



PRZEPISY I PUNKTACJA

SPIS TREŚCI

I.	PRZEPISY.....	3
	przepisy ogólne	4
1.	przepisy konkurencji sprawnościowych	
1.1	bieg na 20 m.....	6
1.2	test zbierania piłek	7
1.3	rzut piłką tenisową	8
1.4	bieg wahadłowy	8
1.5	bieg 6 min	9
2.	przepisy mini gier drużynowych	
2.1	unihokey	10
2.2	mini piłka ręczna	10
2.3	mini piłka nożna	10
	schemat boiska do mini gier drużynowych.....	11
3.	przepisy gier paratenisowych	
3.1	rzucanka, na jedno pole serwisowe na wprost	12
3.2	rzucanka, na jedno pole serwisowe po przekątnej.....	12
3.3	rzucanka, na dwa pola serwisowe	13
3.4	rzucanka 2 piłkami, na jedno pole serwisowe na wprost	13
3.5	rzucanka 2 piłkami, na jedno pole serwisowe po przekątnej	14
3.6	wolejówka na jedno pole serwisowe na wprost	14
3.7	wolejówka na jedno pole serwisowe po przekątnej	15
	schematy boisk do gier paratenisowych	16
4.	przepisy gier tenisowych	
4.1	gra pojedyncza na jedno pole serwisowe na wprost, wariant zwykły	18
4.2	gra pojedyncza na jedno pole serwisowe po przekątnej, wariant zwykły	18
4.3	gra pojedyncza na jedno pole serwisowe + korytarz na wprost, wariant z uderzeniem kontrolnym	19
4.4	gra pojedyncza na jedno pole serwisowe + korytarz po przekątnej, wariant z uderzeniem kontrolnym	19
4.5	gra pojedyncza na dwa pola serwisowe, wariant zwykły	20
4.6	gra pojedyncza na dwa pola serwisowe, wariant z uderzeniem kontrolnym	20
4.7	gra podwójna na dwa pola serwisowe systemem tenisa stołowego	21
4.8	gra podwójna na dwa pola serwisowe + korytarze systemem „siatkarskim”	22
	schematy boisk do gier tenisowych	23
II.	PUNKTACJA	26
1.	Punktacja za konkurencje sprawnościowe	27
2.	Punktacja za gry drużynowe	27
3.	Punktacja za gry paratenisowe	28
4.	Punktacja za gry tenisowe	28
5.	Klasyfikacja końcowa	29



I . PRZEPISY

PRZEPISY OGÓLNE

LICZBA STARTUJĄCYCH DRUŻYN	- W rozgrywkach regionalnych i centralnych: 16 drużyn - W rozgrywkach klubowych i międzyklubowych: liczba drużyn dowolna, w miarę możliwości parzysta (optymalnie 2, 4, 8, 16). Ze względów organizacyjnych zaleca się by nie przekraczała 16 drużyn.
SKŁADY DRUŻYN	- W rozgrywkach regionalnych i centralnych: trenerzy zgłaszają 2 dziewczynki i 2 chłopców. - W rozgrywkach klubowych i międzyklubowych: w przypadku porozumienia trenerów mogą startować drużyny składające się z 4 chłopców lub 4 dziewczynek.
ZAWODNICY REZERWOWI	Trenerzy mogą zgłosić dodatkowo: 1 dziewczynkę i 1 chłopca
KOLEJNOŚĆ ZGŁOSZEŃ	Kolejność zawodników na karcie zgłoszeń jest o tyle istotna, że podczas meczów paratenisowych i tenisowych zawodnicy zgłoszeni przez swoich trenerów jako nr 1 grają ze sobą, zawodnicy nr 2 ze sobą.
ZMIANY SKŁADÓW DRUŻYN	- W konkurencjach sprawnościowych startują wszyscy zawodnicy (punktują 2 dziewczynki i 2 chłopcy, którzy uzyskali najlepsze wyniki w danej próbie). - W grach drużynowych zmiany „lotne” (przy zachowaniu układu 2 dziewczynki i 2 chłopców jednocześnie na boisku). - W grach tenisowych i paratenisowych zawodnik rezerwowi może zastąpić zawodnika z podstawowego składu na każdym poziomie rozgrywek. Dziewczynka może być zastąpiona przez dziewczynkę a chłopiec przez chłopca. Wejście zawodnika rezerwowego nie powoduje przesunięcia kolejności pozostałych zawodników (tzn. że zawodnik zastępujący 1 rakietę gra jako 1 rakietą). Zastąpiony zawodnik nie może już grać na tym poziomie rozgrywek.
GRY DEBLOWE	Zestawienie par deblowych jest dowolne. Najpierw rozgrywany jest mecz par nr 1 i mecz par nr 2. W drugiej turze pary nr 1 grają przeciwko parom nr 2.
KOMUNIKACJA	Podczas trwania turnieju zawodnicy mogą porozumiewać się z trenerem tylko w przerwach między meczami (wyjątek stanowią gry drużynowe)

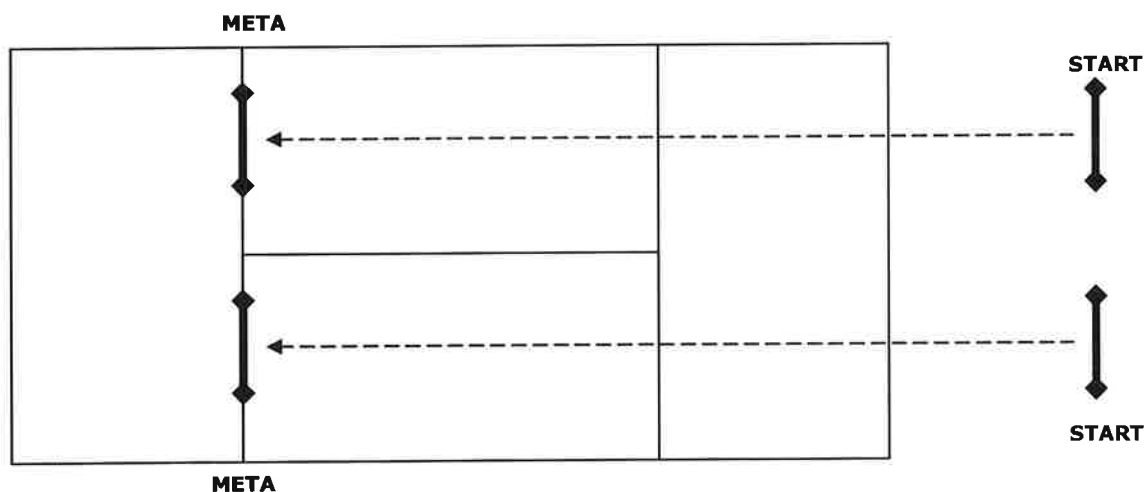
**WARUNKI ZWYCIĘSTWA W GRACH PARATENISOWYCH I TENISOWYCH
NA POSZCZEGÓLNYCH ETAPACH ROZGRYWEK**

ZWYCIĘZCA	Grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie:
ELIMINACJE REGIONALNE	7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 7-9)
PÓŁFINAŁY	7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 7-9)
FINAŁY	11 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13)

1. PRZEPISY KONKURENCJI SPRAWNOŚCIOWYCH

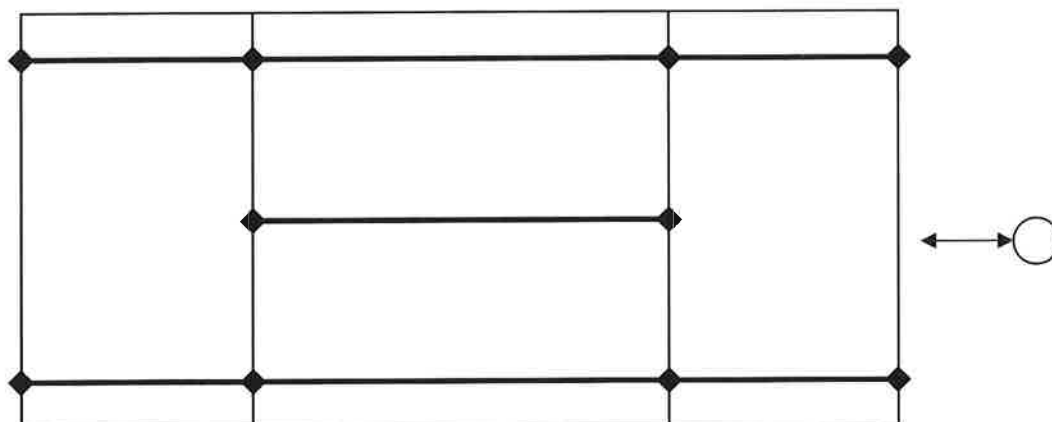
1.1 Bieg na 20 m

ZADANIE	przebiec odcinek 20 m w jak najkrótszym czasie
LICZBA PRÓB	▪ dwie próby ▪ zalicza się najlepszy wynik
POZYCJA WYJŚCIOWA ZAWODNIKA (Z)	▪ pozycja wysoka, przed linią startu (wyznaczoną w odległości 20 m od linii mety) ▪ Z twarzą do kierunku biegu ▪ mierzący (stoi na linii mety) podaje komendę „gotów” ▪ Z rusza w dowolnym momencie.
MOMENT STARTU	postawienie nogi wykroczonej przez Z
MOMENT WYŁĄCZENIA STOPERA	przekroczenie przez Z klatką piersiową linii mety, wyznaczonej na wysokości linii serwisowej po "drugiej stronie" kortu
DOKŁADNOŚĆ POMIARU CZASU	z dokładnością do 0,1 (s)



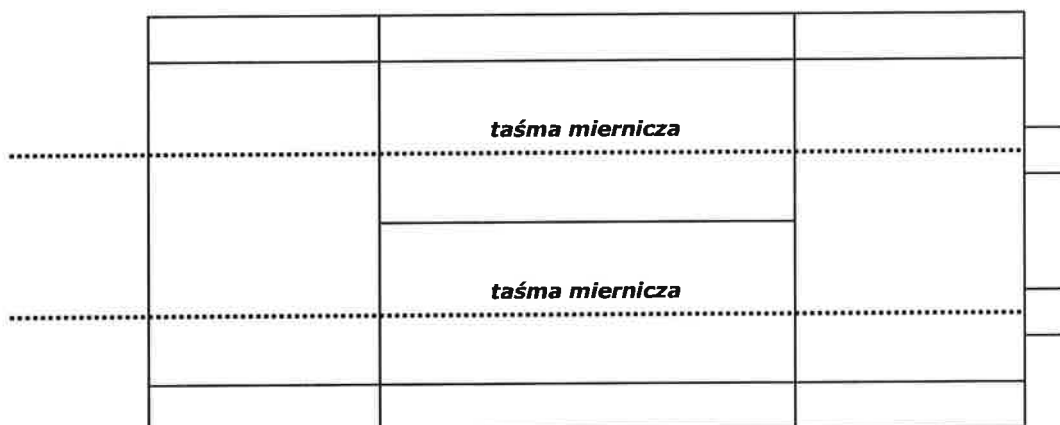
1.2 Test zbierania piłek

ZADANIE	zebrać pojedynczo i ułożyć na strunach naciągu rakiety (tak, aby nie wypadły*) 5 piłek tenisowych w jak najkrótszym czasie *w przypadku gdy piłka wypada z rakiety, Z musi wrócić i ułożyć ją ponownie, a następnie kontynuować próbę.
UŁOŻENIE GŁÓWKI RAKIETY	w odległości 1 m za linią końcową na przedłużeniu linii środkowej kortu, główką do środka kortu
USTAWIENIE PIŁEK	w punktach przecięcia linii bocznych do gry pojedynczej z liniami: kończącą karo serwisowe oraz końcową (patrz rys. poniżej)
LICZBA PRÓB	jedna próba
POZYCJA WYJŚCIOWA ZAWODNIKA (Z)	pozycja wysoka twarzą do siatki mając pomiędzy stopami główkę rakiety
SPOSÓB PORUSZANIA SIĘ ZAWODNIKA	zgodnie z ruchem wskazówek zegara
MOMENT STARTU	postawienie nogi wykroczonej przez Z
MOMENT WYŁĄCZENIA STOPERA	ułożenie ostatniej piłki na rakiecie przez Z
DOKŁADNOŚĆ POMIARU	z dokładnością do 0,1 (s)



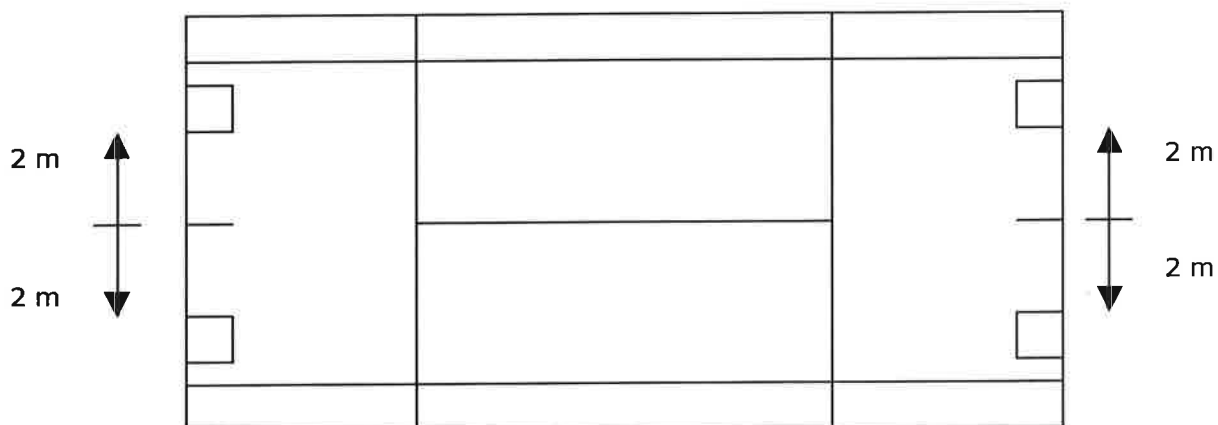
1.3 Rzut piłką tenisową

ZADANIE	rzucić piłkę tenisową na jak największą odległość
USTAWIENIE ZAWODNIKA W MOMENCIE RZUTU	▪ klęk obunóż (ułożenie kolan dowolne) ▪ za linią końcową kortu twarzą do siatki
LICZBA PRÓB	▪ trzy próby ▪ zalicza się wynik najlepszego rzutu
SPOSÓB WYKONANIA RZUTU	▪ rzut piłki ręką mocniejszą ("grającą") z nad głowy ▪ zawodnik może wpaść w pole rzutów po wyrzucie piłki
DOKŁADNOŚĆ POMIARU CZASU	pomiar z dokładnością do 10 cm



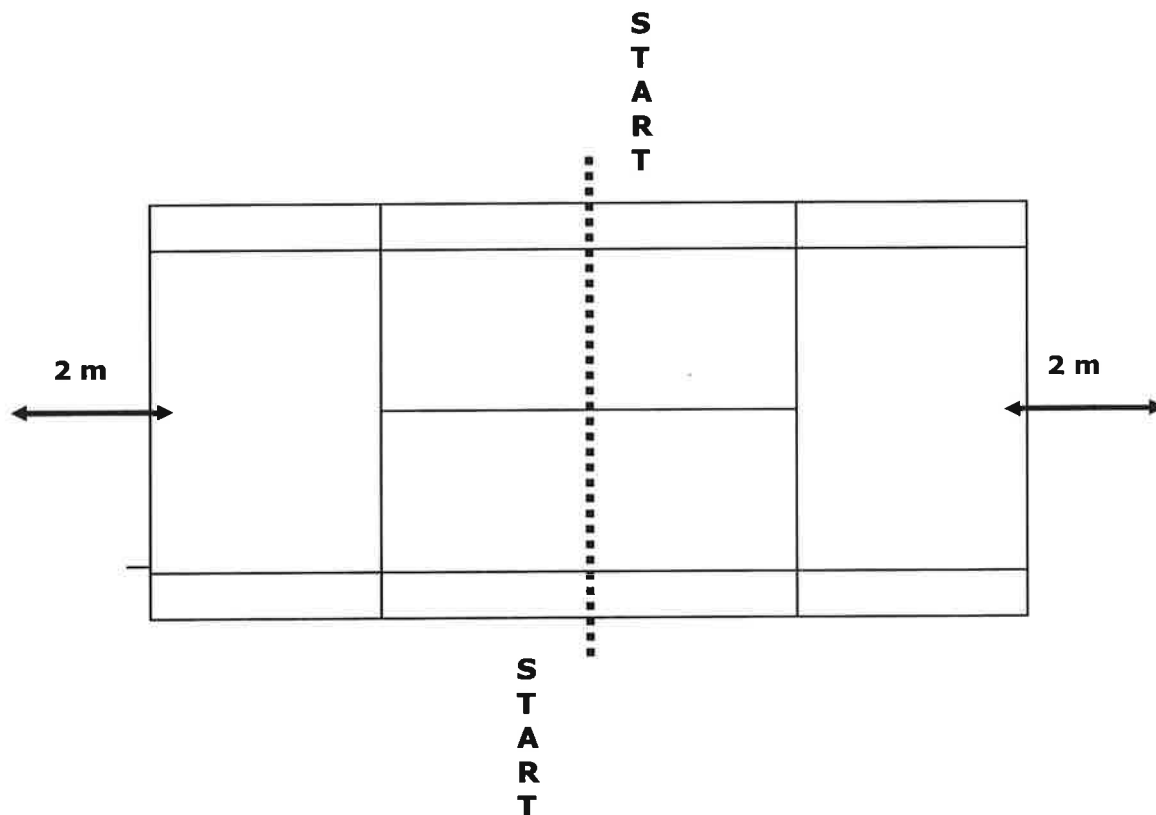
1.4 Bieg wahadłowy

ZADANIE	odrzuć (pojedynczo) do przodu "ręką grającą" 10 piłek (umieszczonych na strunach naciągu rakiet ułożonych w odległości 2 m od znaku środka linii końcowej), w jak najkrótszym czasie
POZYCJA WYJŚCIOWA ZAWODNIKA (Z)	▪ za linią końcową ▪ twarzą do siatki mając pomiędzy stopami znak środka linii końcowej
LICZBA PRÓB	jedna próba
SPOSÓB PORUSZANIA SIĘ ZAWODNIKA	krokiem odstawno-dostawnym
MOMENT STARTU	postawienie nogi wykroczonej przez Z
MOMENT WYŁĄCZENIA STOPERA	nadeptnięcie stopą przez Z na znak środka linii końcowej po odrzuceniu ostatniej piłki
DOKŁADNOŚĆ POMIARU CZASU	z dokładnością do 0,1 (s)



1.5 Bieg 6 min

ZADANIE	Pokonać (może być marsz) jak najdłuższy dystans wokół kortu do gry podwójnej w ciągu 6 min.
USTAWIENIE ZAWODNIKÓW W MOMENCIE STARTU	▪ pozycja wysoka, przed linią startu mieszczącą się na wysokości słupka siatki ▪ twarzą do kierunku biegu
SYGNAŁ DO STARTU	gwizdek sędziego
SYGNAŁ DO ZATRZYMANIA SIĘ	gwizdek sędziego po upływie 6 min.
POMIAR DYSTANSU	liczba okrążeń kortu z dokładnością do ½ okrążenia

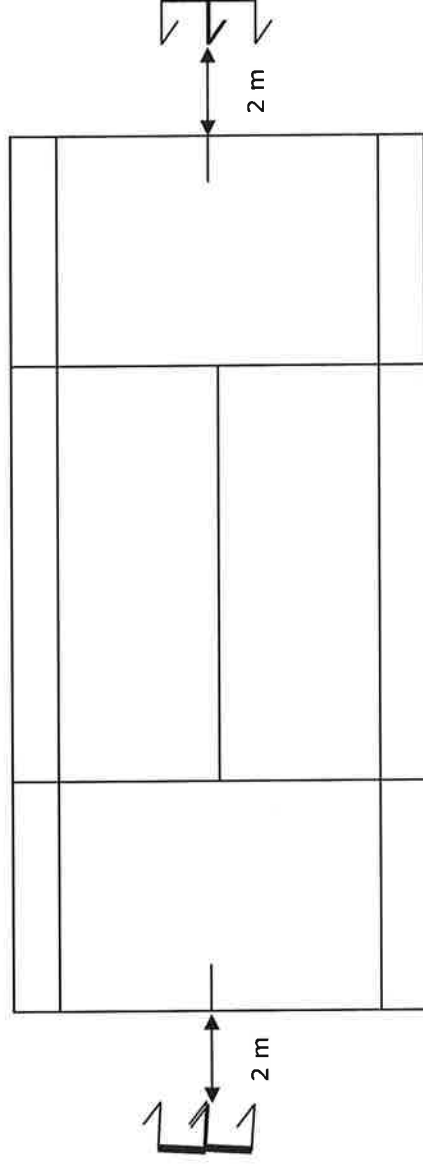


2. PRZEPISY MECZU MINI GIER DRUŻYNOWYCH

	2.1 UNIHOKEJ	2.2 MINI PIŁKA RĘCZNA	2.3 MINI PIŁKA NOŻNA
PRZEPISY OGÓLNE	obowiązują ogólne przepisy gry w unihokeja	obowiązują ogólne przepisy gry w piłkę ręczną	obowiązują ogólne przepisy gry w piłkę nożną
CZAS GRY	- łączny czas gry wynosi 15 minut - gra odbywa się w trzech tercjach, każda tercja trwa 5 min		
	I tercja – gra w unihokeja	II tercja – gra w piłkę ręczną	III tercja – gra w piłkę nożną.
PRZERWY	po każdej tercji następuje 2 min. przerwa na odpoczynek		
ZAWODNICY	na boisku może się znajdować max. 4 zawodników jednej drużyny (2 dziewczynki i 2 chłopców)		
POLE GRY	pole gry stanowi kort tenisowy do gry podwójnej (patrz rys. na str. 11)		
BRAMKA	- bramkę stanowią dwa płotki lekkoatletyczne (w przypadku mini piłki ręcznej – jeden płotek) - podniesione do wysokości 100 cm - usytuowane 2 metry za linią końcową kortu (patrz rys. na str. 11)		
ZDOBYCIE BRAMKI	bramka jest zdobyta wtedy, gdy piłka przejdzie pomiędzy słupkami lub dotknie płotka (nie dotyczy to dotknięcia płotka od tyłu lub przeciwnymi)		
PORUSZANIE SIĘ	- zawodnikom wolno poruszać się wyłącznie po boisku - zawodnik, który znajduje się poza polem gry popełnia przewinienie (za wyjątkiem wprowadzenia piłki do gry po aucie i rzucie różnym).		
WZNOWIENIE GRY PO AUCIE	auty wybijane są kijem hokejowym z boku (odległość od wybijającego – korytarz deblowy)	auty wybijane są ręką z boku (odległość od wybijającego – korytarz deblowy)	auty wybijane są nogą z boku (odległość od wybijającego – korytarz deblowy)
RZUT WOLNY	wykonywane są poprzez uderzenie piłki kijem z miejsca przewinienia.	wykonywane są poprzez rzut piłki ręką z miejsca przewinienia.	wykonywane są poprzez uderzenie piłki nogą z miejsca przewinienia

RZUT KARNY	wykonywany jest ze środka kortu do pustej bramki, w sposób charakterystyczny dla poszczególnych gier		
KARY	za niebezpieczną grę lub niesportowe zachowanie zawodnicy mogą otrzymać: ▪ upomnienie ▪ karę 1 minuty ▪ karę meczu/bramki		
PIŁKA	standardowa piłka do gry w unihokeja.	standardowa piłka do gry w mini piłkę ręczną	standardowa piłka do gry w mini piłkę nożną lub piłka siatkowa
ZWYCIĘZCA	▪ zwycięzcą meczu mini gier drużynowych zostaje drużyna, która zdobydzie większą liczbę bramek. ▪ w przypadku remisu zarządza się 2 minuty dogrywki (losowanie jednej gry) – zdobycie bramki kończy mecz. ▪ gdy dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia – zarządza się rzuty karne, do popełnienia pierwszego błędu. (w kolejność: unihokej, piłka ręczna, piłka nożna, itd.)		
KOZŁOWANIE	–	obowiązują ogólne przepisy gry w piłkę ręczną	–
INNE	we wszystkich przypadkach nie uregulowanych w powyższych przepisach rozstrzygający głos należy do sędziego spotkania		

SCHEMAT BOISKA DO MINI-GIER DRUŻYNOWYCH



3. PRZEPISY GIER PARATENISOWYCH

3.1 Rzucanka na jedno pole serwisowe na wprost

(zalecana dla dzieci do 8 roku życia)

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe, na wprost ▪ schematy na str. 16-17
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje zza linii końcowej pola gry poprzez rzut ręką przypominający serwis w tenisie ▪ „serwujący” ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik
SPOSÓB WYKONYWANIA RZUTÓW PIŁKI	z wyjątkiem „serwisu” rzuty piłki wykonuje się ruchem ramienia „od dołu”
PORUSZANIE SIĘ Z PIŁKĄ	z wyjątkiem kroków potrzebnych do zatrzymania się po chwycie piłki, chodzenie i bieganie z piłką jest zabronione
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła chwycić piłki przed drugim zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik rzuci piłkę w siatkę ▪ przeciwnik rzuci piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

3.2 Rzucanka na jedno pole serwisowe po przekątnej

(zalecana dla dzieci do 8 roku życia)

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe, po przekątnej ▪ schematy na str. 16-17
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje zza linii końcowej pola gry poprzez rzut ręką przypominający serwis w tenisie ▪ „serwujący” ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik
SPOSÓB WYKONYWANIA RZUTÓW PIŁKI	z wyjątkiem „serwisu” rzuty piłki wykonuje się ruchem ramienia „od dołu”
PORUSZANIE SIĘ Z PIŁKĄ	z wyjątkiem kroków potrzebnych do zatrzymania się po chwycie piłki, chodzenie i bieganie z piłką jest zabronione
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła chwycić piłki przed drugim zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik rzuci piłkę w siatkę ▪ przeciwnik rzuci piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

3.3 Rzucanka na dwa pola serwisowe

POLE GRY	▪ pole gry stanowią dwa pola serwisowe ▪ schemat na str. 16-17
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje zza linii końcowej pola gry poprzez rzut ręką przypominający serwis w tenisie ▪ „serwujący” ma do dyspozycji 2 próby;
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik oraz raz na jedno raz na drugie pole serwisowe
SPOSÓB WYKONYWANIA RZUTÓW PIŁKI	z wyjątkiem „serwisu” rzuty piłki wykonuje się ruchem ramienia „od dołu”
PORUSZANIE SIĘ Z PIŁKĄ	z wyjątkiem kroków potrzebnych do zatrzymania się po chwycie piłki, chodzenie i bieganie z piłką jest zabronione
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła chwycić piłki przed drugim zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik rzuci piłkę w siatkę ▪ przeciwnik rzuci piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9);

3.4 Rzucanka 2 piłkami, na jedno pole serwisowe na wprost

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe, na wprost ▪ schematy na str. 16-17
WPROWADZENIE PIŁEK DO GRY	▪ następuje zza linii końcowej pola gry ▪ następuje jednocześnie, na hasło „hop” ▪ następuje poprzez rzut ręką przypominający serwis w tenisie ▪ zawodnicy mają do dyspozycji jedną próbę
SPOSÓB WYKONYWANIA RZUTÓW PIŁKI	z wyjątkiem „serwisu” rzuty piłki wykonuje się ruchem ramienia „od dołu”
PORUSZANIE SIĘ Z PIŁKĄ	z wyjątkiem kroków potrzebnych do zatrzymania się po chwycie piłki, chodzenie i bieganie z piłką jest zabronione
ZDOBYCIE PUNKTU	1. punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła chwycić piłki przed drugim zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik rzuci piłkę w siatkę ▪ przeciwnik rzuci piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa 2. podczas jednego rozegrania można zdobyć 2 pkt., po jednym za wygranie każdej z piłek
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

3.5 Rzucanka 2 piłkami, na jedno pole serwisowe po przekątnej

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe, po przekątnej ▪ schematy na str. 16-17
WPROWADZENIE PIŁEK DO GRY	▪ następuje zza linii końcowej pola gry ▪ następuje jednocześnie, na hasło „hop” ▪ następuje poprzez rzut ręką przypominający serwis w tenisie ▪ zawodnicy mają do dyspozycji jedną próbę
SPOSÓB WYKONYWANIA RZUTÓW PIŁKI	z wyjątkiem „serwisu” rzuty piłki wykonuje się ruchem ramienia „od dołu”
PORUSZANIE SIĘ Z PIŁKĄ	z wyjątkiem kroków potrzebnych do zatrzymania się po chwycie piłki, chodzenie i bieganie z piłką jest zabronione
ZDOBYCIE PUNKTU	2. punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła chwycić piłki przed drugim zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik rzuci piłkę w siatkę ▪ przeciwnik rzuci piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa 3. podczas jednego rozegrania można zdobyć 2 pkt., po jednym za wygranie każdej z piłek
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

3.6 „Wolejówka”, na jedno pole serwisowe na wprost

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe, na wprost ▪ schematy na str. 16-17
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry; „serwujący” ma do dyspozycji 2 próby
ZADANIE	polega na przyjęciu piłki po koźle (wykonaniu tzw. uderzenia kontrolnego) lub bezpośrednio na raketę, a następnie przebicie jej (drugim) uderzeniem z woleja na drugą stronę siatki, na pole rywala
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła prawidłowo przyjąć piłki po koźle lub z powietrza ▪ przeciwnik odegra podbitą piłkę: w siatkę, w aut oraz w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

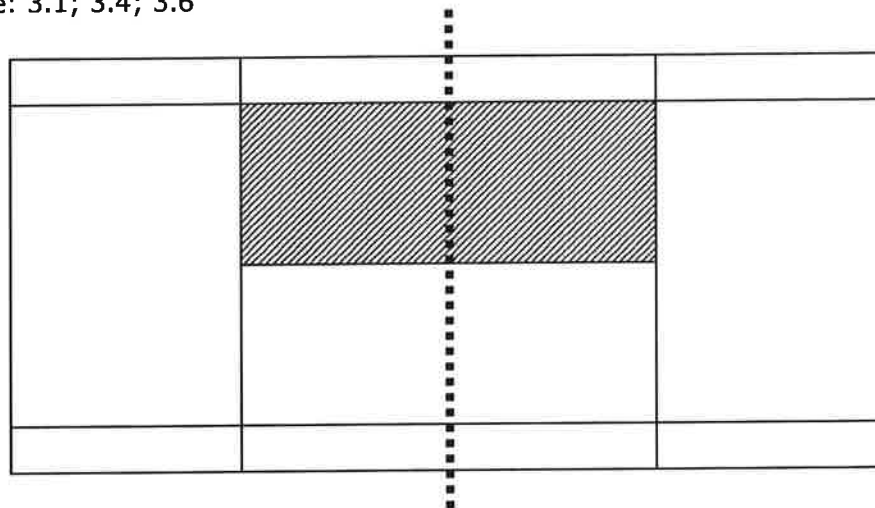
3.7 „Wolejówka”, na jedno pole serwisowe po przekątnej

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe, po przekątnej ▪ schematy na str. 16-17
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry; „serwujący” ma do dyspozycji 2 próby
ZADANIE	polega na przyjęciu piłki po koźle (wykonaniu tzw. uderzenia kontrolnego) lub bezpośrednio na raketę, a następnie przebicie jej (drugim) uderzeniem z woleja na drugą stronę siatki, na pole rywala
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła prawidłowo przyjąć piłki po koźle lub z powietrza ▪ przeciwnik odegra podbitą piłkę: w siatkę, w aut oraz w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	Grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

SCHEMATY BOISK DO GIER PARATENISOWYCH

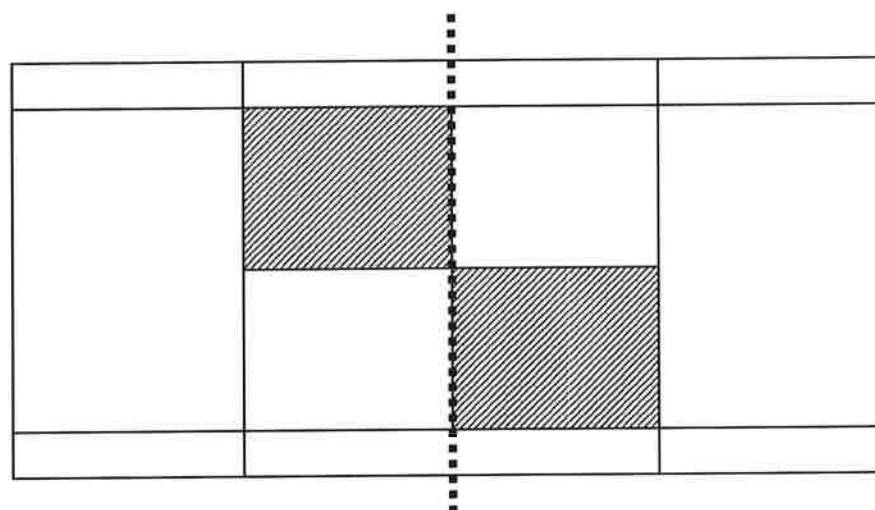
1. boisko do gier „na 1 pole serwisowe leżące na wprost”

konkurencje: 3.1; 3.4; 3.6

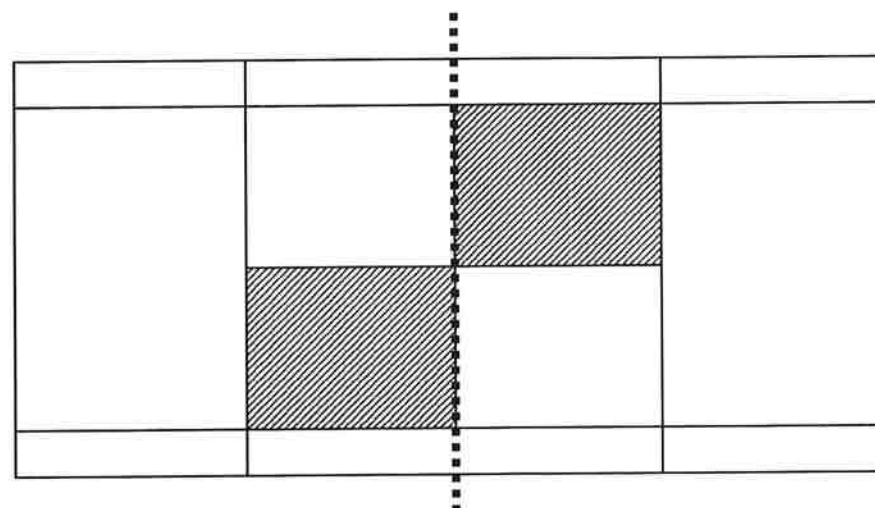


2. boisko do gier „na 1 pole serwisowe leżące po przekątnej”

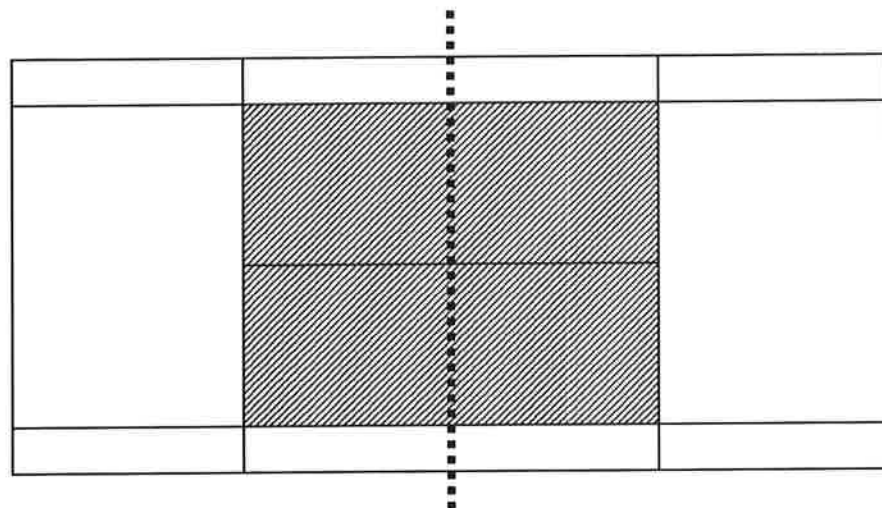
konkurencje : 3.2; 3.5; 3.7



lub



3. boisko do gry „na dwa pola serwisowe”
konkurencja 3.3



4. PRZEPISY GIER TENISOWYCH

4.1 Gra pojedyncza na jedno pole serwisowe na wprost w wariantcie zwykłym

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe, na wprost ▪ schematy na str. 23-25
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry ▪ serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik
ZADANIE	polega na przebijaniu piłki rakietą ponad siatką w klasyczny dla tenisa sposób
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórным zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik uderzy piłkę w siatkę ▪ przeciwnik uderzy piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

4.2 Gra pojedyncza na jedno pole serwisowe po przekątnej w wariantcie zwykłym

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe, po przekątnej ▪ schematy na str. 23-25
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry ▪ serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik
ZADANIE	polega na przebijaniu piłki rakietą ponad siatką w klasyczny dla tenisa sposób
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórным zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik uderzy piłkę w siatkę ▪ przeciwnik uderzy piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

4.3 gra pojedyncza na jedno pole serwisowe + korytarz na wprost, wariant z uderzeniem kontrolnym

stosować dla dzieci do 8 roku życia

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe + korytarz, na wprost ▪ schematy na str. 23-25
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry ▪ serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik
ZADANIE	▪ polega na przebijaniu piłki rakieta nad siatką, po uprzednim podbiciu jej do góry (uderzenie kontrolne) i ponownym zetknięciu się piłki z podłożem lub przyjęciu nadlatującej piłki z powietrza i ponownym zetknięciu się piłki z podłożem ▪ dozwolone są wyłącznie zagrania po koźle ▪ zabronione jest zbijanie piłki z własnego podania (ruch rakiety z góry w dół)
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła podbić piłki przed powtórным zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik uderzy piłkę w siatkę ▪ przeciwnik uderzy piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

4.4 gra pojedyncza na jedno pole serwisowe + korytarz po przekątnej, wariant z uderzeniem kontrolnym

stosować dla dzieci do 8 roku życia

POLE GRY	▪ jedno pole serwisowe + korytarz, po przekątnej ▪ schematy na str. 23-25
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry ▪ serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik
ZADANIE	▪ polega na przebijaniu piłki rakieta nad siatką, po uprzednim podbiciu jej do góry (uderzenie kontrolne) i ponownym zetknięciu się piłki z podłożem lub przyjęciu nadlatującej piłki z powietrza i ponownym zetknięciu się piłki z podłożem ▪ dozwolone są wyłącznie zagrania po koźle ▪ zabronione jest zbijanie piłki z własnego podania (ruch rakiety z góry w dół)

ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła podbić piłki przed powtórным zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik uderzy piłkę w siatkę ▪ przeciwnik uderzy piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

4.5 gra pojedyncza na dwa pola serwisowe w wariantcie zwykłym

POLE GRY	▪ dwa pola serwisowe ▪ schematy na str. 23-25
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry ▪ serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	▪ na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik ▪ raz na jedno raz na drugie pole serwisowe
ZADANIE	polega na przebijaniu piłki rakietaą ponad siatką w klasyczny dla tenisa sposób
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórным zetknięciem się jej z podłożem, ▪ przeciwnik uderzy piłkę w siatkę ▪ przeciwnik uderzy piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	Grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

4.6 gra pojedyncza na dwa pola serwisowe, wariant z uderzeniem kontrolnym

POLE GRY	▪ dwa pola serwisowe ▪ schematy na str. 23-25
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry ▪ serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	▪ na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik ▪ raz na jedno raz na drugie pole serwisowe

ZADANIE	▪ polega na przebijaniu piłki rakieta ponad siatką, po uprzednim podbiciu jej do góry (uderzenie kontrolne) i ponownym zetknięciu się piłki z podłożem lub przyjęciu nadlatującej piłki z powietrza i ponownym zetknięciu się piłki z podłożem ▪ dozwolone są wyłącznie zagrania po koźle ▪ zabronione jest zbijanie piłki z własnego podania (ruch rakiety z góry w dół)
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła podbić piłki przed powtórным zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik uderzy piłkę w siatkę ▪ przeciwnik uderzy piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	grę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

4.7 gra podwójna na dwa pola serwisowe systemem tenisa stołowego

POLE GRY	▪ pole gry stanowią dwa pola serwisowe ▪ schemat na s. 23-25
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry ▪ serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	kolejno serwują: zawodnik nr 1 z pary „A” zawodnik nr 1 z pary „B” zawodnik nr 2 z pary „A” zawodnik nr 2 z pary „B”
KOLEJNOŚĆ ODBIORU SERWISU	Kolejno returnują: zawodnik nr 1 z pary „B” zawodnik nr 1 z pary „A” zawodnik nr 2 z pary „B” zawodnik nr 2 z pary „A”
POLE SERWISOWE	należy trafić serwis w leżące po przekątnej pole serwisowe,
USTAWIENIE DO ODBIORU I WYKONANIA SERWISU	▪ zawodnicy nr 1 ustawiają się do serwisu i do odbioru serwisu wzdłuż prawej przekątnej ▪ zawodnicy nr 2 ustawiają się do serwisu i do odbioru serwisu wzdłuż lewej przekątnej
ZADANIE	▪ polega na przebijaniu piłki rakieta ponad siatką w klasyczny dla tenisa sposób ▪ dozwolone są wyłącznie zagrania po koźle
KOLEJNOŚĆ ODBIJANIA PIŁKI	na przemian – raz jeden raz drugi zawodnik z pary (tak jak w grze podwójnej w tenisie stołowym)

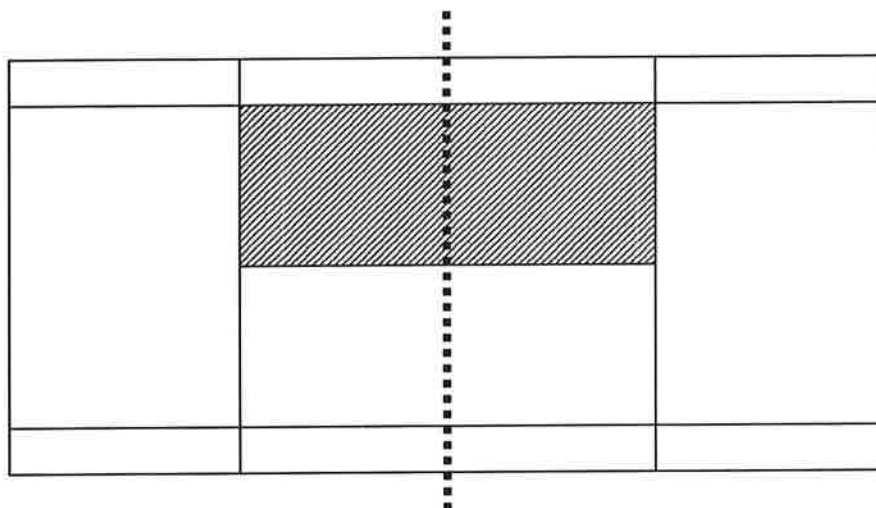
ZDOBYCIE PUNKTU	punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórным zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik uderzy piłkę w siatkę ▪ przeciwnik uderzy piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	Grę wygrywa ta para, która jako pierwsza zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

4.8 gra podwójna na dwa pola serwisowe + korytarze systemem „siatkarskim”

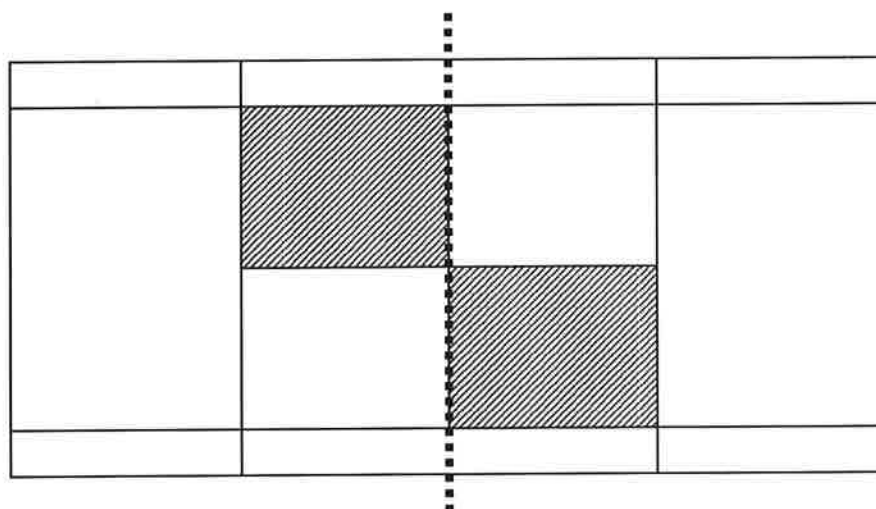
POLE GRY	▪ pole gry stanowią dwa pola serwisowe z korytarzami deblowymi ▪ schemat na str. 23-25
WPROWADZENIE PIŁKI DO GRY	▪ następuje poprzez uderzenie piłki forhendem (po koźle) zza linii końcowej pola gry ▪ serwujący ma do dyspozycji 2 próby
KOLEJNOŚĆ SERWOWANIA	kolejno serwują: zawodnik nr 1 z pary „A” zawodnik nr 1 z pary „B” zawodnik nr 2 z pary „A” zawodnik nr 2 z pary „B”
KOLEJNOŚĆ ODBIORU SERWISU	Kolejno returnują: zawodnik nr 1 z pary „B” zawodnik nr 1 z pary „A” zawodnik nr 2 z pary „B” zawodnik nr 2 z pary „A”
POLE SERWISOWE	należy trafić serwis w leżące po przekątnej pole serwisowe
USTAWIENIE DO ODBIORU I WYKONANIA SERWISU	▪ zawodnicy nr 1 ustawiają się do serwisu i do odbioru serwisu wzdłuż prawej przekątnej ▪ zawodnicy nr 2 ustawiają się do serwisu i do odbioru serwisu wzdłuż lewej przekątnej
ZADANIE	▪ polega na podaniu (jeden raz) piłki do partnera, który następnie powinien przebić ją ponad siatką na pole przeciwników ▪ dozwolone są wyłącznie zagrania po koźle ▪ zabronione jest zbijanie piłki z podania partnera (ruch rakiety z góry w dół)
ZDOBYCIE PUNKTU	Punkty zdobywa się, gdy: ▪ przeciwnik nie zdoła odbić piłki przed powtórным zetknięciem się jej z podłożem ▪ przeciwnik uderzy piłkę w siatkę ▪ przeciwnik uderzy piłkę w aut ▪ w innych typowych sytuacjach dla tenisa
ZWYCIĘZCA	Grę wygrywa ta para, która jako pierwsza zdobędzie 11/7 pkt. (przy zachowaniu przewagi 2 pkt., np. 11-13, 7-9)

SCHEMATY BOISK DO GIER TENISOWYCH

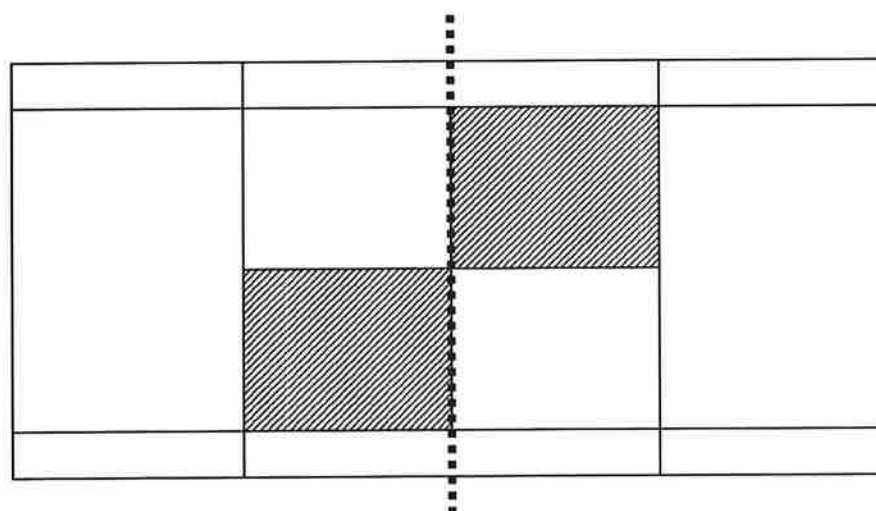
1. boisko do gier „na 1 pole serwisowe leżące na wprost”
konkurencja 4.1



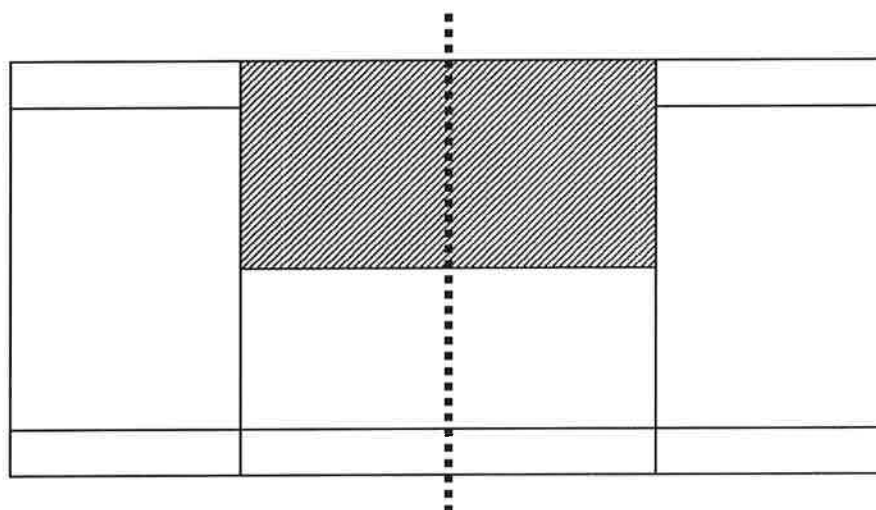
2. boisko do gier „na 1 pole serwisowe leżące po przekątnej”
konkurencja 4.2



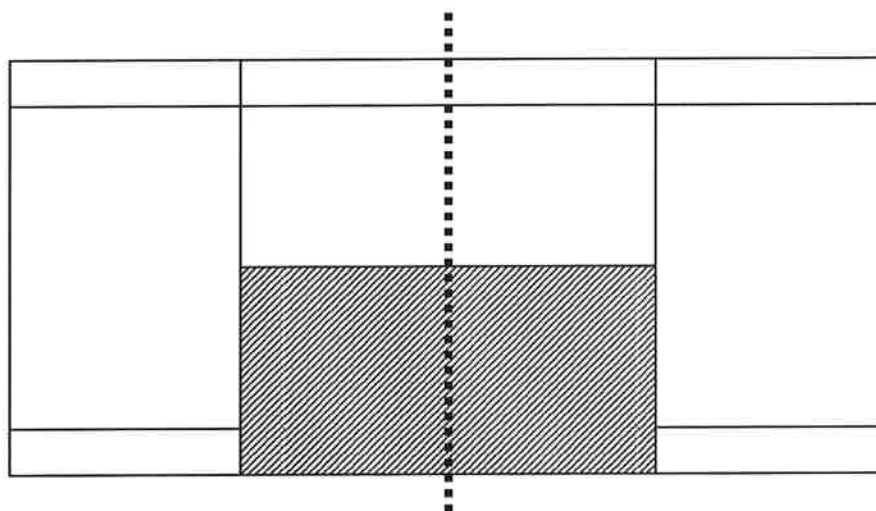
lub



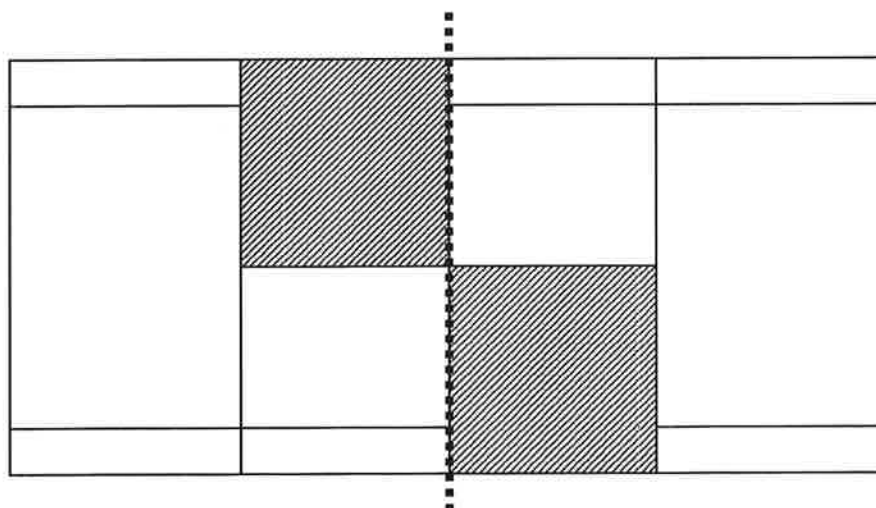
3. boisko do gry „na 1 pole serwisowe + korytarz deblowy, leżące na wprost”
konkurencja 4.3



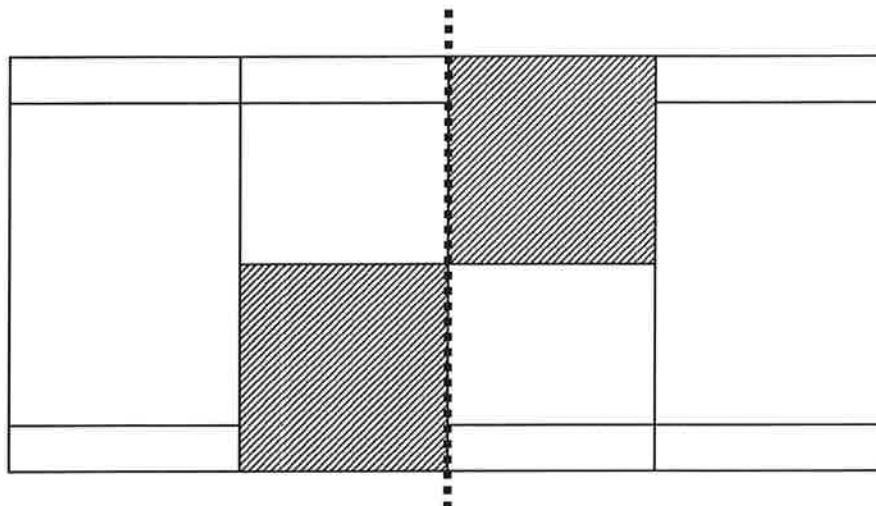
lub



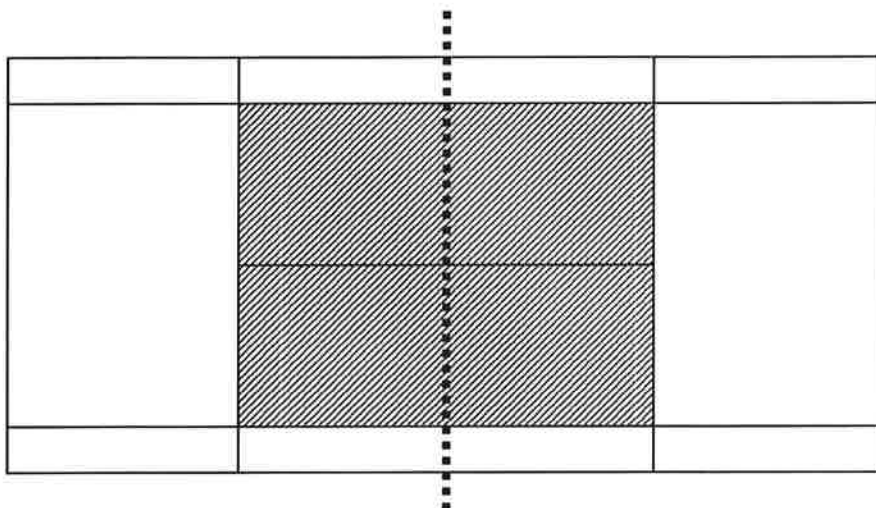
4. boisko do gry „na jedno pole serwisowe + korytarz, leżące po przekątnej”
konkurencja 4.4.



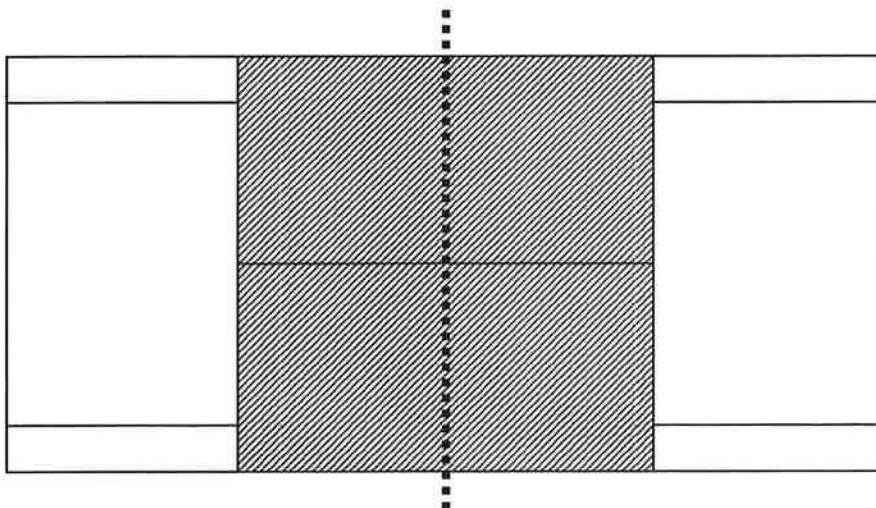
lub



5. boisko do gry „na dwa pola serwisowe”
konkurencje: 4.5, 4.6, 4.7



6. boisko do gry „na dwa pola serwisowe + korytarze deblowe”
konkurencja 4.8





I . PUNKTACJA

1. PUNKTACJA ZA KONKURENCJE SPRAWNOŚCIOWE

1. wyniki uzyskiwane przez poszczególnych zawodników drużyny w danej konkurencji sprawnościowej dodaje się do siebie i porównuje z wynikami pozostałych drużyn startujących,
2. w ten sposób ustala się kolejność - miejsca drużyn w poszczególnych konkurencjach sprawnościowych,
3. aby ustalić kolejność drużyn w całych zawodach sprawnościowych należy dodać do siebie miejsca zajęte przez drużynę w poszczególnych konkurencjach i porównać z rezultatami pozostałych zespołów,
4. uzyskane miejsca w zawodach sprawnościowych przelicza się na **punkty do klasyfikacji końcowej** wg wzorca zamieszczonego w poniższej tabeli:

Tabela: Punktacja za zawody sprawnościowe

MIEJSCE DRUŻYNY W ZAWODACH SPRAWNOŚCIOWYCH	LICZBA PUNKTÓW DO KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ
1 m – zwycięzca	20 pkt.
2 m	15 pkt.
3-4 m	10 pkt.
5-8 m	5 pkt.
9-12 m	2,5 pkt.
13-16 m	1 pkt.

2. PUNKTACJA ZA GRY DRUŻYNOWE

1. ilości *punktów* przyznanych drużynie decyduje miejsce zajęte przez nią w turnieju gier drużynowych
2. maksymalną liczbę 25 punktów, przyznaje się za zdobycie 1 miejsca.
3. niższe pozycje nagradzane są odpowiednio mniejszą liczbą punktów do klasyfikacji końcowej (patrz tabela).

Tabela: Punktacja turnieju gier drużynowych

MIEJSCE DRUŻYNY W TURNIEJU GIER DRUŻYNOWYCH			LICZBA PUNKTÓW DO KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ
16 drużyn	8 drużyn	4 drużyny	
1 m – zwycięzca	1 m – zwycięzca	1 m	25 PKT.
2 m – finalista	2 m – finalista	2 m	20 PKT.
3-4 m – półfinaliści	3-4 m – półfinaliści	3 m	15 PKT.
5-8 m – ćwierćfinaliści	5-6 m	4 m	10 PKT.
9-12 m	7-8 m	-	5 PKT.
13-16 m	-	-	2,5 PKT.

3. PUNKTACJA ZA GRY PARATENISOWE

1. o ilości *punktów* przyznanych drużynie decyduje miejsce zajęte przez nią w turnieju gier paratenisowych
2. maksymalną liczbę 25 punktów, przyznaje się za zdobycie 1 miejsca
3. niższe pozycje nagradzane są odpowiednio mniejszą liczbą punktów do klasyfikacji końcowej (patrz tabela)
4. za zwycięstwo zawodnik otrzymuje 1 punkt
5. drużyna może zdobyć maksymalnie 4 punkty
6. w przypadku remisu 2:2 o zwycięstwie decydują „małe punkty” zdobyte przez drużynę
7. jeśli to nie da rozstrzygnięcia decyduje wynik meczu pierwszych rakiet.

Tabela: Punktacja turnieju gier paratenisowych

MIEJSCE DRUŻYNY W TURNIEJU GIER PARATENISOWYCH			LICZBA PUNKTÓW DO KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ
16 drużyn	8 drużyn	4 drużyny	
1 m – zwycięzca	1 m – zwycięzca	1 m	25 PKT.
2 m – finalista	2 m – finalista	2 m	20 PKT.
3-4 m – półfinałiści	3-4 m – półfinałiści	3 m	15 PKT.
5-8 m – ćwierćfinałiści	5-6 m	4 m	10 PKT.
9-12 m	7-8 m	-	5 PKT.
13-16 m	-	-	2,5

4. PUNKTACJA ZA GRY TENISOWE

1. o ilości *punktów* przyznanych drużynie decyduje miejsce zajęte przez nią w turnieju tenisa
2. maksymalną liczbę 30 punktów, przyznaje się za zdobycie 1 miejsca
3. niższe pozycje nagradzane są odpowiednio mniejszą liczbą punktów do klasyfikacji końcowej (patrz tabela)
4. za zwycięstwo zawodnik otrzymuje 1 punkt
5. drużyna może zdobyć maksymalnie 4 punkty
6. w przypadku remisu 2:2 o zwycięstwie decydują „małe punkty” zdobyte przez drużynę
7. jeśli to nie da rozstrzygnięcia decyduje wynik meczu pierwszych rakiet.

Tabela: Punktacja turnieju gier tenisowych

MIEJSCE DRUŻYNY W TURNIEJU GIER PARATENISOWYCH			LICZBA PUNKTÓW DO KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ
16 drużyn	8 drużyn	4 drużyny	
1 m – zwycięzca	1 m – zwycięzca	1 m	30 PKT.
2 m – finalista	2 m – finalista	2 m	25 PKT.
3-4 m – półfinałiści	3-4 m – półfinałiści	3 m	20 PKT.
5-8 m – ćwierćfinałiści	5-6 m	4 m	15 PKT.
9-12 m	7-8 m		10 PKT.
13-16 m			5 PKT.

5. KLASYFIKACJA KOŃCOWA

1. miejscu drużyny w całych zawodach decyduje suma punktów zdobytych w poszczególnych konkurencjach Talentiady
2. zawody wygrywa drużyna, która uzyska w sumie największą ilość punktów
3. W przypadku, gdy dwie drużyny uzyskają jednakową ilość punktów decyduje kolejno:
 - lepszy wynik uzyskany w zawodach tenisowych
 - lepszy wynik uzyskany w grach paratenisowych
 - lepszy wynik uzyskany w grach drużynowych
 - lepszy wynik uzyskany w konkurencjach sprawnościowych

PUNKTY ZA KONKURENCJE SPRAWNOŚCIOWE	maks. 20 pkt.
PUNKTY ZA GRY DRUŻYNOWE	maks. 25 pkt.
PUNKTY ZA GRY PARATENISOWE	maks. 25 pkt.
PUNKTY ZA ZAWODY TENISOWE	maks. 30 pkt.
SUMA PUNKTÓW	maks. 100 pkt.