

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 16 miastach w Polsce:
 1. Katowice
 2. Białystok
 3. Opole
 4. Lublin
 5. Warszawa
 6. Wrocław
 7. Olsztyn
 8. Rzeszów
 9. Zielona Góra
 10. Gdańsk
 11. Szczecin
 12. Łódź
 13. Bydgoszcz
 14. Kraków
 15. Kielce
 16. Poznań
2. Terminy i punkty startu gry zostały określone w zakładce „miasta” na stronie www.spa.azs.pl.
3. Finały gry „Szkoła Pełna Aktywności” podzielone zostały na dwie strefy, które odbędą się w Wilkasach:

- Finał 27-30.10.2025r.- dla zwycięzców z miast: Szczecin, Gdańsk, Bydgoszcz, Olsztyn, Białystok, Poznań, Zielona Góra, Warszawa.
- Finał 24-27.11.2025r.- dla zwycięzców z miast: Kielce, Rzeszów, Kraków, Lublin, Katowice, Opole, Wrocław, Łódź.

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 dyrektora szkoły,
 - b) wypełnione oświadczenia rodziców/opiekunów dot. stanu zdrowia uczestników,
 - c) oświadczenie opiekuna grupy o odpowiedzialności za uczestników podczas wydarzenia.
 - d) ubezpieczenie uczestników od NNW.
6. Formularze wyżej wymienionych dokumentów będą dostępne na stronie 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. Zgłoszenie powinno zawierać następujące dane: nazwę szkoły oraz klasy, imię i nazwisko opiekuna, numer kontaktowy oraz adres e-mail zgłaszającego.
2. Zgłoszenia będą przyjmowane do wyczerpania limitu miejsc. Liczba miejsc jest ograniczona, a o przyjęciu do gry decyduje kolejność i poprawność zgłoszeń.
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 przez organizatora wzoru: wieży/zamku z kartonów lub klocków. Za prawidłowe wykonanie zadania reprezentacja otrzymuje 10 punktów.
5. Ułożenie wierszyka z podanymi przez organizatora hasłami dotyczącymi pierwszej pomocy. 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. Rzut piłką lekarską (3kg) - technika dowolna. Każdy uczestnik reprezentacji wykonuje 2 rzuty. Za każde uzyskane 2 m reprezentacja otrzymuje 1 punkt.
7. Przejście toru przeszkód. Drużyna otrzymuje 10 punktów za każdego zawodnika, który bezbłędnie pokona tor przeszkód w ciągu 60 sekund.
8. Skakanka wieloosobowa- dwójka uczestników kręci długą skakanką, a pozostała trójka ustawiona w środku stara się przeskoczyć jak najwięcej razy „bez skuchy” w czasie 1:30. Za każde powtórzenie uczestnicy otrzymują 1 punkt. Liczy się wyłącznie największa ilość powtórzeń w jednym cyklu.
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 (wyznaczona linia) starając się zbić kręgle. Liczba wyróconych kręgli, to liczba zdobytych przez niego punktów. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy wyrócony zostanie tylko jeden kręgiel. W takim przypadku zawodnik zdobywa tyle punktów, ile pokazuje liczba na wyróconym kręglu.

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 w każdych eliminacjach, zdobywa prawo wyjazdu na finał dla swojej klasy z zastrzeżeniem maksymalnej ilości osób - 25 osób łącznie z opiekunami. Finały zgodnie z

punktem II.3. odbędą się w dniach: Finał 27-30.10.2025r.- dla zwycięzców z miast: Szczecin, Gdańsk, Bydgoszcz, Olsztyn, Białystok, Poznań, Zielona Góra, Warszawa. Finał 24-27.11.2025r.- dla zwycięzców z miast: Kielce, Rzeszów, Kraków, Lublin, Katowice, Opole, Wrocław, Łódź 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 pamiątkowy medal i koszulkę oraz wodę i zdrową 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.
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.