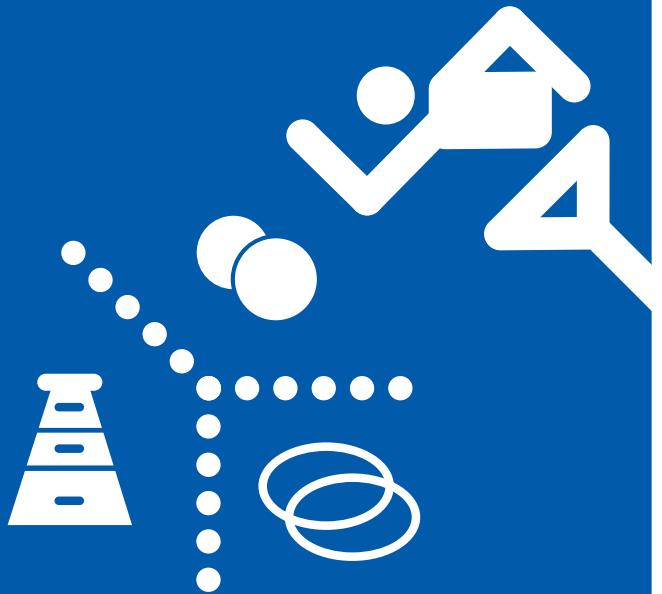
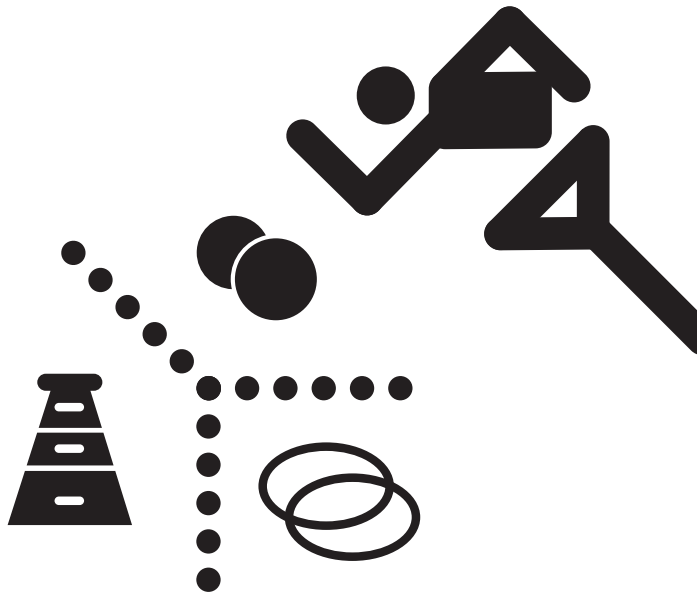


Jatékos SportverseNy Gyakorlatanyaga



Játékos Sportverseny Gyakorlatanyag

Érvényes 2018-tól visszavonásig





Magyar Diáksport Szövetség

Kiadja a Magyar Diáksport Szövetség Országos Központja
1063 Budapest, Munkácsy Mihály utca 17.

A kiadásért felelős: Balogh Gábor

A feladatgyűjteményt összeállította
a Magyar Diáksport Szövetség Diákolimpiai Bizottságának
Játékos Sportverseny Albizottsága:

Szepesi Tibor
Bodor Zoltán
Sarkadi László
Vadász Gábor
Vanczák Attila

A kiadvány készítői felhasználták a Játékos Sportverseny
1989/90-es, 1992/93-as, a 2001-es, valamint a 2005-ben kiadott
feladatgyűjtemények egyes részeit.

Tartalomjegyzék

Általános tudnivalók	8
Versenyszabályok	10
1. Feladatcsoport: Futás feladatokkal	
1/1 - Krumpliültetés	14
1/2 - Futás váltóbottal	15
1/3 - Társhordás karikával	16
2. Feladatcsoport: Utánzó járások	
2/1 - Négykézlábjárás	17
2/2 - Pókjárás - Rákjárás	18
2/3 - Talicskaváltó	19
3. Feladatcsoport: Akadálypályák I.	
3/1 - Akadálypálya	20
3/2 - Alagúton át	21
3/3 - Gátakadály	22
4. Feladatcsoport: Labdás ügyességi feladatok I.	
4/1 - Utazó labda	23
4/2 - Floorball-váltó	24
4/3 - Labdás ügyességi váltó	25
5. Feladatcsoport: Csapatfeladatok	
5/1 - Kötélhajtás	26
5/2 - Várfoglaló	27
5/3 - Hidakadály	28
6. Feladatcsoport: Páros feladatok	
6/1 - Labdahordás	29
6/2 - Páros adogatás	30
6/3 - Bújj és karikában fuss!	31

7. Feladatcsoport: Feladatok szerekekkel	
7/1 – Karikakirakó	32
7/2 – Kalapos váltó.....	33
7/3 – Rakd a botot! – Szedd a botot!	34
8. Feladatcsoport: Labdás ügyességi feladatok II.	
8/1 – Szlalomozz a labdával!.....	35
8/2 – Szlalom kézilabda	36
8/3 – Ügyeskedj a labdával!.....	37
9. Feladatcsoport: Akadálypályák II.	
9/1 – Karikán az akadályra	38
9/2 – Akadályon át.....	39
9/3 – Alagútakadály.....	40
10. Feladatcsoport: Csapatjátékok	
10/1 – Kötélhúzás	41
10/2 – Bombázó	42
Országos döntők eredményei (1993–2016)	43

Általános tudnivalók

A játékos sportverseny gyakorlatanyaga 29 játékból áll. A gyakorlatok 10 feladatcsoportot alkotnak. Minden tanév elején a Magyar Diáksport Szövetség (továbbiakban MDSZ) Diákolimpia Bizottság Játékos Sportverseny Albizottsága (továbbiakban Játékos Sportverseny Albizottság) feladatcsoportonként 2-2 játékot jelöl ki, az adott tanévre érvényes versenyfeladatként.

Az országos elődöntőkön, pótselejtezőn és döntőn a kijelölt 20 játék közül 10+1 játék kerül kisorsolásra a technikai értekezleten. Az országos elődöntőkön, pótselejtezőn a verseny előtt 1 órával ki kell sorsolni a feladatokat. Az országos döntőre (ha a verseny kétnapos) a versenyt megelőző nap kell a feladatokat kisorsolni. A plusz 1 játék holtverseny eldöntésére szolgál. Az országos döntőn valamennyi holtversenyt el kell dönteni.

A csapatok által végrehajtott játékokat időeredmény vagy teljesítmény alapján értékeljük. A játékleírásnak nem megfelelő végrehajtás vagy a nem korrigált hiba büntetőidő hozzáadásával jár.

Büntetések:

- valamennyi váltási hiba – 1 mp
- pályán, feladat végrehajtás közben vétett hiba – 2 mp
- nem korrigált hiba – 5 mp
- kirívóan durva, szándékos szabálytalanságért a zsűri a csapatot a feladattól kizárhatja, a csapat pontot nem kap!

A befutó(k) megkülönböztető jelzőtrikót kötelesek viselni.

LEBONYOLÍTÁSI RENDSZER¹

A verseny felmenő rendszerű (városi, megyei, országos elődöntő, országos pótselejtező, országos döntő). Az öt országos elődöntő résztvevői a megyei döntők 1-2. helyezést elért, valamint az országos döntőt rendező megye 2-3. helyezett csapatai (elődöntőnként nyolc-nyolc csapat). Visszalépés esetén az elődöntőre az adott megyei harmadik helyezést elért csapat kap meghívást. A nyolccsapatos országos döntőbe az alábbiak szerint jutnak a csapatok:

- A rendező megye, megyei döntőn 1. helyezést elért csapata – 1 csapat
- Az 5 országos elődöntő 1. helyezést elért csapata – 5 csapat
- Országos pótselejtezőn 1-2. helyezést elért csapatok – 2 csapat

Az országos pótselejtezőre az 5 országos elődöntő 2. helyezést elért csapatai kapnak meghívást. Abban az esetben, ha a meghívást kapott iskola visszalép, az adott terület 3. helyezést elért csapata kap meghívást. A pótselejtezőre további meghívás nincs.

A Játékos Sportversenyen óvás nincs. Észrevételt, kifogást a csapat hivatalos kísérője a következő versenyszám rajtjáig tehet a versenybírószám elnökénél.

A VERSENY HIVATALOS KÖZREMŰKÖDŐI

1. Szervezőbizottság

A verseny szervezői állítják össze.

2. Versenybizottság (zsűri)

Összetétele: elnök – elnökhelyettes – titkár

A zsűri elnökét, elnökhelyettesét az országos elődöntőkre, országos pótselejtezőre, országos döntőre a Játékos Sportverseny Albizottság jelöli ki.

A zsűri további tagjait a rendező szerv kéri fel.

3. Igazoló Bizottság

A verseny előtt, a technikai értekezlet megkezdéséig ellenőrzi a mindenkor érvényben lévő igazolási szabályzat által előírt igazolási dokumentumokat. A technikai értekezleten jelentést tesz az igazoltatás eredményéről. A verseny megkezdése előtt elvégzi a személy szerinti igazolást.

4. Játékvezető

Irányítja és vezeti a játékot.

5. Jegyzőkönyvvezető

Rögzíti a verseny hivatalos jegyzőkönyvét.

6. Versenybírók

Időmérők: Mérik a csapatok időeredményeit, jól látható kézfeltartással jelzik a váltási hibákat, ellenőrzik a versenyzői létszámot.

Pályabírók: A játékeladat leírása alapján ellenőrzik a feladatrészek végrehajtását. Feljegyzik a szabálytalan végrehajtásokat, megállapítják az esetleges hibapontokat. A hibákat jól látható kézfeltartással jelzik. Ellenőrzik a csapatlétszámot.

Az országos elődöntőkön, pótselejtezőn, valamint az országos döntőn pályánként két pályabíró és egy időmérő működik közre.

7. Pályaberendezők

A játéknak megfelelően felépítik, illetve lebontják a versenypályákat.

8. Csapatvezetők

A csapatok pedagógiai és szakmai irányítói. A technikai értekezleten képviselik a csapatok érdekeit, részt vesznek a sorsoláson. Esetleges észrevételeiket a zsűri elnökével közölhetik. A verseny alatt (futamok alatt) a

számukra kijelölt helyen kötelesek tartózkodni. Felelősek a szülők hiteles tájékoztatásáért, valamint a verseny ideje alatti sportszerű viselkedésért. A csapatokat max. 2 fő hivatalos kísérő képviselheti.

9. Versenyzők

Az MDSZ előírásai és a Játékos Sportverseny versenykiírása alapján a szereplésre jogosult versenyzők. A versenyen az a 18 tanuló versenyezhet, akit az igazoló bizottság a verseny előtt 1 órával személy szerint leigazolt. A versenypályán csak 18 versenyző tartózkodhat. A versenyzők a pályán és azon kívül tanúsítsanak fegyelmezett és sportszerű magatartást. Azokban a feladatokban, ahol nincs oszlopkerülés és folyamatosan csökken az indulók száma, akik már teljesítették a feladatot, a számukra kijelölt helyen tartózkodjanak.

10. Minden országos elődöntőn, pótselejtezőn, döntőn a rendező szerv gondoskodik az egészségügyi személyzetről.

VERSENYRENDEZÉSI SZABÁLYOK

1. A versenykiírás, programfüzet

A versenykiírást minden évben a Játékos Sportverseny Albizottság közreműködésével az MDSZ készíti el. Az adott verseny programfüzetét a rendező szervnek kell elkészíteni. A programfüzetnek tartalmaznia kell minden, a versennyel kapcsolatos információt. A programfüzetet a résztvevő csapatok számára a rendezők két héttel a versenynap előtt juttatják el, elektronikus formában. A versenykiírás és a programfüzet az MDSZ hivatalos honlapján is megjelenik.

2. A verseny helyszíne

A helyszínnel kapcsolatos elvárások:

- a pálya területe: minimum 40x20 m-es küzdőtér
- minimum 4 öltöző
- nézőtér: országos elődöntőn, pótselejtezőn minimum 200 fő – országos döntőn minimum 600 fő
- búfé működtetése ajánlott.

3. Technikai értekezlet

A technika értekezleten a csapatvezető(k) és a verseny valamennyi hivatalos közreműködője vesz részt. Minden, a versennyel kapcsolatos kérdést a technikai értekezleten kell eldönteni. Az országos elődöntőkön, a pótselejtezőn a technikai értekezletet a verseny előtt egy órával, az országos döntő esetében, ha a verseny kétnapos, a versenyt megelőző napon kell megtartani.

4. A versenyen használt szerek

A versenyeken a feladatgyűjteményben meghatározott méretű szerek használhatóak. A szerek ne legyenek sérültek és balesetveszélyesek. A szerekről a rendező szerv gondoskodik.

A Játékos Sportversenyen használt szerek, eszközök listája

Szerek megnevezése		4 pályához (csapatfeladatokhoz) szükséges mennyiség
Tornaszerek	5 részes svéd szekrény	4 db
	4 m-es tornapad	8 db
	2x1 m-es tornaszőnyeg	8 db
	zsámoly	16 db
Kéziszerek	80 cm átmérőjű karika	18 db
	váltóbot	4 db
	tornabot (1 m-es) 2,6–2,8 cm átmérőjű	12 db
	tollaslabdaütő	8 db
Labdák	ugrókötél	12 db
	13,5 cm átmérőjű szivacskezilabda	22 db
	24–30 cm átmérőjű gumilabda	4 db
	120 g súlyú kislabda	12 db
	1 kg-os medicinlabda, hagyományos bőr	8 db
	2 kg-os medicinlabda, hagyományos bőr	8 db
	4 kg-os medicinlabda, hagyományos bőr	8 db
	floorball labda	4 db
	5-ös kosárlabda	9 db
	1-es kézilabda	4 db
4-es focilabda	4 db	
Egyéb szerek	2 m-es magasugróállvány	4 db
	műanyag kosár (a kosár aljának mérete minimum 60x40 cm)	4 db
	floorballütő	4 db
	bója (nagy)	20 db
	jelzőtrikó	8 db
	minimum 15 m-es húzókötel	1 db
	kb. 10 literes műanyag vödör	4 db
	2 m x 10 cm-es deszkalap	4 db
	szék	8 db
	gumikötél	4 db

5. Jegyzőkönyv, versenylap

Az országos elődöntőkön, országos pótszelejtezőn és az országos döntőben csak az Albizottság által jóváhagyott jegyzőkönyv és értékelőlap használható. A dokumentumok az MDSZ honlapjáról letölthetők.

6. Eredményjelzés

A helyszíni eredményjelző tábla jól látható helyen legyen elhelyezve. Célszerű az adott feladatban elért pontok mellett az összesített állást is kiírni.

7. Versenyszámok sorrendje

A versenyszámokat a feladatgyűjteményben található sorrendben kell végrehajtani.

8. Futambeosztás

Az országos elődöntőkön és döntőn az egyes feladatokat két futamban kell lebonyolítani. Az első feladatra a technikai értekezleten sorsolással kell a futambeosztást elkészíteni. A második játéktól az aktuális helyezés szerint kerülnek beosztásra a csapatok, az alábbiak szerint:

	1. pálya	2. pálya	3. pálya	4. pálya
1. futam	5. helyezett	6. helyezett	7. helyezett	8. helyezett
2. futam	1. helyezett	2. helyezett	3. helyezett	4. helyezett

Holtverseny esetén az a csapat kerül előbbre, amelyik az előző játékban jobb eredményt ért el.

9. Pontozás

Az alábbi táblázat szerint:

Helyezés	Pontszám
1. helyezés	8 pont
2. helyezés	7 pont
3. helyezés	6 pont
4. helyezés	5 pont
5. helyezés	4 pont
6. helyezés	3 pont
7. helyezés	2 pont
8. helyezés	1 pont

Az adott versenyszámban holtverseny esetén a helyezéért kapott pontszámok átlagát kapják a csapatok.

10. Megnyitóünnepség

Lebonyolítását a rendező szerv határozza meg, az MDSZ vonatkozó előírásainak figyelembe vételével.

11. Eredményhirdetés

A hivatalos eredményhirdetést a rendező szerv bonyolítja le. Különdíjak, szponzori ajándékok átadására csak a verseny hivatalos bezárása után kerülhet sor.

12. Szurkolók, szülők

A versenyzőktől és a versenyen közreműködő hivatalos személyektől elkülönítetten kerüljenek elhelyezésre. **A csapatvezetők feladata a szurkolás sportszerű légkörének biztosítása.**

13. Egyebek

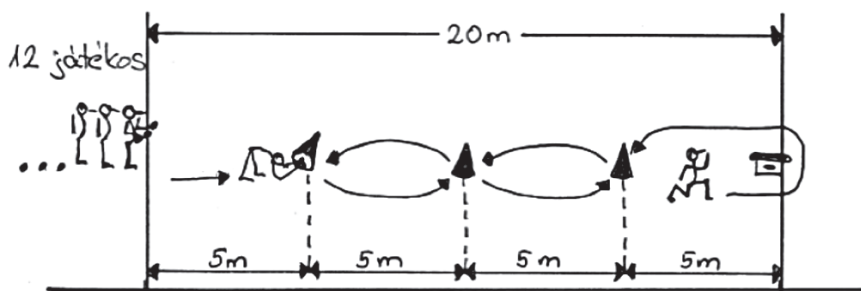
- Minden versennyel kapcsolatos, az általános tudnivalókban nem szabályozott kérdést a technikai értekezleten kell megbeszélni.
- A Játékos Sportverseny Albizottság a feladatokat és a versenyrendezéssel kapcsolatos kérdéseket évente megtárgyalja, és szükség esetén módosításokat vezethet be.
- Jelen feladatgyűjtemény elérhető az MDSZ hivatalos honlapján.

1/1 – Krumpliültetés

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A pályára 3 db (nagy) bóját helyezünk el a rajt-célvonaltól 5 m-enként. A pálya végére zsámolyt teszünk keresztben. A játékhoz 3 db kislabdára (120 g) van szükség. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban helyezkednek el, az első játékos kezében van a három darab labda.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db zsámoly, 3 db kislabda, 3 db bója.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos kifut és a kislabdákat egyesével a bóják alá teszi. Megkerüli a zsámolyt, összeszedi a labdákat és a labdák átadásával váltja társát. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos kezében a labdákkal a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

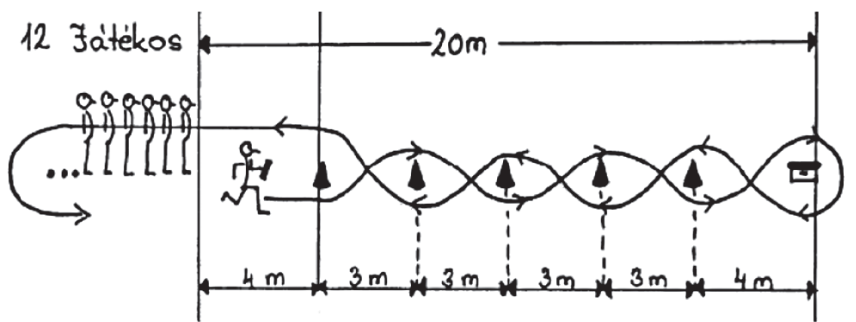
- A zsámolyt addig nem lehet megkerülni, amíg mind a három labda nincs a bóják alatt – nem korrigált hiba: 5 sec. büntetés.
- Kirakás és összeszedés után egyaránt, minden bójának a talpán kell állnia – nem korrigált hiba: 5 sec. büntetés.
- Váltáskor harmadik versenyző nem segíthet – váltási hiba: 1 sec. büntetés.

1/2 – Futás váltóbottal

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A pálya végén zsámoly van keresztben. A pályán 5 db bóját helyezünk el. Az első bója 4 m-re van a rajtvonaltól, a többi attól 3 méterenként helyezzük el. A 12 játékos a rajtvonal mögött, oszlopban helyezkedik el. A játékhoz 1 db váltóbotra van szükség.

2. A pálya rajza



3. Szerek

5 db bója, 1 db zsámoly, 1 db váltóbot.

4. A játék leírása

Indítójelre az első játékos oda-vissza szalalom futással halad. Visszafelé, miután teljesítette a feladatot, oszlopkerülés után a rajtvonal és az első bója közötti területen váltja társát. A következő játékos az indulóvonal és az első bója közötti területen veheti át a váltóbotot. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos váltóbottal a kezében a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

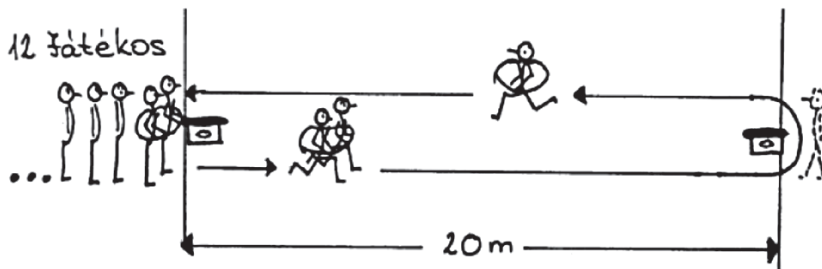
- Az utolsó bója és a zsámoly közötti területen is szalalomozni kell – hiba esetén: 2 sec. büntetés.
- A szalalomozást mindkét irányban lehet kezdeni.
- Az oszlop kerülésekor a versenyző a sor végébe nem kapaszkodhat és a sor végén álló versenyző sem segítheti az oszlopkerülést – hiba esetén: 2 sec. büntetés.
- Váltózónán kívüli váltás esetén (elő- és túlváltás) – váltási hiba: 1 sec büntetés.
- A váltóbot elejtése nem számít hibának.

1/3 – Társhordás karikával

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A pálya két végére egy-egy zsámolyt helyezünk el keresztben. A játékhoz 1 db tornakarikára van szükség. A csapat tagjai a rajtvonal mögött, oszlopban helyezkednek el. Az első két játékos derekukon egy karikával állnak, amelyet kézzel tartanak.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db tornakarika, 2 db zsámoly.

4. A játék leírása

Indítójelre az első két játékos karikába bújva átfutnak a pálya túloldalára. Amikor átlélik a pálya végén lévő vonalat, az egyik játékos kibújik a karikából és ott marad. A másik zsámolykerülés után visszafut, szintén zsámolyt kerül, majd a harmadik játékos bebújik a karikába, ketten futnak a túloldalra, ott a második játékos bújik ki a karikából és a harmadik játékos fut vissza. És így tovább. A játék akkor ér véget, amikor a csapat 11. játékosa a 12. embert átviszi a túloldalra.

5. Szabályok

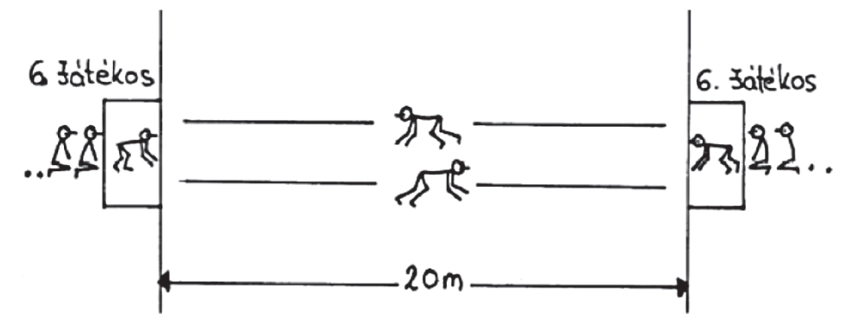
- A karikának végig a derék és a váll vonala között kell lennie – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Futás közben nem bújhatnak ki a karikából – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A karikába bebújni csak a rajtvonal mögött lehet – váltási hiba – 1 sec. büntetés.
- A karikából kibújni csak a túloldali célvonal után lehet – váltási hiba – 1 sec. büntetés.

2/1 – Négykézlábjárás

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A pálya két végére egy-egy 2x1 m-es tornaszőnyeget teszünk a vonalon kívülre. A csapat fele az egyik oldalon, a másik fele a másik oldalon helyezkedik el. Az induló ember a szőnyeget kiinduló helyzetben van.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db szőnyeg.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos négykézlábjárással halad a túlóldalra, ahol szőnyeg-érintéssel váltja társát, aki szintén négykézlábjárással halad visszafelé. Mindenki csak egyszer végzi a feladatot. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos a rajtoldali szőnyeget kézzel érinti.

5. Szabályok

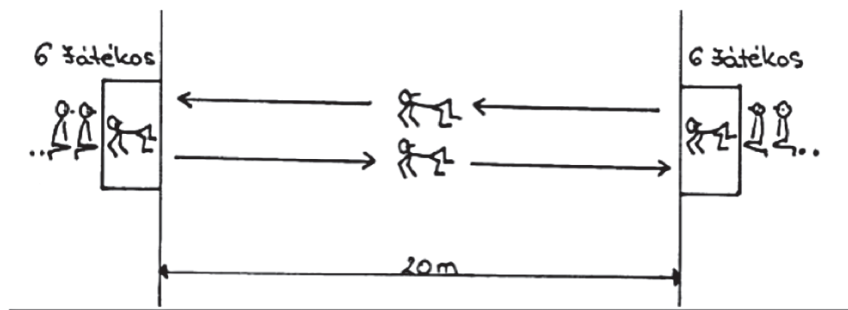
- Váltani csak szőnyegérintéssel szabad – váltási hiba 1 sec. büntetés.
- A feladatot a játék jellegének megfelelő mozgással kell végrehajtani – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Induláskor a kéz és a láb is a szőnyeget érinti – váltási hiba – 1 sec. büntetés.

2/2 – Pókjárás – Rákjárás

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A pálya két végére egy-egy 2x1 m-es tornaszőnyeget teszünk a vonalon kívülre. A csapat fele az egyik oldalon, a másik fele a másik oldalon helyezkedik el. Az induló ember a szőnyegen kiinduló helyzetben van.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db szőnyeg.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos pókjárással halad a túloldalra. Lábbal érinti a szőnyeget, ezzel váltja társát, aki rákjárással halad vissza és kézzel érinti a rajtoldali szőnyeget. Mindenki csak egyszer szerepel. Tehát vagy pókjárást, vagy rákjárást végez. A játék akkor ér véget, amikor a 12. ember rákjárásban a rajtvonalnál lévő szőnyeget kézzel érinti.

5. Szabályok

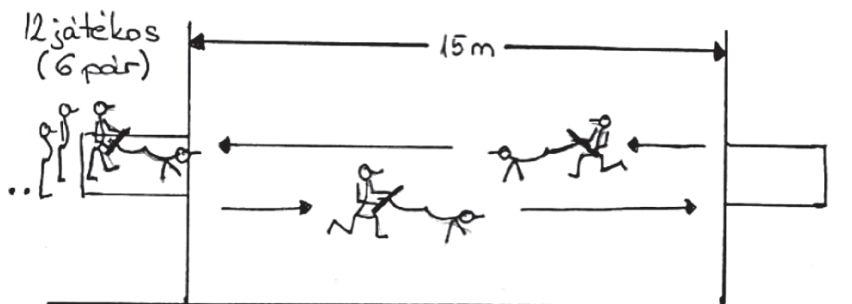
- Váltani csak szőnyegérintéssel szabad – váltási hiba – 1 sec. büntetés.
- A feladatot a játék jellegének megfelelő mozgással kell végrehajtani – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Induláskor, mindkét oldalon, a kéz és a láb is a szőnyegen van – váltási hiba – 1 sec. büntetés.

2/3 – Talicskaváltó

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 15 m. A pálya két végére a vonalon kívülre egy-egy szőnyeget teszünk, hosszában. A játékhoz egy tornabotra van szükség. A csapat tagjai a szőnyeg mögött helyezkednek el párokban az induló oldalon. Az első páros a szőnyegen kiinduló helyzetben. Az egyik játékos talicska helyzetben van, mindkét keze a szőnyegen, lábát a társa által kézben tartott tornabotra teszi.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db szőnyeg, 1 db tornabot.

4. A játék leírása

Indítójelre az első pár talicskázva halad a túloldalra, úgy, hogy a talicskázó társ lába a tornaboton van. A talicskázó társ kézzel érinti a szőnyeget, majd visszafelé szerepcserével, a szőnyegről indulva végzik a feladatot. Visszaérkezve a talicskázó kézzel érinti a szőnyeget, a másik versenyző átadja a botot. Váltani csak a szőnyegen lehet. A játék akkor ér véget, amikor az utolsó páros talicskázó tagja visszafelé a szőnyeget kézzel érinti.

5. Szabályok

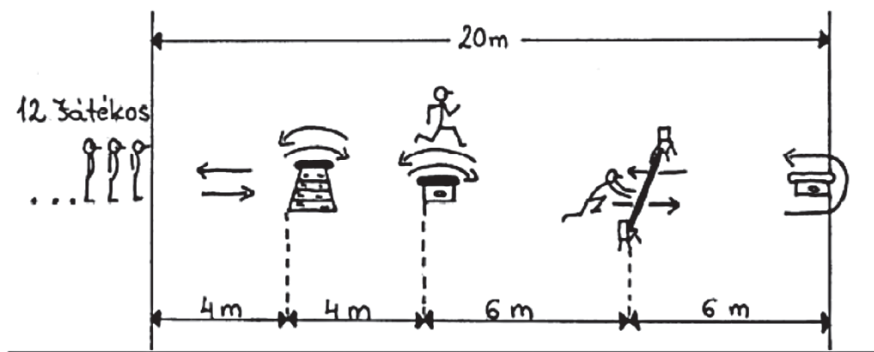
- A feladatot csak a mozgás jellegének megfelelően lehet végezni – hiba esetén 2 sec.
- A talicskázó társ lábát megfogni nem lehet – hiba – esetén 2 sec.
- Induláskor mindkét tanuló a szőnyegen tartózkodik, cserénél is – váltási hiba – 1 sec. büntetés.
- Váltani csak a szőnyegen lehet – váltási hiba – 1 sec. büntetés.

3/1 – Akadálypálya

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajtvonaltól 4 m-re egy 4 részes szekrényt teszünk keresztben. A szekrénytől 4 m-re egy zsámolyt helyezünk el keresztben. A zsámolytól 6 m-re két széket teszünk egymással szemben, amelyre egy 2 m hosszú, 10 cm széles deszkalapot rakunk. A pálya végére zsámolyt teszünk keresztben. A 12 játékos a rajtvonal mögött helyezkedik el oszlopban.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db 4 részes szekrény, 2 db zsámoly, 2 db szék, 1 db deszkalap.

4. A játék leírása

Indítójelre az első játékos tetszőleges módon átjut a szekrényen, továbbfut, átugrik a zsámoly fölött, átbújik az akadály alatt, majd megkerüli a zsámolyt. Visszafelé a teljes feladatot megismétli. Váltás kézrútással. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

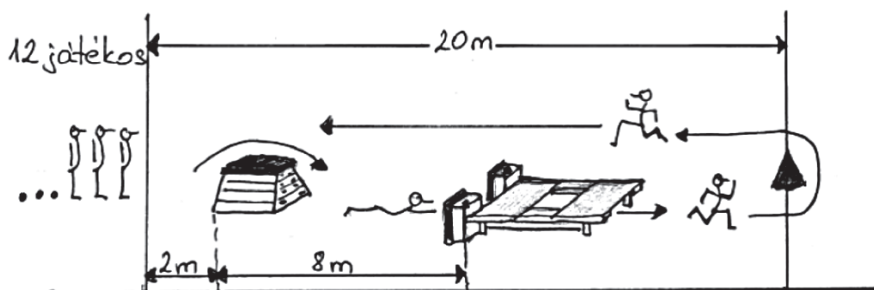
- Minden részfeladatot, akadályt teljesíteni kell – nem korigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A zsámolyra rálépni nem lehet – hiba esetén – 2 sec. büntetés
- Ha a versenyző a deszkalapot leveri, neki kell visszatennie a helyére – nem korigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A testnevelő/felkészítő a szekrényhez odaállhat biztosítani, de nem segíthet a feladatrész végrehajtásában.

3/2 – Alagúton át

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajtvonaltól 2 m-re egy 4 részes szekrényt teszünk hosszában. A pálya közepétől 2 db 4 m-es tornapadból és 2 db szőnyegből alagutat képezünk. Az alagút szélessége min. 1 m legyen. A padok végéhez, a rajz szerint, egy-egy zsámolyt teszünk. A pálya végén bója van. A csapatok a rajtvonal mögött helyezkednek el oszlopban.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db 4 részes szekrény, 2 db 4 m-es tornapad, 2 db szőnyeg, 2 db zsámoly, 1 db bója.

4. A játék leírása

Indítójelre az első játékos a szekrényhez fut, áthalad a szekrényen, mindkét kézzel és mindkét lábbal érintve a szekrény tetejét. Átbújik/kúszik az alagút alatt, megkerüli a pálya végén lévő bóját, majd visszafut és kézraütéssel váltja társát. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

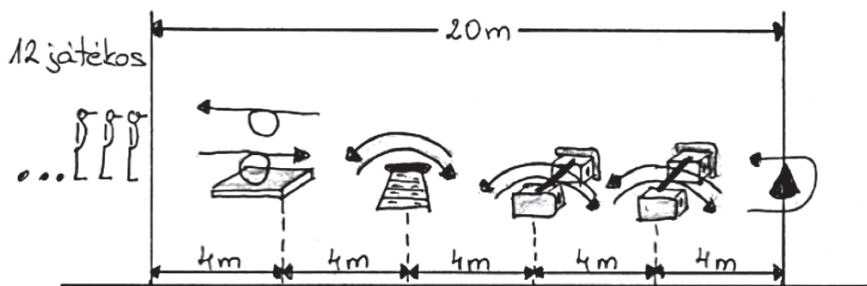
- Testnevelő/felkészítő a szekrényhez odaállhat biztosítani, de a feladat végrehajtásában nem segíthet.
- Ha a versenyző nem a meghatározott módon jut át a szekrényen – 2 sec. büntetés
- Az alagút alatt lehet csúszni, mászni, kúszni, de a szőnyeget szándékosan nem mozdíthatja el.

3/3 – Gátakadály

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A szőnyeget úgy helyezzük el, hogy a távolabbik vége a rajt-célvonaltól 4 m-re legyen. A szőnyegtől 4 m-re egy 4 részes tornaszekrényt keresztben helyezünk el. A szekrénytől 4 m és 8 m-re két hosszabbik élére állított zsámolyra tornabotot helyezünk. A pálya végére bóját teszünk. A csapatok a rajt-célvonal mögött, oszlopban helyezkednek el.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db szőnyeg, 1 db 4 részes tornaszekrény, 4 db zsámoly, 2 db tornabot, 1 db bója.

4. A játék leírása

Indítójelre az első játékos a tornaszőnyeghez fut, gurulóátfordulást végez előre, továbbfutva tetszőleges módon átjut a szekrényen, futás közben átugrik a zsámolyokra helyezett tornabotok fölött, bójakerülés után visszafelé megismétli a teljes feladatot. Váltás kézrátétellel. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

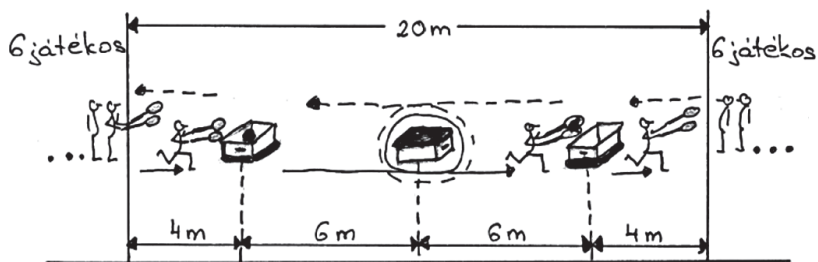
- Minden részfeladatot, akadályt teljesíteni kell - nem korrigált hiba - 5 sec. büntetés.
- Testnevelő/felkészítő a szekrényhez odaállhat biztosítani, de a feladat végrehajtásában nem segíthet.
- Ha versenyző a botot leveri, neki kell visszatenni - nem korrigált hiba - 5 sec. büntetés.

4/1 – Utazó labda

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajt-célvonaltól 4 és 16 m-re egy-egy zsámolyt teszünk keresztbe, felfordítva. A pálya közepére egy zsámolyt helyezünk el, hosszában. A rajt-célvonalhoz közelebb lévő zsámolyban egy darab nagyméretű gumilabda van. A játékhoz 2 db tollaslabdaütőre van szükség, amely az első játékos kezében van. A csapatok a pálya két végén helyezkednek el, oszlopban (6 fő az egyik oldalon, 6 fő a másik oldalon).

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db tollaslabdaütő, 1 db gumilabda, 3 db zsámoly.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos kezében az ütőkkel az első zsámolyhoz fut és az ütőkkel a gumilabdát kiemeli. Továbbfut, a gumilabdát a két ütő közé szorítja. A pálya közepén lévő zsámolyt körbe futja, majd a harmadik zsámolyba a gumilabdát beleteszi az ütőkkel. Az ütők átadásával váltja társát. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos kezében az ütőkkel a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

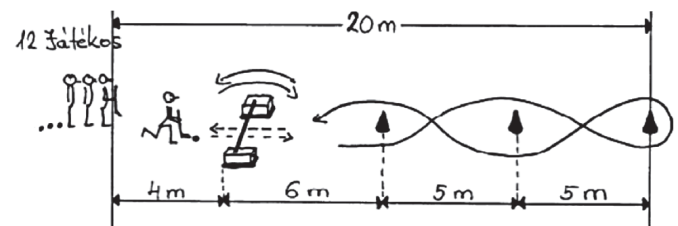
- Az ütő fogása: az ütőt csak a markolatánál lehet fogni – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A versenyző játék közben a labdához kézzel nem érhet – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Ha a labda útközben kiesik, a versenyző csak a két ütővel veheti fel – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Ha a labda másik pályára átgurul vagy a küzdőtérről kigurul, a játékos kézzel visszahozhatja, de a feladatot onnan kell folytatnia, ahol a labda elgurult – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- Saját ütő nem használható.

4/2 - Floorball-váltó

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. Az induló vonaltól 4 m-re két zsámolyból és egy 2 m hosszú, 10 cm széles deszkalapból kaput alakítunk ki. A zsámolyokat hosszában helyezzük el, egymástól 1,6 m távolságra. A pálya közepétől 5 méterenként 3 db bóját helyezünk el. A játékhoz 2 db floorball ütőre és 1 db floorball labdára van szükség. A csapatok a rajtvonal mögött helyezkednek el, oszlopban.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db zsámoly, 1 db deszkalap, 3 db bója, 2 db floorball ütő, 1 db floorball labda (saját ütő használható).

4. A játék leírása

Indítójelre az első játékos a labdát átüti a kapun, majd utánafut. A kaput oldalirányban ki kell kerülni. A bóják között szalom labdavezetés van oda-vissza. A játékos visszafelé újra átüti a labdát a kapun és szintén oldalirányba kerüli azt. Váltás a labdával történik, a rajtvonalon túl. A beérkező játékos az ütőt a sorban következő játékosnak adja, akinél nincs ütő. A játék akkor ér véget, amikor a labda és a 12. játékos kezében az ütővel a rajtvonalon áthalad.

5. Szabályok

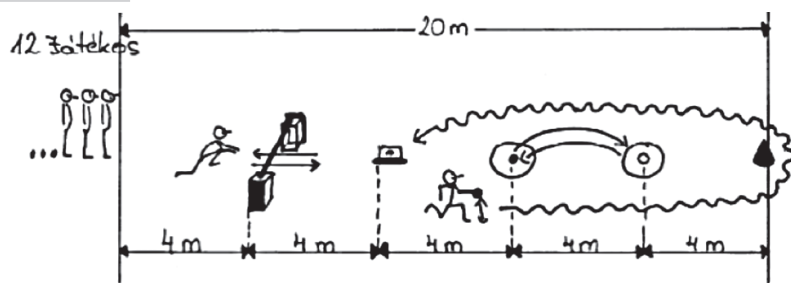
- A labda csak a kapun keresztül, a deszkalap alatt haladhat kifelé, és visszafelé is – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- Szalom labdavezetésnél a játékosnak, a labdának és az ütőnek is ugyanazon oldalról kell kerülnie a bóját – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A kaput átugrani tilos – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Amennyiben a labda a másik pályára át- vagy a küzdőtérről kigurul, a versenyző kézzel visszahozhatja oda, ahonnan a labda elgurult. Más esetben kézzel nem érhet a labdához – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A labdához lábbal egyszer hozzá lehet érni, de folyamatosan vezetni lábbal nem lehet – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Váltásnál a labdának a rajtvonal mögé kell gurulni, és azt tetszőleges módon meg lehet állítani, a vonal mögül a labdát újraindítani csak ütővel lehet. A váltásnál társ nem segíthet – váltási hiba – 1 sec. büntetés
- Saját ütő használható.

4/3 – Labdás ügyességi váltó

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajtvonaltól 4 m-re két rövidebb élére állított zsámolyból és egy 2 m hosszú, 10 cm széles deszkalapból akadályt alakítunk ki. Az akadálytól 4 m-re egy felfordított zsámoly kerül keresztben, benne egy mini kosárlabda. A rajtvonaltól 12 és 16 m-re egy-egy karikát teszünk, az elsőbe egy 2 kg-os medicinlabdát helyezünk. A pálya végén bója van. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban helyezkednek el.

2. A pálya rajza



3. Szerek

3 db zsámoly, 1 db deszkalap, 2 db karika, 1 db 2 kg-os medicinlabda, 1 db bója, 1 db mini kosárlabda.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos kifut, átbújik az akadály alatt, a zsámolyból kiveszi a mini kosárlabdát, folyamatos labdavezetéssel megkerüli a pálya végén lévő bóját. Labdavezetéssel visszafut, a zsámolyba beleteszi a labdát. Ezután a medicinlabdát az első karikából áthelyezi a második karikába, majd visszafelé az akadály alatt újra átbújva, kézrátétellel váltja társát. A következő versenyző ugyanezt a feladatot végzi, annyi módosítással, hogy a medicinlabdát a második karikából visszahelyezi az elsőbe, és így tovább. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

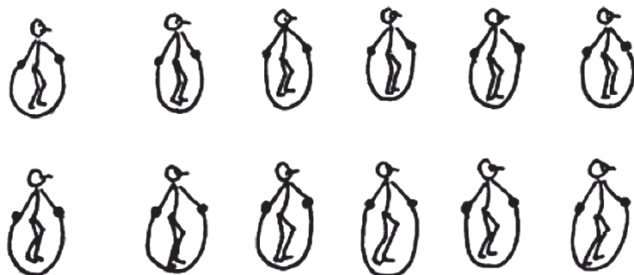
- Ha a versenyző a deszkalapot leveri, neki kell azt visszahelyezni – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A labdavezetést a zsámoly és az első karika között kell megkezdeni, és ott is kell befejezni – labdavezetési hiba – 2 sec. büntetés.
- A feladatot addig nem lehet folytatni, amíg a labdák a meghatározott helyre nem kerülnek – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

5/1 – Kötélhajtás

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A feladat végrehajtásához minden versenyzőnek egy darab ugrókötélre van szüksége. A csapatok tagjai szétszórtnan vagy alakzatban is elhelyezkedhetnek.

2. A pálya rajza



3. Szerek

12 db ugrókötél (saját ugrókötél használható).

4. A játék leírása

Indítójelre a csapatok tagjai kötélhajtást végeznek páros lábon, másfél (1,5) percen át.

5. Szabályok

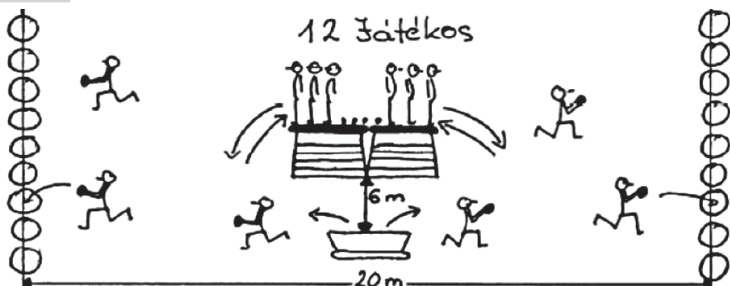
- Duplázni, kivárással szökdelni nem lehet. Szabálytalan kötélhajtás esetén a versenyző kiesik.
- Aki fél perc letelte előtt esik ki, ülésben, aki fél perc és egy perc között esik ki, térdelésben, aki egy perc után esik ki, guggolásban helyezkedjen el.
- Egyszerre egy csapat végezze a feladatot.
- Értékelés:
0,5 perc – 1 pont
1,0 perc – 2 pont
1,5 perc – 3 pont
- Egy csapat maximálisan 36 pontot szerezhethet.

5/2 – Várfoglaló

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A pálya közepén két egymás mellé hosszában elhelyezett ötrészes szekrényből várat építünk. A vártól 6 m-re, a pálya közepére egy felfordított szekrényfelsőben 18 db labdát helyezünk el (3-3 db kézilabda, kosárlabda, focilabda, gumilabda, maroklabda, 2 kg-os medicinlabda). A pálya két végére vonalban 9-9 db karikát helyezünk el egymástól egyenlő távolságra. A karikák közötti távolság 0,5 méter. A csapatok a szekrényen helyezkednek el, állásban.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db ötrészes szekrény, 1 db szekrényfelsőrész, 3 db kézilabda, 3 db kosárlabda, 3 db focilabda, 3 db gumilabda, 3 db maroklabda, 3 db 2 kg-os medicinlabda, 18 db karika (80 cm átmérőjű).

4. A játék leírása

Indítójelre a csapat tagjai leugranak a szekrényekről, a felfordított szekrény felső részéhez szaladnak, kiveszik a labdákat, és tetszőleges sorrendben a karikákban elhelyezik azokat. Ezután visszafutnak a „várhoz” és valamennyien felállnak a szekrények tetejére. A játék akkor ér véget, amikor mind a 12 játékos a szekrény tetején mindkét lábbal, kiegyenesedve áll.

5. Szabályok

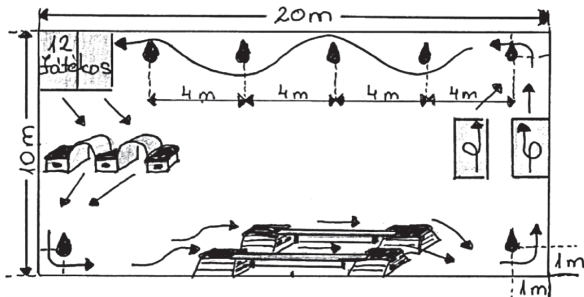
- A labdákat kiborítani nem lehet.
- Egy versenyző egyszerre csak egy labdát vihet. Aki két vagy több labdát visz egyszerre, a pályabíró visszaküldi – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A csapat addig nincs kész, amíg a 18 db labda nincs a karikákban.
- Mindenkinek a szekrények tetején kell állnia, két lábbal, kiegyenesedve. Térdelni, guggolni nem lehet.
- Értékelés: A feladatot végrehajtását három időmérő méri. A legjobb és legrosszabb mért idő kiesik, a középső mért idő a csapat eredménye.

5/3 – Hidakadály

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya mérete 20x10 m-es. A pálya egyik sarkában 2 db szőnyegből alakítjuk ki a rajt-célnát. A pálya többi sarkainál, a pálya széleitől 1-1 m távolságra bóját teszünk. A rajz szerint, a rajt-cél zónától 5 m-re 3 db zsámolyból és 2 db szőnyegből egy dupla alagutat építünk. A pálya hosszanti oldalának közepére két hidat építünk 4 db háromrészes szekrényből és 2 db tornapadból, a rajz szerint. A padokat gumikötéllal biztosítsuk! A padok alá lehetőség szerint tegyünk szőnyeget! A hidak között a távolság 2 m. A pálya következő rövid oldalának közepére 2 db szőnyeget teszünk hosszában úgy, hogy köztük 1 m távolság legyen. A pálya másik hosszanti oldalán egymástól 4 m-re bójákat helyezünk el. A csapatok tagjai a rajt-cél-zónában helyezkednek el, a szőnyegen.

2. A pálya rajza



3. Szerek

7 db bója, 6 db szőnyeg, 3 db zsámoly, 4 db háromrészes szekrény, 2 db 4 m-es tornapad, 4 db gumikötél.

4. A játék leírása

Indítójelre a csapat tagjai egyszerre indulnak. Átbújnak az alagút alatt, kívülről kerülnek a pálya sarkát jelző bóját. Végigfutnak a hídon, majd bójakerülés után a szőnyegen gurulóátfordulást végeznek előre. Ismét bójakerülés következik, végül szlalom futással érkeznek a rajt-célnába. A játék akkor ér véget, amikor a csapat mind a 12 játékosa a rajt-célnát jelző szőnyegen áll.

5. Szabályok

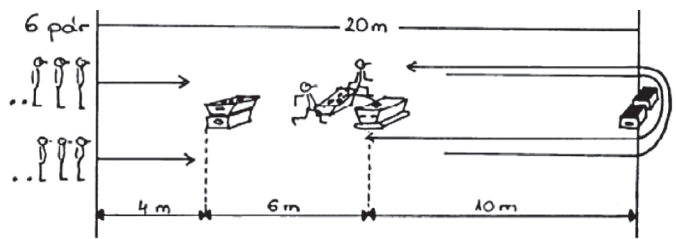
- A feladatrészeket minden játékosnak teljesíteni kell – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- Az elmozduló szereket a játék alatt a versenybírók nem igazítják meg.
- Annak a versenyzőnek, aki a hídról oldalirányba lelép/leesik, a feladatrészt ismétlenie kell – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- Gurulóátfordulást csak a szőnyegen lehet végezni – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A szlalom futást a rajz szerinti jelölt módon kell végezni – hiba esetén – 2 sec. büntetés.

6/1 – Labdahordás

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. Az indulóvonaltól 4 m-re egy zsámolyt helyezünk el keresztben. A zsámolyra egy kosarat teszünk, benne 8 db labda: 2 db kézilabda, 2 db 1 kg-os medicinlabda, 2 db nagyméretű gumilabda, 1 db mini kosárlabda, 1 db focilabda. A pálya közepére egy felfordított szekrényfelsőrészt teszünk, szintén keresztben. A pálya végén két zsámoly van, egymás mellett keresztben. A csapatok tagjai párokban a rajt-célvonal mögött helyezkednek el.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db szekrényfelsőrész, 3 db zsámoly, 1 db kosár (kb. 60x40 cm az alja) 2 db kézilabda (1-es), 2 db 1 kg-os medicinlabda, 2 db nagyméretű gumilabda, 1 db mini kosárlabda, 1 db focilabda.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő pár kifut a zsámolyhoz, együtt felveszik a kosarat, majd a szekrényfelsőrészhez futnak. A kosárban lévő labdákat a szekrényfelsőrészbe rakják vagy öntik. Valamennyi labdának a szekrény felső részébe kell kerülnie. A kosarat a szekrényfelsőrésznél hagyják, elfutnak a pálya végére és a két zsámolyt ellentétes irányból megkerülik. Visszafutnak, a labdákat a kosárba visszapakolják. A kosarat a zsámolyra visszateszik. Váltás kézrátétellel. A játék akkor ér véget, amikor az utolsó páros a rajt-célvonalon áthalad, úgy, hogy valamennyi labda a kosárban, a kosár a zsámolyon van.

5. Szabályok

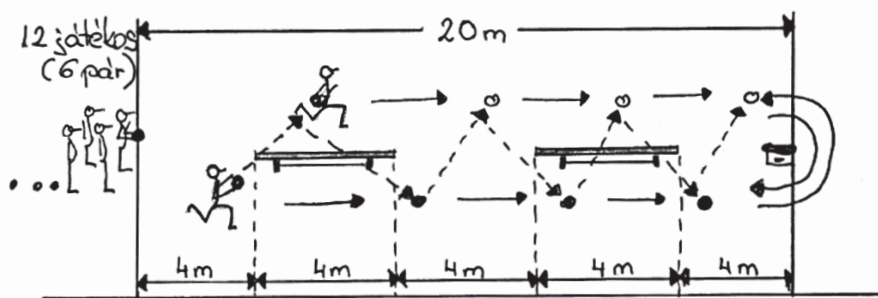
- Amíg a labdák a meghatározott helyen nincsenek, addig a feladatot folytatni nem lehet. A pályabíró a versenyzőt visszaküldi – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- Szabálytalan zsámolykerülés – 2 sec. büntetés.
- A kosarat a két ember együtt viszi – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Váltani csak akkor lehet, amikor a zsámolyon lévő kosárban valamennyi labda benne van – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- Váltáskor a páros mindkét tagja vált kézrátétellel – váltási hiba – 1 sec. büntetés.

6/2 – Páros adogatás

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajtvonaltól 4 m-re és 12 m-re egy-egy 4 m-es tornapadot helyezünk el, hosszában. A pálya végére zsámolyt teszünk keresztben. A feladathoz egy darab kosárlabdára (5-ös) van szükség. A csapatok a rajtvonalon mögött párokban helyezkednek el.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db 4 m-es tornapad, 1 db zsámoly, 1 db kosárlabda.

4. A játék leírása

Az első páros indítójelre kifelé haladva nyolc tetszőleges átadást végez. Ellenfértés zsámolykerülés után a feladatot visszafelé ismétlik. A következő párost váltani a labda átadásával vagy a tornapad végétől bepaszsolással lehet. A játék akkor ér véget, amikor az utolsó páros a labdával a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

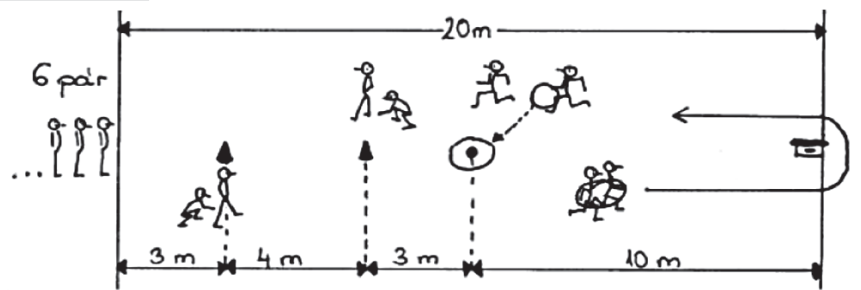
- Oda-vissza 8-8 átadásnak páronként meg kell lennie – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- Az el nem kapott átadás is számít.
- Ha pálya végéig (a zsámolyig) a nyolc átadás nincs meg, meg kell állni és be kell fejezni a nyolc átadást. Visszafelé, ha nincs meg a nyolc átadás, a pad végénél kell megállni és befejezni a nyolc átadást. Amíg a nyolc átadás nincs meg, a pályabíró a zsámolykerülést, illetve a váltást nem engedi – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

6/3 – Bújj és karikában fuss!

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajtvonaltól 3 m-re és 7 m-re egy-egy bóját teszünk. A pálya közepén egy karika van, benne egy 2 kg-os medicinlabda. A karika átmérője 80 cm. A pálya végére egy zsámolyt helyezünk keresztben. A csapatok a rajt-célvonal mögött páronként, oszlopban helyezkednek el.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db bója, 1 db karika, 1 db 2 kg-os medicinlabda, 1 db zsámoly.

4. A játék leírása

Indítójelre az első páros egyik tagja kifut az első bójához, ott terpeszállásban helyezkedik el. Tarsa átbújik a lába között. A másik bójánál a feladatot szerepcserével ismétlik. Ezután mindketten beleállnak a karikába, majd együtt alulról felveszik derékmagasságig. Futással megkerülik a zsámolyt. Zsámolykerülés után visszafelé a karikát fölfelé levehetik a derekukról. Az egyik játékosnak vissza kell helyeznie a karikát az eredeti helyére. A bójáknál a leírt módon ismétlik az átbújásokat. Váltásnál az egyik versenyző az induló páros egyik játékosát, másik befutó a másik indulót váltja kézráutással. A játék akkor ér véget, amikor az utolsó páros mindkét tagja a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

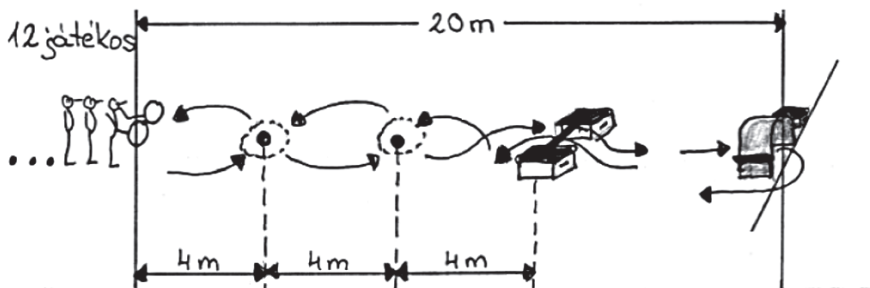
- Az elgurult medicinlabdát a pályabíró igazítja meg.
- Átbújásnál a terpeszben álló versenyző mindkét lábának a talajon kell lennie – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A karikát csak a zsámoly kerülése után lehet levenni – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Amíg a karika nincs a kijelölt helyén, a feladatot tovább folytatni nem lehet – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A páros mindkét tagjának kézráutással váltania kell – váltási hiba – 1 sec. büntetés.

7/1 – Karikakirakó

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajt-célvonaltól 4 és 8 m-re egy-egy 4 kg-os medicinlabdát teszünk. A rajt-célvonaltól 12 m-re egy akadályt képezünk két db zsámolyból és egy 1 m-es tornabotból. A pálya végére két zsámolyból és egy 2x1 m-es tornaszőnyegből alagutat építünk. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban helyezkednek el. Az első játékos kezében 2 db 80 cm átmérőjű karika van.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db 4 kg-os medicinlabda, 2 db karika, 4 db zsámoly, 1 db tornabot, 1 db szőnyeg.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos kezében a két karikával kifelé haladva a két karikát úgy helyezi le a földre, hogy a medicinlabdák a karikán belül helyezkedjenek el. Ezután továbbfut, átugrik a tornabot fölött és átbújik a pálya végén lévő alagút alatt. Visszafelé ismét átugrik a bot felett, összeszedi a karikákat, majd a karikák átadásával váltja társát. A játék akkor véget, amikor a 12. játékos kezében a karikákkal a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

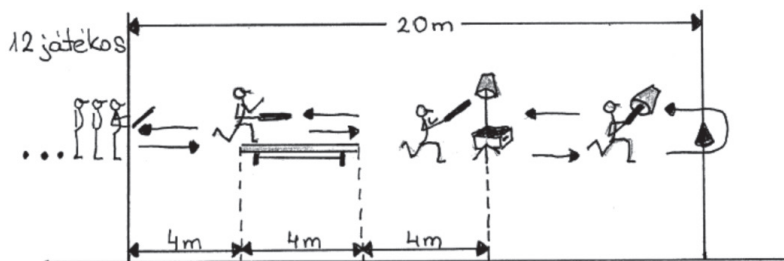
- Ha a karika nincs a megfelelő helyen, a feladatot folytatni nem lehet – nem korigált hiba – 5 sec. büntetés
- Ha a versenyző a tornabotot leveri, neki kell azt visszatennie – nem korigált hiba – 5 sec. büntetés.
- Az alagút alatt tetszőleges az átbújás.
- A váltásnál harmadik versenyző nem segíthet – váltási hiba – 1 sec. büntetés.

7/2 – Kalapos váltó

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajt-célvonaltól 4 m-re egy tornapadot (4 m-es) teszünk. A pad végétől 4 m-re egy 2 m magas magasugróállványt helyezünk, rajta egy műanyag vödör van (kb. 10 l-es). Az állvány mellé egy darab zsámolyt teszünk. A csapatvezető eldöntheti, hogy a zsámoly az állvány melyik oldalánál legyen. A pálya végén bója legyen. A játékhoz 1 db tornabotra van szükség. A csapatok a rajt-célvonal mögött helyezkednek el oszlopban, a kezdő játékos kezében tornabotot tart.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db tornapad (4 m), 1 db magasugróállvány (2 m), 1 db műanyag vödör (kb. 10 l), 1 db tornabot, 1 db zsámoly.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos tornabotot a kezében kifut, végigszalad a padon, majd a bot segítségével a vödört a magasugróállványról leemeli. A feladatrész végrehajtásához a zsámolyt használhatja. Továbbfut, megkerüli a bóját, majd szintén a tornabot segítségével visszahelyezi a vödört a magasugróállványra. Újra végigfut a padon, és a tornabot átadásával váltja társát. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos kezében a tornabotot a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

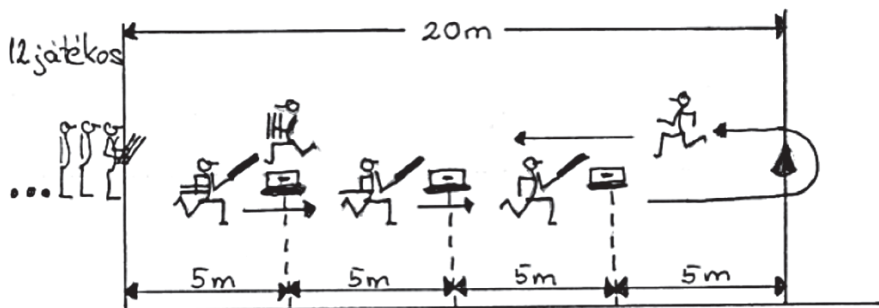
- Ha a versenyző a padról oldalirányba lelép/leesik, a feladatrészt ismételni kell – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A vödör levétele, felhelyezése közben a játékos kézzel nem érhet a vödörhöz – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A magasugróállványt a versenyző megfoghatja.
- Ha a vödör futás közben esik le a botról, a versenyző azt kézzel visszatetheti, de közben meg kell állnia, nem haladhat előre – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Ha az állvány eldőli, a versenybíró állítja vissza.
- Váltás a bot átadásával történik.

7/3 – Rakd a botot! – Szedd a botot!

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A pályán 5 méterenként 3 db felfordított zsámolyt helyezünk el keresztben. A pálya végre bóját teszünk. A játékhoz 3 db hagyományos tornabotra (átmérője 2,6-2,8 cm, hossza 1 méter) van szükség. A csapatok a rajt-célvonal mögött, oszlopban helyezkednek el, a kezdő játékos kezében három tornabotot tart.

2. A pálya rajza



3. Szerek

3 db zsámoly, 3 db tornabot, 1 db bója.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos a három tornabotot a zsámolyokba elhelyezi, megkerüli a pálya végén lévő bóját, majd visszafelé a tornabotokat összeszedi. Váltás a botok átadásával történik. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos valamennyi tornabotot a kezében a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

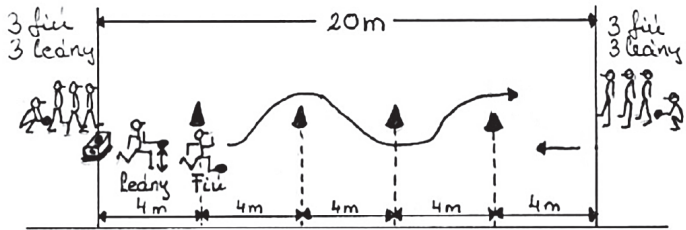
- Ha a tornabot a zsámolyból kiesik, a játékosnak vissza kell tenni a zsámolyba – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A tornabotnak úgy kell a zsámolyban lennie, hogy a bot egyik vége a zsámoly felső síkja alatt legyen.
- Váltásnál harmadik versenyző nem segíthet.

8/1 – Szlalomozz a labdával!

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A pályán 4 db bóját helyezünk el, egymástól 4-4 m távolságra. A rajt-célvonalra 1 db zsámolyt teszünk felfordítva. A játékhoz 1 db foci (4-es) és 1 db kosárlabdára (5-ös) van szükség. A csapatok elhelyezkedése: a rajtvonal felőli oldalon 3 fiúversenyző, mögöttük 3 leány versenyző. A túloldalon ugyanígy, egymás mögött oszlopban, terpeszállásban. A kezdő fiú játékos előtt a rajtvonalon van a focilabda. A kosárlabda a rajt-célvonalon lévő zsámolyban van.

2. A pálya rajza



3. Szerek

4 db bója, 1 db zsámoly, 1 db focilabda, 1 db kosárlabda.

4. A játék leírása

A kezdő fiú játékos indítójelre szlalom labdavezetést végez a focilabdával, lábbal. A túloldalon a vonal mögött a labdát kézbe veszi és átgurítja a lábak között. A következő elől álló fiúversenyző visszafelé végzi ugyanezt a feladatot. Az első leányversenyző a focilabdát kicseréli kosárlabdára, és szlalom labdavezetést végez kézzel a túloldalra, átgurítja a kosárlabdát az alagút alatt. Tarsa visszafelé végzi a szlalom labdavezetést. A játék akkor ér véget, amikor az utolsó leányversenyző a labdával a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

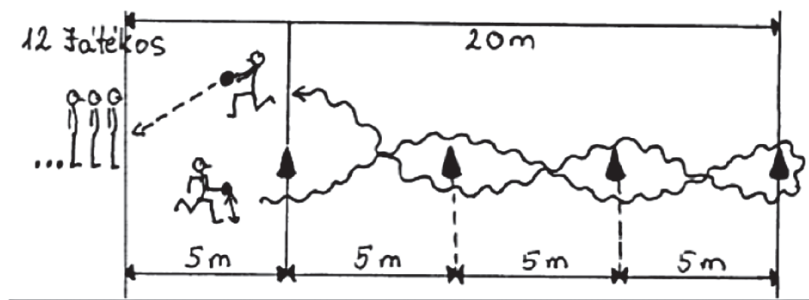
- Szlalomozásnál a versenyzőnek és a labdának a bóját ugyanazon oldalról kell kerülnie – labdavezetési hiba – 2 sec. büntetés.
- Szlalomozni csak a bóják között kell, és mindkét oldalra elkezdhető.
- A fiúknak a labdája előregurulhat, de a versenyzőnek az első bójáig lábbal érintenie kell – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A lányoknak a labda nem gurulhat ki a vonalon túl – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Lányoknak a labdavezetést az első bójáig meg kell kezdeni – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Fiúk esetében, ha a labda másik pályára átgurul vagy a küzdőtérrel kigurul, a versenyző kézzel visszahozhatja, és onnan lábbal kell folytatnia. Egyéb más esetben a pályán fiúversenyző a focilabdát kézzel nem érintheti – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A labdát csak a rajt-célvonal, illetve a túloldali vonal mögött lehet kézbe fogni – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A labdacseré után a feladatot csak akkor lehet folytatni, ha a focilabda a zsámolyban van – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

8/2 – Szlalom kézilabda

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A pályán 4 db bóját helyezünk el egymástól 5 méter távolságra. A játékhoz 1 db kézilabdára van szükség. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban helyezkednek el.

2. A pálya rajza



3. Szerek

4 db bója, 1 db kézilabda.

4. A játék leírása

Indítójelre az első játékos folyamatos szlalom labdavezetéssel halad a pályán oda-vissza. Visszafelé az utolsó bójától a labda tetszőleges átadással bejátszható. Váltás a labda átadásával, bepasszolásával történik. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos labdavezetéssel a rajtvonalon áthalad.

5. Szabályok

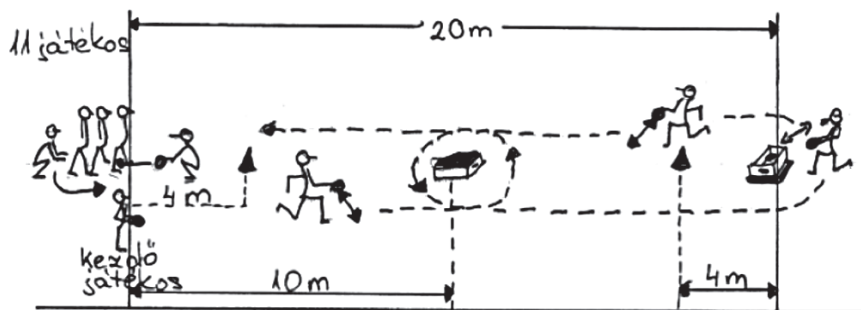
- Szlalomozás közben a játékos és a labda a bóját ugyanazon oldalról kerüli – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A szlalomozást mindkét oldalra lehet kezdeni.
- Ha a labda elgurul, a feladatot a hiba helyétől kell folytatni – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A labdát bejátszani csak az utolsó bójától lehet – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A labdát csak a rajtvonal mögött lehet átvenni – váltási hiba – 1 sec. büntetés.
- A labda leütésének az első bójáig meg kell történnie.

8/3 – Ügyeskedj a labdával!

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajtvonaltól, valamint a túloldali vonaltól 4 m-re egy-egy bóját helyezünk el. A pálya közepén egy zsámoly van hosszában, a pálya végén egy zsámoly keresztben, felfordítva, benne 1 darab kézilabda. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban, terpeszállásban helyezkednek el. A kezdő játékos a rajtvonal mögött, kezében egy kosárlabdával helyezkedik el, az oszlop mellett állva.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db zsámoly, 1 db kosárlabda, 1 db kézilabda.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos labdavezetéssel haladva körbekerüli a pálya közepén lévő zsámolyt, továbbfut labdavezetéssel. A pálya végénél lévő zsámoly kerülése közben kicseréli a labdát, majd visszafelé is teljesíti a feladatot. Az oszlophoz érve a terpeszalagút alatt a sor végén lévő tanulónak gurítja a labdát, és beáll a sor elejére, a rajt-célvonal mögé. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos a rajt-célvonalon a kosárlabdával áthalad.

5. Szabályok

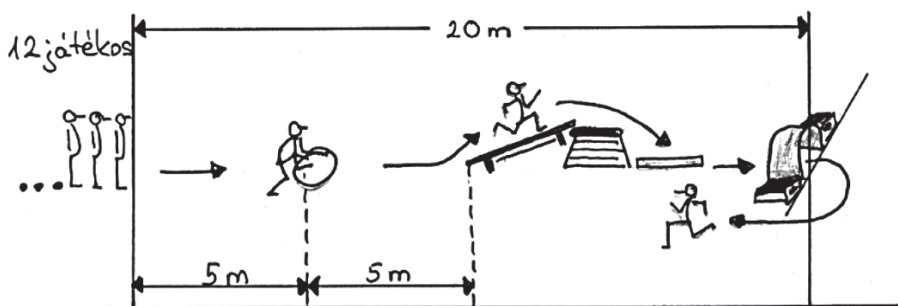
- Az első és az utolsó labdavevőnek a rajt-célvonal, a túloldali vonal és a bóják közötti területen meg kell történnie – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- Labdacsere után a labdavezetés csak akkor folytatható, ha a másik labda a zsámolyban benne van – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- Ha a labda az alagútban elakad, a csapatársak segíthetnek.

9/1 – Karikán az akadályra

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajt-célvonaltól 5 m-re egy karikát teszünk. A pálya közepétől egy 4 részes, hosszában elhelyezett szekrényre 4 m-es tornapadot emelünk. A padot gumikötéssel biztosítjuk. A szekrény mögé szőnyeget teszünk hosszában. A pálya végére két zsámolyból és egy szőnyegből alagutat építünk. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban helyezkednek el.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db karika, 2 db zsámoly, 1 db tornapad, 2 db szőnyeg, 1 db szekrény, 1 db gumikötél.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos a karikához fut, tetszőleges átbújja rajta. Felfut a padon, leugrik a szőnyegre, átbújja az alagút alatt. Visszafelé egyenes vonalban fut, kézraütéssel váltja társát. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

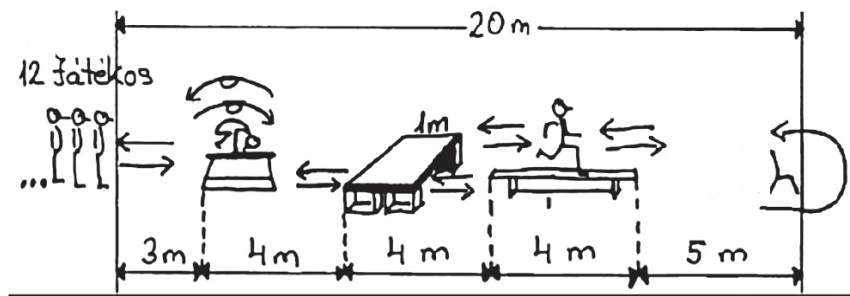
- A karikán át kell bújni – hiba esetén – 2 sec. büntetés.
- A karikát a versenybíró csak abban az esetben igazítja meg, ha az másik pályára át- vagy a küzdőtérről kigurul. Ilyen esetben a versenybíró a rajz szerinti helyre teszi a karikát. Az indulásra váró versenyző a karikához nem érhet.
- Ha a padról/szekrényről a játékos lelép/leesik, a feladatrészt ismételni kell – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A szőnyegre legalább egy lábbal kell érkezni – hiba esetén – 2 sec. büntetés.

9/2 – Akadályon át

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. A rajtvonaltól 3 m-re egy kétrészes szekrényt teszünk hosszában. A rajt-célvonaltól 8 m-re 4 db zsámolyból és egy 2x1 m-es szőnyegből alagutat képezünk. A zsámolyokat hosszabb élükre állítjuk úgy, hogy a bőr borítása befelé nézzen. Az alagút szélessége minimum 1 méter legyen. Rajt-célvonaltól 13 m-re egy 4 m-es tornapadot teszünk hosszában. A pálya végén egy szék van. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban helyezkednek el.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db kétrészes szekrény, 4 db zsámoly, 1 db szőnyeg, 1 db 4 m-es tornapad, 1 db szék.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdő játékos a szekrényhez fut, azon gurulóátfordulást végez előre. Átbújik az alagút alatt, végigfut a padon, megkerüli a széket, és visszafelé a teljes feladatot ismétli. Váltás kézraütéssel. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok

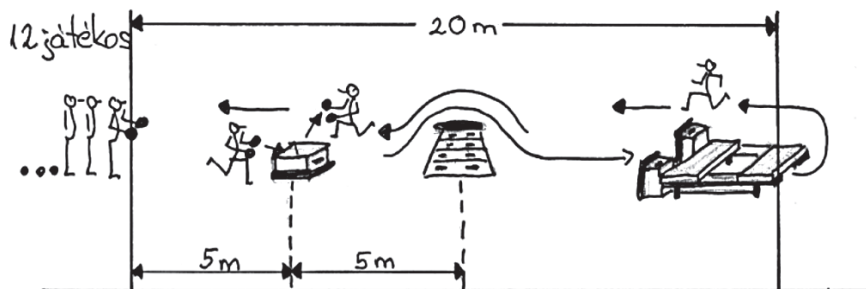
- Ha a tanuló a szekrényről leesik, a feladatrészt ismételni nem kell.
- A szekrényhez a felkészítő odaállhat, de a feladat végrehajtásában nem segíthet.
- Ha a szőnyeg elmozdul, a versenybíró igazítja meg.
- Ha a versenyző a padról oldalirányba leesik vagy lelép, a feladatrészt ismételni kell – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.

9/3 – Alagúttakadály

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya hossza 20 m. Az indulóvonaltól 5 m-re egy felfordított zsámolyt teszünk hosszában. A pálya közepére egy négyrészes szekrényt teszünk keresztben. A pálya végére 2 db 4 m-es tornapadból és két db 2x1 m-es szőnyegből alagútát építünk. Az alagút szélessége min. 1 m legyen. A padok végéhez egy-egy zsámolyt teszünk, a rajz szerint. A feladathoz 2 db 1 kg-os medicinlabdára van szükség. A csapatok a rajt-célvonal mögött helyezkednek el oszlopban, az első játékos kezében 2 db 1 kg-os medicinlabda van.

2. A pálya rajza



3. Szerek

2 db 1 kg-os medicinlabda, 3 db zsámoly, 1 db négyrészes szekrény, 2 db 4 m-es tornapad, 2 db 2x1 m-es tornaszőnyeg.

4. A játék leírása

Indítójelre a kezdőjátékos kifut és a zsámolyba helyezi a két medicinlabdát. Továbbfut, tetszőleges módon átjut a szekrény felett. A pálya végén elhelyezett alagút alatt átbúszik/kúszik. Visszafelé ismét átjut a szekrény felett, majd kiveszi a két medicinlabdát a zsámolyból, és a medicinlabdák átadásával váltja társát. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos kezében a medicinlabdákkal.

5. Szabályok

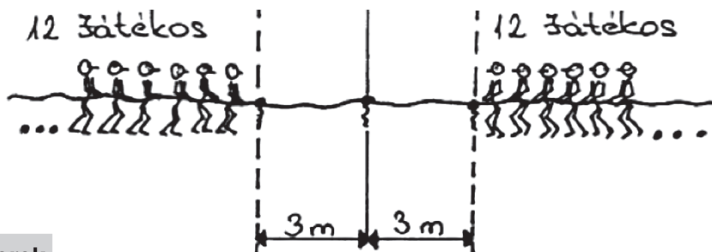
- A medicinlabdáknak a zsámolyba kell maradnia – nem korrigált hiba – 5 sec. büntetés.
- A szekrényhez a testnevelő/felkészítő odaállhat biztosítani, de a feladat végre hajtásában nem segíthet.
- Az alagút alatti átbúzás/kúszás tetszőleges.
- Váltásnál harmadik versenyző nem segíthet – váltási hiba – 1 sec. büntetés.

10/1 – Kötélhúzás

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A játékhoz 1 db szabvány, 25 mm vastag, 15 méter hosszú húzókötéltre van szükség. A kötéltre egy középjelet és attól mindkét irányban 3-3 méterre egy-egy fogójelet teszünk. A pálya közepére és attól 3-3 méterre egy-egy segédvonalat húzunk. Egyszerre két csapat játszik. A csapatok 12-12 embere tetszőleges sorrendben áll fel a kötélt két oldalán úgy, hogy a fogójelénél beljebb fogni nem lehet.

2. A pálya rajza



3. Szerek

1 db húzókötel.

4. A játék leírása

Sípszóra a csapatok húzni kezdik a kötelet. A cél, hogy az ellenfél csapatát elhúzzák úgy, hogy az ellenfél fogójele a saját oldalon lévő segédvonalon áthaladjon. A játék maximum 1 percig tart.

5. Szabályok

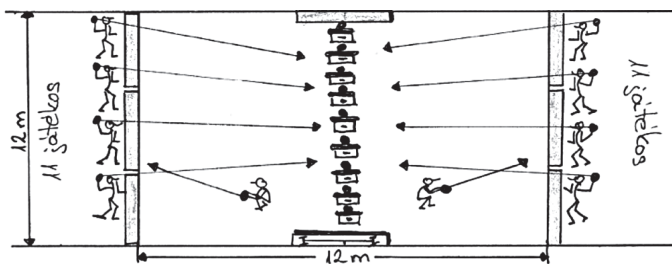
- Abban az esetben, ha a játék egy perc alatt nem ér véget, az a csapat nyer, akinek a térfelén a középjelet van.
- A kötéltre csomót kötni nem lehet.
- Ha a játék egy perc előtt véget ér, a játék idejét fel kell jegyezni.
- Pontozás: ha a játék egy percnél hamarabb fejeződik be, a győztes három pontot kap, a vesztes nem kap pontot. Ha a játék egy perc alatt nem fejeződik be, a győztes kettő, a vesztes egy pontot kap.
- Pontazonosság esetén elsősorban az egymás elleni eredmény dönt. Több csapat holtversenye esetén az a csapat végez előbb, akinek kevesebb a felhasznált ideje.
- A csapatokat a technikai értekezleten 6 vagy több csapat esetén két csoportba kell sorsolni. A csoporton belül körmérkőzés van, ezután a helyezéseket keresztbejátszással kell eldönteni.

10/2 – Bombázó

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése

A pálya 12 m hosszú. A pálya közepére 9 db zsámolyt teszünk, olyan távolságra egymástól, hogy a kosárlabda ne tudjon két zsámoly közé leesni. A zsámolyok tetejére 1-1 mini kosárlabdát teszünk. A pálya két végére a rajz szerint 3-3 db 4 m-es tornapadot teszünk. A pálya közepén, annak két szélére, a rajz szerint, ha szükséges 1-1 db 4 m-es tornapadot teszünk. A játékhoz csapatonként 11 db szivacskezilabdára van szükség. A két csapat egymással szemben a tornapadok mögött helyezkedik el. Csapatonként 1-1 labdaszedő a zsámolyok és a padok közötti területen van, a saját térfelén. A 11 játékos kezében 1-1 szivacskezilabda van.

2. A pálya rajza



3. Szerek

8 db 4 m-es tornapad, 9 db zsámoly, 9 db mini kosárlabda, 22 db szivacskezilabda (U8 - 135 mm átmérőjű).

4. A játék leírása

Indítójelre a csapatok a pálya közepén lévő kosárlabdákra dobnak. Cél: minél több kosárlabdát dobjanak le a zsámolyról úgy, hogy az az ellenfél térfelére essen. Az a csapat nyer, aki több találatot ér el. A saját térfelén elgurult vagy a saját térfélről kigurult labdát a labdaszedő a csapatához juttathatja, tetszőleges módon.

5. Szabályok

- A pad mögött állók a pad mögül nem léphetnek ki.
- A pad mögül a játékos benyúlhat a felé guruló vagy pattanó labdáért és azt kiveheti, de közben a talajon nem támaszkodhat.
- A labdaszedő az ellenfél térfelére nem mehet át.
- A pattanó találat is érvényes.
- A labdaszedők nem dobhatnak a labdákra.
- A sorozatosan szabálytalankodó csapatot a zsűri 9:0-ás vereséggel bünteti.
- A csapatokat a technikai értekezleten 6 vagy több csapat esetén két csoportba kell sorsolni. A csoporton belül körmérkőzés van, ezután a helyezéseket kereszt-bejátszással kell eldönteni.
- Minden játéknál a találatarányt fel kell jegyezni. Pontazonosság esetén elsősorban az egymás elleni eredmény dönt, több csapat holtversenye esetén a találatarányt dönt.

Játékos sportverseny országos döntők végeredményei

1993–2016 között

1993 – Keszthely

1. Budapest, Újlak Utcai Ált. Iskola
2. Kiskőrös, Vasvári Pál Ált. Iskola
3. Szombathely, Derkovits Ált. Iskola
4. Pécs, Anikó Utcai Ált. Iskola
5. Karcag, Kováts Mihály Ált. Iskola
6. Miskolc, 43. sz. Pattantyús Á. G. Á. Isk.
7. Ajka, Fekete István Ált. Iskola
8. Keszthely, Csokonai ÁMK

1995 – Nagykőrös

1. Szombathely, Derkovits Ált. Iskola
2. Karcag, Kováts Mihály Ált. Iskola
3. Nagyatád, Babay József Ált. Iskola
4. Ajka, Fekete István Ált. Iskola
5. Budapest, Újlak utcai Ált. Iskola
6. Miskolc, 43. sz. Pattantyús Á. G. Á. I.
7. Békés, Dr. Hepp Ferenc Ált. Iskola
8. Százhalombatta, Eötvös L. Ált. Isk.

1997 – Szombathely

1. Kaposvár, Berzsényi D. Ált. Iskola
2. Karcag, Kováts Mihály Ált. Iskola
3. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Isk.
4. Nyíregyháza, Bem József Ált. Iskola
5. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Isk.
6. Szombathely, Dési Huber Ált. Isk.
7. Budaörs, Kesjár Csaba Ált. Iskola
8. Miskolc, Pattantyús Á. Géza Ált. Isk.

1994 – Nagykőrös

1. Szombathely, Derkovits Ált. Iskola
2. Ajka, Fekete István Ált. Iskola
3. Kiskőrös, Vasvári Pál Ált. Iskola
4. Budaörs, Kesjár Csaba Ált. Iskola
5. Budapest, Újlak utcai Általános Isk.
6. Hajdúböszörmény, 3. sz. Ált. Iskola
7. Pécs, Anikó Utcai Ált. Iskola
8. Miskolc, Pattantyús Á. Géza Ált. Isk.

1996 – Nagykőrös

1. Karcag, Kováts Mihály Ált. Iskola
2. Kaposvár, Berzsényi D. Ált. Iskola
3. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Iskola
4. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Iskola
5. Budapest, Újlak utcai Általános Iskola
6. Abony, Somogyi Ált. Iskola
7. Nyíregyháza, Bem József Ált. Iskola
8. Eger, Hunyadi Mátyás Általános Iskola

1998 – Kaposvár

1. Karcag, Kováts Mihály Ált. Iskola
2. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Iskola
3. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Iskola
4. Mezőkövesd, Mező Ferenc Ált. Iskola
5. Nagyatád, Babay József Ált. Iskola
6. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Iskola
7. Tatabánya, Herman Ottó Ált. Iskola
8. Pécs, Anikó Utcai Ált. Iskola

1999 – Pécs

1. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Isk.
2. Karcag, Kováts Mihály Ált. Iskola
3. Kaposvár, Berzsényi D. Ált. Iskola
4. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Iskola
5. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Isk.
6. Csorna, Széchenyi Általános Iskola
7. Budapest, Újlak utcai Általános Isk.
8. Pécs, Anikó Utcai Ált. Iskola

2001 – Nyíregyháza

1. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Isk.
2. Nyíregyháza, Bem József Ált. Isk.
3. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Isk.
4. Onga, Görgey Artúr Ált. Iskola
5. Budapest, Újlak utcai Ált. Iskola
6. Kaposvár, Berzsényi D. Ált. Iskola
7. Nyíregyháza, Móra Ferenc Ált. Isk.
8. Agárd, Chernel István Ált. Iskola

2003 – Szombathely

1. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Isk.
2. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Isk.
3. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Isk.
4. Budapest, Újlak utcai Ált. Iskola
5. Szombathely, Dési Huber Ált. Isk.
6. Tatabánya, Dózsa György Ált. Isk.
7. Nyíregyház, Bem József Ált. Iskola
8. Kaposvár, Berzsényi Dániel Ált. Isk.

2005 – Eger

1. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Isk.
2. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Isk.
3. Budapest, Újlak utcai Ált. Iskola
4. Szombathely, Dési Huber Ált. Isk.
5. Jászberény, Nagyboldogasszony Á. I.
6. Tatabánya, Dózsa György Ált. Iskola
7. Onga, Görgey Artúr Ált. Iskola
8. Kaposvár, Berzsényi Dániel Ált. Isk.

2000 – Eger

1. Eger, Hunyadi Mátyás Általános Iskola
2. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Isk.
3. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Iskola
4. Kaposvár, Berzsényi Dániel Ált. Iskola
5. Nyíregyháza, Bem József Ált. Iskola
- 6-7. Budapest, Újlak utcai Általános Iskola
Onga, Görgey Artúr Általános Iskola
8. Agárd, Chernel István Általános Iskola

2002 – Kiskunhalas

1. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Iskola
2. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Isk.
3. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Iskola
4. Nyíregyháza, Bem József Ált. Iskola
5. Budapest, Újlak utcai Általános Iskola
6. Békés, Hepp Ferenc Általános Iskola
7. Tatabánya, Dózsa György Ált. Iskola
8. Nagyatád, Babay József Ált. Iskola

2004 – Tatabánya

1. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Iskola
2. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Iskola
3. Nyíregyháza, Bem József Ált. Iskola
4. Tatabánya, Dózsa György Ált. Iskola
5. Kaposvár, Berzsényi Dániel Ált. Iskola
6. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Iskola
7. Budaörs, Kesjár Csaba Ált. Iskola
8. Tatabánya, Herman Ottó Ált. Iskola

2006 – Székesfehérvár

1. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Isk.
2. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Iskola.
3. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Iskola
4. Tatabánya, Dózsa György Ált. Iskola
5. Budapest, Újlak utcai Ált. Iskola
6. Kaposvár, Berzsényi Dániel Ált. Isk.
7. Jászberény, Nagyboldogasszony Á. Isk.
8. Agárd, Chernel István Általános Iskola

2007 – Tiszavasvári

1. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Iskola
 2. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Isk.
 3. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Isk.
 4. Jászberény, Belvárosi Ált. Iskola
 5. Tatabánya, Dózsa György Ált. Isk.
 6. Hajdúböszörmény, Bethlen G. Á. Isk.
 7. Nyíregyháza, Bem József Ált. Isk.
- Budapest, Újlak utcai Iskola, visszalépett

2009 – Szombathely

1. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. iskola
2. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Isk.
3. Jászberény, Belvárosi Ált. Iskola
4. Agárd, Chernel István Ált. Iskola
5. Hajdúböszörmény, Középkerti Á. Isk.
6. Tamási, Würtz Ádám Társ. Ált. Isk.
7. Szombathely, Zrínyi Ilona Ált. Isk.
8. Beled, Mikrotérségi ÁMK Ált. Isk.

2011 – Eger

1. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Iskola
2. Hajdúböszörmény, Középkerti Á. I.
3. Agárd, Chernel István Ált. Iskola
4. Hatvan, Óhatvani Óv. és Ált. Isk.
5. Budaörs, Kesjár Csaba Ált. Isk.
6. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Isk.
7. Marcali, Mikszáth Utcai Ált. iskola
8. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Iskola

2013 – Budapest

1. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Iskola
2. Szombathely, Derkovits Ált. Isk.
3. Hajdúböszörmény, Középkerti Á. Isk.
4. Kozármisleny, Janikovszky Éva Á. Isk.
5. Budapest, Újlak utcai Ált. Iskola
6. Agárd, Chernel István Ált. Iskola
7. Jászberény, Belvárosi Ált. Iskola
8. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Iskola

2008 – Pécs

1. Eger, Hunyadi Mátyás Általános Iskola
2. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Iskola
3. Kiskunhalas, Felsővárosi Ált. Iskola
4. Jászberény, Belvárosi Általános Iskola
5. Hajdúböszörmény, Bethlen G. Ált. Isk.
6. Tatabánya, Dózsa György Ált. Iskola
7. Székesfehérvár, Tóvárosi Ált. Iskola
8. Pécs, Budai Városkapu Ált. Iskola

2010 – Pécs

1. Eger, Hunyadi Mátyás Általános Iskola
2. Hajdúböszörmény, Középkerti Ált. Isk.
3. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Iskola
4. Agárd, Chernel István Általános Iskola
5. Jászberény, Belvárosi Általános Iskola
6. Tamási, Tamási és Körny. Okt. Nev. Int.
7. Budapest, Újbudai Grosics Gy. Ált. Isk.
8. Mecseknádasd, Liszt Ferenc ÁMK

2012 – Ózd

1. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Iskola
2. Hajdúböszörmény, Középkerti Ált. Isk.
3. Agárd, Chernel István Ált. Iskola
4. Szombathely, Derkovits Gy. Ált. Isk.
5. Törökbálint, Bálint Márton Ált. Iskola
6. Békés, Békési Kist. Dr. Hepp F. Tagisk.
7. Pécs, Budai Városkapu Ált. Iskola
8. Ózd, Bolyky Tamás Általános iskola

2014 – Hajdúböszörmény

1. Hajdúböszörmény, Középkerti Ált. I.
2. Szombathely, Derkovits Gyula Ált. Isk.
3. Szombathely, Zrínyi Ilona Ált. Isk.
4. Agárd, Chernel István Ált. Isk. és Gim.
5. Törökbálint, Bálint Márton Á. és K.
6. Kozármisleny, Janikovszky Éva ÁMK
7. Hatvan, Hatvani Kodály Zoltán Ált. I.
8. Jászberény, Nagyboldogasszony Ált. I.

2015 - Kozármisleny

1. Budapest, Újlak Utcai Ált Isk.
2. Agárd, Chernel István Ált. Isk. és Gim.
3. Szombathely, Zrínyi Ilona Ált. Isk.
4. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Isk.
5. Jászberény, Nagyboldogasszony Ált. I.
6. Pécs, Budai-Városkapu Ált. Isk.
7. Nagykanizsa, Kőrösi-Péterfy Ált. Isk.
8. Gyula, Implom József 5. Sz. Ált. Isk.

2016 - Mezőtúr

1. Budapest, Újlak Utcai Ált Isk.
2. Szombathely, Zrínyi Ilona Ált. Isk.
3. Nagykanizsa, Kőrösi-Péterfy Ált. Isk.
4. Gyula, Implom József 5. Sz. Ált. Isk.
5. Eger, Hunyadi Mátyás Ált. Isk.
6. Agárd, Chernel István Ált. Isk. és Gim.
7. Törökbálint, Bálint Márton Á. és K.
8. Jászberény, Nagyboldogasszony Ált. I.

