



Wskazówki dotyczące Sportstada 3-A-Side:

Sportstada jest przeznaczona do gry w 3-osobowych drużynach dzieci w wieku od 5 do 12 lat.

Powierzchnia gry w Sportstadzie to 10m x 5m dla dzieci w wieku 5-12 lat.

Jest dostępny powiększony zestaw paneli dla dzieci powyżej 12 roku życia, gdzie powierzchnia gry jest zwiększona do 12m x 5m

Wykwalifikowany trener, nauczyciel, rodzic, instruktor lub wyznaczona osoba powinna nadzorować zabawę w Sportstadzie.

Powinno się wykupić odpowiednie ubezpieczenie przed użyciem Sportstady, aby ograniczyć odpowiedzialność prawną opiekuna.

Obowiązkiem opiekuna jest upewnienie się, że użytkownicy spełniają minimalne wymagania do użytkowania urządzenia, a także zapewnienie wszystkim użytkownikom Sportstady bezpieczeństwa m.in.:

- bezpieczeństwo przeciwpożarowe
- droga ewakuacji
- pierwsza pomoc
- możliwość dojazdu karetki
- ocena ryzyka

Gry Sportowe Proponowane Wytyczne

Następujące zasady te są tymczasowe wytyczne w jaki sposób sport może być odtwarzane sportstada

Staraliśmy się zrobić gry, zabawy, jak to możliwe, i w ten sposób mają ograniczone zasady gry do 5 punktów

Wykonawca może zmienić lub dostosować te wytyczne w zależności wieku i możliwości dzieci.

Sportstada LTD nie ponosi odpowiedzialności za wykorzystanie niniejszych wytycznych poza

Powinno być wyznaczona osoba decyduje o ilości czasu na każdej grze, a co wycieczek są podejmowane.

To ensure smooth playing of each game, it is recommended that a person is selected to act as referee for each game.

"Inspirowanie nowych pokoleń, aby odtworzyć Sport"

PIŁKA NOZNA

1. Drużyny trzyosobowe nie przewidują udziału bramkarza, każdy gracz może próbować zatrzymać strzały drużyny przeciwnej, jednak zabronione jest używanie w tym celu rąk. Dotknięcie piłki ręką daje przeciwnikom rzut wolny z miejsca, gdzie nastąpiło dotknięcie.
2. The starting team plays kick-off from centre, ball must be passed to another player.
3. Drużyna rozpoczynająca zaczyna ze środka boiska, piłka musi zostać podana do innego zawodnika.
4. Gracze nie mogą popychać albo kopać się nawzajem, gdyż oznacza to faul i jest karane rzutem wolnym dla przeciwników z miejsca gdzie doszło do faulu.
5. Kiedy piłka wpadnie do bramki drużyna zdobywa gola. Drużyna przeciwna rozpoczyna grę ze środka.

STWIERDZA:

- Klasyczne zasady i wskazówki dotyczące piłki nożnej powinny być brane pod uwagę
- Opiekun powinien przyjąć rolę sędziego jeśli jest to możliwe
- Zasady powinny być tak interpretowane, aby zapewnić dzieciom maksimum zabawy.

HOKEJ

1. Gra rozpoczyna się ze środka, piłkę należy podać do innego zawodnika.
2. W grze nie występuje bramkarz. Każdy z graczy może powstrzymywać strzały przeciwników, jednak użycie rąk i nóg jest zabronione.
3. Odbiór, przejęcie podania lub zablokowanie strzału może spowodować przejęcie piłki. Kije hokejowe nie powinny być unoszone powyżej wysokości ramienia.
4. Kiedy piłka wpadnie do bramki drużyna zdobywa gola. Drużyna przeciwna rozpoczyna grę ze środka.
5. Jeśli gracz uniesie kij powyżej ramienia, piłka opuści Sportstada, piłka zostanie dotknięta ręką/nogą lub gracz popchnie zbyt mocno drugiego gracza zostaje przyznany rzut wolny z miejsca w którym nastąpiło przewinienie.

STWIERDZA:

- Klasyczne zasady i wskazówki dotyczące Hokeja powinny być brane pod uwagę
- Opiekun powinien przyjąć rolę sędziego jeśli jest to możliwe
- Zasady powinny być tak interpretowane, aby zapewnić dzieciom maksimum zabawy.

KRYKIET

1. Drużyna odbijająca opuszcza stadion pozostawiając w środku pałkarza.
2. Drużyna rzucająca rzuca 6 razy. Zawodnicy nie mogą przeszkadzać pałkarzowi w biegu do drugiej bramki.
3. Pałkarz wypada jeśli piłka uderzy w bramkę, kij zawadzi o bramkę, piłka zostanie złapana zanim dotknie podłogi lub piłka opuści stadion.
4. Jeśli pałkarz wypadnie, opuszcza stadion i jest zastępowany przez następnego członka drużyny dopóki wszyscy trzej zawodnicy nie odbijali piłki. Wtedy drużyna przeciwna zaczyna swoją kolejkę odbijania.
5. Punkty: 1 bieg jest zdobywany kiedy pałkarz dobiegnie do drugiej bramki.

STWIERDZA:

- Klasyczne zasady i wskazówki dotyczące Krykieta powinny być brane pod uwagę
- Opiekun powinien przyjąć rolę sędziego jeśli jest to możliwe.
- Zasady powinny być tak interpretowane, aby zapewnić dzieciom maksimum zabawy.

NETBALL

1. Gra rozpoczyna się ze środka, piłka musi zostać podana do innego zawodnika.
2. Gracz trzymający piłkę nie może ruszyć się z miejsca na więcej niż jeden krok.
3. Piłka może zostać odebrana przez wyrwanie jej z rąk innego zawodnika (bez popychania), przejęcie podania, przerwanie strzału lub gdy zawodnik straci kontrolę nad piłką.
4. Punkt jest zdobyty gdy piłka przejdzie przez obrecz. Przeciwna drużyna kontynuuje grę ze środka.
5. Jeśli gracz pobiegnie z piłką, piłka opuści stadion lub jeden gracz popchnie drugiego należy odgwizdać faul i wykonać rzut karny z odległości 2m od kosza.

STWIERDZA:

- Klasyczne zasady i wskazówki dotyczące Netballa powinny być brane pod uwagę
- Opiekun powinien przyjąć rolę sędziego jeśli jest to możliwe
- Zasady powinny być tak interpretowane, aby zapewnić dzieciom maksimum zabawy.

KOSZYKÓWKA

1. Gra zaczyna się od środka, a każde podanie musi być wykonane do innego zawodnika.
2. Gracz trzymający piłkę nie może z nią biec nie dryblując.
3. Gracz może przejąć piłkę wyrywając ją z rąk przeciwnika (nie może go w tym czasie dotknąć), przejmując podanie, blokując rzut lub jeśli piłka uciekła przeciwnikowi.
4. Punkt jest zdobywany gdy piłka przejdzie przez obrys. Przeciwna drużyna kontynuuje grę od środka.
5. Jeśli gracz biegnie z piłką, piłka opuści stadion lub gracz zostanie popchnięty przez przeciwnika należy odgwizdać faul i wykonać rzut karny z odległości 2m od kosza.

STWIERDZA:

- Klasyczne zasady i wskazówki dotyczące Koszykówki powinny być brane pod uwagę.
- Opiekun powinien przyjąć rolę sędziego jeśli jest to możliwe.
- Zasady powinny być tak interpretowane, aby zapewnić dzieciom maksimum zabawy.