

Versenykiírás

A verseny célja: Az atlétika sportág népszerűsítése, versenylehetőség biztosítása az iskolai csoportokban atletizáló gyerekeknek. A közösségi szellem kialakítása és a sportághoz való kötődés megteremtése.

A verseny rendezője: **Piarista Gimnázium, Általános Iskola és Óvoda**
Török Róbertné
06/20-478-1558

A verseny helye: **Városi sportpálya, Kossuth Lajos Gimnázium mögött**

A verseny ideje: **2018. június 7. (csütörtök) 14:00**

Résztevők: Azok az általános iskolai tanulók, akik iskolai keretek között működő kölyökatlétikai csoportok tagjai, vagy kedvet éreznek az atlétikai versenyfeladatok kipróbálásához, és nevelőjük benevezi őket.

Csapatösszeállítás :

- I. és II. korcsoportú tanulók vegyes összetételben.
- 1 csapat 8 főből áll.
- I. korcsoport 2009-2010-ben született fiúk és lányok (csapatonként min. 1 lány)
- II. korcsoport 2007-2008-ban született fiúk és lányok (csapatonként min. 2 lány)
- felversenyzés megengedett

Nevezés módja: Előzetesen e-mailben, névsor és születési évszám beküldésével!

Nevezési cím: **leitnerhajni@gmail.com**

Nevezési határidő: **2017. június 1 . (péntek)**

Tervezett időrend:

- 14:00 Megnyitó
- 14:05 Zenés bemelegítés
- 14:15 A verseny kezdete
- 15:30 Eredményhirdetés

Értékelés: Minden csapat és csapattag oklevél díjazásban részesül!

Versenyszámok:

- Sprint/gát váltó
- Sprint/szlalom váltó
- Ugrókötél-hajtás
- Helyből hármassugrás váltott lábon
- Füleslabdavesítés célterületre egy kézzel oldalfelállásból
- Sípóló labda hajítása távolságra törekvéssel
- I. korcsoportnak 400 m futás 3db 30 cm-es akadállyal, II. korcsoport 800 m futás 7 db 35 cm-es akadállyal

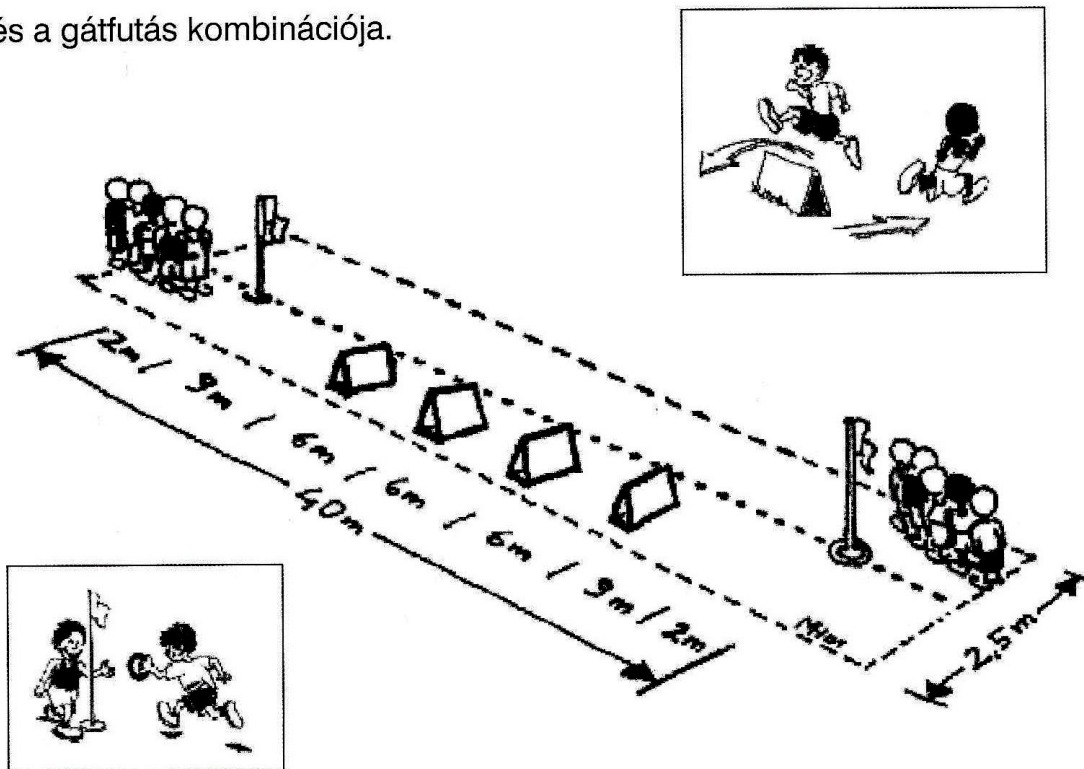
További információk:

- A pontos kezdés – 14:00 – érdekében a sportpályára érkezés legkésőbbi időpontja 13:45.
- Kérjük, hogy a csapatok megérkezésükkor jelentkezzenek be a versenybíróknál!
- Betegség miatt a csapatból kieső gyermekeket a feltüntetett évfolyamokba tartozó gyerekekkel helyettesíteni lehet.
- A versenyszámok teljesítésének sorrendje a helyszínen kerül kiosztásra.
- A helyezési sorrend megállapításának menete a következő:
A versenyszámok eredményeinek pontokra váltásával kapjuk meg a csapatok rangsorát az egyes versenyszámoknál és a végeredménynél is. Ha a végeredmény pontszámegyezést mutat, a **Sprint/gát váltó** időeredménye dönti el az adott helyezést.

Jó versenyzést mindenkinek!

1. SPRINT/GÁT INGAVÁLTÓ

A sprint és a gátfutás kombinációja.



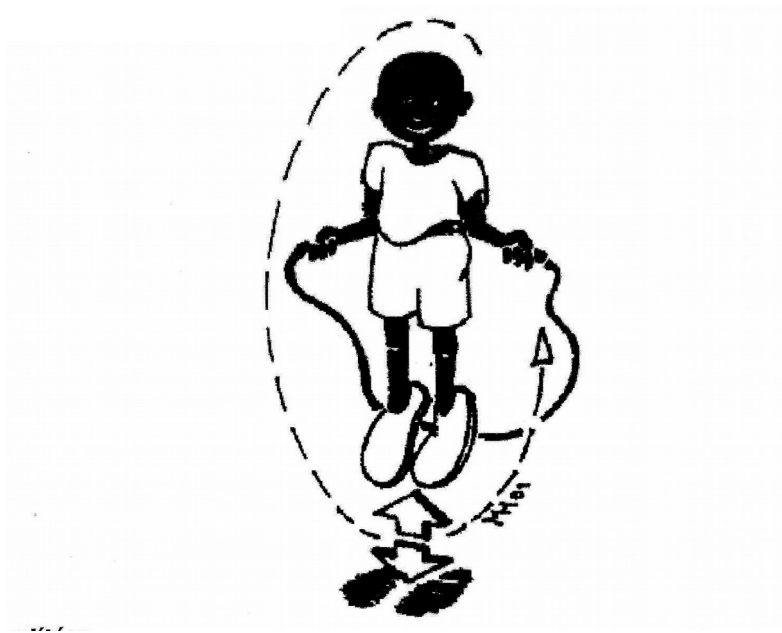
A verseny menete:

A csapat 4 tagja az egyik, 4 tagja a másik jelzőbója mögött sorakozik fel. A csapat első versenyzője a gátfutás után váltókarika átadásával indítja a következő csapattársát, aki a sprinttávot teljesíti. Az utolsó versenyző (megkülönböztető mellényt visel) befutása a célvonalon adja az időeredményt. A versenyszám akkor tekinthető befejezettnek, ha minden csapattag mindkét távot teljesítette.

2. SPRINT/SZLALOM INGAVÁLTÓ

Ugyanaz, mint a fenti 1. feladat csak gát helyett szlalomrúd kerülésével teljesítendő az adott táv.

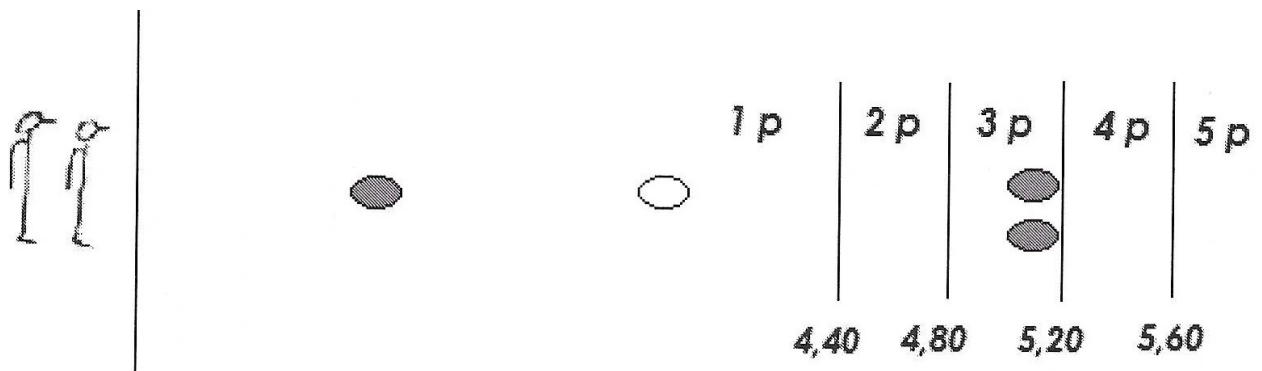
3. UGRÓKÖTÉL-HAJTÁS



A verseny menete:

Kiindulási helyzet: zártállás, kötélt a test mögött a két kézben. Jelre a versenyző előre hajtja a kötelet, és páros lábon ugrálni kezd. 30 másodperc áll rendelkezésére, hogy minél többször átugorja a mozgó kötelet. A kötélt átugrásának száma adja a versenyző pontszámát. Minden csapatagnak két kísérlete van, a jobb eredmény számít bele a csapateredménybe.

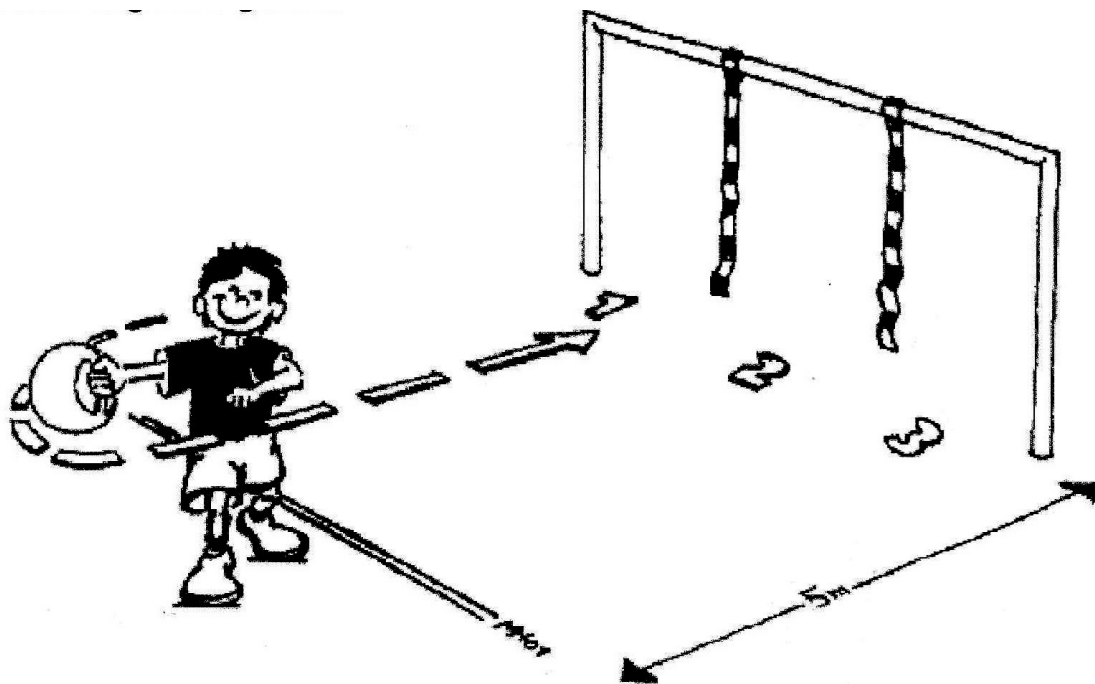
4. HELYBŐL HÁRMASUGRÁS VÁLTOTT LÁBON



A verseny menete:

Minden csapatagnak a rajtvonal mögül indul. Az ugrást lendületszerzés nélkül kell végrehajtani. A harmadik ugrás után a talajfogás páros lábra történjék. Minden versenyzőnek két kísérlete van. A jobbik eredmény számít. A csapateredményt az egyéni pontszámok összege adja.

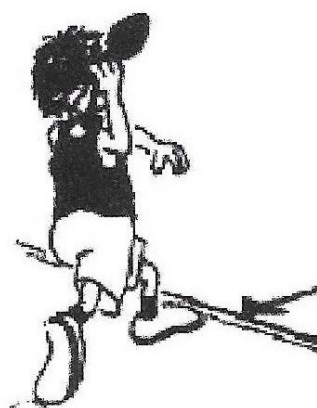
5. FÜLESLABDAVETÉS CÉLTERÜLETRE EGY KÉZZEL OLDALFELÁLLÁSBÓL



A verseny menete:

Kiinduló helyzet: oldalfelállás. A versenyző nyújtott karral, vetőmozdulattal oldalról dobja el a füleslabdát. A középső nyílásba betalálás 2 pontot, a szélső sávokba eső találat 1 pontot ér. (Alá, fölé, mellé találás, vonalon túllépés esetén 0 pont.)

6. SÍPOLÓLABDA HAJÍTÁSA TÁVOLSÁGRA TÖREKVÉSSEL



A verseny menete:

Helyből, hajító mozdulattal minden versenyző igyekszik a sípolólabdát minél messzebbre juttatni. Minden versenyzőnek két kísérlete van. A pontozás zónák alapján történik.