



Apstiprināts:  Dz. Žindiga
Ogres novada sporta centra direktore

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 sportiskās aktivitātēs.

Laiks un vieta

Sacensības norisināsies **2025.gada 5.februārī, plkst. 10.00 Ogrē, sporta hallē, Skolas ielā 21.**

Organizatori

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

Katrai skolai jābūt līdzī 1 tiesnesim tautas bumbas un stafesu sacensībām.

Sacensību galvenais tiesnesis – Lienīte Strautmane, Ogres novada sporta centra sporta izglītības metodiķe.

Sacensību dalībnieki.

A un B grupu (lielo) skolu 4. – 5.klašu skolēni (2013.-2015.g.dzim.).

Skola komandā var pieteikt 10 zēnus un 10 meitenes.

Tautas bumbā zēnu un meiteņu komandu konkurencē spēlē piedalās 9 spēlētāji (8 laukumā + kapteinis).

Veiklības stafetēs piedalās jauktā komanda - 6 zēni un 6 meitenes.

Pieteikumi

Skolas savas komanda piesaka elektroniski, aizpildot pieteikuma anketu **līdz 30.janvārim, aizpildot elektronisko pieteikumu.**

Vārdiskos pieteikumus sacensību dienā iesniegt galvenajai tiesnesei L. Strautmanei, 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. Zēnu un meiteņu komandas startē atsevišķi.





Tautas bumba

Noteikumi

Spēlē piedalās 8 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, bumba jāatdod pretiniekam.
- Ja, ņemot bumbu, spēlētājs to izlaiž no rokām, trāpījums skaitās, arī tad, ja bumbu gaisā noķer cits spēlētājs.
- Ja bumba nokrīt ārpus laukuma, tad līdz iedomātajam viduslīnijas pagarinājumam to drīkst ņemt tikai tās komandas spēlētāji, kuru pusē bumba 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, bumba tiek atdota pretinieku komandai.
- Kad visi laukuma spēlētāji izsisti, laukumā nāk kapteinis, saņem bumbu un turpina spēli.
- Spēles puslaiks beidzas, ja ir izsists komandas kapteinis vai pagājušas 5 minūtes.
- 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

1. Sniega piku mešana mērķī

Inventārs: katrai komandai 1 grozs un 2 nestandarta priekšmeti.

Dalībnieki stāv kolonnā viens aiz otra, pirmajam rokās 2 nestandarta priekšmeti. Pēc starta signāla pirmais dalībnieks abus priekšmetus cenšas iemest grozā, kas atrodas ~3 m attālumā no līnijas aiz kuras stāv, pēc metieniem dodas pakāļ priekšmetiem, atdod tos nākamajam dalībniekam. 3 minūšu laikā komandai jācenšas veikt pēc iespējas vairāk precīzus metienus.

Par lielāko precīzo metienu skaitu grozā (1. vieta) – 1 punkts, nākamais lielākais skaits – 2 punkti u.t.t

2. Mājsaimnieču hokejs

Inventārs: katrai komandai 1 slotu un 1 nestandarta priekšmets (no 1. stafetes) un 3 konusi

1. dalībnieks ar slotu vada priekšmetu līku – loču starp konusiem, tad vada to pa taisni atpakaļ un atdod nākamajam dalībniekam.

Sacensība notiek ar laika kontroli.





3. Fitnesa bumbu stafete

Inventārs: katrai komandai 1 lielā fitnesa bumba, 3 lielle konusi

Pirmais dalībnieks pēc starta signāla ripina lielo fitnesa bumbu līku – loču starp konusiem un atgriežas pie savas komandas, nesot bumbu rokās un nodod to nākamajam dalībniekam.

Sacensība notiek ar laika kontroli.

4. Žokeju sacensības

Inventārs: katrai komandai 1 “zirgs” – vingrošanas nūja ar zirga attēlu galā, 3 lielle konusi un 1 mazā barjera.

1.dalībnieks jāteniski “uzsēžas” uz improvizētā “zirga”. Pēc starta signāla dalībnieks, esot “uz zirga”, skrien līku – loču starp konusiem un lec pāri barjerai, apskrien apkārt pēdējam konusam un atgriežas pie komandas, nododot inventāru (“zirgu”) nākamajam.

Sacensība notiek ar laika kontroli.

5. Šķēršļu stafete

Inventārs: 7 konusi, 1 lielā barjera, 2 tenisa bumbiņas

Pēc starta signāla dalībnieks skrien līdz tuvākajam konusam un pārvietoja četrkāpus, nepieskaroties pie grīdas ar ceļiem līdz tālāk esošajam konusam (“lācītis”). Tālāk dalībnieks dodas pie mazajiem konusiem (“cepurītēm”) kas izvietoti “kvadrātā” ~ 2m attālumā viens no otra, kur uz 2, kas atrodas kreisajā pusē novietotas tenisa bumbiņas. Uzdevums – pārnest tenisa bumbiņas uz blakus esošajiem konusiem. Pēc tam dalībnieks dodas uz priekšu, izlien zem barjeras un atgriežas pie savas komandas, nododot stafeti nākamajam.

Sacensība notiek ar laika kontroli.

Uzvarētāja noteikšana.

Tautas bumbā kopvērtējumā uzvarētāju nosaka atkarībā no izcīnīto uzvaru skaita spēlēs, ja ir pieteikušās līdz 5 komandām. Ja piesakās 6 un vairāk komandas, uzvarētāju nosaka, izspēlējot spēles apakšgrupās, kur no katras apakšgrupas 1. un 2.vietas ieguvēji iekļūst finālā.

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

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 ar laika kontroli, izņemot 1.stafeti.

Komandai par katru stafeti saņemtais punktu skaits ir vienāds ar izcīnīto vietu – 1. vieta – 1 punkts, 2. vieta – 2 punkti u.t.t.. 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 apbalvo ar kausu un diplomu, dalībnieki saņem medaļas.