

KOMUNIKAT ORGANIZACYJNY TURNIEJU w MINI ZAPASACH
„Zapasy w każdej szkole”
Chełm 22.10.2014

Cykl imprez „Zapasy w każdej szkole” realizowany jest w wybranych miastach Kraju w ramach Programu „Mały mistrz” pod Patronatem Ministerstwa Sportu i Turystyki oraz Polskiego Komitetu Olimpijskiego.

Impreza „Zapasy w każdej szkole” wspiera ponadto Kampanię Ministerstwa Sportu i Turystyki „Stop zwolnieniom z WF-u” mającą na celu zmianę sposobu myślenia o lekcjach WF-u w polskich szkołach.

I. CEL ZAWODÓW

- Promocja Kultury Fizycznej w Mieście Chełm i Powiecie Chełmskim
- Podniesienie poziomu wyszkolenia w sporcie zapaśniczym
- Popularyzacja sportu zapaśniczego

II. ORGANIZATOR

- Miejski Klub Sportowy MKS „Cement – Gryf” Chełm
- Miejski Szkolny Związek Sportowy w Chełmie

WSPÓŁORGANIZATOR

- Stowarzyszenie [Akademia Sportu Andrzeja Suprona](#)
- Szkoła Podstawowa Nr 5 im. Marii Konopnickiej w Chełmie

III. TERMIN I MIEJSCE ZAWODÓW

Zawody zostaną rozegrane dn.22.10.2014 r
w HALI SPORTOWEJ Szkoły Podstawowej Nr 5 im. Mari Konopnickiej w Chełmie.

IV. WARUNKI UCZESTNICTWA Prawo startu w zawodach mają uczniowie klas:

- IV – V oraz dopuszcza się klasy I – III w dwóch najniższych wagach do 29 kg i 31 kg.
- Każda reprezentacja szkoły składa się z Opiekuna reprezentacji (Nauczyciel)
oraz 10 chłopców (7+3 rezerwa) w następujących kategoriach wagowych:
26-29 kg, 31 kg, 33 kg, 35 kg, 38 kg, 43 kg, 49 kg.
- Uczniowie nie mogą być czynnymi zawodnikami zapasów.
- 10 osobowa drużyna kibiców dowolnie dobrana przez opiekuna ekipy.

V. WARUNKI I KOSZTY UCZESTNICTWA

- Udział Szkół w imprezie jest bezpłatny.
- Koszty dojazdu zawodników pokrywają uczestniczące szkoły
- Zgłoszenia należy przysyłać na adres emial lub powiadomić telefonicznie

Prosimy o potwierdzenie udziału w zawodach podając nazwiska i imiona startujących uczniów oraz kategorię wagową do dnia 17.10.2014 r.

Kontakt: Tel. 500 040 131, lub e-mail: darek.zapasy@interia.pl

- Organizatorzy nie biorą odpowiedzialności za ubezpieczenie zawodników i osób towarzyszących

- Ewentualne zmiany regulaminu przysługują organizatorom.

VI. NAGRODY

- Szkoła za zajęcie I miejsca otrzymuje specjalistyczną, wielofunkcyjną matę zapaśniczą, którą można wykorzystywać do gimnastyki oraz do ogólnorozwojowych zajęć sportowych.
- Nagrodzona także zostanie nagrodą niespodzianką drużyna kibiców.
- Organizatorzy przewidują dodatkowe drobne upominki dla uczestników

VII. OBSADA SĘDZIOWSKA

- Sędzia główny - Czwaliński Roman
- Kierownik listy - Głąb Andrzej
- Sędziowie: Maleszka Weronika, Wieczerza Karolina
Kunysz Marcin, Bierzanowski Radosław,

VIII. PROGRAM ZAWODÓW

- 10:30-11:00 - rejestracja uczestników**
- 11:00-11:15 - oficjalne przywitanie drużyn, przedstawienie założeń projektu „Zapasy w Każdej Szkole” i zasad walki zapaśniczej**
- 11:15-12:00 - trening z mistrzem Andrzejem Supronem**
- 12:00-12:30 - pokaz zapaśniczy**
- 12:30-14:30 - zawody drużynowe i konkurs kibicowania**
- 14:30-15:00 - dekoracja uczestników i zakończenie zawodów**

Uczniowie zobowiązani są do posiadania legitymacji szkolnych i zgody rodzica na uczestnictwo w zawodach!!!

Zasady rywalizacji na turnieju “Zapasy w każdej szkole”

Rywalizacja drużyn i uczniów odbywa się:

- wg uproszczonych i bezpiecznych zasad Zapasów dla dzieci. Rywalizacja odbywa się z udziałem licencjonowanych Sędziów.
- reprezentacje szkół zostaną rozlosowane na 2 lub 4 grupy. Drużyny będą rywalizowały o zwycięstwo w grupach każdy z każdym. Reprezentacja, która w grupie okazała się najlepsza przechodzi do półfinału w przypadku 4 grup lub finału gdy jest 2. Przegrani w półfinałach lub w przypadku 2 grup, którzy zajęli 2 miejsce w zawodach, natomiast drudzy w grupach o trzecie.
- zawodnicy w dzień zawodów zostaną podzieleni i przydzieleni do kategorii wagowych
- zawody rozegrane zostaną na 2 matach

Mecz:

Każdy uczeń reprezentacji rywalizuje w 3 rundach o łącznej długości ok. 2 minut.

Uczniowie otrzymują punkty za wykonanie poniższych zadań:

I runda – czas trwania 30 sek. + (30 sek. dogrywka przy stanie 0:0)

1 pkt. sprowadzenie do parteru oraz 1 pkt. wypchnięcie poza pole (okrąg namalowany na macie)

II runda – czas trwania 2 x 15 sekund

2 pkt. jeżeli uda się wstać z maty, 1 pkt. jeżeli uda się przytrzymać przeciwnika w parterze

III runda - do skutku, 3 pkt. za wyjście z piłką poza pole (okrąg namalowany na macie)

Zwycięzcą rywalizacji jest uczeń, który w czasie 3 rund zdobędzie większą liczbę punktów.

Mecz wygrywa drużyna, która wygrała więcej walk.