



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 9. aprīlī, plkst. 10.00.**

Ogre, Skolas iela 21, sporta hallē

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 galvenā tiesnese – Lienīte Strautmane, Ogres novada sporta centra sporta izglītības metodiķe.

Sacensību dalībnieki.

Ogres novada lielo skolu 2. – 3.klašu skolēni (2015. -2017.dz.g.)

Ja nav iespējams nokomplektēt komandu, var pieteikt arī 1. klases skolēnus.

Skola komandā piesaka 10 dalībniekus.

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

Veiklības stafetēs piedalās 5 zēni un 5 meitenes.

Pieteikumi

Skolas savas komandas piesaka elektroniski, aizpildot pieteikuma anketu **līdz 3.aprīlim.**

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.



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 vai pagājušas 10 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 piešķirt zaudējumu - 0 punktu (W:8).

Stafetes

1.Sniega pikū mešana mērķī

Inventārs: katrai komandai 1 grozs, 1 improvizēta "bumbiņa"

Pirmais dalībnieks saņem "bumbiņu". Pēc starta signāla viņš met to grozā, kas atrodas ~3 m attālumā no līnijas aiz kuras stāv dalībnieki. Ja metiens precīzs, dalībnieks izņem bumbiņu no groza un atdod to nākamajam. Ja metiens nav precīzs, bumbiņa nekavējoties tiek atdota nākamajam dalībniekam. Metiena izpildītājs stājas savas komandas beigās un gaida kārtu nākamajam metienam. Uzdevuma izpildes laiks 3 minūtes. Tiek fiksēts precīzo metienu skaits.

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

2. Žokeju sacensības

Inventārs: katrai komandai 1 "zirgs" – nūja ar zirga attēlu galā, 4 lielie konusi un 3 mazās barjeras.

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

Sacensība notiek ar laika kontroli.

3. Fitnesa bumbu stafete

Inventārs: katrai komandai 1 lielā fitnesa bumba, 1 lielais konuss

Pirmais dalībnieks pēc starta signāla ripina lielo fitnesa bumbu uz priekšu līdz konusam. Apripina tam apkārt un atgriežas pie savas komandas, nesot bumbu rokās, un nodod to nākamajam dalībniekam. Sacensība notiek ar laika kontroli.

4. Šķēršļu stafete

Inventārs: 8 konusi, 3 lielās barjeras

Pēc starta signāla dalībnieks skrien līdz tuvākajam konusam, sēžas uz grīdas (ar skatu kustības virzienā) un pārvietojas "vēzītī" līdz nākamajam konusam (starp konusiem ~3m attālums), pieceļas, skrien līdz barjerām (novietotām tuvu vienai aiz otras) un izlien tām pa apakšu, skrien līku – loču starp četriem ~1m attālumā novietotiem konusiem. Nonākot pie pēdējā konusa, dalībnieks stājas četrāpus, pārvietojas nepieskaroties pie grīdas ar ceļiem ("lācītis"), līdz nākamajam konusam. Pēc tam skrien līdz pēdējam konusam, apskrien to un atgriežas pie savas komandas, pieskaroties nākamajam dalībniekam, kurš turpina stafeti. Sacensība notiek ar laika kontroli.

5. Mājsaimnieču hokejs

Inventārs: katrai komandai 1 slotu, improvizēta "bumbiņa" (no 1.stafetes) un 3 konusi

1.dalībnieks ar slotu vada "bumbiņu" līku – loču starp 3 konusiem, tad - pa taisni atpakaļ un atdod nākamajam dalībniekam.

Sacensība notiek ar laika kontroli.

Uzvarētāja noteikšana.

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

Spēlē uzvaru nosaka, pēc lielākā trāpījumu skaita, 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 un 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 komandas stafetēs un tautas bumbā apbalvo ar kausu un diplomu, dalībnieki saņem medaļas.