

**GMINNA LIGA SPORTOWA
SZKÓŁ PODSTAWOWYCH GMINY DUKLA
Regulamin**

Dukla, 2019/2020

1. Organizatorem Gminnej Ligi Sportowej Szkół Podstawowych Gminy Dukla jest Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Dukli i Szkoły Podstawowe z Gminy Dukla.

2. Fundatorem nagród dla szkół jest Burmistrz Dukli.

3. Wysokość nagród:

Łączna pula nagród 18 000 zł. Wysokość nagród za poszczególne miejsca ustala Burmistrz Dukli.

4. Nagrodę otrzymuje szkoła, która weźmie udział w co najmniej 13 konkurencjach. Nagrodę należy wykorzystać na zakup sprzętu sportowego.

5. Punktacja:

miejsce	liczba punktów
I	70 pkt.
II	60 pkt.
III	50 pkt.
IV	40 pkt.
V	30 pkt.
VI	20 pkt.
VII	10 pkt.
VIII	0 pkt.
Za udział w jednej konkurencji, każda drużyna otrzymuje 5 pkt.	

Kolejność miejsc ustala się w następujący sposób: największa ilość punktów, przy równej liczbie punktów największa ilość pierwszych miejsc. Punktacje w poszczególnych konkurencjach i klasyfikacji generalnej prowadzimy wg. otrzymanych tabel. Proponowany system rozgrywek grupowy lub brazylijski (przy mniejszej ilości drużyn decydują opiekuniwie).

6. Oficjalne wręczenie nagród odbędzie się podczas Dni Dukli.

7. Klasyfikacja prowadzona jest w rozgrywkach drużynowych.

8. Zmiana regulaminu następuje po zaakceptowaniu przez organizatorów i Burmistrza Dukli.

9. Puchary lub medale za miejsca I-III, dyplomy dla startujących drużyn zapewnia organizator zawodów.

10. Zawody sportowe zaliczane do punktacji:

– **Mini piłka siatkowa**

Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej. W skład zespołu wchodzi 4 zawodników i jeden rezerwowi. Gra się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są do 11 punktów. Ewentualny 3 set decydujący rozgrywany jest do 7 punktów.

Punktacja: Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane - 1 punkt, za walkower – 0 punktów. [za wygraną 2:0 – 3 pkt, przegrana 0, 2:1 – 2 pkt, przegrana 1 pkt, za walkower 0 pkt.].

O kolejności zespołów decydują kolejno: większa liczba zdobytych punktów, większa liczba zwycięstw, większy stosunek setów, większy stosunek „małych” punktów, wynik bezpośrednich spotkań (kolejno - punkty, sety, „małe punkty”).

Eliminacje do powiatów ID

– **Mini Piłka nożna**

Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły z klas IV-VI. Zespół składa się z 4 zawodników w polu + bramkarz (2 rezerwowych). Czas gry 2 x 6 minut i 2 minuty przerwy.

Punktacja: Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 3 punkty, za remis - 1 punkt, za przegrane 0 punktów. O kolejności zespołów decydują kolejno: większa liczba zdobytych punktów, bezpośredni mecz, korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn, lepsza różnica bramek w całym turnieju, większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju, jeżeli powyższe punkty nie przyniosą rozstrzygnięcia należy przeprowadzić rzuty karne między zainteresowanymi zespołami.

Eliminacje do powiatów ID

– **Tenis stołowy – gry drużynowe**

Eliminacje do powiatów Igrzysk Dzieci i Igrzysk Młodzieży Szkolnej.

Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej w kategorii dziewcząt i chłopców. Zespół liczy 2 dziewczynki lub 2 chłopców (chłopiec i dziewczynka) oraz 1 zaw. rezerwowi (obowiązuje ten sam skład przez cały turniej). Zawodnik rezerwowi może występować w danym meczu tylko w grze podwójnej, a w kolejnym meczu może być zawodnikiem podstawowy.

Sposób przeprowadzenia zawodów: Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZTS. Kolejność gier jest następująca: I rzut II rzut III rzut A – X gra podwójna A - Y B – Y B - X Mecz rozgrywany jest do 3 wygranych punktów. Każda gra rozgrywana jest do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane do 11 pkt (gdy obaj zawodnicy zdobędą 10 pkt., wtedy set jest rozgrywany do 2 pkt. przewagi). System rozgrywek zależny jest od liczby startujących drużyn.

– **Badminton – gry drużynowe.**

Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej z klas IV-VI. Zespół liczy 2 dziewczynki lub 2 chłopców (chłopiec i dziewczynka) oraz 1 zaw. rezerwowy (obowiązuje ten sam skład przez cały turniej). Zawodnik może być wymieniony w trakcie meczu na rezerwowego, który gra na jego miejscu do końca spotkania.

Sposób przeprowadzenia zawodów: Zawody rozgrywane są zgodnie z przepisami PZBad. Kolejność gier jest następująca: I rzut II rzut III rzut A – X gra podwójna A - Y B – Y B - X Mecz rozgrywany jest do 3 wygranych punktów. Każda gra rozgrywana jest do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane do 11 pkt (bez prawa podwyższania) System rozgrywek zależny jest od liczby startujących drużyn.

– **Szachy – gry drużynowe**

Uczestnictwo:

Drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły.

Drużyna składa się z 4 osób:

- I szachownica - chłopiec
- II szachownica - chłopiec
- III szachownica - chłopiec
- IV szachownica - dziewczyna

Skład drużyny obowiązuje przez cały turniej. Kolejność zawodników w drużynie nie może ulec zmianie w trakcie rozgrywek. Na szachownicy chłopca może zostać zgłoszona dziewczyna. Do zawodów powiatowych kwalifikuje się jedna drużyna.

Program zawodów:

Zawody zostaną przeprowadzone systemem „każdy z każdym”. Tempo gry 15 min. na partię dla zawodnika.

Eliminacje do powiatów Igrzysk Dzieci i Igrzysk Młodzieży Szkolnej.

Punktacja:

O miejscu drużyny decyduje w kolejności:

- punkty duże - meczowe (za wygrany mecz – 2 pkt, za remis – 1 pkt, za przegrany – 0 pkt)
- suma punktów zdobytych przez zawodników (wygrana – 1 pkt; remis – 0,5 pkt, przegrana – 0 pkt).
- wynik bezpośredniego spotkania,
- lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach,
- dodatkowy mecz po wyczerpaniu w/w kryteriów.

– **Konkurs „Baw się z Nami”.**

Uczestnictwo: W zawodach uczestniczą uczniowie z rocznika 2010 i młodsi z jednej szkoły podstawowej. Drużyna składa się z 3 dziewcząt + 3 chłopców oraz 1 dziewczynka i 1 chłopiec jako rezerwa. Do każdej konkurencji szkoła wystawia dowolnych 6 zawodników (3 + 3).

Program zawodów: Przyrządy dla każdego zespołu: 2 piłki do mini siatkówki, 2 piłki do mini koszykówki, pałeczka sztafetowa, szarfa, 16 piłeczek palantowych, worek, 2 pacholki, 2 ringa.

Z a b a w y :

„Sztafeta” Ustawienie drużyn w rzędach. Pierwszy zawodnik z pałeczką sztafetową w ręce biegnie, w odległości ok. 15 metrów okrąży słupek, omija półmetek (30 metrów) i biegnie prosto do mety podając pałeczkę następnemu zawodnikowi.

„Dodawanie skoków” Ustawienie drużyn w rzędach. Pierwszy zawodnik wykonuje skok w dal obunóż z miejsca. Drugi zawodnik skacze z miejsca lądowania pierwszego zawodnika itd. Pomiaru dokonuje się do ostatniego śladu. O kolejności decyduje suma skoków całej drużyny.

„Zmiana piłek” Ustawienie drużyn w rzędach. Za półmetkiem (30m) w dwóch kółkach ringo ustawionych obok siebie leżą dwie piłki koszykowe. Pierwsze stojące dziecko ma w rękach 2 piłki siatkowe. Na sygnał sędziego zawodnik biegnie z piłkami do półmetka, tam zamienia piłki siatkowe na koszykowe i z koszykowymi wraca do swojej drużyny, by przekazać je kolejnemu uczestnikowi sztafety. W ten sposób startują wszyscy zawodnicy. Piłki muszą leżeć w kółeczkach. Obowiązują mini piłki.

„Bieg w workach” Ustawienie drużyn w rzędach. Pierwszy zawodnik stoi w worku. Na sygnał startera biegnie w worku do półmetka (15 metrów) omija go i biegnie w worku do mety, tam wychodzi z worka i podaje go następnemu zawodnikowi (pozostali zawodnicy mogą pomagać wchodzić i wychodzić z worka). Technika dowolna – bieg lub skoki. Worek przez cały czas trwania konkurencji powinien być trzymany powyżej kolan.

„Rzuty do żywego kosza” Opiekun stoi w kole (z szarfy) w odległości ok. 10 metrów przed swoim zespołem. Każdy zawodnik ma po 2 piłeczki palantowe (do 150 g). W ciągu 20 sekund zawodnicy rzucają piłeczki do worka trzymanego przez opiekuna. Dopuszcza się wykroczenie 1 nogą poza koło z szarfy. Rzut celny przy opuszczeniu koła przez opiekuna jest nieważny. Każdy zawodnik może rzucać do „kosza” tylko 1 raz dwoma piłeczkami (nie może zbierać piłeczek w przypadku rzutów niecelnych i jeszcze raz rzucać). O zajęтым miejscu decyduje liczba piłeczek znajdujących się w worku.

„Bieg z szarfami” Ustawienie zespołów w rzędach. Pierwszy zawodnik biegnie, w odległości ok. 15 metrów leży szarfa, którą należy przewlec przez siebie od dołu i nałożyć na pacholek, omija półmetek (30 metrów), w drodze powrotnej przewleka szarfę od góry i również nakłada na pacholek. Minięcie linii mety jest sygnałem do rozpoczęcia konkurencji przez następnego zawodnika.

„Strzały na bramkę” Każdy zawodnik strzela rzuty karne piłką do piłki nożnej na dużą bramkę (odległość 11 metrów). Za celny strzał uważa się wtedy, gdy piłka od momentu kopnięcia do bramki nie dotknie ziemi (musi przelecieć w powietrzu).

Sposób przeprowadzenia zawodów: Zawody przeprowadzamy z udziałem wszystkich startujących drużyn lub w dwóch grupach. Przy każdym zespole stoi sędzia oraz opiekun zespołu. Ostatni zawodnik powinien być oznaczony szarfą, Odległość między drużynami (szerokość toru) powinna wynosić min. 5 metrów. Na półmetku ustawiamy słupki (stojaki lub pacholki).

O kolejności drużyn decydują czasy lub miejsca. Każda konkurencja jest punktowana w zależności od ilości startujących drużyn np. przy 8 drużynach: I m - 8 pkt, II m - 7 pkt, III m - 6 pkt itd. Przy miejscach ex aequo – punkty są dzielone.

Przy jednakowej liczbie punktów o kolejności zespołów decyduje większa liczba wyższych miejsc.

Eliminacje do powiatów ID

- **Turniej Piłki Nożnej o Puchar Dyrektora Szkoły Podstawowej w Tylawie (klasy VII i VIII chłopców).**

Regulamin – Tylawa. (5+1; 2x10)

Eliminacje do Igrzysk Młodzieży Szkolnej

- **Lekkoatletyka**

Ilość zawodników 4 dziewczynki i 4 chłopców (16 zawodników w ID+IMS). W każdej konkurencji punktuje 3 najlepszych zawodników.

Dyscypliny: rzut piłką palantową, skok w dal, bieg przełajowy (dziewczęta 400/800 i chłopcy 600/1000), biegi sprinterskie (dziewczęta 60/100 i chłopcy 60/100).

Punktacja dla poszczególnych konkurencji:

miejsce zawodnika	ilość punktów
1	50
2	47
3	45
4	43
5	41
6	39
7	37
8	35
9 – 12	33
13 – 16	31
17 – 24	29
25 – 32	27

Eliminacje do powiatowych biegów przełajowych ID i IMSz.

- **Piłka siatkowa IMS gra mieszana**

– Ringo

§ 1 CEL GRY

1. Celem gry jest zdobycie 15 punktów w wyniku obrony własnego terenu i takich rzutów kółkiem ringo z własnego pola bądź spoza tego pola w granicach boiska zaznaczonego antenkami ponad linką ringo – by kółko upadło na boisko przeciwnika. Jeśli przeciwnik wyrównał wynik do stanu 14: 14 – celem jest zdobycie dwóch punktów przewagi. Przy stanie 16: 16 zwycięża zawodnik zdobywający 17 punkt.

Punkt zdobywa się za każdy błąd przeciwnika, a traci za każdy błąd własny, powodujący wypadnięcie kółka ringo z gry.

§ 2. KÓLKO RINGO

Kółko ringo, według wzoru zastrzeżonego przez Włodzimierza Strzyżewskiego, średnicy 17 cm, posiadać winno masę 160-165g, mieć otwór dekompresyjny i ryflowanie górnej oraz dolnej powierzchni kółka.

§ 3. KATEGORIE RINGO I WYMIARY BOISK

1. Boisko ringo dla gier zespołowych (dwójki i trójki) ma wymiary podstawowe boiska siatkówki: 9 x 18 m, linka ringo – czyli sznur lub taśma (szerokości, co najmniej 1 cm z umocowanymi barwnymi wstążkami długości najmniej 25 cm i o rozstawie nie większym niż 20 cm) lub siatka o szerokości do 40 cm i oczkach 5x5 do 10x10 cm – – jest zawieszona na wysokości 243 cm.

2. Wysokość linki ringo 243 cm obowiązuje dla wszystkich wyższych kategorii wiekowych oraz kategorii drużynowych

3. Kategoria:

- ID (dziewczęta i chłopcy) – zespoły 3 osobowe + 1 zawodnik rezerwy,
- IMS (dziewczęta i chłopcy) – zespoły 3 osobowe + 1 zawodnik rezerwy,

4. Zawody ringo rozgrywa się na otwartej przestrzeni na przenośnych boiskach ringo lub w hali z wykorzystaniem boisk do siatkówki i linek ringo. Podłoże boiska powinno zapewniać bezpieczeństwo zawodników, a linie boiska, stanowiące jego część, powinny kontrastować barwą z podłożem.

5. Linia oddzielająca od siebie dwa pola boiska ringo nazywana „Linią Pokoju” pod karą utraty punktu nie może być przekroczona w żadnym okresie gry ani na ziemi, ani w powietrzu przez żadnego z grających.

6. W zależności od rangi zawodów mecz ringo może być sędziowany przez jednego sędziego lub przez sędziego prowadzącego i dwóch sędziów pomocniczych (liniowych). Sędzia prowadzący podejmuje decyzje i ustala wynik końcowy. Sędzia pomocniczy sygnalizuje naruszenie końcowej linii boiska (taśmy) oraz „aut”.

7. Zawodnicy zajmują pole według losowania bezpośrednio przed meczem. Zawodnik wygrywający losowanie wybiera stronę boiska i serwuje jako pierwszy.

§ 4. SERWIS

1. Grę rozpoczyna serwis zza końcowej linii boiska, w granicach przedłużonych bocznych linii boiska. Dopiero po wyrzucie kółka zawodnik może wejść na własne boisko. Przekroczenie linii końcowej w czasie serwisu lub wtargnięcie jakąkolwiek częścią ciała poza przedłużenie linii bocznych powoduje utratę punktu.

2. Serwis następuje po komendzie sędziego prowadzącego, który pyta obie strony „gotów?” – z jednoczesnym uniesieniem ręki w górę. Po odpowiedzi obu stron „gotów?” – sędzia wydaje komendę ustną „start” bądź daje sygnał gwizdkiem i opuszcza rękę w dół.

3. W grze drużynowej, jeśli jedno z kółek doleciało do linii środka, a przeciwna strona drużyny nie wyrzuciła jeszcze kółka, traci ona punkt.

4. Pierwszy serwis wykonuje kapitan drużyny. Zmiana serwujących następuje co 3 punkty.

5. Jeśli po serwie kółko dotknie linki (siatki) z góry i upadnie na pole przeciwnika (sędzia sygnalizuje: „net”), serw powtarza się bez utraty punktu. Drugi kolejno „net” powoduje utratę punktu.

§ 5. LOT KÓŁKA

1. Lot kółka powinien być zbliżony do poziomu podłoża, albo też kółko może zbliżać się do boiska przeciwnika całym obwodem w płaszczyźnie czołowej. W żadnym momencie gry kółko nie może zbliżać się do pozycji pionowej patrząc wzdłuż toru jego lotu. Przerwanie gry przez sędziego prowadzącego komendą „Pion!” i utrata punktu przez rzucającego następuje jednomyślną decyzją sędziego prowadzącego i pomocniczego. Przy różnicy zdań punktu nie zalicza się żadnej ze stron.

2. Obracanie się kółka wokół pionowej lub poziomej osi jego lotu o 180° (półobrót) lub więcej (koziołek) powoduje utratę punktu. Jednakże kółko, które dotknęło w grze góry linki (siatki) i spadło na boisko przeciwnika koziołkując – powoduje zdobycie punktu.

3. Kółko może „falować” w locie, jednakże oscylacja jego lotu nie może zbliżać się ani przekraczać 90 stopni w stosunku do podłoża patrząc wzdłuż toru jego lotu.

4. Kółko trzeba wyrzucić z rotacją w dowolnym kierunku. Pchnięcie kółka bez rotacji powoduje utratę punktu.

§ 6. RZUT KÓŁKA

1. W czasie rzutu przynajmniej jedna stopa lub jej część winna dotykać podłoża. Oderwanie obu stóp w czasie rzutu powoduje utratę punktu.

2. Rzut może być wykonany z miejsca, albo w czasie dozwolonych kroków hamowania, jeśli w momencie rzutu jedna stopa dotyka podłoża.

3. Technika rzutu jest dowolna, jednakże rzut rozpoczęty – musi być kontynuowany w tym samym kierunku. Zatrzymanie ruchu albo zmiana kierunku rzutu w czasie jego wykonywania („zwód”), powoduje utratę punktu.

§ 7. CHWYT KÓŁKA

1. Kółko należy chwycić tylko jedną ręką i tą samą ręką trzeba odrzucić.

2. Kółko wypadające z ręki przy pierwszym chwycie – wolno chwycić drugi raz tą samą ręką. Partner ma prawo chwycić takie kółko dowolną ręką, jako rozpoczynający chwytanie. Dwaj partnerzy mogą też chwycić kółko jednocześnie, jednakże odrzucić je może tylko jeden z nich.

3. Kółko winno być chwycone choćby jednym palcem. Wpadnięcie kółka poza wszystkie palce na nadgarstek lub przedramię powoduje utratę punktu.

§ 8. CZAS TRZYMANIA KÓŁKA

1. Schwyte kółko powinno być odrzucone natychmiast. Celowe przetrzymywanie kółka sędzia sygnalizuje gwizdkiem lub komendą „stop” i karze utratą punktu.

2. W grach wieloosobowych w przypadku celowego przetrzymywania kółka ringo, sędzia sygnalizuje gwizdkiem lub komendą „stop” i karze stronę (drużynę) utratą punktu. Wznawia grę „serwisem” bez rozgrywania drugiego kółka.

§ 9. ZMIANA PÓL

Po uzyskaniu przez jedną ze stron ośmiu punktów następuje zmiana pól boiska dla wyrównania szans z uwagi na oświetlenie i wiatr.

§ 10. KONTAKT Z KÓŁKIEM

1. Kółkiem trzymany w dłoni nie wolno dotknąć własnego ciała (poza przedramieniem chwytającej ręki), ciała partnera, ziemi, linki ringo (siatki), ani też przełożyć ręki nad linką lub siatką.

2. Zmiana chwytu kółka nie może nastąpić przy utracie kontaktu ręki z kółkiem.

§ 11. ROZSTAWIENIE NA BOISKU

Rozstawienie zawodników na boisku jest dowolne, a każdy rozgrywa swe rzuty sam, bez podawania partnerom. Celowe podbijanie kółka pod pozorem „upuszczenia” powoduje utratę punktu. Chwyt i rzut następować może także spoza boiska, jednakże kółko winno przelecieć nad linką ringo w granicach boiska wyznaczonego antenkami. Nie wypełnienie tego warunku powoduje utratę punktu.

§ 12. KROKI NA BOISKU

1. Przy chwycie kółka w miejscu lub po zatrzymaniu się wolno oderwać stopę od podłoża bez prawa jej postawienia przed odrzuceniem kółka.

2. Od pierwszego dotknięcia kółka przy chwytaniu nie wolno nabierać szybkości ani celowo zbliżać się do boiska przeciwnika pod pozorem „kroków hamowania” – pod karą utraty punktu. W kierunku boiska przeciwnika wolno wykonać jedynie 2 kroki rzeczywistego hamowania, to jest 3 kontakty stóp z podłożem.

3. W kierunku równoległym do linii środkowej lub przy oddalaniu się od niej – wolno od pierwszego dotknięcia chwytanego kółka wykonać dowolną ilość kroków hamowania, a następnie – bez zyskiwania terenu wykonać obrót w kierunku boiska przeciwnika z prawem oderwania dowolnej stopy przy rzucie.

4. Przy chwycie kółka w powietrzu i lądowaniu przewrotem przez bark, wolno wstać na obie nogi (2 kontakty) oderwać dowolną stopę przed odrzuceniem kółka. Jeśli przewrót nastąpił przy oddalaniu się od linii środkowej – po powstaniu na obie nogi wolno wykonać obrót w kierunku boiska przeciwnika bez zyskiwania terenu – i oderwać dowolną stopę do rzutu.

5. Przesuwanie stopy lub stóp po podłożu (komenda sędziowska: „suwanie”) powoduje utratę punktu.

§ 13. LICZENIE PUNKTÓW

1. Sędzia prowadzący obowiązany jest podawać głośno wynik po zdobyciu każdego kolejnego punktu i wskazywać ręką stronę prowadzącą.

2. Zawodnicy mogą zgłaszać poprawkę co do stanu meczu wyłącznie odnośnie ostatniego ogłoszonego wyniku.

§ 14. KLASYFIKACJA ZAWODNIKÓW

1. Klasyfikacja zawodników (drużyn) w zawodach ringo ustalana jest kolejno według:

1. liczby zwycięstw,

2. wyniku bezpośredniego pojedynku zainteresowanych przy równej liczbie zwycięstw,

3. przy trzech lub więcej zawodnikach (drużynach) o tej samej liczbie zwycięstw – decyduje większa liczba zwycięstw pomiędzy zainteresowanymi, a przy równości zwycięstw – różnica punktów zdobytych i utraconych,

4. przy równości tej różnicy punktów – decyduje większa liczba punktów zdobytych,

5. przy tej samej liczbie punktów zdobytych przez zainteresowanych decyduje większa liczba punktów zdobytych do utraconych w danej serii spotkań,

6. przy równej różnicy punktów decyduje większa liczba punktów zdobytych w całej serii spotkań,

7. przy także i tej równości – o zdobytym miejscu decyduje ponowny bezpośredni pojedynek wszystkich zainteresowanych.

§ 15. UPRAWNIENIA SĘDZIEGO

Sędzia ma prawo ukarać żółtą kartką zawodnika za nieodpowiednie zachowanie się podczas gry (m.in. za używanie wulgarnych słów i gestów lub inne przejawy agresji). Ponowna kara dla tego samego zawodnika podczas tych samych zawodów oznacza dyskwalifikację, tj. wykluczenie z gry.

REGULAMIN TURNIEJU PIŁKI NOŻNEJ
O PUCHAR DYREKTORA SZKOŁY PODSTAWOWEJ
W TYLAWIE

- 1. Organizatorzy:** Dyrektor Szkoły Podstawowej w Tylawie.
- 2. Termin rozegrania turnieju:** wrzesień 2019 r., początek godz. 9⁰⁰
- 3. Miejsce rozgrywania turnieju:** Kompleks boisk sportowych „Orlik” w Tylawie
- 4. Celem turnieju jest:**
 - a) popularyzacja piłki nożnej jako formy rekreacji ruchowej;
 - b) zachęcenie uczniów do spędzenia aktywnie wolnego czasu poprzez zabawę i rywalizację;
 - c) wypełnienie wolnego czasu dla dzieci i młodzieży poprzez aktywny udział w rozgrywkach sportowych.
- 5. Zasady rozgrywek:**
 - a) zespół liczy 5 zawodników + bramkarz;
 - b) czas gry 2×10 minut ze zmianą stron;
 - c) w meczach turnieju piłki nożnej na Orliku za grę zgodną z przepisami odpowiada sędzia.
- 6. Przepisy gry odmienne od obowiązujących:**
 - a) nie obowiązuje przepis o spalonym;
 - b) zmiany zawodników odbywają się systemem hokejowym;
 - c) nowy zawodnik może wejść na plac gry dopiero po opuszczeniu go przez zawodnika schodzącego;
 - d) rzut z autu jest rzutem wolnym pośrednim, wykonywany jest nogą, piłka stojąca, ustawiona na lub przed linią boczną boiska, ale nie dalej niż 0,5 m od niej;
 - e) grę z autu zawodnik musi wznowić nie później niż po upływie 5 sekund, gdy piłka znajduje się ustawiona do wznowienia gry.

7. Postanowienia końcowe:

- a) zawodnicy odpowiadają materialnie za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania boiska do gry niezgodnie z regulaminem;
- b) organizatorzy turnieju nie biorą odpowiedzialności za wszelkie urazy i kontuzje zawodników powstałe w trakcie turnieju;
- c) organizatorzy nie odpowiadają za rzeczy zagubione podczas zawodów;
- d) organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany regulaminu. W przypadku istotnych zmian zobowiązują się do powiadomienia zawodników o zmianach w regulaminie;
- e) wszyscy uczestnicy zobowiązani są zapoznać się z niniejszym regulaminem i przestrzegać go podczas rozgrywek. Zgłoszenie zespołu – drużyny do rozgrywek jednoznaczne jest z akceptacją tego regulaminu;
- f) organizator w trakcie turnieju zapewnia sędziego.

8. Nagrody:

- a) drużyny za zajęcie I-III miejsca otrzymają puchary oraz dyplomy;
- b) drużyny za zajęcie IV-VIII miejsca otrzymają pamiątkowe dyplomy.

Zawody zaliczane do Gminnej Ligi Sportowej Szkół Podstawowych Gminy Dukla.