PRZEBIEG i ZASADY KONKURENCJI

BORDOWY MIŚ POLITECHNIKI BYDGOSKIEJ 2026/2027

Turniej sportowo-integracyjny studentów I roku

Data: 25.11.2026r. Godz.10:00

Miejsce: Hala Akademickiego Centrum Sportu PBŚ

1. „Bordowy Pociąg”

- Pierwszy zawodnik na sygnał startuje do końcowego pachołka, omija go i wraca na początek
- Omijając pachołek na linii startu łapie za rękę kolejnego zawodnika („doczepia wagon”) i razem biegną tą samą trasą.
- Drużyna wykonuje tak długo zadanie aż ostatni zawodnik z rzędu przekroczy linie finiszu.
- Pociąg nie może się rozerwać.

ZASADY KONKURENCJI:

- za każde przerwanie pociągu konieczne jest cofnięcie pociągu do miejsca zerwania, o którym decyduje sędzia.

2. „Podaj dalej”

- Pozycja wyjściowa, wszyscy ustawieni w rzędzie jeden za drugim,
- Podają sobie piłkę na przemian oburącz raz nad głową w tył i raz między nogami dołem.
- Gdy piłka dotrze do ostatniego zawodnika, przebiega z piłką na początek kolejki i cykl jest powtarzalny tak długo aż znowu pierwszy zawodnik wróci do pozycji wyjściowej.

ZASADY KONKURENCJI:

- Podanie piłki oburącz rękoma.
- Kara dodatkowych 2 sek. za pomyłkę kierunku podania piłki.
- Zawodnicy wykonują konkurencje na linii startu
- Kończąc konkurencje drużyna musi znaleźć się za linią startu.

3. „Zaliczenie”

- Pierwszy zawodnik startuje na sygnał z piłką lekarską do ringo, zostawia w nim piłkę.
- Następnie biegnie do ławeczki wykonuje 3 przeskoki trzymając ręce oburącz na ławeczce. Przy każdym przeskoku obie nogi muszą dotknąć podłoża.
- Następnie biegnie do pachołka za którym leży bluza sportowa, czapeczka z daszkiem i indeks. Zawodnik musi ubrać się w bluzę czapeczkę i podnieść z podłogi indeks krzycząc ”zaliczone”.
- Odkłada indeks, rozbiera się z rzeczy z koła i pozostawia je kolejnej osobie
- Biegnie z powrotem zabierając tylko piłkę lekarską z ringo i podaje następnej osobie z drużyny.

ZASADY KONKURENCJI :

- piłka w ringo nie może wypaść, jeżeli wypadnie zawodnik musi ją ponownie ustawić w ringo, jeżeli nie zauważy, że piłka wypadła to w drodze powrotnej musi zabrać piłkę ustawić do ringo i zabrać z powrotem. Ręce mogą mieć cały czas kontakt z piłką,
- w poskokach przez ławeczkę, jeżeli obie nogi nie dotkną parkietu sędzia doliczy 2 sekundy karne
- ubrania będą ułożone w wyznaczonym miejscu za końcowym pachołkiem, garderobę wraz z indeksem należy po zdjęciu z siebie odłożyć w to samo miejsce,
- indeks pokazujemy wysoko na wyprostowanym ramieniu, indeks musi znaleźć ponad głową.

4. „Bordowa piramida”

- Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik rozpoczyna bieg po wyznaczonym slalomie między pachołkami.
- Po dotarciu do stolika za końcowym pachołkiem układa z 6 plastikowych kubeczków piramidę według ustalonego wzoru.
- Po ułożeniu piramidy zawodnik przechodzi pod stolikiem na jego drugą stronę, zachowując ostrożność, aby nie wywrócić piramidy.
- Po wyjściu spod stolika składa piramidę i ustawia kubeczki w pozycji wyjściowej dla kolejnego zawodnika swojej drużyny.
- Wraca biegiem na koniec rzędu, przybijająca piątkę „5” kolejnej osobie, która rozpoczyna swoją próbę. Konkurencja kończy się po wykonaniu zadania przez wszystkich zawodników.

ZASADY KONKURENCJI:

- piramida musi zostać ułożona prawidłowo przed przejściem pod stolikiem,
- wszystkie 6 kubeczków musi być rozłożonych i złożonych dla kolejnego zawodnika,
- w przypadku przewrócenia piramidy, zawodnik musi ją poprawić,
- kolejny zawodnik startuje dopiero po przybiciu „5” dłonią.

5. „Skoczek Bordowego Misia”

- Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik umieszcza piłkę siatkową między kolanami i rozpoczyna przemieszczanie się w kierunku pachołka, wykonując drobne podskoki lub idąc.
- Zawodnik pokonuje wyznaczony odcinek, starając się utrzymać piłkę pomiędzy nogami przez cała trasę. Jeżeli mu wypadnie ponownie chwyta piłkę i kontynuuje od miejsca, w którym ją upuścił.
- Po dotarciu do pachołka zawodnik chwyta piłkę w ręce i zawraca za pachołkiem i biegiem powraca na koniec rzędu. Na mecie przekazuje piłkę kolejnej osobie.

ZASADY KONKURENCJI :

- piłka musi być utrzymana pomiędzy nogami podczas przemieszczania się,
- jeśli piłka wypadnie, zawodnik zatrzymuje się podnosi ją i kontynuuje z miejsca, w którym piłkę upuścił,
- uczestnicy powinni wykonywać podskoki w sposób kontrolowany z zachowaniem bezpieczeństwa.

6. „Bordowa Przeprawa”

- Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik z każdego rzędu, wykorzystując dwie maty do ćwiczeń, rozpoczyna przemieszczanie się w stronę pachołka.
- Zawodnik porusza się, kładąc przed sobą jedną matę, stając na niej, a następnie przekładając drugą matę przed siebie w taki sposób, aby przebyć cały dystans bez dotykania parkietu.
- Po dotarciu do pachołka zawodnik zostawia obie maty w wyznaczonej strefie, obiega pachołek i wraca do swojej drużyny.
- Po powrocie na linię startu zawodnik przybija „piątkę” kolejnej osobie z rzędu, która natychmiast rusza biegiem w stronę pachołka.
- Drugi zawodnik po dobiegnięciu do pachołka zabiera zostawione tam maty i wraca do drużyny w ten sam sposób.
- Po dotarciu do linii startu drugi zawodnik przekazuje maty trzeciej osobie, która powtarza zadanie pierwszego zawodnika (schemat startów: nieparzyści zawodnicy zanoszą maty, parzyści je przynoszą).

ZASADY KONKURENCJI:

- podczas przemieszczania się na matach niedozwolone jest dotknięcie parkietu jakąkolwiek częścią ciała (stopą, dłonią, kolanem),
- w przypadku dotknięcia parkietu zawodnik dostaje karne 2 sekundy (za każde dotknięcie),
- zmiana zawodników powracających bez mat następuje poprzez przybicie dłonią „piątki”, a zawodników startujących z matami poprzez dotarcie do linii startu z matą tak aby zawodnik mógł wskoczyć od razu na matę,
- konkurencja kończy się w momencie, gdy ostatni zawodnik zespołu wykona swoje zadanie i przekroczy linię startu/mety.

7. „Sprytny Bordowy Miś”

- Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik z każdego rzędu przyjmuje pozycję na czworakach z woreczkiem gimnastycznym na plecach.
- Zawodnik rozpoczyna wyścig, przemieszczając się na czworakach w stronę pachołka w taki sposób, aby woreczek nie spadł z jego pleców.
- Po okrążeniu pachołka zawodnik wstaje, bierze woreczek gimnastyczny do ręki i biegiem wraca z nim do swojej drużyny.
- Po powrocie na linię startu zawodnik przekazuje woreczek na plecy kolejnej osobie z rzędu, która przyjmuje pozycję na czworakach i rozpoczyna swoją próbę.

ZASADY KONKURENCJI:

- podczas biegu na czworakach w stronę pachołka niedozwolone jest podtrzymywanie woreczka ręką,
- w przypadku, gdy woreczek spadnie z pleców, zawodnik musi się zatrzymać, poprawić go (położyć z powrotem na plecy) i dopiero wtedy może kontynuować ruch,
- dojście do pachołka musi nastąpić w pozycji na czworakach; dopiero po jego pełnym przekroczeniu, zawodnik może się wyprostować i wziąć woreczek do ręki,
- zmiana zawodnika następuje na linii startu po przekazaniu woreczka,
- konkurencja kończy się w momencie, gdy ostatni zawodnik zespołu wróci z woreczkiem za linię startu.

8. „Odkrywca Politechniki”

- Na sygnał pierwszy zawodnik biegnie do pachołka
- Po dobiegnięciu zawodnik odkrywa tylko jedną wybrana kartę z literą
- Powraca biegiem i po przybiciu „piątki” startuje kolejny zawodnik, który odkrywa kolejną kartę.
- zawodnicy kontynuują sztafetę tak długo aż odkryją wszystkie litery i ułożą napis Politechniki wraz z nazwą swojego wydziału.
- konkurencje wygrywa ta drużyna , która ułoży prawidłowe hasło a ostatni zawodnik powróci na linie startu.

ZASADY KONKURENCJI:

- każdy zawodnik może odkryć tylko jedną kartę z literą,
- każdy zawodnik może poprzesuwać tylko odkryte już litery aby były w jednej linii,
- będzie przygotowanych 13 kartek, dlatego będą zawodnicy w drużynie, którzy pobiegną 2 razy w tej konkurencji.

Nad prawidłowym przebiegiem każdej konkurencji czuwa przydzielony sędzia do drużyny, który liczy czas oraz karne sekundy.