przekroczyć linii środkowej boiska.
14. Za złe wprowadzenie przez bramkarza przyznaje się drużynie przeciwnej rzut wolny pośredni, wykonywany z linii środkowej boiska z miejsca jej przekroczenia. W tym przypadku nie obowiązuje przepis o „prawie korzyści”.
15. Rozpoczęcie i wznowienie gry ze środka boiska traktowane jest jako rzut wolny pośredni.
16. Piłka z rozpoczęcia/wznowienia gry może zostać zagrana do tyłu.
17. Rzut wolny: bramkę bezpośrednio można zdobyć tylko z połowy przeciwnika.
18. Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 m od piłki.
19. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:
 - pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - drugie czasowe wykluczenie zawodnika z gry na 2 minuty,
 - czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania. Oznacza to, że zawodnik winien być wykluczony z powodu trzeciej dwuminutowej kary.
 - za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu stosować karę wykluczenia
 - Sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

III. Punktacja:

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

O kolejności zespołów decydują kolejno:

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

W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę, w przypadku remisu, przeprowadza się dogrywkę trwającą 2 x 5 minut i gra się do „złotej bramki”. Następnie rzuty karne strzelane najpierw po 5, potem po razie do skutku.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

4. PIŁKA RĘCZNA

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 r. i młodszy,
- zespół liczy maksymalnie 16 zawodniczek/zawodników.

II. Przepisy gry:

Zawody rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem. Pozostałe zasady nieokreślone w regulaminie – zgodnie z przepisami ZPRP.

- Należy grać na boisku o wymiarach długość od 32 do 40 m i szerokość od 16 do 20 m. Przy rozgrywaniu zawodów na mniejszych boiskach (do szczebla powiatu) rekomendujemy zmniejszenie ilości zawodników na boisku do 6.
- Na boisku może znajdować się łącznie z bramkarzem 7 zawodników. - Piłka: zaleca się granie piłkami nr 1 (junior), (damskie) tj. obwód piłki 50-52 cm,
- Czas gry: 2 x 12 minut z 5 minutową przerwą.
- Dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu.
- Zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie meczu, a nie tylko wtedy, gdy drużyna zmieniająca zawodnika jest w posiadaniu piłki.
- Czas wykluczenia zawodnika 1 min.
- Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania środków klejących piłkę.
- Drużyna ma prawo wziąć 1-minutowy czas w każdej połowie meczu.

III. Punktacja:

1. Za wyniki osiągnięte w poszczególnych zawodach przyznaje się:
 - a) 3 pkt. – za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry,
 - b) 2 pkt. - za zwycięstwo po rzutach karnych,
 - c) 1 pkt. - za porażkę po rzutach karnych,
 - d) 0 pkt. - za porażkę w regulaminowym czasie gry.
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 meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa dodatnia różnica bramek z meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa liczba zdobytych bramek w meczach pomiędzy zainteresowanymi drużynami;
 - większa dodatnia (mniejsza ujemna) różnica bramek ze wszystkich meczów;
 - większa liczba zdobytych bramek we wszystkich meczach;
 - 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 zwycięzcy i nie są zaliczane do wyniku meczu oraz statystyk indywidualnych).

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

5. UNIHOKEJ

I. Uczestnictwo:

- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 r. i młodszy,
- zawody rozgrywane są oddzielnie w kategorii chłopców,
- zespół składa się maksymalnie 9 zawodników. W zawodach ogólnopolskich dopuszcza się max. 12 zawodników.

II. Przepisy gry:

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

- 3 zawodników na boisku + bramkarz,
- Czas gry 3 tercje x 5-6 minut + 2 minuty przerwy (zgodnie z ustaleniami organizatora).
- Bramki 160 cm x 115 cm (dopuszcza się bramki klubowe 140 cm x 105 cm).
- Pole bramkowe: szerokość 5 m, długość 4 m.
- Pole przedbramkowe: szerokość 2,5 m, długość 1 m (linia bramkowa znajduje się 2,5 od linii końcowej boiska).
- Boisko o wymiarach: 24m x 12m. Dopuszcza się boisko o mniejszych wymiarach 22m x 11m i 20m x 10m, w zależności od wielkości hali sportowej organizatora).

III. Punktacja:

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

O kolejności miejsc decyduje:

1. większa liczba zdobytych punktów,
2. gdy dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - a. wynik bezpośredniego spotkania lub mała tabela - między zainteresowanymi zespołami (większa liczba zdobytych punktów w zawodach pomiędzy zainteresowanymi drużynami),
 - b. lepsza różnica bramek - większa, dodatnia różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn,
 - c. większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
3. jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi drużynami.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

6. TRÓJBÓJ LEKKOATLETYCZNY

I. Uczestnictwo:

W zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych, oddzielnie dziewcząt i chłopców. Reprezentacja składa się z 5 zawodniczek lub 5 zawodników. Prawo startu mają dzieci z rocznika 2015 i młodszy.

II. Program zawodów:

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

III. Sposób przeprowadzenia zawodów:

- kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna.

Bieg 60 m:

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

Skok w dal:

- strefa jest częścią rozbiegu, posypana kredą,
- szerokość strefy równa się szerokości rozbiegu, a długość wynosi 100 cm,
- końcem strefy powinna być belka z plasteliną. W skład strefy nie wchodzi plastelina,

- każdy zawodnik ma prawo do 3 prób,
- pomiaru dokonujemy od najbliższego śladu zostawionego przez czubek buta w strefie,
- jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy,
- pozostałe przepisy jak w skoku w dal.

Rzut piłką palantową:

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

IV. Punktacja:

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

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I i II zespół z Mistrzostw Łodzi.

7. CZWÓRBÓJ LEKKOATLETYCZNY.

I. Uczestnictwo:

- w zawodach startują reprezentacje szkół podstawowych oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 zawodniczek/zawodników urodzonych w 2013 r. i młodszych.

II. Program zawodów:

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

III. Sposób przeprowadzenia zawodów:

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

Bieg 60 m:

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

Skok w dal:

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

Skok wzwyż:

- pierwsza wysokość ustalana jest bezpośrednio przed konkursem, przy czym w zawodach obowiązują następujące wysokości:
 - * dla dziewcząt – do 140 cm co 5 cm, powyżej co 3 cm,
 - * dla chłopców – do 160 cm co 5 cm, powyżej co 3 cm,
- przekroczenie płaszczyzny skoku (na zewnątrz stojaków), bez strącenia poprzeczki nie powoduje zaliczenia próby jako nieudanej. W przypadku strącenia poprzeczki przy schodzeniu ze skoczni, po prawidłowo wykonanym skoku, nie należy próby zaliczać jako nieważnej, lecz poinformować (ostrzec) zawodnika, że w przypadku powtórzenia się takiej sytuacji skok uznany zostanie za "nieważny".

Rzut piłką palantową:

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

Bieg 600 m i 1000 m:

- biegi rozgrywane będą w seriach na czas.

IV. Punktacja:

- wyniki przelicza się na punkty według tabel czwórbojowych,
- suma osiągniętych punktów za cztery konkurencje daje ostateczny rezultat każdego zawodnika,
- na wynik drużyny składają się końcowe rezultaty 5 najlepszych zawodników (z 6 startujących),
- przy jednakowej liczbie punktów uzyskanych przez szkoły zajmujące miejsca od I do III o wyższej lokacie decyduje wynik w czwórboju najlepszego zawodnika, a jeżeli to nie wyłoni I – III miejsca to kolejno wyniki kolejnych zawodników.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I i II zespół z Mistrzostw Łodzi.

8. SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE

I. Uczestnictwo:

- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców,
- reprezentacja składa się z 6 zawodniczek/zawodników, urodzonych w 2013 r. i młodszych, dopuszcza się możliwość organizacji sztafet z mniejszą ilością zawodników.

Zawodnicy mogą startować w kolcach lekkoatletycznych.

II. Program zawodów:

Biegi sztafetowe na dystansach uzależnionych od ukształtowania terenu i innych czynników:

- dziewczęta 6 x 800 - 1000 m,
- chłopcy 6 x 800 - 1000 m.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I i II zespół z Mistrzostw Łodzi.

9. TENIS STOŁOWY

I. Uczestnictwo:

- W zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców.
- Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 r. i młodszy. Zespół liczy: 2-3 dziewczynki lub 2-3 chłopców,
- Obowiązuje ten sam skład przez cały turniej.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów:

Kolejność gier:

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

1. Mecz rozgrywany jest do trzech wygranych gier.
2. Gry rozgrywane są do dwóch - trzech wygranych setów (w zależności od liczby drużyn w turnieju). Sety gra się do 11 pkt z zachowaniem min. 2-punktowej przewagi.
3. Zawodnik rezerwowy może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym.
4. W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną a zawodnik rezerwowy od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
5. System wyłaniania mistrza uzależniony jest od liczby uczestniczących drużyn.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I i II zespół z Mistrzostw Łodzi.

10. PŁYWANIE

I. Uczestnictwo

- w zawodach startują zespoły szkolne dziewcząt i chłopców urodzonych w 2013 r. i młodsi.
- oddzielnie zawody dla dziewcząt i chłopców
- zespół składa się z 6 zawodniczek/zawodników
- zawodnikowi wolno startować w sztafecie i jednej konkurencji indywidualnej
- w konkurencjach indywidualnych mogą startować jedynie uczestnicy sztafet
- sztafeta 6 x 25 m stylem dowolnym dziewcząt.
- sztafeta 6 x 25 m stylem dowolnym chłopców
- podczas tych zawodów odbędą się również zawody indywidualne wliczane do punktacji drużynowej, na dystansach 25 m. stylem : dowolnym, klasycznym, motylkowym, grzbietowym
- szkoła powinna obsadzić wszystkie style, maksymalnie może zgłosić 2 osoby do każdego stylu.

II. Sposób przeprowadzenia zawodów

- według ustaleń organizatorów poszczególnych etapów.

III. Punktacja:

1. Sztafety: I m. – 30 pkt., II – 27, III – 25, IV – 23, V- 21, VI – 20 pkt.
2. Indywidualnie: Im-10 pkt., II-8, III-6, IV-5, V-4, VI – 3, VII-2, VIII i dalsze (po ukończeniu konkurencji) – 1 pkt.
3. O miejscu szkoły decyduje większa liczba zdobytych punktów uzyskanych łącznie w sztafecie i wyścigach indywidualnych .
4. Przy takiej samej ilości punktów o lepszym miejscu decyduje miejsce sztafety.

Uwaga : po płytkiej stronie basenu obowiązuje start z wody z odbicia od ściany (nie wolno skakać do wody)

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

11. KOSZYKÓWKA 3 x 3

I. Uczestnictwo:

- w zawodach biorą udział drużyny dziewcząt i chłopców,
- drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik),
- drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 r. i młodsi.

II. Przepisy gry:

- mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Kosz zawieszony jest na wysokości 305 cm, boisko musi mieć wyznaczoną linię rzutów wolnych (5,80 m), (mecze za zgodą organizatora mogą być rozgrywane na koszu zawieszonym na wysokości 260 cm - w tym wypadku odległość rzutów wolnych od tablicy wynosi 4 m), linię rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
- trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun,
- rozgrywki dziewcząt i chłopców powinny odbywać się piłką do gry w koszykówkę o rozmiarze 6, przeznaczoną do gry w koszykówkę 3x3 (żółto-niebieską);
- zespół sędziowski składa się z 1 lub 2 sędziów boiskowych oraz sędziów stolikowych,
- rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu, drużyna, która wygra losowanie ma prawo wybrać posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki,
- czas gry wynosi 8 minut, zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych,
- drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,
- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeśli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu, nie stawia się na boisku z 3 zawodnikami gotowymi do gry,
- w przypadku walkowera, wynik meczu zostaje zapisany jako W-0 lub 0-W (gdzie „W” oznacza wygraną). Kiedy oblicza się średnią zdobytych punktów przez drużynę zwycięską, wynik tego meczu nie jest brany pod uwagę, natomiast obliczając średnią zdobytych punktów drużyny przegranej, wynik tego meczu zaliczany jest jako 0 punktów,
- drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników, jeżeli opuszcza boisko przed zakończeniem meczu lub wszyscy zawodnicy tej drużyny są kontuzjowani lub zostali zdyskwalifikowani.
- w przypadku przegranej wskutek braku zawodników, drużyna zwycięska może wybrać utrzymanie wyniku meczu w momencie przerwania gry lub wygraną walkowerem, podczas gdy liczba punktów drużyny przegrywającej będzie wynosić 0 w obydwu przypadkach. W przypadku, gdy drużyna wygrywająca wybierze walkower, wynik meczu nie będzie brany pod uwagę do obliczania średniej zdobytych punktów tej drużyny.
- drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi,
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym,
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki,
- nie przyznaje się rzutów za faul w ataku,
- zmiana posiadania piłki przez którąkolwiek z drużyn, następująca po sytuacji martwej piłki (aut, faul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny,
- za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne,
- wszystkie faule niesportowe liczone są jako 2 faule przy obliczaniu fauli drużyny
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- drugi faul niesportowy zawodnika karany jest 2 rzutami wolnymi i posiadaniem piłki

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

III. Punktacja:

Klasyfikację drużyn ustala się na podstawie punktów, zgodnie z zapisem zwycięstw i porażek, a mianowicie jeden (1) punkt za każdy wygrany mecz, zero (0) punktów za każdy przegrany mecz (włącznie z przegranymi wskutek braku zawodników) .

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup).
- Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy).
- Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

Jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

Do Finału wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

12. KONKURS „GRY i ZABAWY”

1. Uczestnictwo :

- W zawodach prawo startu mają reprezentacje szkół podstawowych składające się z uczniów rocz.2015 i młodszych.
- Reprezentacja podzielona jest na cztery grupy wiekowe:
 - ✓ I grupa - 4 dziewczynki i 4 chłopców z rocz.2018 i młodszy
 - ✓ II grupa - 4 dziewczynki i 4 chłopców z rocz.2017 i młodszy
 - ✓ III grupa - 4 dziewczynki i 4 chłopców z rocz.2016 i młodszy
 - ✓ IV grupa - 4 dziewczynki i 4 chłopców z rocz.2015 i młodszy
- W każdej grupie może być zawodnik rezerwowi 1 dz.+ 1 chł., w sumie reprezentacja szkoły liczyć może 40 osób,
- Zawodnik starszy nie może startować w grupie młodszej.
- W konkurencji startują 4 dziewczynki i 4 chłopców /dotyczy to każdej grupy/. Zawodnicy startują na przemian dziewczynka, chłopiec, dziewczynka itd.
- Zawodnicy powinni posiadać jednolite stroje. Ostatni zawodnik w poszczególnych konkurencjach posiada znacznik – np. kolorową koszulkę dla odróżnienia od innych startujących (znacznik zapewnia organizator).
- Obowiązują imienne zgłoszenia potwierdzone przez Dyrekcję Szkoły oraz ważne legitymacje szkolne uczniów.
- PUNKTACJA zależna od ilości startujących szkół

za I miejsce	– 6 punktów
za II miejsce	– 5 punktów
za III miejsce	– 4 punkty
za IV miejsce	– 3 punkty
za V miejsce	– 2 punkty
za VI miejsce	– 1 punkt

Uwagi !

- Przy zajęciu w poszczególnych konkurencjach /zabawach/ ex aequo np. pierwszego miejsca przez dwa zespoły, obowiązuje punktacja 6, 6, 4, 3, 2, 1 lub drugiego miejsca, punktacja jest następująca: 6, 5, 5, 3, 2, 1 itd.
- Zdekompletowanie zespołu jest równoznaczne z dyskwalifikacją, w przypadku dyskwalifikacji zespół otrzymuje 0 punktów.
- We wszystkich zabawach, gdy uczestnik nieprawidłowo wykona zadanie, zespołowi zalicza się błąd, np. zawodnik wystartuje zanim bieg ukończy poprzedni zawodnik, nie obiegnie stojaka na półmetku, przewróci pachołek w slalomie, źle wykona slalom itp.
- zajętych miejsc zespołu w pierwszej kolejności decyduje ilość popełnionych błędów, a następnie uzyskany czas/wynik/.
- Wyższe miejsce zajmuje drużyna, która nie popełniła błędów lub popełniła ich mniej. Przy równej ilości błędów o wyższym miejscu decyduje lepszy czas lub wynik.
- Przy każdej reprezentacji będzie sędzia liniowy czuwający nad prawidłowym wykonaniem poszczególnych zadań i sygnalizujący, przez podniesienie ręki, popełniony błąd.
- Powyższa sygnalizacja jest jedynie informacją pomocniczą. Decyzje o ostatecznym popełnieniu błędu podejmuje, po konsultacji z całą ekipą sędziowską, sędzia główny zawodów.
- Popełniony błąd poprawić może tylko i wyłącznie zawodnik, który go popełnił
- Przy podziale na dwie grupy startowe zaleca się, po każdej zabawie, zmianę kolejności startujących szkół
- W przypadku równej ilości punktów zdobytych przez dwa lub więcej zespołów na zakończenie współzawodnictwa odbędzie się losowanie zabawy i grupy w celu przeprowadzenia dogrywki rozstrzygającej ostateczny wynik zawodów.
- Każdą konkurencję poprzedzi pokaz zabawy i dokładne jej objaśnienie.
- Odległość od startu do półmetka wynosi 15 m – 25 m.
- Linia startu jest linią mety – przy powrocie.
- Ustawienie zespołu : dziewczynka, chłopiec, dziewczynka itd.
- Przy każdym zespole może być tylko jeden opiekun.
- Decyzje KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ są niepodważalne.

2. Opis konkurencji

GRUPA I

1. Bieg z piłką lekarską 1 kg:

Przybory: piłka lekarska – 1kg, ringo

Przebieg: na sygnał zawodniczka biegnie z piłką lekarską w kierunku półmetka, zostawia piłkę w ringo – wraca na linię startu, bieg rozpoczyna następny zawodnik itd.

2. Slalom z kółkiem ringo

Przybory : 4 pachołki, kółko ringo, stojak

Przebieg : Pierwszy zawodnik trzyma w ręku koło ringo, startuje na sygnał. W drodze do półmetka porusza się slalomem, obiega stojak i wraca w ten sam sposób do zespołu. Przekazuje kółko kolejnemu zawodnikowi czym upoważnia go do startu.

3. Bieg z przełożeniem szarfy gimnastycznej

Przybory : 1 pachołek, 2 szarfy

Przebieg : na sygnał zawodniczka biegnie do pierwszej szarfy, wchodzi do jej środka i przekłada ją od dołu do góry, biegnie do drugiej i przekłada ją z góry na dół, biegnie do półmetka obiega pachołek i wraca po prostej do swojego zespołu upoważniając do startu kolegę.

4. Przenoszenie kółek ringo

Przybory: 2 pachołki, 8 sztuk kółek ringo

Przebieg: na sygnał zawodniczka dobiega do pierwszego pachołka, na którym znajdują się włożone kółka ringo (pachołek znajduje się w połowie odległości od półmetka), bierze pierwsze kółko ringo, biegnie do drugiego pachołka, który znajduje się na półmetku, wkłada na niego kółko ringo i po

prostej wraca na linię startu, upoważniając do startu następnego zawodnika. Wszystkie kółka ringo muszą być przeniesione na drugi pacholek

GRUPA II

1. „Sadzenie ziemniaków”

Przybory i sprzęt: 3 woreczki, 3 kółka ringo, stojak lub pacholek.

Przebieg: pierwsza zawodniczka na sygnał biegnie z trzema woreczkami w kierunku półmetka wkładając kolejno woreczki do kółek ringo, obiega stojak na półmetku i wraca na linię startu upoważniając do biegu następnego zawodnika, który zbiera woreczki. Błędem jest gdy woreczek ma kontakt z podłożem na zewnątrz kółka ringo.

2. Bieg z przekazywaniem pałeczki sztafetowej

Przybory – pałeczka sztafetowa, kółko ringo, pacholek

Przebieg : na sygnał pierwsza zawodniczka trzymając w ręku pałeczkę sztafetową dobiega do kółka ringo, które znajduje się w połowie drogi do półmetka, przekłada pałeczkę przez kółko ringo i biegnie do półmetka. Obiega stojak i w drodze powrotnej również przekłada pałeczkę przez kółko ringo. Wraca do zespołu, przekazuje pałeczkę sztafetową następnemu zawodnikowi.

3. Rzut piłki pod nogami

Przybory : 1 piłka lekarska (1 kg) , 1 stojak lub 1 pacholek

Przebieg : cały zespół ustawiony jest w rzędzie „jeden za drugim” przed linią startu w postawie rozkrocznej jak najbliżej siebie. Pierwszy zawodnik trzyma piłkę oburącz w wyprostowanych do góry rękach. Na sygnał startu wykonuje skłon w przód rzucając piłkę pod nogami całego zespołu w tył do ostatniego zawodnika. Ten chwyta piłkę i biegnie z nią (obok stojących po lewej stronie) do półmetka obiega pacholek i wraca na linię mety zatrzymuje się tyłem i powtarza czynności wykonane przez pierwszego zawodnika. W tym czasie cały rząd przesuwają się w tył robiąc miejsce dla przybiegającego. Pozostali zawodnicy wykonują kolejno to samo zadanie. Gra kończy się w chwili powrotu pierwszego zawodnika na początek rzędu.

W przypadku gdy po rzucie piłka wypadnie na zewnątrz poza linię „tunelu”, piłkę może wprowadzić ponownie do gry rzutem tylko ten zawodnik, który ją aktualnie rzucił. Gdy piłka zatrzyma się w „tunelu” wszyscy zawodnicy mogą ją przetaczać rękoma do tyłu

4. Wyścig z rzutem do celu

Przybory : 8 woreczków, 1 obręcz, 3 pacholki

Przebieg : na sygnał pierwsza zawodniczka trzymając w dowolnej ręce woreczek biegnie slalomem do wyznaczonej linii rzutu /3m.przed linią półmetka/ zatrzymuje się i dowolnym sposobem rzuca woreczek do oddalonej o 3 m. obręczy. Po celnym rzucie wraca slalomem do swojego zespołu i upoważnia do startu kolegę. W przypadku rzutu niecelnego zawodnik może dobiec do woreczka, włożyć go do środka obręczy i wrócić do zespołu. **Woreczek mający kontakt z podłożem poza kołem uznawany jest jako rzut niecelny**

GRUPA III

1. Przekładanie piłek

Przybory : 1 piłka do siatkówki, 1 piłka do koszykówki, 4 kółka ringo, stojak lub pacholek

Przebieg : na sygnał pierwsza zawodniczka dobiega do piłki siatkowej ułożonej w kółku ringo i przekłada ją do kółka ringo z lewej strony na prawą, to samo robi z piłką do koszykówki, biegnie dalej do półmetka, obiega go i wracając, ponownie przekłada piłki. Odległość pomiędzy kółkami ringo ok.1,5 m.

2. Podskoki jednonóż

Przybory : 1 woreczek , 1 obręcz hula-hop, 1 pacholek

Przebieg: na sygnał startu zawodniczka startuje skacząc na nodze prawej trzymając w ręku woreczek. Dociera podskakując do obręczy, ułożonej w połowie dystansu, przerywa podskoki zostawiając w obręczy woreczek i skacze dalej do półmetka na nodze lewej. Po przekroczeniu linii pachółka na półmetku wraca biegiem na metę zabierając po drodze woreczek i przekazuje go kolejnemu zawodnikowi. Błędem jest podpieranie się podczas podskoków drugą nogą.

3. Piłki pod pacholki

Przybory – 4 pacholki, 3 piłki do tenisa ziemnego, stojak lub pacholek

Przebieg : na sygnał pierwsza zawodniczka startuje trzymając w rękach 3 piłki tenisowe. Biegnie do pierwszego pachółka, pod którym zostawia jedną piłkę tenisową. Następnie to samo robi dobiegając do drugiego i trzeciego pachółka. Biegnie do półmetka obiega stojak i w drodze powrotnej zabiera piłki spod pachółków. Gdy ma już wszystkie piłki wraca do zespołu i przekazuje je kolejnemu zawodnikowi.

4. Wyścig z rzutem do celu

Przybory: stojak lub pachołek, 16 woreczków

Przebieg: na sygnał zawodniczka trzymając w obu rękach po jednym woreczku biegnie w kierunku ustawionego w połowie prostej pachołka, który okrąży biegnąc dalej do półmetka, gdzie z przed wyznaczonej linii (3 m. przed półmetkiem) wykonuje po jednym rzucie prawą i lewą ręką woreczkiem do koła hula - hop, które leży na linii półmetka. Następnie w drodze powrotnej ponownie obiega pachołek i upoważnia do biegu następnego zawodnika. Zwycięża zespół, który ma najwięcej woreczków w kole. W przypadku ich równej ilości o zajęтым miejscu decyduje kolejność na mecie. Woreczek mający kontakt z podłożem poza kołem uznawany jest jako rzut niecelny. W tej zabawie nie wolno poprawiać niecelnych rzutów.

GRUPA IV

1. Bieg z przeskokami zawrotnymi przez ławeczkę

Przybory: ławeczka gimnastyczna, 2 kółko ringo, 2 piłki lekarskie 1kg

Przebieg: na sygnał pierwsza zawodniczka dobiega do ławki ustawionej wzdłuż toru poruszania się, kładzie dłoń w ok. **połowie** długości ławeczki tak, aby nogi nie wystawały poza ławkę i wykonuje dwa przeskoki zawrotne przez ławeczkę (ławeczka znajduje się w połowie odległości od półmetka), następnie dobiega do dwóch kółek ringo znajdujących się na półmetku w odległości od siebie ok. 1,5 metra i przenosi piłkę lekarską z prawego kółeczka ringo na lewe; następnie wraca po prostej na linię startu, upoważniając do biegu następnego zawodnika, który wykonuje takie same czynności jak poprzedni, ale przenosi piłkę z lewej strony na prawą. Podczas przeskoków stopy obu nóg powinny być razem.

2. Wyścig z kozłowaniem piłki koszykowej

Przybory: piłka do koszykówki (nr 5), stojak lub pachołek

Przebieg: na sygnał pierwsza zawodniczka kozłuje piłkę oburącz lub jednorącz przemieszcza się w kierunku półmetka, obiega półmetek (stojak) nie przerywając kozłowania i wraca kozłując piłkę do linii startu upoważniając do biegu następnego zawodnika, Piłki nie wolno nieść czy toczyć.

3. Skoki na piłce z uszami

Przybory: piłka z uszami, stojak - pachołek

Przebieg: na sygnał pierwsza zawodniczka siada na piłce, trzymając ją za „uszki” i skokami przemieszcza się w kierunku półmetka, okrąży półmetek (stojak) nie przerywając skoków, wraca w ten sam sposób na linię startu. Skoki rozpoczyna następny zawodnik.

4. Wyścig z ułożeniem cyfr od 1 - 8

Przybory: 12 ponumerowanych kartek o wymiarach 20:15 cm., 3 pachołki

Przebieg: Na sygnał pierwsza zawodniczka pokonuje slalomem dystans do miejsca, gdzie napisem do podłoża rozłożone są ponumerowane karteczki. Szuka kartki z numerem „1” i układa w wyznaczonym miejscu (linia półmetka). Wraca na start slalomem, skąd wybiega następny zawodnik szukając cyfry „2” itd. Konkurencja kończy się, gdy zostanie ułożony ciąg cyfr od 1 do 8. Kartka po odkryciu, zawierająca inny niż prawidłowy numer, musi być ponownie zakryta. Kartki można zastąpić tabliczkami, układać je można również np. na ławeczce gimnastycznej, można także zawieszać. Nie jest błędem odkrywanie obiema rękoma jednocześnie dwóch kartek.

3. Uwagi końcowe :

- Kolejność zabaw w grupie może być dowolnie zmieniana.
- W wyjątkowych wypadkach można dokonać drobnych korekt w przebiegu zabaw, jednak uczestnicy muszą być o tym powiadomieni najpóźniej na tydzień przed terminem startu
- We wszystkich zabawach odległość pomiędzy pachołkami powinna równa i wynosić ok. 3 m. odległość od startu do pierwszego pachołka zależna jest od istniejących warunków, ale w zasadzie nie powinna być mniejsza niż 8 m.

Do Finału Wojewódzkiego awansuje I zespół z Mistrzostw Łodzi.

13. Liga LA Szkół Podstawowych

Konkurencje: 60m, 60m ppł, 300m 600m 1000m skok w dal, skok wzwyż, rzut piłeczką palantową

- Na jednych zawodach jeden zawodnik może wystartować w dwóch dowolnie wybranych konkurencjach

- Szkoła nie może zgłosić więcej niż 10 zawodników do jednej konkurencji
- Punktuje najlepszych 16 zawodników w każdej konkurencji

Harmonogram startów:

2025:

Wrzesień – klasy IV

Październik – klasy V i VI

2026:

Marzec – klasy IV – VI

Kwiecień – klasy IV

Maj – klasy V – VI