



Apstiprināts
Latvijas Olimpiskā komiteja

Žoržs Tikmers

NOLIKUMS

Tautas bumba

1. Mērķis

Noskaidrot projekta "Sporto visa klase" klašu komandu meistarību spēlē "Tautas bumba".

2. Norises laiks un vieta

2015. gada 13. marts, Zemgales Olimpiskajā centrā, Jelgava, Kronvalda iela 24.

3. Organizatori

Jelgavas sporta servisa centrs un Jelgavas 4. vidusskola, sporta skolotāja Nataļja Gorškova, tālrunis 29728665, e-pasts nataly1208@inbox.lv, sadarbībā ar Latvijas Olimpisko komiteju.

4. Dalībnieki

Projektā "Sporto visa klase" iesaistīto 6 izglītības iestāžu 3. klases skolēni: Daugavpils 3. vidusskola - 3.b klase, Jelgavas 4. vidusskola - 3.c klase, Liepājas 8. vidusskola - 3.a klase, Rīgas Hanzas vidusskola - 3.a klase, Valmieras Pārgaujas sākumskola - 3.d klase, Ventspils 4. vidusskola - 3.b klase.

5. Pieteikumi

Pieteikumi jāiesniedz elektroniski, nosūtot uz e-pastu nataly1208@inbox.lv, maija.actina@sports.jelgava.lv, līdz 2015. gada 9. martam (pielikumā veidlapa).

6. Vērtēšana

1. vieta - 6 punkti, 2. vieta - 5 punkti utt, 6. vieta - 1 punkts.
Sacensību kopvērtējumā uzvar klase ar lielāko punktu skaitu.

7. Apbalvošana

Visas komandas tiks apbalvotas ar diplomiem.
Katrs dalībnieks saņems pārsteiguma balvu.

8. Finansiālais nodrošinājums

Izdevumus, kas saistīti ar pasākuma "Draudzības stafetes" organizēšanu, komandu un dalībnieku apbalvošanu un dalībnieku ēdināšanas izdevumus sedz Latvijas Olimpiskā komiteja sadarbībā ar Jelgavas pašvaldību un Jelgavas 4. vidusskolu.

Ceļa izdevumus dalībnieku nokļūšanai sacensību norises vietā sedz projektā iesaistītā izglītības iestāde sadarbībā ar attiecīgo pašvaldību.

TAUTAS BUMBA

SARĪKOŠANAS KĀRTĪBA

- Tiek organizēts apļa turnīrs visām 6 (sešām) projektā iesaistītām klasēm.
- Spēle notiek 2 puslaikos:
 - 1.puslaikā spēlē meitenes (8 laukumā + kapteinis);
 - 2.puslaikā spēlē zēni (8 laukumā + kapteinis);
- Sporta skolotājs ir atbildīgs, lai katrs skolēns piedalītos vismaz 2 spēlēs.
- Spēle var noslēgties arī neizšķirti.
- Par uzvaru komanda iegūst 3 punktus, par neizšķirtu 2 punktus, par zaudējumu 1 punktu.

SPĒLES NOTEIKUMI

Spēles ilgums - 2 x 5 min., laukums - 9 x 18 m. Spēlē ar volejbola bumbu.

1. Spēles laikā, blakus savas komandas laukumam (1,5 m attālumā no laukuma līnijas), drīkst atrasties tikai viens komandas pārstāvis. Rezerves spēlētāji sēž uz rezervistu sola.
2. Komandas pārstāvis piesaka galvenajam tiesnesim maiņas un spēles pārtraukumus. Skolotājs katrā puslaikā drīkst pieprasīt vienu - 20 sekunžu pārtraukumu. Pārtraukumu var pieteikt, kad bumba atrodas ārpus spēles, vai pie komandas, kuras pārstāvis vēlas pieteikt pārtraukumu. Spēlētāju un kapteiņu maiņu drīkst izdarīt pārtraukumā.
3. Spēli sāk ar kapteiņa pārmetienu savai komandai.
4. Dalībniekiem, kuriem trāpa ar bumbu, jāatstāj laukums (aizliegts šķērsot pretinieku laukumu). Kapteinim un palīgiem /izsistie dalībnieki/ ir aizliegts, skrienot pēc bumbas, šķērsot sānu un gala laukuma līnijas un mest bumbu no sānu līnijas. Izsistie dalībnieki drīkst mest un izsist pretinieka komandas dalībniekus.
5. Ieskaista tikai tiešu trāpījumu (pēc bumbas atlēciena no grīdas vai no cita spēlētāja trāpījums neskaitās).
6. Ja spēlētājs, kurš atrodas laukumā, pārtver bumbu lidojumā, tad viņš var pats mest bumbu, atdot to savas komandas biedram vai kapteinim.
7. Spēlētāji, izpildot metienu, nedrīkst pārkāpt vai uzkāpt uz laukuma robežlīnijas. Šī pārkāpuma gadījumā bumba nododama pretiniekam, bet ja šādā metienā ir trāpīts pretiniekam, tas neskaitās izsists. Ja izvairoties no pretinieka trāpījuma vai notverot spēcīgu pretinieka metienu spēlētājs pārkāpj laukuma līniju, tad viņš ir izsists.
9. Ja ņemot bumbu, spēlētājs to izlaiž no rokām trāpījums skaitās jebkurā gadījumā, izņemot, ja spēlētājs atkārtoti to noķer pirms bumba skārusi citu spēlētāju vai grīdu.
10. Ja bumba nokrīt ārpus laukuma, tad līdz iedomātajam viduslīnijas pagarinājumam to drīkst ņemt tikai tās komandas kapteinis un viņa palīgi, kura pusē bumba atrodas.
11. Ja komanda novilcina metienu vai saspēlējas, nemēģinot trāpīt pretiniekam, bumbu atdot pretinieka komandai (to izšķir vecākais tiesnesis). Atļauts izdarīt 2 saspēles starp kapteini un komandu, pēc kurām jāseko metienam pa pretinieka komandas spēlētāju.
12. Kad visi laukuma spēlētāji ir izsisti, laukumā iet kapteinis un viņam tiek atdota bumba. Šajā brīdī laiks netiek apturēts un spēle netiek pārtraukta.
13. Spēles puslaiks beidzas, ja tiek izsists kapteinis vai ir pagājušas 5 (piecas) minūtes.

14. Uzvar komanda, kura abos puslaikos kopā izsitusi no spēles vairāk pretinieka komandas spēlētājus.

15. Par uzvaru komanda iegūst 3 punktus; par neizšķirtu - 2 punktus; par zaudējumu - 1 punktu; par neierašanos uz spēli (atteikšanās turpināt spēli) vai par sodu komanda saņem 0 punktu.

16. Ja kāds no komandas (laukuma spēlētājs, kapteinis, rezervists, skolotājs vai cita ar komandu saistīta persona) spēles laikā uzvedas nesportiski, tiesnesis komandu soda, pieskaitot trāpījumu. Atkārtotu pārkāpumu gadījumā personu nesportiskas uzvedības dēļ, tiesnesis drīkst piešķirt zaudējumu puslaikā ar — 0 (nulle) punktu = W : 9.

17. Vienāda punktu skaita gadījumā augstāku vietu iegūst savstarpējas spēles uzvarētāja komanda, ja tā beigusies neizšķirti, priekšroka komandai, kurai labāka punktu starpība visās spēlēs.

Pedagogi

Nr.	Vārds	Uzvārds, mob.tel.nr.

Vecāki

Nr.	Vārds	Uzvārds

Klases audzinātājs _____ vārds/uzvārds
(paraksts)

Skolas direktors _____ vārds/uzvārds
(paraksts)