 Apstiprinu: Dz.Žindiga

 Ogres novada sporta centra direktore

 Saskanots: A.Krauja

 ONSC sporta attīstības darba organizators

NOLIKUMS

”Skolēnu Sporta Spēles”

Tautas bumbā, stafetēs ”Drošie Veiklie”

M grupa (2009.-2011.g.dzim.)

1. Mērķis un uzdevumi.

Iesaistīt skolēnus būt aktīviem un startēt sacensībās

Noskaidrot labākās skolu komandas Ogres, Ķeguma un Lielvārdes novadu skolās

1. Sacensību laiks un vieta.

Laiks: 2019.gada 27.martā - pl 10.00

Vieta: Ogres novada sporta centra halle, Skolas iela 21 Ogre

1. Sacensību vadība.

Sacensības organizē Ogres novada sporta centrs sadarbībā ar starpnovadu sporta skolotājiem (sacensību dalībniekiem)

Sacensību galvenais tiesnesis —Andris Krauja / Ogres novada sporta centrs

1. Sacensību dalībnieki.

M grupa — 2009. -2011.g.dzim. (2 -3.klašu skolēni)

Stafešu komandā 12 dalībnieki (startē 5 zēni un 5 meitenes)

Tautas bumbas — komandā 12 dalībnieki (6 zēni un 6 meitenes) spēlē 5 zēni + 5 meitenes un kapteinis)

Mazās skolas komplektē komandu arī no Jaunāko klašu skolēniem lai var piedalīties sacensībās.

# 5 Sacensību sarīkošanas kārtība

Vispirms tiek aizvadītas stafetes ‘’Drošie un Veiklie”, pēc tam - Tautas bumba.
**Veiksmīgai sacensību norisei, lūgums katrai skolas komandai nodrošināt vienu sacensību tiesnesis (skolotājs vai vecāko klašu skolēns).**

Stafetes DROŠIE VEIKLIE.

Komanda var tikt iekļauti 12 dalībnieki

Stafetes veic 5 zēni + 5 meitenes

Par neprecīzi izpildītu uzdevumu tiesnešiem ir tiesības piešķirt 5 sek. soda laiku kuru summē pie uzrādītā rezultāta. Par sodiem komandu pārstāvji tiks informēti komandu pārstāvju sanāksmē, sacensību norises dienā.

PROGRAMMA

# 1. STAFETE

Inventārs: konusi, barjeras vai vingrošanas sols

Skrējiens, pārskrien pāri mazai (zemai) barjerai un izlienot cauri (max augstums). Atpakaļ skrien pa taisno

# 2. STAFETE

Inventārs: 10 tenisa bumbiņas divi grozi vai miskastes

Laukuma vidū novietots grozs ar bumbiņām, laukuma galā ir tukšs grozs. Dalībnieks skrien līdz pilnajam grozam, paņem vienu bumbiņu un aiznes līdz nākamajam grozam un ieliek tur. Skrien atpakaļ un nodod stafeti nākamajam dalībniekam

# 3. STAFETE

Inventārs: konuss, nūja, mīkstā vieglā bumba

Dalībnieks ar nūju vada mīksto bumbu līdz konusam, apkārt un atpakaļ un stafeti nodod nākamajam.

# 4. STAFETE

Inventārs: divas 1kg pildbumbas, vingrošanas aplis

Dalībnieks ripina divas bumbas vienlaikus, atstāj tās aplī, skrien atpakaļ un nodod stafeti nākamajam dalībniekam. Nākamais dalībnieks skrien un ripina abas bumbas atpakaļ trešajam dalībniekam, utt

# 5. STAFETE

Inventārs: Vingrošanas aplis, frisbija disks.

15 m attālumā novietots vingrošanas aplis. Dalībnieks starp kājām tur frisbija disku, tā viņš lec atsperoties ar abām kājām vienlaicīgi līdz vingrošanas aplim un ieliek to aplī. Tad skrien atpakaļ. Stafete beidzas kad katrs dalībnieks ir izpildījis uzdevumu

# 6. STAFETE

Inventārs:n Vingrošanas aplis, maisiņš ar sīkiem priekšmetiem.

15 m attālumā novietots vingrošanas aplis. Dalībnieks tur rokās maisiņu, kurā ielikti sīki priekšmeti. Dalībniekam jāaizskrien līdz aplim, jāizber maisiņa saturs aplī un jāatnes maisiņš nākošajam dalībniekam. Nākošais dalībnieks skrien un salasa izbērto saturu un atdod nākošajam. Tā kamēr visi komandas dalībnieki ir izpildījuši uzdevumu.

7 .STAFETE

Inventārs: Aplis, piramīdas detaļa.

15 m attālumā novietots aplis. Katram dalībniekam rokās iedota detaļa no piramīdas, kura skrienot ir jāaiznes līdz aplim un jāizveido piramīda. Tā nedrīkst sagāzties.

Vērtēšana

Stafetēs ‘’DROŠIE VEIKLIE’’: ja divām vai vairāk komandām ir vienāda punktu summa, tad augstāku vietu ieņem komanda kura ir izcīnījusi vairāk pirmās vietas atsevišķās stafetēs, ja arī šis komponents ir līdzīgs, tad tiek skatītas nākamās augstākās vietas.

## Apbalvošana

1.–3. vietas ieguvēju komandas tiek apbalvotas ar kausu un diplomu, dalībnieki ar medaļu un diplomu

## TAUTAS BUMBA

Komandas sastāvs: 12 dalībnieki ( 6 zēni un 6 meitenes).

Laukumā 10 ( 5 zēni + 5 meitenes) +1 (1 rezervē)!

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Spēlē piedalās 10 dalībnieki ( 5 + 5) un kapteinis aiz laukuma gala līnijas
2. Dalībniekiem kuriem trapā ar bumbu jāatstāj laukums un jāpalīdz kapteinim. Kapteinim un palīgiem skrienot pēc bumbas aizliegts šķērsot laukuma sānu un gala līnijas un mest bumbu atrodoties aiz sānu līnijas
3. Ieskaita tikai tiešu trāpījumu (pēc bumbas atlēciena no grīdas vai no cita spēlētāja trāpījums neskaitās)
4. Ja spēlētājs kurš atrodas laukumā pārtver bumbu lidojumā tad trāpijums neskaitās un viņš var pats mest bumbu vai atdot to savam komandas biedram
5. Spēlētāji nedrīkst pārkāpt vai uzkāpt uz laukuma robežlīnijas. Ja šo noteikumu pārkāpj metiena brīdī tad trāpijums neskaitās. Bumba jāatdod pretinieka komandai. Ja līniju pārkāpj vai uz tās uzkāpj spēlētājs kurš izvairās no bumbas, tad tiek ieskaitīts trāpījums. Ja līniju pārkāpj skrienot pēc bumbas tad bumba jāatdod pretiniekam
6. Ja ķerot bumbu spēlētājs to izlaiž no rokām trāpijums skaitās jebkurā gadījumā (arī ja bumbu noķer gaisā cits spēlētājs)
7. Ja bumba nokrīt ārpus laukuma tad līdz iedomātajam viduslīnijas pagarinājumam to drīkst ņemt tikai tasē komandas kapteinis kura pusē bumba ir nokritusi vai tie kuri jau izsisti. Lai novērstu laika vilcināšanu saspēlējoties pieļaujamas ne vairāk kā divas piespēles pēc kārtas pāri pretinieka spēlētāju laukumam. Ja komanda novilcina metienu vai saspēlējas nemēģinot trāpīt pretiniekam, bumba tiek atdota pretinieku komandai
8. Kad visi laukuma spēlētāji izsisti, laukumā dodas kapteinis un viņam tiek atdota bumba
9. Spēles puslaiks beidzas Ja ir izsists kapteinis vai pagājušas 5 minūtes
10. Ja kāds no komandas uzvedas nesportiski, tiesnesis komandu soda pieskaitot trāpijumu, kapteinis zaudē tiesības iziet laukumā atkārtotu pārkāpumu gadījumā, nesportiskas uzvedības dēļ tiesnesis var komandai puslaikā piešķirt zaudējumu ar Op. =W 9p.

Vērtēšana

Tautas bumbā vērtē pēc Izcīnītām uzvarām.

Uzvar komanda, kura abos puslaikos kopā no spēles izsitusi vairāk pretinieka komandas spēlētājus

Spēles rezultātu nosaka saskaitot laukumā palikušos spēlētājus + kapteinis. Neizšķirta gadījumā ir 3min pagarinājums, kuru komandas sāk ar pilnu sastāvu

Ja divām vai vairākām komandām ir vienāds punktu skaits tad vietu nosaka:

 1 Pēc savstarpējās spēles rezultāta.

 2 Pēc iegūto uz zaudēto punktu attiecības visās spēlēs.

## Apbalvošana

1 -3.vietas ieguvēju komandas tiks apbalvotas ar kausu un diplomu, dalībnieki ar medaļu un diplomu

6, Medicīniskā palīdzība

traumu gadījumos "laukuma saimnieks" nodrošina pirmo medicīnisko palīdzību

7. Pieteikumi

iepriekšējie pieteikumi līdz 25. marta plkst. 12:00, ONSC sporta attīstības darba organizatoram: Andrim Kraujam uz e pastu andris.krauja@oqresnovads.lv

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| N.p.k | vārds, uzvārds | personas kods pirmā dala | klase | skolas mediķis | paraksts par to, ka dalībnieks ievēros drošības un sacensību noteikumus sacensību vietā.  |
|  |  |  |  |  |  |

Vārdiskie pieteikumi uz skolas veidlapas ar dalībnieku vārdu, uzvārdu, klasi, personas koda pirmo daļu un skolas mediķa parakstu vai dalībnieka savu parakstu, kur personīgi parakstoties pieteikuma formā, dalībnieks apliecina, ka piedalās sacensībās pēc savas brīvas gribas, apzinoties un izprotot iespējamos riskus, kas ar to saistīti, apņemas necelt nekāda veida pretenzijas pret sacensību organizatoriem iespējamo traumu gadījumā, kas radušās paša dalībnieka vainas, apstākļu nenovērtēšanas vai pārslodzes dēļ. Viņš pilnībā uzņemas atbildību par savu veselības stāvokli un tā atbilstību sacensību prasībām. Viennozīmīgi piekrīt šim sacensību nolikumam un apņemas to ievērot

Lai nodrošinātu informāciju par sacensību norisi, rezultātiem un popularizētu starp novada skolu sporta darbību, sacensību dalībnieki var tikt fotografēti. Jebkura informācija un attēlu apstrāde notiek saskaņā ar fizisko personu datu aizsardzības likumu. Sacensību pieteikums apliecina, ka sportisti neiebilst sacensību organizatoru uzņemto fotogrāfiju izmantošanai plašsaziņas līdzekļos un sociālajos tīklos.

Un skolas vadības parakstu kas apliecina, ka skolēnu personas dati ir precīzi iesniedzami sacensību vietā 30 min pirms pirmās spēles sākuma.