

COORDONAT
Ministerul Educației și Cercetării
din Republica Moldova

Ministru _____ Dan Perciun

Federația Sportului Școlar din
Republica Moldova

Președinte _____ Iurie Berlinschii



**REGULAMENTUL
organizării și desfășurării
Festivalului Național Deschis
al Jocurilor de Mișcare
în memoria lui Andrei Ghimp,
ediția a IX-a**



I. OBIECTIVE GENERALE

Festivalul Național al Jocurilor de Mișcare, în memoria lui Andrei Ghimp (Festivalul), ediția a IX-a, este o competiție ce se desfășoară între elevii gimnaziilor, liceelor, colegiilor, școli profesionale.

Obiectivele:

- Formarea deprinderilor de a practica sistematic exercițiile fizice;
- Cultivarea unui mod sănătos de viață;
- Formarea motivării pentru atragerea elevilor în activități sportive;
- Dezvoltarea sportului școlar.

II. LOCUL SI PERIOADA DESFĂȘURĂRII

Festivalul se va desfășura în 4 etape:

1 etapă: competiții interne școlare (noiembrie, 2023 – ianuarie, 2024);

a 2-a etapă: raională / municipală (ianuarie, 2024);

a 3-a etapă: **Zonală** (anexa nr. 1):

- Zona mun. Chișinău – 27.01.2024;
- Zona Nord – 28.01.2024 (mun. Bălți);
- Zona Centru – 03.02.2024 (or. Orhei);
- Zona Sud – 04.02.2024 (mun. Comrat).

a 4-a etapă – Finala, mun. Chișinău, 17.02.2024.

III. ORGANIZATORII COMPETIȚIILOR

La Prima etapă, de organizare și desfășurarea competițiilor Festivalului vor fi responsabili conducătorii instituțiilor de învățământ general, învățământul profesional tehnic și profesorii de educație fizică.

La a II-a etapă – Organele Locale de Specialitate din Domeniul Învățământului.

La a III-a și a IV-a etape – Federația Sportului Școlar din Republica Moldova (FSSRM) în colaborare cu Ministerul Educației și Cercetării din Republica Moldova, Organele Locale de Specialitate din Domeniul Învățământului.

Responsabilitatea directă de desfășurare a Festivalului îi revine Colegiului Principal de Arbitrii (CPA), aprobat de către FSSRM.

IV. CERINTELE PENTRU PARTICIPANȚI ȘI CONDITIILE DE ADMITERE

Pentru participare în cadrul Festivalului se admit echipele din instituțiile de învățământ general și învățământul profesional tehnic.

Festivalul se desfășoară în 2 categorii de vârstă pe echipe:

- I categoria: anii de naștere 2005-2007;
- A II-a categoria: anii de naștere 2008-2010.

Componența echipei: 13 membri – 5 băieți, 5 fete, 2 elevi de rezervă (1b +1f), un profesor de educație fizică, din aceeași instituție de învățământ.

La competiții nu se admit echipele din școli sportive, case și palate de creație, cluburi sportive, precum și selecționate din două sau mai multe instituții de învățământ.

V. PROGRAMĂ COMPETIȚIONALĂ

Programa a Festivalului este constituită din:

- Ștafete;
- Jocuri de mișcare;
- Proiecte de joc.

Programa Festivalului și condițiile (anexa 4).

VI. MODALITATEA APRECIERII ÎNVINGĂTORILOR

Învingătorii și premianții, la toate etapele Festivalului, sunt determinați în baza sumei locurilor (punctaj minimal acumulat). În caz de egalitate între două sau mai multe echipe, are prioritate echipa care a acumulat majoritatea locurilor I, II, III, etc.

După prima etapă (școlară) se va selecta selecționata instituției pentru a participa în etapele II, III și IV.

În etapa **Finală** (a IV-a) vor participa 8 echipe din fiecare categorie de vârstă, câștigătorii etapei a III-a. În total **16** echipe.

Raportul, înregistrările, albumele foto, informațiile despre rezultatele competițiilor (pe suport de hârtie și în format electronic) vor fi furnizate de către CPA în termen de 15 de zile la Ministerul Educației și Cercetării din Republica Moldova, Federația Sportului Școlar din Republica Moldova.

VII. PREMIEREA

Echipele, deținătoarea locului **I** în Finala Festivalului, va fi premiată cu o Cupă și Diplomă, participanții - cu medalii și diplome. Echipele plasate pe locurile **II** și **III** vor fi premiate cu Diplome, participanții - cu medalii și diplome.

VIII. CONDITIILE FINANCIARE

La prima etapă, cheltuielile de organizare, desfășurare și premiere vor fi suportate de către instituția.

La a II-a etapă, cheltuielile de organizare, desfășurare și premiere vor fi suportate de către Organele Locale de Specialitate din Domeniul Învățământului. Cheltuielile pentru deplasarea echipelor participante la această etapă (drumul tur - retur) vor fi suportate de organizațiile care delegă echipele.

La etapa a III-a și a IV-a, cheltuielile de organizare, desfășurare și premiere vor fi suportate de către organizatori. Cheltuielile pentru deplasarea echipelor participante la aceste etape (drumul tur - retur) vor fi suportate de organizațiile care delegă echipele.

Ministerul Educației, Culturii și Cercetării va acorda Cupa și medalii pentru decorarea echipelor clasate pe locul **I, II, III** în Finala Festivalului, **clasament general**, spații pentru desfășurarea competițiilor, cheltuielile pentru hrana participanților, transportul pentru deplasarea arbitrilor la jocuri zonale (drumul tur - retur), remunerarea arbitrilor în etapa Finală și zonală a Festivalului.

Federația Sportului Școlar din Republica Moldova va acorda cupe, medalii și diplome pentru competiții zonale și cupe, diplome pentru probe competiționale în Finală, arbitrajul.

IX. TERMENELE DE PREZENTARE A CERERILOR DE PARTICIPARE

Cererile de participare la etapa a III-a se expediază până pe data 20 ianuarie 2024.

Concretizările pot fi solicitate la adresa de e-mail: fssrm2009@gmail.com, tel.: 068327424, 079122995 – Iurie Berlinschii;

Echipele, sosite la etape III și IV a Festivalului, prezintă Comisiei de validare următoarele acte:

- Oferta de participare, aprobată de către conducătorul instituției de învățământ și medic (anexa 2);
- Certificatul de naștere sau buletinul de identitate în original și copia pentru fiecare participant și profesor de educație fizică;
- Copia dosarului personal pentru fiecare participant din instituție, autentificat prin sigiliul ori fișa personală a participantului (anexa 3).

REGULAMENTUL RESPECTIV POATE FI CONSIDERAT DREPT INVITAȚIE OFICIALĂ PENTRU PARTICIPARE ÎN COMPETIȚII

Zona Nord	Zona Centru	Zona Sud
mun. Bălți	Raionul Anenii Noi	mun. Comrat
Raionul Camenca	Raionul Călărași	Raionul Basarabeasca
Raionul Briceni	Raionul Criuleni	Raionul Cahul
Raionul Dondiușeni	Raionul Dubăsari	Raionul Cantemir
Raionul Drochia	Raionul Hîncești	Raionul Cimișlia
Raionul Fălești	Raionul Ialoveni	Raionul Leovo
Raionul Florești	Raionul Nisporeni	Raionul Taraclia
Raionul Glodeni	Raionul Orhei	Raionul Ciadîr-Lunga
Raionul Ocnîța	Raionul Strășeni	Raionul Vulcănești
Raionul Rîșcani	Raionul Grigoropol	Raionul Căușeni
Raionul Sîngerei	Raionul Rezina	Raionul Ștefan Vodă
Raionul Șoldănești	Raionul Telenești	mun. Tiraspol
Raionul Soroca	Raionul Rîbnița	mun. Bender
Raionul Edineți		
Raionul Ungheni		

Către Federația Sportului Școlar din Republica Moldova
(organizatorul competiției)

**Ofertă de participare
la Festivalul Național deschis al Jocurilor de Mișcare
în memoria lui Andrei Ghimp
ediția a IX-a**

De la echipa _____
(denumirea instituției de învățământ)

Nr. d/o	Numele Prenumele	Anul nașterii	Viza medicului
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Admiși _____ elevi

L. Ș. medicului Medicul _____ / _____ /

L. Ș. organizației Directorul _____ / _____ /

Profesor
de educație fizică _____ / _____ /

Festivalul Național deschis al Jocurilor de Mișcare, în memoria lui Andrei Ghimp, ediția a IX-a

FIȘA PERSONALĂ



Foto

Instituția de învățământ _____

Numele _____

Prenumele _____

L. S.

Anul nașterii _____ Clasa _____

Inmatriculat în instituție « _____ » _____

Director: _____ / _____ /

Festivalul Național deschis al Jocurilor de Mișcare, în memoria lui Andrei Ghimp, ediția a IX-a

FIȘA PERSONALĂ



Foto

Instituția de învățământ _____

Numele _____

Prenumele _____

L. S.

Anul nașterii _____ Clasa _____

Inmatriculat în instituție « _____ » _____

Director: _____ / _____ /

Condițiile de organizare și desfășurare a Festivalului Național deschis al Jocurilor de Mișcare, în memoria lui Andrei Ghimp, ediția a IX-a.

Perioada desfășurării: noiembrie, 2023 – februarie, 2024.

Participanți: elevi din instituțiile de învățământ ale Republicii Moldova.

- Anul de naștere 2005-2007 - I categorie de vârstă;
- Anul de naștere 2008-2010 – a II-a categorie de vârstă.

Componenta echipei: 10 membri (5 băieți, 5 fete), 2 elevi de rezervă (1b + 1f), 1 profesor.

Etapa **Finală** (a IV-a) a Festivalului se va desfășura în municipiul Chișinău, 17 februarie 2024, unde vor participa 8 echipe din fiecare categorie de vârstă.

Programa competițională a festivalului include:

- **Ștafete;**
- **Jocuri de mișcare;**
- **Proiecte de joc.**

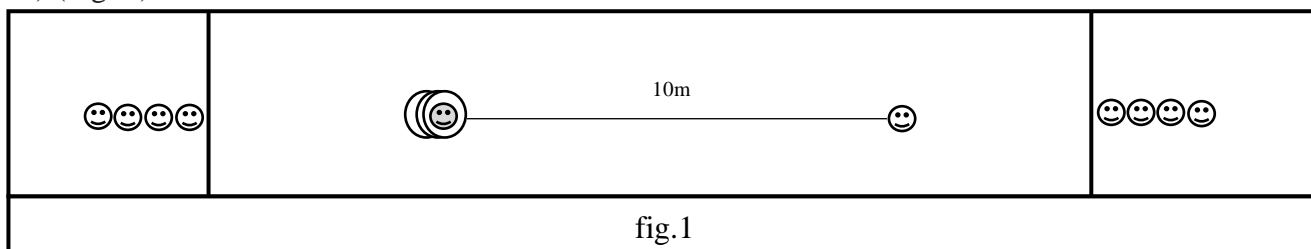
Ștafete

1. „Alergare de suveică cu cercul de gimnastică”

Componenta echipei: 5 băieți, 5 fete. Înlocuirile sunt permise numai între ștafete.

Pista de alergare: 15-20m. Există 2 puncte marcate între linia de start pentru băieți și linia de start pentru fete. La primul punct sunt 3 cercuri de gimnastică.

Echipea: 4 băieți aliniați într-o coloană la linia de start. Fetele 4 la număr, sunt de asemenea, aliniate într-o coloană, la linia de start, vizavi de băieți. Al 5-lea băiat stă în primul punct marcat din cerc, a 5-a fată stă pe al 2-lea punct marcat. Ei țin o frânghie de capete (lungimea frânghiei 10 m) (Fig. 1)



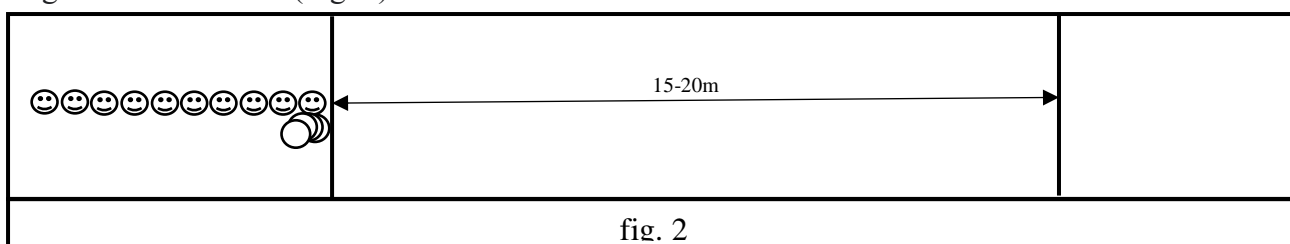
La semnalul arbitrului, primul participant (băiat) aleargă la cercurile de gimnastică, ia primul cerc, îl trece prin al 5-lea băiat, aleargă de-a lungul frânghiei (frânghie în cerc), îl trece prin a 5-a fată, pune cercul pe podea, aleargă înapoi, ia al 2-lea cerc etc. Când așează al 3-lea cerc pe podea, aleargă și transmite ștafeta atingând palma primei fete etc.

Cronometrul se oprește de îndată ce ultimul participant (a patra fată) a echipei trece linia de start.

2. „Insule”

Pista de alergare 15-20 m, între linia de start și linia de sosire.

Echipea este aranjată într-o coloană în spatele liniei de start. Primul membru al echipei are 4 cercuri de gimnastică în mâni (Fig. 2).



La semnalul arbitrilor, primul participant plasează primul cerc de gimnastică pe podea, în fața liniei de start și sare în cerc, așează al doilea cerc, stând în el etc. Toți ceilalți membri ai echipei se deplasează în spatele primului, stând în cercuri. Ultimul membru al echipei stă în al 3-lea cerc, îl ia pe al 4-lea și transmite primului participant etc.

Greșeli:

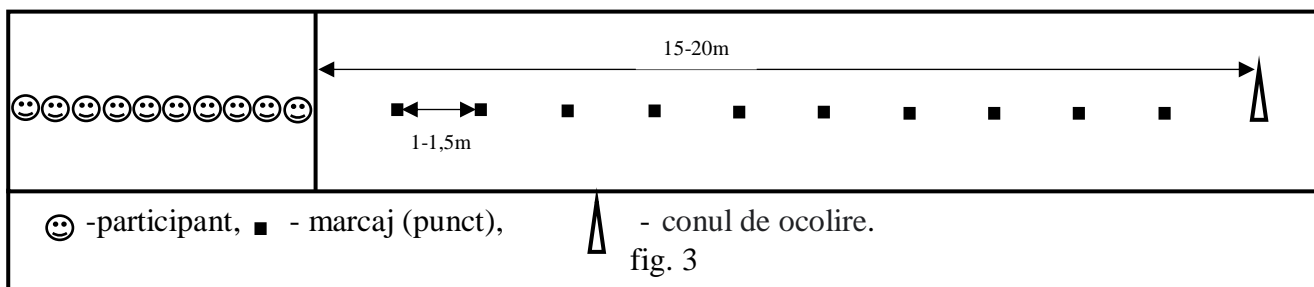
- Aruncarea, rostogolirea cercului de gimnastică.
- Mișcarea cercului cu picioarele.

Cronometrul se oprește imediat ce ultimul membru al echipei trece linia de sosire.

3. „Leapfrog”

Pista de alergare: 15-20m. Între linia de start și conul de ocolire a echipei, sunt marcate 10 puncte la fiecare 1-1,5 m.

Echipea este aranjată într-o coloană la linia de sosire(Fig. 3).



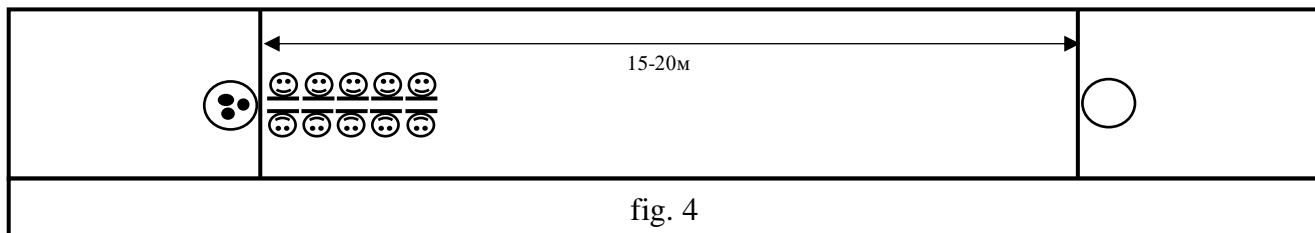
La semnalul arbitrilor, primul participant ia poziția sprijin culcat pe primul punct marcat, al 2-lea participant sare peste primul și ia poziția sprijin culcat pe al 2-lea punct, iar primul participant sare și ia poziția sprijin culcat pe al 3-lea punct. , etc. Când primul participant sare peste al 2-lea, care stă în sprijin culcat pe al 10-lea punct, ambii aleargă în jurul conului, transmit ștafeta atingând palmele celor de-al 3-lea și al 4-lea membru al echipei etc.

Cronometrul se oprește imediat ce ultimul participant trece linia de sosire.

4. „Râuleț”

Pista de alergare 15-20 m, între linia de start și linia de sosire. În fața liniei de start se afla un cerc de gimnastică ce conține 3 mingi (baschet, volei, minge de tenis de câmp), în spatele liniei de sosire se afla un al doilea cerc de gimnastică.

Echipea este aliniată în două rânduri față în față, după linia de start. Fiecare participant are în mâini un baston de gimnastică. Folosind bastoanele de gimnastică, echipa formează un „flux” (Fig. 4).



La semnalul arbitrilor, unul din participanții aflați la linia de start ia o minge și o plasează pe bastoanele de gimnastică (a lui și a partenerului său, care stă vizavi). Folosind bastoane de gimnastică, prima pereche (fără să-și folosească mâinile) pune mingea astfel încât să se rostogolească pe bastoanele de gimnastică ale perechii vecine, aleargă peste și sta la capătul șirului etc. Perechile de participanți aleargă până la linia de sosire, unde lasă mingea în al 2-lea cerc de gimnastică conform regulilor descrise mai sus.

Echipea aleargă la primul cerc și „deplasează” a 2-a minge etc.

Dacă mingea cade pe podea sau dacă unul dintre participanți își folosește mâinele (când rostogolește mingea), mingea revine la primul cerc.

Cronometrul se oprește imediat ce ultima minge (a treia) se află în al 2-lea cerc.

P.S. Colegiul de arbitri are dreptul de a stabili un timp de control pentru această ștafetă.

5. „Transportarea mingilor”

Pista de alergare 15-20 m, între linia de start pentru băieți și linia de start pentru fete. În fața liniei de start pentru băieți se află un cerc de gimnastică, care conține 3 mingi (volei, minge de cauciuc și minge de tenis de câmp), în spatele liniei de start pentru fete se află un al doilea cerc de gimnastică.

Echipa: băieții sunt în spatele liniei de start, fetele sunt pe partea opusă a pistei de alergare în spatele liniei de start. Fiecare membru al echipei are în mâni un baston de gimnastică, pe care îl ține cu o mână de capăt (Fig. 5).

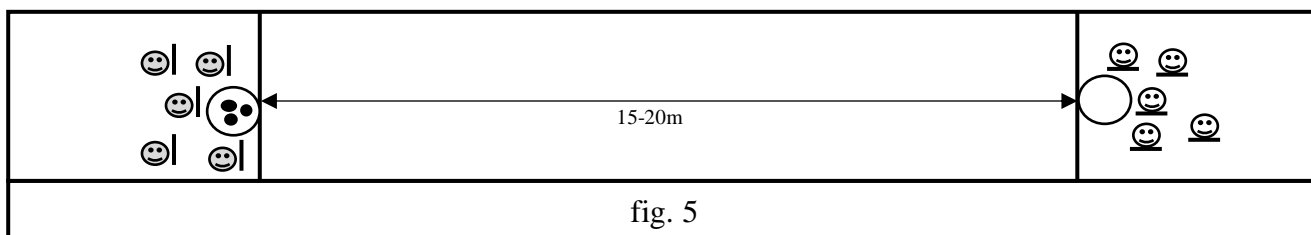


fig. 5

La semnalul arbitrului, băieții (5 participanți), folosind bastoanele de gimnastică (Fig. 6), iau o minge și o transferă în cercul de gimnastică, care se află în spatele liniei de start a fetelor. Ei aleargă înapoi și transferă a doua minge etc. De îndată ce băieții pun a 3-a minge în cerc în spatele liniei de start a fetelor, fetele încep exercițiul, ducând o minge în cerc în spatele liniei de start a băieților.

Dacă mingea cade pe podea sau dacă unul dintre participanți își folosește mâinile (brațul) pentru a ține mingea, mingea este returnată în cerc.

Cronometrul se oprește imediat ce ultima minge (a treia) lovește cercul din spatele liniei de start a băieților.

P.S. Colegiul de arbitri își rezervă dreptul de a stabili un timp de control pentru această ștafetă.

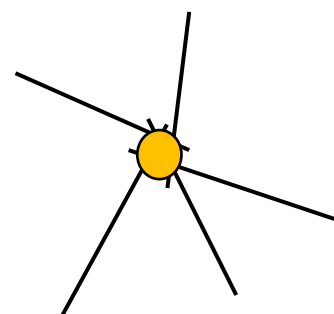


fig. 6

6. „Mers cu bastonul de gimnastică”

Pista de alergare: 15-20 de metri, între linia de start și conul de ocolire.

Echipa este aliniată în două coloane la linia de start. Prima pereche are un baston de gimnastică, pe care îl țin cu suprafața din față dreaptă (stânga) a picioarelor.

La semnalul arbitrului, prima pereche de participanți se îndreaptă spre conul de ocolire, ținând bastonul de gimnastică pe suprafețele din față ale picioarelor. În spatele conului de ocolire, iau bastonul de gimnastică de capete și aleargă înapoi, transmit bastonul de gimnastică celei de-a doua pereche etc.

Dacă bastonul de gimnastică cade pe podea, participanții se opresc, așează bastonul pe suprafața din față a picioarelor și continuă să se deplaseze.

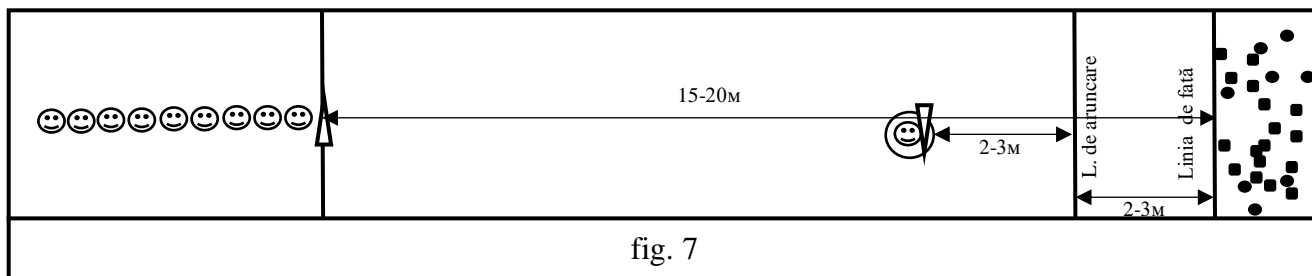
7. „Colectarea obiectelor”

Pista de alergare: 15-20 de metri, între linia de start și linia de sosire. La linia de start stă conul de ocolire. La o distanță de 2-3 metri de linia din față este indicată linia de aruncare, la o distanță

de 2-3 metri de linia de aruncare exista un cerc de gimnastică în care căpitanul echipei stă cu un con mare în mâni. Obiectele sunt împrăștiate în spatele liniei din față (mingi, chegle, cuburi, jucării etc.).

Echipea este aliniată într-o coloană la linia de start (Fig. 7).

Timp de control: 2-3 minute.



La semnalul arbitrului, toți membrii echipei aleargă în spatele liniei de capăt, iau un obiect (un participant - un obiect), aleargă până la linia de aruncare, aruncă obiectul căpitanului, care se străduie să prindă obiectul în con. După aruncare, aleargă spre conul de ocolire de la linia de start, îl ocolește și continuă mișcarea etc. Este permis să se ia obiecte pe care căpitanul nu le-a prins în con.

Căpitanul are voie, dacă conul este plin, să lase obiectele în cerc. Dacă un obiect a zburat (rulat) din cerc (atunci când conul a fost eliberat de obiecte sau căpitanul a împins obiectul din cerc cu piciorul), aceste obiecte nu vor fi considerate ca un bun al echipei.

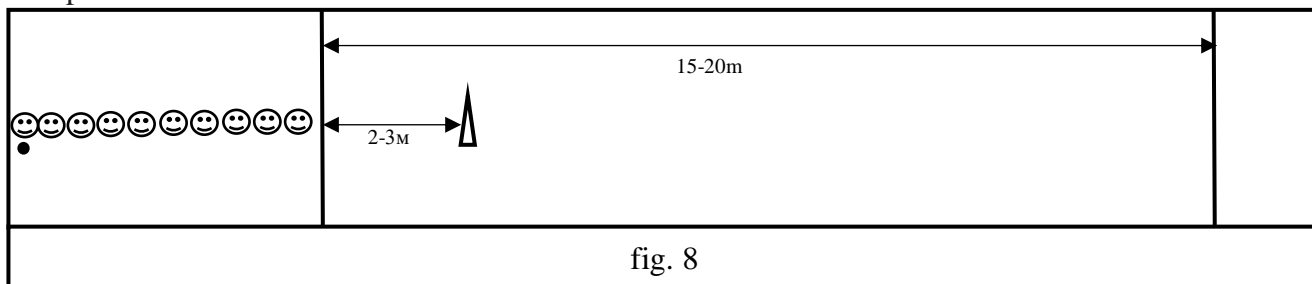
Echipea cu cele mai multe puncte câștigă, 1 obiect = 1 punct.

8. „Bowling prin tunel”

Pista de alergare: 15-20 de metri, între linia de start și linia de sosire. Există un con mare la o distanță de 4-5 metri de linia de start.

Echipea este aranjată într-o coloană la linia de start, poziția stând mult depărtat, 1-9 participanți („tunel”). Al 10-lea membru al echipei are o minge de baschet în mâni (Fig. 11).

Timp de control: 2-3 minute.



La comanda arbitrului, al 10-lea membru al echipei aruncă mingea în „tunel” (printre picioarele a 1-9 membri ai echipei), încercând să lovească conul. Primul participant, de îndată ce mingea trece printre picioare, aleargă după minge, o recuperează, dacă mingea lovește conul, îl ridică, aleargă până la capătul coloanei, aruncă mingea prin „tunel” spre con, etc.

Echipea cu cele mai multe conuri doborât câștigă, 1 lovitură în con este 1 punct.

JOCURI DE MIȘCARE:

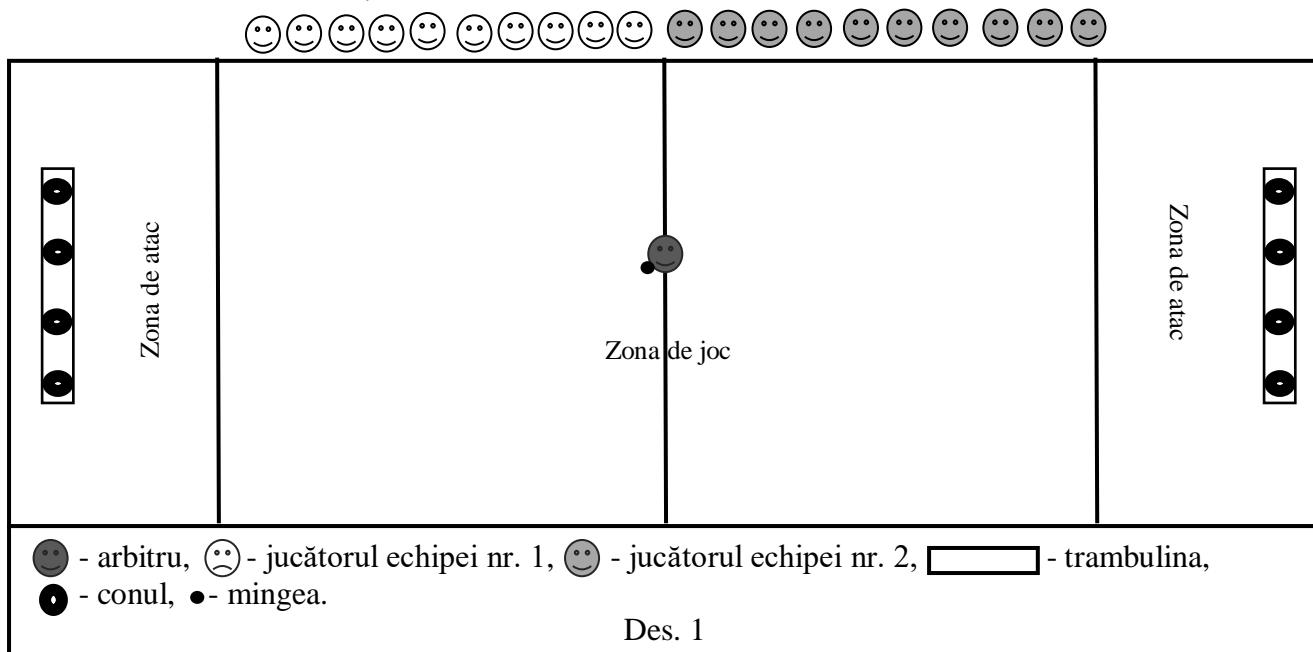
„LUNETIȘTII”

Scopul: Perfectionarea tehnicii aruncării mingei. Dezvoltă forța, rezistența, viteza de reacție, coordonarea. Educă ajutorului reciproc, spiritului de echipă.

Inventar necesar: trambulină – 4, popice mari – 8, mingea de handball (volei) – 1.

Terenul și marcajul:

Joaca „Lunetistii” se desfășoară pe terenul de volei sau baschet. Terenul se împarte în 3 zone (des.1). Zona de joc și 2 zone de atac.



Regulile jocului

Scopul jocului este de a doborâ câte mai multe popice.

Arbitru se află în centru terenului cu mingea. Jucătorii pe liniile laterale vis a vis unii de alții. Arbitrul strigă numere și aruncă mingea în sus. Numerile chemate se străduie să între în posesia mingei și a doborî un popic orecare.

După căderea popicului jocul reincepe de la centru terenului.

Jucătorii au dreptul:

În atac

- Să transmită mingea;
- Să îndeplinească 2 pași cu mingea în mișcare;
- Un pas de pe loc cu mingea.
- Arucarea mingei de la diferite distanțe în popice;

În apărare

- Interceptare mingei;
- De a zmulge mingea;
- De aefectua acțiuni de blocare a mingei;

Jucătorilor li se interzice:

- Alergare cu mingea(pași);
- Dribbling;
- Împingerea adversarilor;
- Reținerea jucătorilor;
- Lovirea pe mâni;
- Pedicile;
- Reținerea mingei mai mult de 5 sec;
- De a intra în zona de atac;

- Aruncarea mingei în popic din afara terenului.

În cazul când mingea este în afara terenului ori este în zona de atac (popic ne doborât), mingea se introduce în joc de către jucător, din locul părăsirii mingei terenului. În situația când acțiunea se lungește. Arbitru are dreptul să cheme pe teren alți jucători. Pe teren au dreptul să joace nu mai mult de 5 jucători de la echipă.

„ECHIPA JOACĂ TENIS”

La joacă participă 2 echipe a câte 10 participanți (5 băieți, 5 fete).

Joacă se desfășoară divizat pentru băieți și fete.

„Echipa joacă tenis” se desfășoară pe terenul de volei (18X9m). Pe linia de centru se plasează 2-3 bănci de gimnastică. Pe centrul liniilor de fund se pun popice.

Fiecare echipă se aranjează pe partea sa de teren (5 jucători), avînd în posesie câte o minge de cauciuc.

Scopul jucătorilor este:

- De a arunca mingea în așa fel ca acesta să treacă prin ricoșare pe partea adversarului.
- Să prindă mingea din prima sau după primul ricoșet de podea.

Se permite:

- De a pasa mingea coechipierilor (nu mai mult de 2 ori);
- De lovit mingea ca acesta să ricoșeze de la banca de gimnastică;
- De prins mingea din vole;
- De prins concomitent 2 mingi.

Jucătorul, care a lovit mingea, urmează să alerge la linia de fund și să atingă popicul cu mână, după care revine în joacă.

Arbitrii calculează abaterile participanților de la reguli.

Abateri:

- Mingea s-a atins de podea a doua oară;
- Lovirea mingii fără ricoșet de la podea;
- Jucătorul nu a reușit să prindă mingea;
- După ce a fost lovită, mingea a zburat în aut;
- Jucătorul cu mingea se deplasează pe teren;
- Echipa a efectuat mai mult de 2 pase a unei mingi;
- Reținerea mingii în mâini sau pe suprafața de joacă mai mult de 3 sec;
- După lovirea mingii jucătorul nu s-a atins de popice;
- Jucătorul a preluat mingea pe terenul adversarului;
- Jucătorul a trecut peste băncile de gimnastică.

Jocul se desfășoară până la 21 de abateri de la reguli.

Numărul de penalizări acumulat de către băieți se sumează cu cel ale fetelor și se află rezultatul echipei.

Învingătoare este declarată echipa care va avea un număr mai mic de penalizări.