

REGULAMIN II GMINNEJ SPARTAKIADY DLA SENIORÓW O PUCHAR BURMISTRZA KĘPIC

Organizatorzy:

**OŚRODEK POMOCY SPOŁECZNEJ W KĘPICACH
BURMISTRZ KĘPIC**

I. CEL SPARTAKIADY

Cele spartakiady:

- Rozwój ruchowy seniorów
- Popularyzacja zdrowej i sportowej rywalizacji
- Promowanie aktywnych form spędzania czasu wolnego
- Upowszechnianie sportu wśród seniorów
- Integracja seniorów z Gminy Kępice

II. TERMIN I MIEJSCE

Termin: 22.11.2025 (sobota) – od godz. 10.30 rejestracja zawodników/zawodniczek

Miejsce: hala sportowa przy Szkole Podstawowej w Korzybiu, ul. Dworcowa 6, 77-230 Kępice

III. OSOBY UCZESTNICZĄCE

Prawo startu w Spartakiadzie mają seniorzy w wieku 60+ z:

- Klubu Seniora w Barcinie
- Klubu Seniora w Biesowicach
- Klubu Seniora w Kępicach
- Klubu Seniora w Korzybiu
- Klubu Seniora w Obłężu
- Uniwersytetu Trzeciego Wieku w Kępicach
- Rady Seniorów Gminy Kępice
- Centrum Opiekuńczo-Mieszkalnego w Kępicach

IV. ZASADY UCZESTNICTWA

1. W Spartakiadzie mogą wziąć udział drużyny składające się z 5 seniorów (wiek 60+) z każdej w/w grupy w tym maksymalnie 2 mężczyźn. W przypadku kontuzji zawodnika, inny zawodnik go zastępuje w danej konkurencji – wykonuje ćwiczenie 2 razy.

2. Każdy uczestnik bierze udział w zawodach na własną odpowiedzialność (zaleca się aby uczestnik posiadał ubezpieczenie NW) oraz nie miał przeciwwskazań lekarskich.
3. Drużyny podejmują zmagania w określonych w Regulaminie konkurencjach.
4. Warunkiem uczestnictwa drużyny w Spartakiadzie jest zgłoszenie jej do 7 listopada 2025 roku poprzez wypełnienie i dostarczenie poprawnie wypełnionego formularza stanowiącego załącznik do niniejszego regulaminu na jeden z poniższych sposobów:
 - e-mailem na adres: sr@opskepice.pl
 - osobiście w Ośrodku Pomocy Społecznej w Kępicach pokój 1A lub 1
5. Szczegółowe informacje dotyczące Spartakiady można uzyskać pod numerem telefonu 501 138 836 lub osobiście u Pani Marzeny Garbowskiej
6. Wszystkie sporne kwestie dotyczące punktowania czy interpretacji Regulaminu rozstrzyga Sędzia główny

V. Ustalenia organizacyjne

1. Uczestnicy – zawodnicy są zobowiązani do przybycia na miejsce rozgrywek 30 minut przed ich rozpoczęciem – godzina 10.30 w celu rejestracji zawodników.
2. Uczestnicy Spartakiady zobowiązani są do posiadania stroju sportowego.
3. Każdy uczestnik przystępując do rozgrywek podając swoje dane osobowe i jednocześnie wyraża zgodę na ich przetwarzanie przez Organizatora w celu rozliczenia zawodów i uzupełnienia niezbędnej dokumentacji zawodów.
4. Każdy uczestnik wyraża zgodę na publikację swojego wizerunku utrwalonego na zdjęciach podczas Spartakiady oraz ich publikacji wraz z danymi osobowymi – imię i nazwisko we wszystkich publikacjach dotyczących Spartakiady – strona internetowa, media społecznościowe, lokalna prasa, media.
5. Po zakończeniu Spartakiady organizator zapewnia poczęstunek.
6. Dostarczenie wypełnionego zgłoszenia drużyny jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu Spartakiady.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w Regulaminie i przebiegu zmagania.

VI. PUNKTACJA I NAGRODY

W każdej konkurencji drużyna zdobywa punkty według zasad opisanych w poszczególnych konkurencjach, na koniec punktacja zostanie zliczona. Zasady punktacji w załączeniu do regulaminu. Przyznane zostaną 3 pierwsze miejsca dla drużyn z największą liczbą punktów. Wręczone zostaną dyplomy, medale, puchary oraz nagrody.

VII. KONKURENCJE

1. Rzut karny w unihokeja
2. Przeniesienie obręczy
3. Rzut przyborem do celu
4. Rzut piłką lekarską 3 kg
5. Podawanie piłki
6. Rzut woreczkiem do celu punktowego
7. Przebieganie
8. Strzały do bramki w piłce nożnej

Rzut karny w unihokeja – startuje każdy zawodnik z drużyny

Zawodnik trzymając kij do unihokeja wykonuje do pustej bramki rzut karny z odległości 7 metrów. Za trafienie przyznaje się 1 punkt. Każdy zawodnik wykonuje rzut dwukrotnie. Drużyna może zdobyć maksymalnie 10 małych punktów.

Przeniesie obręcz – zadanie na czas – startuje 3 zawodników z drużyny

Dwaj zawodnicy trzymają połączone ze sobą dwie skakanki. Jeden z nich stoi w środku trzech obręczy hula hop.

Na sygnał prowadzącego zawodnik który nie trzyma skakanki przenosi pierwszą obręcz wydłuż skakanki do drugiego zawodnika i układa obręcz na ziemi w miejscu gdzie stoi drugi zawodnik. Biegnie do pierwszego zawodnika i w analogiczny sposób przenosi po kolei kolejne obręcze. Kiedy umieści wszystkie, zajmuje miejsce zawodnika do którego obręcz zanosił a ten przenosi je po kolei do zawodnika nr 1. Kiedy przeniesie wszystkie sędzia zatrzymuje czas. O zdobytych dużych punktach turniejowych decyduje kolejność czasów. Drużyna która osiągnie najlepszy czas otrzymuje najwięcej punktów turniejowych.

Rzut przyborem do celu – zadanie na czas - startuje każdy zawodnik z drużyny

W odległości 15 m od drużyny znajduje się pojemnik - karton, wiaderko

Przed pojemnikiem w odległości 1,5 metra znajduje się 5 różnych przedmiotów - kartka papieru, kłębek włóczki, ziemniak, piłeczka tenisowa, woreczek.

Na sygnał prowadzącego pierwszy zawodnik podbiega do pierwszego przyboru-kartki papieru-zgniata ją w kulkę i próbuje trafić do pojemnika - próbę wykonuje tak długo aż trafi. Zabiera drugi przedmiot - kłębek wełny i wraca do swojej drużyny przekazując przybór drugiemu zawodnikowi. Ten dobiega do linii rzutu i próbuje trafić swoim przyborem do pojemnika. Po trafieniu zabiera trzeci przybór czyli ziemniaka i podaje go kolejnej osobie z drużyny. Drużyna która umieści najszybciej swoje przybory w pojemniku otrzymuje największą liczbę punktów. Pozostałe analogicznie do punktacji w regulaminie

Rzut piłka lekarską 3 kg na odległość - startuje 2 zawodników z drużyny

O punktacji decyduje długość rzutu. Drużyny wykonują swoje próby w kolejności, w drodze losowania

Na sygnał pierwszy zawodnik wyrzuca piłkę z miejsca stojąc w pozycji wykroczonej-prowadzący pokazuje pozycję. Rzut wykonuje oburącz sprzed klatki piersiowej. W miejscu gdzie spadnie piłka ustawia się drugi zawodnik, który wykonuje swoją próbę. Od miejsca gdzie upadnie piłka do miejsca rozpoczęcia rzutu przez pierwszego zawodnika komisja sędziowska odmierza odległość. Drużyna która osiągnie najdłuższą odległość otrzymuje największą liczbę punktów turniejowych. Pozostałe analogicznie.

Podawanie piłki – zadanie na czas - startuje każdy zawodnik z drużyny

Dwa kartony, w pierwszym jest 5 piłek, drugi ustawiony w odległości 25 m. zawodnicy stoją bokiem do siebie w odległości 10 m od pierwszego pojemnika. Na sygnał prowadzącego pierwszy zawodnik stojący najbliżej pierwszego pojemnika z piłkami dobiega po niego, zabiera pierwszą piłkę dobiega do swojego rzędu i przekazuje piłkę następnemu. Ten

analogicznie do kolejnego, a ostatni dobiega z otrzymaną piłką do drugiego pojemnika-kartonu i układa otrzymaną piłkę. Następnie biegnie do pierwszego kartonu zabiera drugą piłkę i analogicznie przekazuje kolejnym zawodnikom. Ostatni dobiega do drugiego kartonu, wkłada piłkę i wraca po kolejną. Po włożeniu ostatniej piłki do drugiego kartonu zawodnik jak najszybciej dobiega do pustego kartonu i go podnosi. Drużyna która zrobi to najszybciej otrzymuje największą liczbę punktów turniejowych-pozostałe analogicznie.

Rzuty woreczkiem do celu punktowego – startuje każdy zawodnik z drużyny

Plansza z otworami z określona ilością punktów. Zawodnicy każdej drużyny mają po 2 rzuty. Suma wyrzuconych punktów uzyskanych przez drużynę daje kolejność. Próba jest zaliczona wtedy, kiedy większą część woreczka znajduje się w niszy punktowej

Przebieralnia – zadanie na czas - startuje każdy zawodnik z drużyny.

Przybory-duża koszulka, krzesło

Czterech zawodników z drużyny ustawionych jest w rzędzie. Jeden to pomocnik. Pierwszy zawodnik ma na sobie założoną dużą koszulkę. Na sygnał gwizdka drugi zawodnik odwraca się po pierwszego podają sobie ręce w opadzie tułowia a pomocnik przekłada koszulkę z pierwszego zawodnika na drugiego. Kiedy drugi zawodnik ma na sobie koszulkę podaje mu ręce zawodnik trzeci a pomocnik nakłada mu koszulkę. Kiedy ostatni zawodnik zostanie ubrany w koszulkę biegnie z nią do krzesła, ściąga i układa na krześle. Drużyna która zrobi to najszybciej otrzymuje największą ilość punktów. Pozostałe analogicznie.

Strzały do bramki w piłce nożnej - startuje każdy zawodnik z drużyny.

Każdy zawodnik ma dwa strzały. Strzelamy z połowy boiska do pustej bramki. W przypadku takiej samej ilości zdobytych bramek o kolejności końcowej decyduje dogrywka. Wygra ją ten zawodnik który trafi do bramki jako pierwszy. Jak w rzutach karnych podczas meczu piłki nożnej

VIII. SĘDZIOWIE I KOMISJA

Skład Komisji Sędziowskiej:

- sędzia główny
- sędzia pomocniczy
- sekretarz zawodów

IX. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Organizator przetwarza dane osobowe zawarte w formularzu zgłoszenia do udziału w Spartakiadzie wyłącznie w celu przeprowadzenia i organizacji imprezy.
2. Dane nie będą udostępniane żadnym innym podmiotom.
3. Dane są chronione zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych.
4. Osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo do ich wglądu i zmiany.
5. Administrator danych zastrzega sobie prawo do wykonywania zdjęć, wykorzystania danych w zakresie wizerunku, imienia i nazwiska, nazwy miejscowości, w celach w postaci publikacji w mediach, stronie internetowej organizatora, gdzie będą zamieszczane galerie, tabele gier, wyniki, mediach społecznościowych, prasie lokalnej

X. INFORMACJE DODATKOWE

1. Uczestnicy biorący udział w Spartakiadzie obowiązani są do przestrzegania zasady fair play podczas zawodów i postanowień Regulaminu.
2. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność materialną za szkody przez siebie wyrządzone.
3. Uczestnik potwierdza przyjęcie zasad regulaminu po złożeniu podpisu na formularzu zgłoszeniowym.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej za kontuzje, wypadki i urazy oraz koszty leczenia wynikłe z tytułu udziału w Spartakiadzie
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności prawnej w wyniku utraty mienia w trakcie trwania Spartakiady.
6. Organizator czuwa nad poprawnością przebiegu Spartakiady.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji Regulaminu.
8. W sprawach spornych nie objętych Regulaminem ostateczną decyzję podejmuje Organizator