



## 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. Propagowanie postaw sportowych fair play.
5. Rozbudzenie zainteresowania sportem i kulturą fizyczną.
6. Pobudzenie aktywności obywatelskiej oraz upowszechnianie dobrych praktyk.
7. Promowanie prozdrowotnych, społecznych i edukacyjnych wartości sportu.
8. Niwelowanie różnic dotyczących poziomu aktywności wśród osób w podobnym wieku.
9. Poszerzenie oferty sportowo-rekreacyjnej skierowanej dla dzieci i młodzieży.
10. Nabywanie nowych znajomości.
11. Propagowanie zdrowego stylu życia, zdrowych, aktywnych form spędzania czasu wolnego, działanie na rzecz organizacji wolontariatu oraz prozdrowotnych, edukacyjnych i wychowawczych wartości sportu.
12. Aktywizacja społeczeństwa oraz działanie na rzecz wyrównywania szans osób o trudnej sytuacji życiowej.
13. Integracja społeczności lokalnej.

### II. CZAS I MIEJSCE

1. Gra eliminacyjna „Szkoła Pełna Aktywności” odbywa się w 8 miastach w Polsce:
  - a) Katowice- 19.09.2024r.
  - b) Białystok- 19.09.2024r.
  - c) Opole- 20.09.2024r.
  - d) Lublin- 26.09.2024r.
  - e) Warszawa- 26.09.2024r.
  - f) Wrocław- 27.09.2024r.
  - g) Olsztyn- 8.10.2024r.
  - h) Rzeszów-10.10.2024r.
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- 28-31.10.2024r.

### 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 oraz będą dostępne na stronie [www.spa.azs.pl](http://www.spa.azs.pl).
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) Katowice- do 16.09.2024r.
  - b) Białystok- do 16.09.2024r.
  - c) Opole- do 17.09.2024r.
  - d) Lublin- do 23.09.2024r.
  - e) Warszawa- do 23.09.2024r.
  - f) Wrocław- do 24.09.2024r.
  - g) Olsztyn- do 4.10.2024r.
  - h) Rzeszów- do 7.10.2024r.
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 12:45.
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 50 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 na podstawie określonego wzoru: wieży/zamku z kartonów lub klocków. 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. Dart challenge. Gra polega na wykonaniu przez każdego uczestnika rzutu/strzału do wyznaczonego celu z punktami. Każdy uczestnik za wykonane zadanie otrzymuje od 1 do 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. Rakietka. Uczestnik z piłeczką na raketce musi pokonać wyznaczoną trasę, odbić 3x w wyznaczonym miejscu i wrócić na start w czasie 60 sekund. Trasa mierzy odległość 3m. Uczestnik za bezbłędne wykonanie zadania otrzymuje 10 pkt. Za każde zgubienie piłeczki lub wyjście za wyznaczone miejsce do odbicia otrzymuje -3 pkt. Z tej konkurencji zespół może wyjść mając ujemne punkty.
9. Wyścigi w workach. Gra polega na pokonaniu przez każdego uczestnika dystansu 25 m 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. Kręgle fińskie- każdy z uczestników oddaje jeden rzut z odległości 4m starając się zbić kręgle. Ilość zdobytych punktów odpowiada sumie cyfr, które znajdują się na zbitych kręglach.

### VII. ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się o godz. 12:45.
2. Wykonywanie zadań z karty do gry będzie możliwe do godz. 12:35.
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 12:45 karty do gry przestaną być przyjmowane.
7. Ogłoszenie zwycięzcy nastąpi o godzinie 13:00.

### 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 swojej klasy z zastrzeżeniem maksymalnej ilości osób - 25 osób łącznie z opiekunami. Finał odbędzie się w dniach

28-31.10.2024r. w Wilkasach. Organizator zapewnia zakwaterowanie, wyżywienie oraz transport dla zwycięskiej klasy (max 25 osób).

5. Organizator zastrzega możliwość zmiany maksymalnej liczby uczestników w finale dla danego zespołu jeżeli pozostali zwycięzcy nie wyczerpią maksymalnej ilości osób.
6. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi o godzinie 13:00.
7. 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 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.