

# ZŠ HRANOVNICA

## Hornádske hry 20. ročník PROPOZÍCIE

- Organizátor:** ZŠ Hranovnica
- Termín:** 16. júna 2023 /piatok/
- Čas:** 8,<sup>00</sup> hod. – zraz účastníkov  
9,<sup>00</sup> hod. – slávnostné otvorenie Hornádskeho hier  
9,<sup>30</sup> hod. – začiatok súťaží.
- Miesto súťaží:** športový areál školy, požiarňický areál Lúčka
- Riaditeľ súťaží:** Mgr. Peter Sklenka
- Účastníci:** žiaci a žiačky základných škôl: ZŠ Hranovnica, ZŠ s MŠ Spišské Bystré, ZŠ s MŠ Liptovská Teplička, ZŠ s MŠ Vikartovce,
- Prezentácia:** Priamo na mieste konania jednotlivých súťaží.
- Prihlášky:** Zasielajú školy **v elektronickej podobe na prihláške, ktorá je v prílohe** na email usporiadateľskej školy **[zastupca@zshranovnica.sk](mailto:zastupca@zshranovnica.sk)** najneskôr do **1.06. 2023 (vrátane)**.
- Disciplíny:** *atletika:*  
žiačky: beh 1000 m, cezpoľný beh /cca 3000 m/, skok z miesta, prekážkový beh/cca 2x800 m./  
žiaci: beh 1000 m, cezpoľný beh /cca 3000 m/, skok z miesta, prekážkový beh /cca 2 x 800m/,  
V jednej disciplíne môžu súťažiť najviac 3 pretekári príslušnej školy. Jeden pretekár môže štartovať najviac v dvoch atletických disciplínach.
- Abeceda futbalistu**  
Súťaž vo futbalovom žongľovaní akoukoľvek časťou tela (ľavá noha, pravá noha, hlava, ramená). Disciplína je len jedna, žongľuje sa pokiaľ súťažiacemu lopta nespadne, max. však 1 hod. Výsledkom je celkový počet úderov do lopty.
- Rope skipping**  
Lubovoľné skákanie cez krátke švihadlo (ľavou nohou, pravou nohou, znožmo, na striedačku, s medziskokom aj bez neho). Disciplína je len jedna, skáče sa dovtedy pokiaľ súťažiaci nepokazí skok max. však 1 hod. Výsledkom je celkový počet skokov.

### Športové hry:

#### Malý futbal /chlapci/

**športovisko:** ihrisko s betónovým povrchom - areál školy.

Počet hráčov 4 + 1, družstvo tvorí max.10 hráčov, hrací čas 2x10 min. Hrá sa podľa pravidiel malého futbalu SFZ.

System – každý s každým, o víťazovi rozhodnú: 1. body, 2. vzájomný zápas, 2. rozdiel strelených a obdržaných gólov, 3. väčší počet strelených gólov, 4. podiel gólov. 5. penaltový rozstrel.

#### Vybíjaná

**športovisko:** ihrisko s betónovým povrchom - areál školy.

Družstvo tvorí maximálne 10 dievčat narodených 1.1.2008 a mladšie. Hrá sa podľa platných pravidiel vybíjanej. System každý s každým. O víťazovi rozhodnú: 1. body, 2. vzájomný zápas, 3. skóre.

- Zabezpečenie:** K dispozícii bude nápoj pre žiakov a obed /kotlíkový guláš/. Lístky na občerstvenie si vyzdvihnú príslušní vedúci škôl v kancelárii pretekov.
- Hodnotenie:**
- | <u>Atletika:</u>     | <u>Športové hry</u>  |
|----------------------|----------------------|
| 1. miesto – 16 bodov | 1. miesto – 24 bodov |
| 2. miesto – 12 b.    | 2. miesto – 18 bodov |
| 3. miesto – 9 b.     | 3. miesto – 14 bodov |
| 4. miesto – 7 b.     | 4. miesto – 11 bodov |
| 5. miesto – 6 b.     |                      |
| 6. miesto – 5 b.     |                      |
| 7. miesto – 4 b.     |                      |
| 8. miesto – 3 b.     |                      |
| 9. miesto – 2 b.     |                      |
| 10. miesto – 1b.     |                      |
- Ceny:** Víťazom Hornádskeho pohára a držiteľom putovného pohára sa stane škola, ktorá získa spolu najväčší počet bodov. V atletických disciplínach jednotlivci umiestnení na prvých troch miestach obdržia medaily a diplomy, v športových hrách, družstvá umiestnené na prvých troch miestach obdržia medaily a diplomy. Školy umiestnené na prvých troch miestach obdržia poháre a diplomy za celkové umiestnenie. Škola s najvyšším počtom dosiahnutých bodov v súčte jednotlivých disciplín obdrží „PUTOVNÝ POHÁR“
- Kancelária pretekov:** Bude otvorená od 8.00 hod na dolnej hlavnej chodbe do ukončenia pretekov. Zrušenie pôvodnej prihlášky možno urobiť elektronicky, najneskôr 7 dní pred konaním pretekov. Po tomto termíne sa automaticky ukončí úprava prihlášok.
- Protesty:** Písomne do 15 minút po skončení disciplíny alebo súťaže s vkladom **50 €** u riaditeľa súťaže. V prípade neopodstatneného protestu sa vklad nevracia.
- Štartové čísla:** Každý pretekár bude mať štartové číslo pripevnené pevne, na prednej časti tela. Vedúci družstiev preberú štartové čísla v kancelárii pretekov počas prezentácie školy.
- Zvolávateľňa:** Prezentácia školy končí 15 min. pred začiatkom slávnostného nástupu. Po skončení jednotlivých disciplín sú žiaci povinní opustiť plochu školského športového areálu a zdržiavať sa vo vymedzenom priestore na tom určenom.
- Rozcvičovanie:** Pretekári sa počas jednotlivých pretekov môžu rozcvičovať v priestore pred základnou školou.
- Šatne:** Budú k dispozícii v ZŠ Hranovnica školské triedy na dolnej hlavnej chodbe vyčlenené pre každú školu zvlášť. Kľúče si vyzdvihnú vedúci jednotlivých družstiev v „KANCELÁRII PRETEKOV“ Za odložené veci usporiadateľ neručí.
- Výsledky:** Zverejní usporiadateľ hneď po skončení podujatia na hlavnej vývesnej tabuly.
- Zdravotná služba:** Bude sa nachádzať v priestoroch kancelárie pretekov.
- Vyhodnotenie:** Uskutoční sa po posledných pretekoch v priestoroch asfaltového ihriska, kde sa bude konať slávnostný nástup

### Technické ustanovenia:

- a/ Každý pretekár bude mať pridelené štartové číslo, ktoré počas súťaženia musí mať pevne pripevnené na prednej časti tela,
- b/ Organizátor si vyhradzuje právo zmeniť časový rozpis podľa počtu prihlásených pretekárov,
- c/ Po uzatvorení prihlášok znamená každé nenastúpenie na štart znamená vylúčenie pretekára z ďalších súťaží.
- d/ Ak je pretekár súčasne prihlásený na niekoľko súťaží v poli, ktoré sa uskutočňujú súčasne, môže príslušný vedúci rozhodca povoliť tomuto pretekárovi v súčasne konanom súťažnom kole alebo pre každý pokus v skoku z miesta, vykonať tento pokus mimo poradia, ktoré sa určilo pred začiatkom súťaže. Ak však pretekár následne nie je k príslušnému pokusu prítomný, považuje sa to za vynechaný pokus.

### Záverečné ustanovenia:

- a/ Každý štartuje na vlastnú zodpovednosť
- b/ Usporiadateľ pretekov si vyhradzuje právo na zmenu časového programu, má právo nepovoliť štart pretekára, ak by mal jeho štart vplyv na technické usporiadanie pretekov.

### Poznámka:

Za zdravotný stav pretekárov zodpovedá vysielajúca škola, prípadné poistenie je na rozhodnutí a plnej v kompetencii vysielajúcej školy. **Každý pretekár je povinný si priniesť preukaz poistenca!** Jednotliví vedúci družstiev sa riadia podľa platných bezpečnostných predpisov pre rezort školstva.

**Používané skratky:** V štartovej a výsledkovej listine sa budú používať nasledovné štandardné skratky a symboly:

- DNS – nenastúpil na súťaž
- DNF – nedokončil súťaž
- NM – nemal žiaden vydarený pokus
- DQ – vylúčenie z pretekov – diskvalifikácia
- r – odstúpil zo súťaže
- Q – postupujúci do ďalšieho kola súťaže na základe umiestnenia

## Časový harmonogram

- 8.00 hod. - zraz účastníkov, prezentácia  
 9.00 hod. - slávnostné otvorenie  
 9.30 hod. - začiatok súťaží  
 Od 11.30 hod. – obed reštaurácia „DELTA“  
 13.30 - vyhodnotenie, odovzdávanie cien, záver

<b>Časový rozpis jednotlivých súťaží</b>			
<b>disciplína</b>	<b>kategória</b>	<b>Čas</b>	<b>miesto</b>
<b>Atletika :</b>			
1000 m.	dievčatá	09.30 - 10.00	školský areál
	chlapci	10.00 - 10.30	školský areál
Cezpoľný Beh	dievčatá	10.30 - 11.00	školský areál - Lúčka
	chlapci	11.00 - 11.30	školský areál - Lúčka
<b>Diaľka :</b>			
	dievčatá	10.00 - 10.30	školský areál
	chlapci	10.30 - 11.00	školský areál
	finále		
	dievčatá	11.00-11.30	školský areál
	chlapci	11.30-12.00	
Prekážkový beh	dievčatá	11.30 - 12.00	školský areál
	chlapci		
<b>Abeceda Futbalistu</b>	dievčatá	10.00 - 11.00	školský areál
	chlapci		školský areál
<b>Preskok cez Švihadlo</b>	dievčatá	10.00 - 11.00	školský areál
	chlapci		
<b>Športové hry :</b>			
<b>Vybíjaná</b>	dievčatá	od. 9.30	školský areál - asfaltové ihrisko
<b>Malý futbal</b>	chlapci	od 10.00	školský areál - asfaltové ihrisko

Poradie zápasov:

### Futbal:

- 9:30 1. zápas 1-2  
 9:50 2. zápas 3-4  
 10: 20 3. zápas 1-3  
 10:40 4. zápas 4-2  
 11 10 5. zápas 1-4  
 11:30 6. zápas 2-3

### Vybíjaná:

- 9:30 1. zápas 1-2  
 9:50 2. zápas 3-4  
 10:20 3. zápas 1-3  
 10:40 4. zápas 4-2  
 11:10 5. zápas 1-4  
 11:30 6. zápas 2-3

## Hornádske hry - výber z pravidiel

### Atletika

#### Cezpoľný beh

- beží sa po vyznačenej trati; po trávnom teréne, poľnej ceste, vedie do mierneho kopca, po rovine a späť;
- pretekári absolvujú jeden beh;
- pretekári štartujú hromadne, z polovysokého štartu;
- dĺžka trate je cca 3000 m.
- povely: na miesta – pozor – štart /zvukovým signálom – píšťalkou/.

#### Skok z miesta

- dráha pre skok z miesta je asfaltová,
- každý pretekár má 2 pokusy, pred súťažou jeden pokus na vyskúšanie,
- prví šiesti postupujú do finále / 1. pokus
- pri zhode výkonov pretekárov sa určí poradie podľa druhého pokusu,  
**pretekár musí**
- začať skok až na znamenie rozhodcu,  
**pretekár nesmie**
- prešliapnuť – stúpiť na plochu za odrazovú dosku, /prípadne čiaru/ (porušenie týchto pravidiel znamená – neplatný pokus).

#### Beh na D - 1000m/ 7 x 143/, CH - 1000m /7 x 143m/

- beží sa po vyznačenej dráhe, ktorá je asfaltová,
- beží sa 7 kôl, pričom jedno kolo má 143 metrov,
- pretekári absolvujú jeden beh;
- pretekári štartujú po 3 pretekároch, z polovysokého štartu
- povely: na miesta – pozor – štart /zvukovým signálom – píšťalkou/.

#### Prekážkový beh

- beží sa po vyznačenej trati; po trávnom teréne, vedie do mierneho kopca, a späť;
- pretekári absolvujú dva behy;
- pretekári štartujú hromadne, z polovysokého štartu;
- Štartuje sa hromadným štartom, potom už jednotlivo predávaním štafety. Prvý vybieha na trať chlapec, ktorý odovzdáva štafetu dievčaťu a tá znova chlapcovi a ten znova dievčaťu.
- dĺžka trate je cca 800 m.
- na trati sa nachádza 7 prekážok, ktoré musia súťažiaci zdolať,
- povely: na miesta – pozor – štart /zvukovým signálom – píšťalkou/.

#### Abeceda futbalistu

- súťaž vo futbalovom žonglovaní akoukoľvek časťou tela (ľavá noha, pravá noha, hlava, ramená). Disciplína je len jedna, žongluje sa, pokiaľ súťažiacemu lopta nespadne, max. však 1 hodinu. Výsledkom je celkový počet úderov do lopty. Každý pretekár má 2 pokusy.

#### Rope skipping /skákanie cez švihadlo/

- ľubovoľné skákanie cez krátke švihadlo (ľavou nohou, pravou nohou, znožmo, na striedačku, s medziskokom aj bez neho). Disciplína je len jedna, max. limit skákania je 1 hodina. Každý pretekár má 2 pokusy.

# Športové hry

## *Vybíjaná*

### Základné pravidlá

#### Hlavný rozhodca

Hru riadi hlavný rozhodca z vyvýšeného miesta pri stredovej čiare mimo ihriska oproti časomeračovi s ukazovateľom skóre. Určuje vybitých hráčov, sleduje prešľapy na stredovej čiare povoľuje striedanie, počíta dotyky hráčov s loptou pri prihrávkach.

#### Postranní rozhodcovia, časomerač

Hlavnému rozhodcovi pomáhajú dvaja postranní rozhodcovia umiestnení po diagonále v rohoch ihriska a časomerač, ktorý robí aj zápis. Každý z postranných rozhodcov sleduje prešľapy na jednej zadnej a jednej bočnej čiare, signalizuje vybitie či prešľap píšťalkou. Časomerač obsluhuje ukazovateľ skóre tak, že druhý polčas začne za stavu 0:0 a výsledok zápasu udá súčtov dvoch polčasov.

#### Hrací čas

Stretnutie pozostáva z dvoch polčasov, z ktorých každý trvá sedem minút. Pred každým polčasom kapitáni vzpaženou rukou signalizujú hlavnému rozhodcovi pripravenosť ich družstva. Časomerač si zapíše ich čísla a vzpaženou rukou dá hlavnému rozhodcovi znamenie, že časomiera je pripravená. Medzi polčasmi je trojminútová prestávka. Druhý polčas sa začína opäť s plným počtom hráčov. Ak je družstvo vybité pred časovým limitom, polčas alebo zápas sa končí vybitím posledného hráča (kapitána). Časomerač zapíše do zápisu skrátený hrací čas polčasu.

#### Otvorenie

Družstvá nastúpia na útočné volejbalové čiary a pozdravia sa. Kapitáni s rozhodcom žrebujú o loptu a stranu. Po výmene strán v polčase loptu dostane družstvo, ktoré ju nezískalo žrebom na začiatku hry.

#### Postavenie hráčov

Na ihrisko nastupuje 10 hráčov, z toho jeden kapitán. Deväť hráčov obsadí podľa vyžrebovania svoje pole. Do zázemia ide kapitán a do hry sa vracia ako posledný po vybití všetkých spoluhráčov. Do zázemia môže ísť aj jeden z hráčov - pomocník, ktorý sa vráti do poľa hneď po vybití prvého spoluhráča

#### Priebeh stretnutia

Hra sa začína hvizdom rozhodcu tak, že kapitán spoza zadnej čiary prihrá loptu svojim spoluhráčom v poli. Loptu môžu súper i chytať, lebo táto lopta nevybija (nenabitá lopta). Takto sa hra začína po každom vybití. Po prvom prehode už môže hocikto z poľa či zázemia vybiť, ak má "nabitú". Po vybití hráča ktokoľvek bez prešľapu dopraví loptu jeho kapitánovi a vybitý hráč urýchlene bez prešľapu prejde do svojho zázemia. Po vybití všetkých spoluhráčov rozohráva hráč, ktorý nahradí kapitána, prehodom lopty spoza zadnej čiary do poľa kapitánovi. Pri priestupkoch sa začína na hvizd rozhodcu od hociktorého hráča, ktorý je najbližšie k miestu priestupku. Hráči sa nesmú žiadnou časťou tela dotknúť súperovho poľa či zázemia. Smú však loptu "loviť" zo súperovho ihriska, ak je vo vzduchu. Nesmú loptu vziať či vyraziť z rúk súpera. Pri súčasnom úchope lopty súpermi má loptu družstvo, v ktorého území bola pred úchopom. Lopta odrazená od zeme, steny, konštrukcie či rozhodcu patrí tomu, kto sa jej dovoleným spôsobom zmocní.

#### Nabitie, vybitie

Lopta je "nabitá", ak ju hráč získal v hre prihrávkou alebo odrazom od ktoréhokoľvek hráča bez toho, aby sa lopta dotkla zeme, steny, konštrukcie či rozhodcu. Hráč je vybitý, ak ho priamo zasiahne "nabitá" lopta h o d e n á súperom (nie lopta odrazená od zeme či spoluhráča) a potom spadne na zem. Hráč je vybitý aj vtedy, ak sa uhne pred "nabitou" loptou prešľapom mimo vlastného poľa. Za vybitie rozhodca posúdi priamy zásah tela, pri ktorom lopta zmení smer letu. Ak loptu, ktorá zasiahla vybíjaného hráča chytí on sám alebo ktorýkoľvek iný spoluhráč či súper, zachraňuje ho od vybitia a sám môže hneď hrať. Ak však lopta spoluhráčovi, ktorý zachraňuje, spadne na zem, nezachránil ho, ale sám nie je vybitý. Vždy je vybitý len prvý hráč.

### Mŕtva lopta

Lopta je mŕtva od chvíle, keď zapískal rozhodca pri nejakej chybe alebo priestupku, až do chvíle, keď zapísknutím dá pokyn na pokračovanie v hre. Pri mŕtvej lopte sa hráči s loptou môžu voľne pohybovať po svojom území. Mŕtva lopta je nenabitá.

### Tri sekundy, tri kroky, tri dotyky

Hráč môže loptu držať najviac tri sekundy. S loptou môže urobiť v poli či v zázemí najviac tri kroky alebo sa pohybovať driblingom. Len v poli alebo len v zázemí sa lopty môžu dotknúť najviac traja hráči (dve prihrávky), potom musí letieť lopta z poľa do zázemia alebo opačne.

### Koniec stretnutia

Stretnutie sa končí hvizdom časomerača. Výsledok stretnutia sa udáva pomerom celkového počtu vybitých hráčov z oboch polčasov. Víťazí družstvo, ktoré vybilo viac hráčov súpera. V prípade rovnakého počtu vybitých hráčov na oboch stranách sa stretnutie končí remízou. Ak niektoré družstvo nenastúpi so všetkými hráčmi, chýbajúci sa počítajú za vybitých, a to v každom polčase. Po ukončení stretnutia družstvá nastúpia na útočné volejbalové čiary, rozhodca oznámi výsledok a súper si podajú ruky.

## PORUŠENIE PRAVIDIEL, TRESTY

### Priestupky

Rozhodca raz zapíska a stratou lopty potrestá priestupky:

- nedovolené striedanie,
- prešľap čiary,
- dotyk súpera, súperovho ihriska a lopty ležiacej v súperovom ihrisku ktoroukoľvek časťou tela,
- vytrhnutie, vyrazenie lopty súperovi z rúk,
- súčasný úchop lopty v súperovom ihrisku,
- držanie lopty štyri sekundy,
- štyri kroky s loptou,
- dotyk lopty štyrmi hráčmi v poli alebo zázemí (tri prihrávky),
- nesprávne zahratie kapitánom po vybití jeho spoluhráča,
- pasívna hra bez snahy vybíjať (snaha o udržanie výsledku).

### Chyby

Rozhodca dvakrát zapíska a za vybitého označí hráča, ktorý:

- bol priamo zasiahnutý "nabitou" loptou

## *Malý futbal*

### **Základné pravidlá**

- Hrací čas je 2 x 10 minút bez prestávky (iba sa vymenia strany),
- Hrá sa systém 4 + 1,
- Striedanie sa realizuje letmo (ako na hokeji),
- Hracia obuv voľná (bez použitia kopačiek),
- Chrániče nie sú povinné,
- Mužstvá musia mať minimálne vrchnú časť oblečenia v rovnakej farbe. Dresy musia byť označené číslami,
- Rozhodcovia sú určené usporiadateľskou školou,
- Pravidlá vychádzajú z veľkého futbalu s jediným rozdielom, že neexistuje ofsajd,
- Šmýkačka, ktorá končí kontaktom s hráčom je „Z A K Á Z A N Á“
- Pri priamom a nepriamom kope je múr vo vzdialenosti 5 metrov,
- Penalta sa kope vo vzdialenosti 7 metrov,

**V prípade červenej karty je mužstvo oslabené na 2 minúty. Vylúčený hráč sa už v danom zápase nesmie vrátiť na ihrisko. O treste v ďalších zápasoch rozhodne rozhodca.**