



Apstiprināts: Dz.Žindiga
Ogres novada sporta centrs

Ogres novada skolēnu sporta spēļu
Veiklības stafesu un rotaļas “Tautas bumba”
NOLIKUMS

Mērķis un uzdevumi.

Veicināt aktīva dzīvesveida ieradumu attīstību.

Motivēt skolēnus piedalīties sporta aktivitātēs.

Audzināt patriotismu, pārstāvēt savas skolas komandu sporta aktivitātēs.

Laiks un vieta

Sacensības norisināsies 2025.gada 26. februārī, plkst. 10.00.

Lēdmanes pamatskolas sporta zālē

Organizatori

Sacensības organizē Ogres novada sporta centrs sadarbībā ar sporta skolotājiem, kuru audzēkņi piedalās sacensībās.

Sacensību galvenais tiesnesis – Baiba Bunne, Lēdmanes pamatskolas sporta un veselības skolotāja.

Sacensību dalībnieki.

C grupas (mazo) skolu 3. – 5.klašu skolēni.

Skola komandā var pieteikt 10 dalībniekus.

Tautas bumbā spēlē piedalās 8 spēlētāji (7 laukumā + kapteinis) **4 zēni un 4 meitenes.**

Veiklības stafetēs piedalās **5 zēni un 5 meitenes.**

Pieteikumi

Skolas savas komanda piesaka elektroniski, aizpildot pieteikuma anketu **līdz 24.februārim.**

Vārdiskos pieteikumus sacensību dienā iesniegt galvenajai tiesnesei B. Bunnei, uz izglītības iestādes veidlapas norādot dalībnieka vārdu, uzvārdu, klasi, dzimšanas gadu un datumu. Tāpat pieteikumā nepieciešams skolēna paraksts par drošības noteikumu ievērošanu, izglītības iestādes mediķa vai atbildīgās personas paraksts par skolēna veselības stāvokļa atbilstību sacensībām un izglītības iestādes vadītāja paraksts, kas apliecina, ka skolēna personas dati ir precīzi.

Par dalībnieku veselību atbild izglītības iestāde, kas piesaka skolēnus sacensībām.

Sacensību norise

Sacensības sākas ar veiklības stafetēm.

Pēc tam notiek tautas bumba. Sacensību sistēma atkarīga no dalībnieku skaita.

Tautas bumba

Noteikumi

Spēlē piedalās 7 dalībnieki un kapteinis aiz laukuma gala līnijas.



- Dalībnieki, kuriem trāpa ar bumbu, atstāj laukumu un palīdz kapteinim, dodoties aiz laukuma gala līnijas.
- Kapteinim un palīgiem, skrienot pēc bumbas, aizliegts šķērsot laukuma sānu un vidus līnijas, kā arī izdarīt metienus no sānu līnijas.
- Ieskaitīts tiek tikai tiešs trāpījums. Pēc bumbas atlēciena no grīdas vai no cita spēlētāja trāpījums neskaitās.
- Ja spēlētājs, kurš atrodas laukumā, pārtver bumbu lidojumā, tad trāpījums neskaitās, un viņš var pats mest bumbu vai atdot to savam komandas biedram.
- Spēlētāji nedrīkst pārkāpt vai uzkāpt uz laukuma robežlīnijas. Ja šo noteikumu pārkāpj metiena brīdī, tad trāpījums neskaitās. Bumba jāatdod pretinieka komandai.
- Ja līniju pārkāpj vai uz tās uzkāpj spēlētājs, kurš izvairās no bumbas, tad trāpījums skaitās.
- Ja līniju pārkāpj skrienot pēc bumbas, bumbu jāatdod pretiniekam.
- Ja, ņemot bumbu, spēlētājs to izlaiž no rokām, trāpījums skaitās, arī tad, ja bumbu gaisā noķer cits spēlētājs.
- Ja bumbu nokrīt ārpus laukuma, tad līdz iedomātajam viduslīnijas pagarinājumam to drīkst ņemt tikai tās komandas spēlētāji, kuru pusē bumbu atrodas - kapteinis vai izsistie spēlētāji.
- Lai novērstu laika vilcināšanu saspēlējoties, pieļaujamās ne vairāk kā divas piespēles pēc kārtas pāri pretinieka spēlētāju laukumam. Ja komanda novilcina metienu vai saspēlējas, nemēģinot trāpīt pretiniekam, bumbu tiek atdota pretinieku komandai.
- Kad visi laukuma spēlētāji izsisti, laukumā nāk kapteinis, saņem bumbu un turpina spēli.
- Spēle beidzas, ja ir izsists komandas kapteinis.
- Par nesportisku spēlētāju uzvedību komanda tiek sodīta, ieskaitot trāpījumu un kapteinis zaudē tiesības iziet laukumā.
- Atkārtotu pārkāpumu gadījumā nesportiskas uzvedības dēļ tiesnesis var komandai puslaikā piešķirt zaudējumu - 0 punktu (W:9).

Stafetes. Katra stafete tiek veikta 3 minūtes

1.stafete "Precīzie metieni"

Komanda nostājas kolonā pie norādītās līnijas, viens no dalībniekiem nostājas pretējā pusē pie otras līnijas. Starp komandām novietots konuss. Pirmais no kolonas dalībnieks ar bumbu izdara metienu, cenšoties trāpīt pa konusu met. Par trāpījumu komanda saņem punktu. Mesto bumbu ņem dalībnieks, kas stāv pretējā pusē, nogādā to padod nākamajam komandas dalībniekam, pats nostājas beigās, tas, kas izpildīja metienu, stājas pretim kolonnai, lai ņemtu bumbu. Uzdevumu veic visa komanda noteiktu laiku. Tiek fiksēts precīzo metienu skaits.

2. stafete "Cipariņi"

Dalībnieki tur rokās audumu, uz kura ir caurumiņi ar cipariem. Uzdevums, kopīgi turoties pie auduma, bumbiņu izripināt cauri caurumiņiem pēc kārtas 1, 2, 3, 4 utt. Ja bumbiņa iekrīt citā caurumā, mēģina kamēr trāpa vajadzīgajā. Bumbiņu kura izkrīt cauri, padod viens no spēlētājiem, (paceļ un noliek sākuma laukumā.) Tiek fiksēts noteiktā laikā sasniegtais rezultāts.

3. stafete "Lielāku skaitli!"

Komanda dalībnieki katrs pēc kārtas met metamo kauliņu. Uzmettais skaitlis tiek fiksēts. Uz komandu ir divi metamie kauliņi, viens no dalībniekiem – met, otrs - gatavojas. Tiesnesis pieraksta visus skaitļus kas





tiek uzņemti. Ja tiek uzņemts "6" un arī nākamais dalībnieks uzņem "6", iepriekš iegūtie skaitļi tiek dzēsti. Tiesnesis fiksē noteiktā laikā uzņemtos skaitļu summu.

4. stafete "Ātrāk!"

Diviem dalībniekiem ap vidukli tiek aplikta josta, pie kuras piestiprināta kastīte ar bumbiņām tā, lai kastīte atrodas uz muguras. Viens no dalībniekiem, kustoties, cenšas bumbiņas dabūt ārā no kastītes. Kad pirmais dalībnieks uzdevumu veicis, to uzsāk nākamais. Pirmais dalībnieks tikmēr salasa izkritušās bumbiņas un nodod kastīti nākamajam. Uzdevumu veic visi dalībnieki noteiktu laiku. Beigās tiek fiksēts, cik dalībnieki ir pilnībā iztukšojuši kastītes.

5. stafete "Kopā!"

Komanda dalībnieki nostājas uz auduma. Viens no komandas aiz gala velk audumu uz priekšu, tajā brīdī, visiem kopīgi jāpalecas uz augšu. Dalībniekiem noteiktā laikā jāveic pēc iespējas garāka distance. Distances garumu fiksē komandai kas tālāk tika.

6. stafete "Ripinām!"

Katrs dalībnieks tur rokās kartona renīti un stāv viens aiz otra. Uzdevums, noteiktajā laikā, visas bumbiņas no viena spainīša nepieciešams pārvietot uz otru, izmantojot renīšu ceļu. Dalībnieks, kas ir uzsācis uzdevumu un bumbiņu paripinājis nākamajam, skrien uz priekšu, tādejādi turpinot / pagarinot distanci. Tiesnesis fiksē cik bumbiņas ir pārnestas uz otru spainīti.

7. stafete "Kurpju pastaiga"

Komandai ir divi pāri kurpes. Viens dalībnieks veic distanci nākošais jau gatavojas, tas kurš finišējis nodod nākamajam dalībniekam kurpes. Tiesnesis skaita, cik noteiktā laikā dalībnieki veikuši distanci.

8. stafete "Veiklās rokas I"

Norobežotā laukumā ir bumbiņas. Viens no dalībniekiem nostājas laukumā ar balonu rokās. Pēc signāla dalībnieks balonu pamet gaisā un liek laukumā esošās bumbiņas traukā **ar vienu roku**. Balons visu laiku jānotur gaisā. Balonam krītot lejā, to atkal atsit uz augšu un turpina lasīt bumbiņas. Trešajā reizē, uzsitot balonu, nāk nākošais dalībnieks laukumā, uzsit balonu uz augšu un liek bumbiņas traukā. Tiesnesis iztukšo trauku, kad tas ir pilns kad notiek spēlētāju maiņa. Tiesnesis skaita, cik dalībnieki noteiktā laikā veikuši uzdevumu.

9. stafete "Veiklās rokas II"

Dalībnieki stāv kolonā viens aiz otra. Pirmais iekāpj vingrošanas riņķī, pēc signāla, paņem vienu no bumbiņām un pieliecoties uz priekšu (planka) to uzliek uz konusiņa, ņem nākamo bumbiņu. Tā saliek visas četras bumbiņas uz konusiņiem. Nākošais dalībnieks no konusiņiem pa vienai bumbiņai liek atpakaļ frīsbija šķīvītī. Tā darbojas visa komanda, līdz laika signālam.

10. stafete "Šķēršļu skrējieni"

Dalībnieki pēc kārtas skrien distanci ar dažādiem šķēršļiem. (zigzag skrējieni, pārlīšana (pārlēkšana) pāri paaugstinājumam, trepītes skrējieni). Tiesnesis skaita, cik dalībnieki noteiktā laikā veikuši distanci.

Uzvarētāja noteikšana.

Tautas bumbā kopvērtējumā uzvarētāju nosaka atkarībā no izcīnīto uzvaru skaita spēlēs.

Spēlē uzvaru nosaka, pēc lielākā trāpījumu skaita abos puslaikos kopā, saskaitot laukumā palikušos spēlētājus un pieskaitot arī kapteini.

Neizšķirta gadījumā paredzēts 3 min spēles pagarinājums, kurā komandas sāk spēli ar pilnu sastāvu.





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

- pēc savstarpējās spēles;
- pēc iegūto uz zaudēto punktu attiecības visās spēlēs.

Stafetēs komandas veic uzdevumus 3 minūšu laikā. Tiek fiksēts rezultāts, atbilstoši katrā stafetē paredzētajos nosacījumos.

Komandai par katru stafeti saņemtais punktu skaits ir vienāds

ar izcīnīto vietu – 1. vieta – 1 punkts, 2. vieta - 2 punkti u.tt.. Kopvērtējumā uzvar komanda, kurai ir mazākā punktu summa.

Vienādas punktu summas gadījumā augstāku vietu ieņem komanda, kurai ir lielāks skaits augstāk izcīnītās vietas atsevišķās stafetēs.

Medicīniskā palīdzība

Nenozīmīgu traumu gadījumos medicīnisko palīdzību skolēnam sniedz komandas pārstāvis, kuram jābūt klāt pilnībā nokomplektētai pirmās medicīniskās palīdzības aptieciņai. Nopietnu traumu gadījumos tiek izsaukta neatliekamā medicīniskā palīdzība.

Apbalvošana.

1. -3.vietas ieguvēji stafetēs un tautas bumbā tiek apbalvoti ar kausu un diplomu, dalībnieki saņem medaļas.