



Regulamin III edycji „Wodnej Ligi” – Konkurencja zespołowa II

**w ramach konkursu „Wodny Świat Wałbrzycha” – edycja 2016 -
kierowanego do uczniów szkół podstawowych oraz gimnazjów
z terenu działalności Wałbrzyskiego Związku Wodociągów i Kanalizacji**

I POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin dotyczy III edycji „Wodnej Ligi” realizowanej w ramach konkursu „WODNY ŚWIAT WAŁBRZYCHA”, który jest organizowany w ramach projektu edukacyjnego Wałbrzyska Akademia Wody.
2. Organizatorem Konkursu są: Wałbrzyski Związek Wodociągów i Kanalizacji oraz Wałbrzyskie Przedsiębiorstwo Wodociągów i Kanalizacji Spółka z o.o. z siedzibą w Wałbrzychu, Aleja Wyzwolenia 39 (zwane dalej Organizatorem).
3. Współorganizatorem III edycji „Wodnej Ligi” – Konkurencji zespołowej II jest Gimnazjum Miejskie im. Jana Pawła II w Jedlinie-Zdroju, ul. Słowackiego 5, 58-330 Jedlina-Zdrój.
4. Wszelkie zasady przebiegu całości Konkursu oraz punktacji szkół określa odrębny dokument: Regulamin Konkursu „Wodny Świat Wałbrzycha”.
5. Udział w konkursie jest bezpłatny.

II TERMIN I MIEJSCE ZAWODÓW

1. Konkurencja zespołowa II odbędzie się w dniu 13.05.2016 r. o godz. 9:30 na terenie Gimnazjum Miejskiego im. Jana Pawła II w Jedlinie-Zdroju, ul. Słowackiego 5, 58-330 Jedlina-Zdrój.



III UCZESTNICY

1. Uczestnikiem Konkursu może być każdy uczeń klas I – VI szkoły podstawowej oraz gimnazjum z placówek oświatowych znajdujących się na terenie gmin: **Boguszków-Gorce, Czarny Bór, Gluszyca, Jedlina-Zdrój, Stare Bogaczowice, Szczawno-Zdrój, Świebodzice, Walim, Wałbrzych.**
2. Każda szkoła w danej kategorii wiekowej zgłasza jedną sześciuosobową drużynę składającą się z 3 dziewczynek oraz z 3 chłopców.
3. Możliwe jest zgłoszenie także dwóch osób rezerwowych (1 dziewczyny i 1 chłopca), jednak na zawody powinna stawić się drużyna składająca się tylko z 6 osób (3 dziewczyn i 3 chłopców).
4. W III Etapie - Konkurencji zespołowej II nie mogą wziąć udziału uczniowie, którzy brali udział w poprzednim etapie – Sztafeta pływacka oraz Konkurencja zespołowa I. Nie dotyczy to zawodników zgłoszonych wcześniej jako rezerwowi, którzy nie brali udziału w konkurencjach.
5. W zawodach uczniowie mają prawo startu w następujących kategoriach wiekowych:
 - a. Klasy I – III Sz. P. 3 dziewczynki, 3 chłopców
 - b. Klasy IV – VI Sz. P. 3 dziewczynki, 3 chłopców
 - c. Gimnazjum 3 dziewczynki, 3 chłopców

IV PRZEBIEG ZAWODÓW

1. Przed zawodami obowiązuje konieczność zgłoszenia się drużyny wraz z opiekunem do punktu rejestracji, który będzie czynny w następujących godzinach:
 - 9:00 - 9:15 - dla uczniów klas I-III Szkół Podstawowych
 - 10:45 – 11:00 - dla uczniów klas IV-VI Szkół Podstawowych
 - 12.45 – 13:00 - dla uczniów klas GimnazjumNależy dostarczyć **oryginał karty zgłoszeniowej wraz ze zgodami rodziców oraz okazać legitymacje szkolne uczniów** biorących udział w zawodach. Są to obligatoryjne warunki wzięcia udziału w zawodach.



2. Zawody odbywają się:
 - 9:30 – 11:00 klasy I – III Szkół Podstawowych
 - 11:15 – 13:00 klasy IV – VI Szkół Podstawowych
 - 13:15 – 15:00 klasy I – III Gimnazjum
3. Kolejność startu zawodników jest dowolna.
4. Start następuje na sygnał gwizdka.
5. Przy starcie dozwolony jest tylko jeden falstart. Drugi falstart będzie karany dyskwalifikacją drużyny z danej konkurencji.
6. Start kolejnej osoby z drużyny następuje dopiero po dotknięciu w rękę lub przekazaniu piłki, balonika lub kijka do unihokeja przez poprzedzającego ją zawodnika/zawodniczkę.
7. Jeżeli kolejna zawodniczka/zawodnik wystartuje wcześniej, następuje automatyczna dyskwalifikacja danej drużyny w danej konkurencji.
8. Każdy z uczestników startuje w swoim stroju sportowym.
9. Obowiązuje ręczny pomiar czasu.
10. Za bezpieczeństwo i ubezpieczenie zawodników podczas zawodów odpowiedzialność ponoszą opiekunowie zgłaszający do zawodów poświadczając jednocześnie o braku przeciwwskazań zdrowotnych swoich podopiecznych.
11. Za dopuszczenie zawodnika do startu oraz za dyscyplinę i porządek w czasie trwania zawodów czyni się odpowiedzialnych nauczycieli drużyn.
12. Zgłoszenie drużyny na zawody jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu zawodów oraz poświadczaniem, iż uczniowie nie mają przeciwwskazań zdrowotnych do startu w zawodach.
13. Szatnie służą jako przebieralnie. Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione w szatni.
14. Zawody odbywają się na sali gimnastycznej.
15. Za pomiar czasu odpowiedzialne będą osoby wyznaczone przez organizatora i współorganizatora.



V OPIS KONKURENCJI

– uczniowie klas I-III Szkoły Podstawowej

1. **Mini hokej.** Z wyznaczonego punktu należy uderzając piłeczkę kijem do unihokeja umieścić ją w bramce. Na polu są przeszkody. Kolejne uderzenie można wykonać dopiero, gdy piłeczka stoi nieruchomo. Każde uderzenie wykonuje kolejny zawodnik aż piłka będzie w bramce. Liczy się ilość uderzeń nim piłka wpadnie do bramki. Wygrywa drużyna, która miała najmniej uderzeń. Limit czasu na konkurencję to 2 minuty. Jeśli drużyna w limicie czasowym nie umieści piłki w bramce za tę konkurencję nie dostaje punktu w końcowym rozrachunku. W przypadku remisu uderzeń lepsza jest drużyna, która wykonała konkurencję szybciej.

2. **Skaczymy do góry jak kangury.** Drużyna wyznacza dwie osoby do kręcenia sznurem. Pozostali skaczą przez skakankę do skuchy. Liczy się ilość skoków, którą wykona pozostała czwórka skacząc razem. Sposób rozpoczęcia dowolny. Jeśli zawodnicy doskakują do kręcącego się sznurka liczenie skoków rozpocznie się, gdy wszystkie cztery osoby skaczą razem. Limit czasu na liczone skoki to 2 minuty. Drużyna ma trzy próby, najlepsza jest zaliczana. W każdej z trzech prób konfiguracja drużyny jest dowolna (skaczący, kręcący). W przypadku remisu liczy się, za którym razem była najlepsza próba.

3. **Rzuty do kosza.** Do dyspozycji drużyny jest 6 różnych piłek. Zawodnicy ustalają między sobą kto rzuca jaką piłką. Każdy zawodnik rzuca raz do kosza swoją piłką z wyznaczonego miejsca. Ilość trafionych koszy to ilość punktów dla drużyny. Wysokość kosza to 2,5 m. Dodatkowo liczony jest czas wykonania konkurencji i w przypadku końcowego rozstrzygnięcia może on być brany pod uwagę. Czas liczony jest od momentu wystartowania drużyny do wykonania rzutu przez ostatniego zawodnika.

4. **Rzuty woreczkiem do celu.** Każdy z zawodników rzuca jednym woreczkiem do narysowanej na podłodze tarczy. Suma punktów wszystkich woreczków to ilość punktów drużyny. Liczą się punkty które są widoczne po wyrzuceniu woreczków przez wszystkich zawodników. Jeśli woreczek dotyka linii to zaliczany jest wyższy punkt za rzut.

5. **Podbijanie balonika** Jeden z zawodników podbija balonik dowolną częścią ciała jak największą ilość razy. Balonik musi wznieść się powyżej głowy odbijającego (ocenia sędzia).



Odbijać można w wyznaczonym polu, które jest zaznaczone na podłodze (2m x 2m). Zawodnik w czasie podbijania nie może wyjść za linię ani na nią nadebrać. Liczy się ilość do skuchy lub w limicie czasowym 60 sekund. Drużyna ma sześć prób, do każdej musi podejść inny zawodnik. Liczona jest najlepsza próba. W przypadku rozstrzygnięcia zwycięzcy w konkurencji w drugiej kolejności brane jest pod uwagę, w której próbie był rekord.

6. Skok w dal z miejsca. Suma skoków całej drużyny. Kolejna osoba skacze z ostatniego śladu poprzednika. Jeśli ktoś się podparł ręką lub usiadł po skoku to ten ślad jest początkiem skoku dla następnej osoby. Liczona jest całkowita odległość po 6 skokach drużyny.

VI OPIS KONKURENCJI

– uczniowie klas IV-VI Szkoły Podstawowej i uczniowie Gimnazjum

1. Mini golf. Z wyznaczonego punktu należy uderzając piłeczkę kijem do unihokeja umieścić ją w dołku. Na polu są przeszkody. Kolejne uderzenie można wykonać dopiero, gdy piłeczka stoi nieruchomo. Każde uderzenie wykonuje kolejny zawodnik aż piłka będzie w dołku. Jeśli piłka wpadnie do dodatkowego dołka trzeba rozpocząć z miejsca startu. Liczy się ilość uderzeń nim piłka wpadnie do dołka. Wygrywa drużyna, która miała najmniej uderzeń. Limit na wykonanie całej konkurencji to 2 minuty. Jeśli drużyna nie umieści w tym czasie piłki w dołku za tę konkurencję nie dostaje punktu w końcowym rozrachunku. W przypadku remisu uderzeń lepsza jest drużyna, która wykonała konkurencję szybciej.

2. Skaczymy do góry jak kangury. Drużyna wyznacza dwie osoby do kręcenia sznurem. Pozostali skaczą przez skakankę do skuchy. Liczy się ilość skoków, którą wykonana pozostała czwórka skacząc razem. Sposób rozpoczęcia dowolny. Jeśli zawodnicy doskakują do kręcącego się sznurka liczenie skoków rozpocznie się, gdy wszystkie cztery osoby skaczą. Limit czasu na liczone skoki to 2 minuty. Drużyna ma trzy próby, lepsza jest zaliczana. W każdej z trzech prób konfiguracja drużyny jest dowolna (skaczący, kręcący). W przypadku remisu liczy się za którym razem była lepsza próba.

3. Rzuty do kosza. Do dyspozycji drużyny jest 6 różnych piłek. Zawodnicy ustalają między sobą kto jaką piłką rzuca. Każdy zawodnik rzuca raz do kosza swoją piłką z wyznaczonego miejsca. Ilość trafionych koszy to ilość punktów dla drużyny. Wyznaczone są dwa miejsca



rzutu. Bliski, gdzie trafienie liczone jest za 1 pkt. I dalsza odległość (linia rzutów osobistych), gdzie ilość punktów za trafienie to 2. Wysokość kosza to 2,5m. Dodatkowo liczony jest czas wykonania konkurencji i w przypadku końcowego rozstrzygnięcia może on być brany pod uwagę. Czas liczony jest od momentu wystartowania drużyny do wykonania rzutu przez ostatniego zawodnika.

4. Rzuty woreczkiem do celu. Każdy z zawodników rzuca jednym woreczkiem do narysowanej na podłodze tarczy. Suma punktów wszystkich woreczków to ilość punktów drużyny. Liczą się punkty które są widoczne po wyrzuceniu woreczków przez wszystkich zawodników. Jeśli woreczek dotyka linii to zaliczany jest wyższy punkt za rzut. Odległość środka tarczy od miejsca rzutu to 4 metry.

5. Podbijanie piłki Każdy z zawodników podbija piłkę siatkową dowolną częścią ciała z wykluczeniem ramion (odbicie barkiem jest dozwolone), tak, aby nie spadła na ziemię. Odbijać można w wyznaczonym polu, które jest zaznaczone na podłodze (2m x 2m). Zawodnik w czasie podbijania nie może wyjść za linie ani na nią nadepnąć. Liczy się ilość do skuchy lub w limicie czasowym 60 sekund. Każdy zawodnik ma jedną próbę. Liczona jest suma odbić.

6. Skok w dal z miejsca. Suma skoków całej drużyny. Kolejna osoba skacze z ostatniego śladu poprzednika. Jeśli ktoś się podparł ręką lub usiadł po skoku to ten ślad jest początkiem skoku dla następnej osoby. Liczona jest całkowita odległość po 6 skokach drużyny.

VII PUNKTACJA

1. Za I miejsce w danej konkurencji drużyna otrzymuje 1 pkt., II miejsce – 2 pkt., III miejsce – 3 pkt., IV miejsce – 4 pkt., V miejsce – 5 pkt., itd.
2. Po zakończeniu wszystkich konkurencji wynik zostaje zsumowany. Drużyna z najmniejszą ilością punktów wygrywa III Etap Konkursu, kolejne drużyny wg ilości punktów zajmują odpowiednie miejsca.
3. Punkty dla szkół w Rankingu Szkół będą przyznane zgodnie z zasadami Regulaminu Konkursu „Wodny Świat Wałbrzycha” i ogłoszone na stronie www.woda.walbrzych.pl.



VIII ZGŁOSZENIA

1. Wypełniony formularz zgłoszeniowy do III etapu „Wodnej Ligi” konkursu „Wodny Świat Wałbrzycha” (5 stron) należy przesyłać wyłącznie drogą mailową na adres: konkurs@wpwik.pl w terminie **do 10 maja 2016 roku, do godziny 15:00**.
2. Formularz zgłoszeniowy należy pobrać ze strony www.woda.walbrzych.pl z zakładki „Wodny Świat Wałbrzycha”.
3. Warunkiem wzięcia udziału w III etapie „Wodnej Ligi” jest dostarczenie **oryginału** karty zgłoszeniowej wraz z podpisem opiekuna prawnego w dniu zawodów tj. 13.05.2016 r. podczas rejestracji oraz okazanie legitymacji szkolnych uczniów biorących udział w zawodach.
4. W razie pytań technicznych dot. konkurencji, informacji udzieli Sędzia Główny,
p. Adam Jacak

IX WYNIKI I NAGRODY

1. Wyniki częściowe zostaną ogłaszane po zakończeniu konkurencji. Wyniki w danej kategorii wiekowej zostaną wywieszone po zakończeniu konkurencji.
2. Uroczysta dekoracja wraz z wręczeniem nagród dla zwycięzców odbędzie się po zakończeniu Konkurencji przez wszystkich zawodników z danej kategorii wiekowej.
3. Nagrody przewidziane są tylko dla 6 osobowej drużyny. Każdy uczestnik otrzyma pamiątkowy dyplom.

X POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nie ujętych w niemiejszym regulaminem decyduje trzyosobowa komisja, w skład której będzie wchodził Sędzia Główny, przedstawiciel Wodociągów Wałbrzych i jeden z opiekunów z zainteresowanych szkół.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do korekty programu czasowego zawodów.
3. Podczas zawodów Organizator zapewnia obsługę ratowniczą oraz medyczną.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wizerunków zawodników w materiałach fotograficznych i filmowych z zawodów oraz w celach promocyjnych.



5. KONTAKT:

- Michał Włodarczyk - tel.74 64 88 128 - koordynator konkursu „Wodny Świat Wałbrzycha”.
- Marzena Zagrodna - tel.74 64 88 132 - koordynator konkursu „Wodny Świat Wałbrzycha”.