



# SZKOŁA

# pełna aktywności



## REGULAMIN GRY SZKOŁA PEŁNA AKTYWNOŚCI

### I. CEL

1. Zachęcenie do aktywności fizycznej dzieci i młodzieży.
2. Integracja różnych grup wiekowych poprzez sport.
3. Prezentacja różnych form spędzania czasu wolnego.
4. Rozbudzenie zainteresowania sportem i kulturą fizyczną.
5. Pobudzenie aktywności obywatelskiej oraz upowszechnianie dobrych praktyk.
6. Promowanie prozdrowotnych, społecznych i edukacyjnych wartości sportu.
7. Niwelowanie różnic dotyczących poziomu aktywności wśród osób w podobnym wieku.
8. Poszerzenie oferty sportowo-rekreacyjnej skierowanej dla dzieci i młodzieży.
9. Nabywanie nowych znajomości.
10. Propagowanie zdrowego stylu życia, zdrowych, aktywnych form spędzania czasu wolnego oraz prozdrowotnych, edukacyjnych i wychowawczych wartości sportu.
11. Aktywizacja społeczeństwa.
12. Integracja społeczności lokalnej.

### II. CZAS I MIEJSCE

1. Gra eliminacyjna „Szkoła Pełna Aktywności” odbywa się w 6 miastach w Polsce:
  - a) Opole – 22.09.2023r.
  - b) Olsztyn – 26.09.2023r.
  - c) Warszawa – 28.09.2023r.
  - d) Wrocław – 28.09.2023r.
  - e) Lublin – 4.10.2023r.
  - f) Rzeszów – 26.10.2023r.
2. Punkty startu gry zostały określone na stronie [www.spa.azs.pl](http://www.spa.azs.pl).
3. Finał gry „Szkoła Pełna Aktywności” odbędzie się w Wilkasach- 21-24.11.2023r.

### III. UDZIAŁ W GRZE

1. Udział w grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. Gra skierowana jest do uczniów szkół podstawowych z klas 4-6.
3. Każdą klasę może reprezentować 1 reprezentacja. Reprezentacja klasy składa się z 1 nauczyciela (opiekuna) oraz 5 uczniów (wśród uczniów musi znaleźć się minimum 1 dziewczynka i minimum 1 chłopiec).
4. Nauczyciel (opiekun) odbiera numery i pakiety startowe w dniu zawodów w godz. 8:00-9:45 w biurze gry usytuowanym w punkcie startu.
  - a) Nauczyciel pełni rolę opiekuna, zaś bezpośrednimi uczestnikami konkurencji są uczniowie.
5. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu. Nauczyciel (opiekun) winien przedstawić organizatorowi komplet dokumentów:
  - a) zgłoszenie ostateczne,



- b) wypełnione oświadczenia rodziców/opiekunów dot. stanu zdrowia uczestników,
  - c) oświadczenie opiekuna grupy o odpowiedzialności za uczestników podczas wydarzenia.
6. Formularze wyżej wymienionych dokumentów zostaną przekazane na adres mailowy opiekuna po zakwalifikowaniu się drużyny do udziału w grze.
  7. Odbierając kartę do gry, opiekun drużyny potwierdza, że drużyna zapoznała się z regulaminem. Nieodebranie karty do gry do godziny 9:45 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze.

#### IV. REJESTRACJA

1. Zapisy prowadzone są elektronicznie. Zgłoszenia należy przysyłać, wypełniając formularz na stronie: [www.spa.azs.pl](http://www.spa.azs.pl). Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane: nazwę szkoły oraz klasy, imię i nazwisko opiekuna, numer kontaktowy oraz adres e-mail zgłaszającego.
2. Zgłoszenia będą przyjmowane w terminach wskazanych poniżej lub do wyczerpania limitu miejsc. Liczba miejsc jest ograniczona, a o przyjęciu do gry decyduje kolejność zgłoszeń.
  - a) Opole – do 20.09.2023r. do godziny 15:00
  - b) Olsztyn – do 24.09.2023r. do godziny 15:00
  - c) Warszawa – do 26.09.2023r. do godziny 15:00
  - d) Wrocław – do 26.09.2023r. do godziny 15:00
  - e) Lublin – do 02.10.2023r. do godziny 15:00
  - f) Rzeszów – do 24.10.2023r. do godziny 15:00
4. Po pomyślnej rejestracji zgłoszenie reprezentacji pojawi się na elektronicznej liście zgłoszeń.

#### V. PRZEBIEG GRY

1. Od godz. 9:50 zostanie przeprowadzona wspólna rozgrzewka oraz wspólny start gry.
2. Gra rozpoczyna się o godzinie 10:00 i trwa do godziny 13:00.
3. Gra złożona jest z 10 zadań, których przebieg kontrolowany jest przez animatorów/instruktorów. Za prawidłowo wykonane zadanie drużyna może otrzymać punkty. Zasady punktacji zostały określone w dziale VI. KONKURENCJE.
4. Do zadań można będzie przystąpić dopiero od momentu startu gry – tj. od godziny 10:00.
5. Punkty za wykonane zadanie są zapisywane na karcie gry przez animatorów, którzy obsługują dane zadanie.
6. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania gry.

#### VI. KONKURENCJE

1. Wspólne wiosłowanie na ergometrze wiosłarskim. Każdy uczestnik reprezentacji wykonuje zadanie w ciągu 60 sekund. Za każde pokonane 10 metrów reprezentacja otrzymuje 1 punkt.
2. Rzuty do kosza w czasie 60 sekund. W konkurencji biorą udział wszyscy uczestnicy reprezentacji. Za każdy celny rzut reprezentacja otrzymuje 1 punkt.
3. Sztafeta. Każdy z członków reprezentacji wykonuje bieg w czasie 60 sekund. Za każde przebyte 10 metrów reprezentacja otrzymuje 1 punkt.
4. Budowanie wieży/zamku z kartonów/skrzynek lub układanie puzzli. Za prawidłowe wykonanie zadania reprezentacja otrzymuje 10 punktów.

5. Ułożenie wierszyka z podanymi przez organizatora hasłami. Drużyna otrzymuje 10 punktów za ułożenie wierszyka z 3 hasłami, drużyna otrzymuje 20 punktów za ułożenie wierszyka z 5 hasłami. Czas na ułożenie wierszyka 240 sekund.
6. Konkurencja celnościowa. Gra polega na wykonaniu przez każdego uczestnika rzutu/strzału do wyznaczonego celu. Każdy uczestnik za wykonane zadanie otrzymuje maksymalnie 10 punktów. Łączna ilość punktów dla całej drużyny to maksymalnie 50 punktów.
7. Przejście toru przeszkód. Drużyna otrzymuje 10 punktów za każdego zawodnika, który bezbłędnie pokona tor przeszkód w ciągu 60 sekund.
8. Głuchy telefon. Drużyna losuje hasło przygotowane przez organizatora, następnie zawodnicy stojąc w rzędzie w odległości 1m od siebie kolejno przekazują sobie hasło. Ostatnia osoba musi je przekazać do instruktora/animatora. Za każde słowo w prawidłowej kolejności drużyna otrzymuje 10 punktów.
9. Wyścigi w workach. Gra polega na pokonaniu przez każdego uczestnika dystansu 20m w jak najkrótszym czasie. Każdy uczestnik otrzymuje 10 punktów za wykonanie zadania, drużyna otrzymuje dodatkowe 10 punktów za wykonanie zadania w czasie mniejszym niż 180 sekund.
10. Wyginam śmiało ciało. Drużyna wykonuje napis „sport” przy użyciu własnego ciała. Drużyna otrzymuje 10 punktów za prawidłowe wykonanie zadania w czasie 120 sekund.

## VII. ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się o godz. 13:00.
2. Wykonywanie zadań z karty do gry będzie możliwe do godz. 12:50.
3. Poprzez zdanie karty rozumie się oddanie jej przedstawicielom organizatora w punkcie finałowym.
5. W momencie zdania karty do gry w punkcie finałowym musi być obecna cała drużyna.
6. Po godzinie 13:00 karty do gry przestaną być przyjmowane.

## VIII. ZWYCIĘZCY I NAGRODY

1. Gra prowadzona jest w 1 kategorii: uczniowie klas 4-6 szkoły podstawowej.
2. W grze zwycięża zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów.
3. W przypadku dwóch lub więcej zespołów z taką samą liczbą punktów decydują większa liczba zdobytych punktów w konkurencji nr 1, a w przypadku nierozstrzygnięcia w konkurencji nr 2.
4. Drużyna, która zajmie pierwsze miejsce, zdobywa prawo wyjazdu na finał dla całej klasy. Finał odbędzie się w dniach 21-24.11.2023r. w Wilkasach. Organizator zapewnia zakwaterowanie, wyżywienie oraz koszty transportu dla zwycięskiej klasy.
5. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi o godzinie 13:45.
6. Każdy uczestnik otrzymuje pamiątkową koszulkę, wodę, a po przekroczeniu mety pamiątkowy medal i przekąskę.

## IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Regulamin gry dostępny będzie do wglądu w punkcie startowym oraz na stronie [www.spa.azs.pl](http://www.spa.azs.pl).
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do organizatorów.

4. W przypadku zastrzeżeń uczestników co do zgodności przebiegu gry z niniejszym regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników gry. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres organizatora: Akademicki Związek Sportowy, ul. Kredytowa 1A, 00-056 Warszawa.