

**Regulaminy i systemy rozgrywek
poszczególnych turniejów**

Badminton

Turniej męski – 14 osób

Faza grupowa – 2 grupy: A, B po 7 osób

- W każdej z grup mecze rozgrywane są w systemie „każdy z każdym”
- Mecz w fazie grupowej to 2 sety do 15 pkt (bez przewag). Mecz może skończyć się zwycięstwem 2:0 lub remisem 1:1
- Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 2 pkt. za remis, 1 pkt. za przegraną.
- O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie

Play-off

W fazie play-off mecz toczy się do 2 wygranych setów do 15 pkt (bez przewag)

Półfinały

1. 1A – 2B
2. 1B – 2A

Zwycięzcy półfinałów grają w Wielkim Finale, przegrani grają o 3 miejsce, zawodnicy zajmujący w grupach miejsca trzecie grają o piąte miejsce w turnieju.

Turniej kobiecych – 13 osób

Faza grupowa - 2 grupy: A – 7 osób, B – 6 osób

- Mecze w obu grupach rozgrywane są w systemie „każda z każdą”
- Mecz w fazie grupowej to 2 sety do 15 pkt (bez przewag). Mecz może skończyć się zwycięstwem 2:0 lub remisem 1:1
- Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 2 pkt. za remis, 1 pkt. za przegraną.
- O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie

Play-off

W fazie play-off mecz toczy się do 2 wygranych setów do 15 pkt (bez przewag)

Półfinały

- A1-B2
- A2-B1

Zwycięzcy półfinałów grają w Wielkim Finale, przegrane grają o 3 miejsce, zawodniczki zajmujące w grupach miejsca trzecie grają o piąte miejsce w turnieju.

Wymiary boiska: 4,5x12m.

1. Mecze rozgrywane będą lotkami dostarczonymi przez organizatora. Dla chętnych organizator zapewnia rakietki do gry. Istnieje również możliwość gry własną rakieta.

2. Pole serwisowe.

2.1. zawodnicy serwują i odbierają serwis na swoich prawych polach serwisowych jeżeli serwujący posiada parzystą ilość punktów (0,2,4,6,8...)

b. zawodnicy serwują i odbierają serwis na swoich lewych polach serwisowych jeżeli serwujący posiada nieparzystą ilość punktów; (1,3,5,7,9...)

3. Serwis.

Serwujący i odbierający powinni stać na przekątnie przeciwległych polach serwisowych, bez dotykania linii ograniczających te pola.

- dopuszczalne jest (zarówno przy serwisie jak również w grze) dotknięcie siatki przez lotkę

- dopuszczalne są obydwie metody serwisu:

a) serwis krótki - serwujący serwuje trzymając rakieta przy ciele na wysokości torsu.

b) serwis długi - serwujący serwuje rakieta odprowadzoną za siebie.

4. Ze względów bezpieczeństwa zawodnicy są zobowiązani do gry w obuwiu dostosowanym do nawierzchni hali - nie ślizgającym się.

Biegi

Kategoria kobiety - 19 osób

Kategoria mężczyźni - 19 osób

1. Zawody zostaną rozegrane na dystansie 3000 metrów
2. Bieg rozpoczyna się ze startu wspólnego po usłyszeniu gwizdka.
3. Bieg odbywa się na trasie wyznaczonej przez organizatorów
4. O kolejności decydują najlepsze czasy (oddzielna klasyfikacja dla kobiet i mężczyzn)
5. W przypadku, gdy zawodnik wystartuje przed usłyszeniem gwizdka - bieg zostanie powtórzony.
6. Sędzia może zdyskwalifikować zawodnika:
 - za utrudnianie biegu innym zawodnikom
 - za bieg na skróty, po niewyznaczonej trasie
 - gdy 3 razy spowoduje falstart.

Dart - drużynowy

Turniej główny do fazy półfinałowej zostanie rozegrany w odmianie „301 open out” na maszynach elektronicznych. Mecze półfinałowe i finałowe turnieju zostaną zaś rozegrane w odmianie „301 master out”.

Każda drużyna składa się z trzech zawodników, gdzie przynajmniej jeden musi być przeciwnej płci.

Każdy z uczestników będzie miał do swojej dyspozycji lotki dostarczone przez organizatora. Istnieje również możliwość gry własnymi lotkami.

Faza grupowa - 26 drużyn - 5 grup: A - 6 drużyn, B, C, D, E - 5 drużyn

Spotkania w grupach odbywają się systemem „każdy z każdym”

- Punktacja - 3 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną
- Do fazy play-off awansują najlepsze drużyny z każdej grupy
- Do fazy mini play-off awansują drugie drużyny z każdej grupy

Mini play-off

Z każdej drużyny wytypowany zostaje 1 zawodnik. Zawodnicy oddają po trzy rzuty do tarczy. Do fazy play-off awansują trzy drużyny (PO1, PO2 i PO3), które osiągną najwyższe wyniki. W przypadku równej ilości punktów i braku możliwości ustalenia kolejności na miejscach PO1, PO2 i PO3 ci sami wytypowani zawodnicy oddają po dodatkowym rzucie. Rundy rzutów dodatkowych odbywają się do momentu ustalenia kolejności na miejscach PO1, PO2 i PO3. Rzuty w rundzie mini play-off odbywają się zgodnie z kolejnością alfabetyczną grup eliminacyjnych (2A, 2B, 2C, 2D, 2E)

Play-off

Ćwierćfinały

Q1: 1A-1E

Q2: 1B-PO1

Q3: 1C-PO2

Q4: 1D-PO3

Półfinały

H1: zwycięzca Q1 - zwycięzca Q2

H2: zwycięzca Q3 - zwycięzca Q4

Finał:

zwycięzca H1 - zwycięzca H2

Mecz o 3 miejsce:

przegraný H1 - przegraný H2

Mecz o 5 miejsce:

zwycięzca H1 - zwycięzca H2

o awans do meczu o 5 miejsce:

h1: przegraný Q1 - przegraný Q2

h2: przegraný Q3 - przegraný Q4

1. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry i rozstrzygnięcia meczu:
 - 1.1 Mecz – to trzy gry. Jedna gra toczy się między parą zawodników z dwóch przeciwnych drużyn.
 - 1.2 Jedna osoba z drużyny rzucając jeden raz do tarczy gra o to kto jest gospodarzem danego meczu (czyli rozpoczynającym mecz w każdej parze) – gospodarzem zostaje ten kto rzuci bliżej środka.
 - 1.3 Kapitanowie drużyn biorących udział w danym meczu - wypisują kolejno na kartce swoich 3 zawodników i kartkę oddają prowadzącemu – w ten sposób tworzone są pary zawodników z dwóch przeciwnych drużyn grające przeciwko sobie w danym meczu.
 - 1.4 Zawody toczą się równolegle na trzech tarczach.
 - 1.5 Zwycięża drużyna, która zwycięży w grach 2:1 lub 3:0.
 - 1.1. Gra jednej pary zawodników w fazie grupowej to jeden leg (1 leg = 1 gra). Grę (lega) rozpoczyna zawodnik, który rzuci lotkę bliżej środka.
 - 1.2. Gra jednej pary zawodników w fazie play-off toczy się do dwóch wygranych legów (1 leg = gra)
 - 1.3. Każdy gracz ma do dyspozycji trzy rzuty na rundę. Rzuty należy oddawać z poza linii oddalonej od tablicy o 2,37m.
 - 1.4. Grę (lega) rozpoczyna się z wynikiem 301.
 - 1.5. Lega wygrywa zawodnik, który jako pierwszy osiągnie wynik dokładnie "0" poprzez rzucanie 3 lotkami i odejmowanie osiągniętej sumy od aktualnego wyniku. Jeżeli zawodnik trafi w pole, które da wynik ujemny, kończy się jego kolejka i przywracany jest wynik do stanu sprzed tej kolejki. W wersji „double out”, która będzie obowiązywała od fazy półfinałowej, ostatni rzut musi trafić bezpośrednio w podwójne pole („double”) lub środkową część (bull’s eye) i musi jednocześnie zredukować wynik gracza do zera.
 - 1.6. W sytuacji, gdy w trakcie 15 rund żadnemu z zawodników nie uda się osiągnąć 0 i obaj zawodnicy mają mniej niż 50pkt, decyduje rzut do środka tarczy. W innym przypadku, lega wygrywa osoba mająca mniej punktów.
2. Zasady zdobywania punktów.
 - 2.1. Każdy rzut jest punktowany zgodnie z numeracją pola w jakie trafi lotka. Od tej zasady są następujące wyjątki:
 - 2.1.1. trafienie w wąską zewnętrzną część pola(double ring), jest punktowane zgodnie z numeracją pola pomnożoną przez 2,
 - 2.1.2. trafienie w wąską, wewnętrzną część pola (triple ring), znajdującą się w połowie odległości między zewnętrznym drutem i środkowym kołem jest punktowana zgodnie z numeracją pola pomnożoną przez 3.
 - 2.2. Środek tablicy jest podzielony na:
 - 2.2.1. zewnętrzny pierścień (tzw. „bull”) którego trafienie daje 25 punktów,
 - 2.2.2. środkowe, ściśle centralne koło (nazywane "bull’s eye), którego trafienie daje 50 punktów.
 - 2.3. Trafienie poza zewnętrzny drut daje 0 punktów.

Ergometr wioślarski

Turniej indywidualny

Zawody odbędą się na ergometrach wioślarskich Concept II losowanych przez zawodników przed startem

Turniej kobiecy – 7 osób

Dystans – 500 metrów

Klasyfikacja dokonywana jest na podstawie czasów zmierzonych przez komputer spośród wszystkich uczestniczek.

W przypadku jednakowych czasów odbywa się dogrywka na dystansie 100 metrów.

Runda finałowa:

Dystans 500 metrów.

Zawodniczki z trzema najlepszymi czasami w rundzie kwalifikacyjnej rywalizują w Wielkim Finale o miejsca 1-3

Turniej męski – 11 osób

Runda kwalifikacyjna:

Dystans 1000 metrów.

Klasyfikacja dokonywana jest na podstawie czasów zmierzonych przez komputer spośród wszystkich uczestników.

W przypadku jednakowych czasów odbywa się dogrywka na dystansie 200 metrów.

Runda finałowa:

Dystans 500 metrów.

Zawodnicy z trzema najlepszymi czasami w rundzie kwalifikacyjnej rywalizują w Wielkim Finale o miejsca 1-3

Zawodnicy z czasami 4-6 rywalizują w Małym Finale o miejsca 4-6.

Klasyfikacja końcowa odbywa się na podstawie czasów osiągniętych w rundzie finałowej. W przypadku jednakowych czasów w rundzie finałowej o kolejności miejsc decyduje klasyfikacja po rundzie kwalifikacyjnej.

1. W przypadku awarii jednego z ergometrów w ciągu 20 sekund od startu wyścig zatrzymuje się, a następnie rozpoczyna się od nowa.
2. Awaria techniczna ergometru w dalszej części dystansu upoważnia zawodnika do podjęcia samodzielnej próby pokonania dystansu nie później niż przed upływem 30 minut od zaplanowanej godziny startu do danej konkurencji.

Koszykówka uliczna (streetball)

Turniej – 5 drużyn

- Rozgrywki turniejowe odbywają się w jednej grupie systemem „każdy z każdym”
- Punktacja – za zwycięstwo 2 punkty, za porażkę po dogrywce 1 punkt, za porażkę bez dogrywki 0 punktów
- kolejności w tabeli decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie.

Po zakończeniu rozgrywek grupowych rozegrane zostaną mecze o 3 miejsce (A3 i A4) o miejsce 1 (A1 i A2)

Wymiary boiska: 10m x 15m.

Boisko typu Orlik.

1. Zasady dotyczące zespołów:

1.1. Drużyna składa się z 3 zawodników plus 1 rezerwowy.

1.2. Mecz musi rozpocząć 3 zawodników, ale skończyć może 2.

2. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry:

2.1. Podrzucanie monety określa, która drużyna rozpocznie grę.

2.2. Piłka musi być wycofana za linię 6,25m po każdej zmianie posiadania wynikającej z gry np. po przechwyceniu piłki lub zbiórce w obronie. Zaniechanie tego oznacza automatycznie stratę piłki.

2.3. Po faulu oraz błędach takich jak kroki, aut oraz po wszystkich innych wykroczeniach powodujących zmianę posiadania – piłka wprowadzana jest do gry zza linii końcowej.

2.4. Nie ma rzutów sędziowskich. W sytuacji, gdy dojdzie do wspólnego trzymania, piłkę przyznaje się drużynie w obronie.

2.5 Zmiany zawodników są lotne i możliwe tylko wtedy, kiedy piłka nie jest w grze. Każdej drużynie przysługuje nieograniczona liczba zmian.

2.6 Za każdy 5 i następny faul drużyny - zawodnik faulowany oddaje jeden rzut osobisty punktowany za 1.

2.7 Za faul niesportowy zawodnika lub faul techniczny karą jest jeden rzut osobisty i posiadanie piłki dla drużyny przeciwnej.

2.8. Sędzia ma możliwość nakazania akcji rzutowej przy grze pasywnej.

3. Zasady dotyczące zdobywania punktów i rozstrzygnięcia meczu.

3.1. Gra toczy się do zdobycia 15 punktów lub trwa 10 minut. Podczas wykonywania rzutów osobistych czas gry zostaje zatrzymany. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany czasu gry w zależności od liczby zgłoszonych drużyn.

- 3.2. Gdy gra skończy się po 10 minutach, wygrywa zespół, który ma więcej punktów.
- 3.3 W przypadku remisu – obowiązuje zasada „złotego kosza” – kto rzuci wygrywa przy max. doliczonym czasie 3 minut. W przypadku nierozstrzygnięcia wyniku następuje seria rzutów wolnych po jednym do wyłonienia zwycięzcy.
- 3.4. Wszystkie rzuty z wewnątrz półkola ograniczonego linią 6,25m liczą się jako 1 punkt. Rzuty zza linii 6,25m liczą się jako 2 punkty.

Piłka nożna

Faza grupowa – 2 grupy: A – 4 drużyny, B - 3 drużyny

Mecze w grupach rozgrywane są systemem „każdy z każdym”

Punktacja: 3 punkty za zwycięstwo, 1 punkt za remis, 0 punktów za porażkę.

O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy bramkami strzelonymi i straconymi, większa ilość bramek strzelonych, losowanie

Do półfinałów awansują po dwie najlepsze drużyny w grupach

Półfinały

1. A1-B2

2. A2-B1

Zwycięzcy półfinałów grają w Wielkim Finale, przegrani grają o 3 miejsce, drużyny zajmujące w grupach miejsca trzecie grają o piąte miejsce w turnieju.

W meczach o 1,3 i 5 miejsce, w przypadku braku rozstrzygnięcia w czasie regulaminowym, zarządza się serię 3 rzutów karnych. Jeśli nie przyniesie ona rozstrzygnięcia, zarządza się serię po 1 rzucie karnym aż do wyłonienia zwycięzcy.

Wymiary boiska: 30m x 62m.

Wielkość bramek: 5m x 2m.

Boisko typu Orlik.

1. Zasady dotyczące zespołów:

1.1. Drużyna składa się z maksymalnie 10 zawodników (minimum 6)

1.2. Na boisku w meczu występuje 6 zawodników, w tym bramkarz.

1.3. Obowiązuje obuwie dopuszczone do gry na sztucznej nawierzchni - bez kolców i wkrętów.

1.4 W przypadku używania przez zawodników nieodpowiedniego obuwia organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji poszczególnych zawodników.

2. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry:

2.1. Przed rozpoczęciem każdego meczu sędzieja dokonuje losowania poprzez rzucenie monetą. Zespół, który wygrywa losowanie ma prawo wyboru połowy boiska lub rozpoczęcia gry

2.2. Czas gry wynosi 2x10 minut, z przerwą 3 minutową ze zmianą boisk i może zostać wydłużony lub skrócony w zależności od liczby zgłoszonych drużyn.

2.3. Obowiązuje gra „bez spalonego”.

2.4. Rzut karny wykonywany jest z odległości 8 metrów od bramki.

2.5. Zmiany zawodników odbywają się w miejscach wyznaczonych i są dowolne (w locie) wg systemu hokejowego. Podczas zmiany zawodnik może wejść na boisko dopiero wtedy kiedy jego partner z zespołu opuści plac gry. Zmiany muszą odbywać się przy linii środkowej boiska, nie dalej niż 3 metry od niej.

Bramkarz może zmienić się z każdym zawodnikiem, jednak tylko i wyłącznie podczas przerwy w grze i zawsze za zgodą sędziego.

2.6. Po wybiciu piłki na aut - aut boczny wykonywany jest nogą z miejsca, gdzie piłka opuściła pole gry.

2.7. Kary indywidualne:

- kara upomnienia,

- żółta kartka – zawodnik opuszcza boisko na 2 min,

- druga żółta kartka – zawodnik opuszcza boisko na 5 min,

- czerwona kartka – wykluczenie oraz odsunięcie od następnego meczu,

- w przypadku niesportowego zachowania – dyskwalifikacja.

Piłkarzyki stołowe

Faza grupowa – 14 drużyn - 4 grupy: A,B – 4 drużyny i C, D - 3 drużyny;

- Spotkania eliminacyjne odbywają się systemem „każdy z każdym”
- Mecz w fazie grupowej toczą się do dwóch wygranych gier. Grę wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 6 bramek.
- Mecz może skończyć się zwycięstwem 2:0 lub 2:1
- Punktacja – 3 pkt za zwycięstwo 2:0, 2 pkt za zwycięstwo 2:1, 1 pkt za przegraną 1:2 i 0 pkt za przegraną 0:2.
- O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie
- Do fazy play-off awansują dwie najlepsze drużyny z każdej grupy.

Play-off

- W ćwierćfinałach i półfinałach mecz toczy się do 2 wygranych gier. Gra toczy się do czasu gdy jedna z drużyn jako pierwsza zdobędzie 6 bramek.

Ćwierćfinały

Q1: 1A-2D

Q2: 1B-2C

Q3: 1C-2B

Q4: 1D-2A

Półfinały

H1: zwycięzca Q1 – zwycięzca Q2

H2: zwycięzca Q3 – zwycięzca Q4

o awans do meczu o 5 miejsce:

h1: przegrany Q1 – przegrany Q2

h2: przegrany Q3 – przegrany Q4

Finały:

Mecze toczą się do 3 wygranych gier. Gra toczy się do czasu gdy jedna z drużyn jako pierwsza zdobędzie 8 bramek.

Finał:

zwycięzca H1 – zwycięzca H2

Mecz o 3 miejsce:

przegrany H1 – przegrany H2

Mecz o 5 miejsce:

zwycięzca h1 – zwycięzca h2

1. Drużyna składa się z dwóch zawodników.
2. Zmiany pomiędzy zawodnikami (napastnik, obrońca) są dozwolone:
 - 2.1. pomiędzy meczami
 - 2.2. po każdym голу
 - 2.3. w czasie przerwy
3. Drużyna zdobywa gola jeżeli piłka wpadnie do bramki. Jeżeli piłka wpadnie i wypadnie z bramki gol nie zostaje zdobyty.
4. Obrót piłkarzyka o więcej niż 360 stopni jest zabroniony. Gol zdobyty w ten sposób nie jest uznawany.
5. Podczas meczu w kwestiach spornych, zawodnicy kierują się zasadą Fair Play, sami wybierają najlepsze rozwiązanie.

Rzut piłką lekarską

Turniej kobiecy – 21 osób

Turniej męski – 30 osób

1. Konkurencja zostanie rozegrana osobno dla kobiet (waga piłki – 3 kg.) i mężczyzn (waga piłki – 5 kg.)
2. Rzut należy wykonać oburącz przez głowę stojąc tyłem do linii rzutu. Przekroczenie linii i dotknięcie ziemi jakąkolwiek częścią ciała, zanim piłka dotknie ziemi, oznacza rzut spalony.
3. Każdy zawodnik ma 3 próby. Do punktacji liczony jest najlepszy rezultat.
4. W przypadku jednakowej odległości uzyskanej przez kilku zawodników, o kolejności decyduje drugi najlepszy rezultat.
5. Wszelkie wątpliwości, spory lub nieścisłości rozstrzygane są przez sędziego.

Po 6 osób z najlepszym wynikiem (rzut o największej odległości) zakwalifikuje się do serii finałowej, w której każdy z zawodników będzie miał 3 nowe próby. Rzuty będą wykonywane po kolei (po jednym rzucie) - wg zajętego przez zawodnika miejsca w serii kwalifikacyjnej. Ostatnia – trzecia – kolejka rzutów będzie wykonywana w kolejności według wyników w dwóch pierwszych kolejkach serii finałowej.

Siatkówka plażowa

Turniej drużyn kobiecych – 3 drużyny

Faza grupowa

Rozgrywki w systemie „każdy z każdym”.

- Mecz w fazie grupowej to 2 sety do 11 pkt (bez przewag). Mecz może skończyć się zwycięstwem 2:0 lub remisem 1:1
- Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 2 pkt. za remis, 1 pkt. za przegraną.
- O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie.

Turniej drużyn męskich – 7 drużyn, dwie grupy A – 4 drużyny i B – 3 drużyny

Faza grupowa

- Mecz w fazie grupowej to 2 sety do 11 pkt (bez przewag). Mecz może skończyć się zwycięstwem 2:0 lub remisem 1:1
- Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 2 pkt. za remis, 1 pkt. za przegraną.
- O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie.

Play-off

Mecze toczą się do 2 wygranych setów. Dwa pierwsze sety do 11 pkt (bez przewag), w przypadku remisu 1:1 trzeci set zostanie rozegrany do 11 pkt (bez przewag) ze zmianą stron po 6 pkt.

Półfinały: P1: 1A – 2B

P2: 2A – 1B

Mecz o 5 miejsce: 3A – 3B

Mecz o 3 miejsce: przegrany P1 – przegrany P2

Finał: zwycięzca P1 – zwycięzca P2

Wymiary boiska:

- prostokąt 16 x 8 m (połowa boiska ma wymiary 8 x 8 m),
- dwie linie boczne i dwie linie końcowe oznaczają boisko i są umieszczone wewnątrz boiska,
- nie ma linii środkowej.

Wysokość siatki - 224 cm.

1. Zasady dotyczące zespołów i gry:

- 1.1. Drużyna składa się z 3 zawodników plus 1 rezerwowy.
- 1.2. Mecz musi rozpocząć 3 zawodników, ale skończyć może 2.
- 1.3. Podrzucanie monety określa, która drużyna rozpocznie grę.

2. Kary indywidualne:

- 2.1. kara upomnienia,
- 2.2. żółta kartka – punkt dla drużyny przeciwnej,
- 2.3. czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry,
- 2.4. w przypadku niesportowego zachowania – dyskwalifikacja.

Strzelanie z pistoletu pneumatycznego 4,5 mm

Turniej kobiet – 35 osoby

Turniej mężczyzn – 77 osoby

1. Strzelanie odbędzie się z broni dostarczonej przez organizatora.
2. Odległość tarczy wynosi 10 m.
3. Każdy z zawodników ma do dyspozycji 5 strzałów próbnych oraz 10 strzałów ocenianych.

Komisja sędziowska ustala wyniki z oddanych 10 strzałów ocenianych. Trafienie w linię uznaję się jako trafienie w pole o wyższej numeracji. W przypadku równej ilości zdobytych punktów, o zajętym miejscu decyduje ilość przestrzelin o większej wartości punktowej.

Zasady obliczania punktów oraz klasyfikacji zgodnie z przepisami PZSS.

4. Łączny czas konkurencji wynosi 10 minut.
5. Przydział stanowisk strzeleckich następuje poprzez losowanie.

Szachy

12 osób.

Turniej szachowy odbędzie się systemem szwajcarskim na dystansie 7 rund.

Tempo gry: 10 minut dla zawodnika na partię

Obowiązują przepisy Kodeksu Szachowego dla szachów szybkich

Zawody będą sędziowane przez sędziego z licencją PZSzach.

Kojarzenie komputerowe.

O kolejności miejsc w turnieju decydują w kolejności:

- ilość punktów
- punktacja Buchholza (full Buchholz) * (zawodnikowi przypisuje się liczbę punktów, będącą sumą punktów zdobytych przez wszystkich jego przeciwników)
- punktacja średnia Buchholza (median Buchholz) ** (zawodnikowi przypisuje się liczbę punktów, będącą sumą punktów zdobytych przez wszystkich jego przeciwników, ale z odjęciem rezultatu najwyższego i najniższego)
- progresja (progres) *** (zawodnikowi przypisuje się liczbę punktów, będącą sumą stanu jego punktów po każdej rundzie)
- wynik bezpośrednich partii
- ilość zwycięstw
- losowanie

Tenis stołowy

Turniej kobiet - gra pojedyncza – 1 grupa – 5 osób

System rozgrywek w grupie - „każdy z każdym”.

- Mecz toczy się do 2 wygranych setów do 11.
- Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.
- O kolejności decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie

Turniej męski - gra pojedyncza – 16 osób

Faza grupowa – grupy A, B, C i D – po 4 osoby - w systemie „każdy z każdym”.

- Mecz toczy się do 3 wygranych setów do 11.
- Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.
- kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie

Play-off:

· 2 najlepsze osoby z każdej grupy awansują do ćwierćfinałów.

· W fazie play-off mecz toczy się do 3 wygranych setów do 11.

Ćwierćfinały

Q1: 1A – 2D

Q2: 1B – 2C

Q3: 1C – 2B

Q4: 2A – 1D

Półfinały

H1: zwycięzca Q1 – zwycięzca Q2

H2: zwycięzca Q3 – zwycięzca Q4

o awans do meczu o 5 miejsce:

h1: przegrany Q1 – przegrany Q2

h2: przegrany Q3 – przegrany Q4

Finały:

Finał:

zwycięzca H1 – zwycięzca H2

Mecz o 3 miejsce:

przegrany H1 – przegrany H2

Mecz o 5 miejsce:

zwycięzca h1 – zwycięzca h2

Turniej męski - gra podwójna – 4 deble

System rozgrywek w grupie - „każdy z każdym”.

- Mecz toczy się do 2 wygranych setów do 11.
- Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.
- O kolejności decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie

1. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry i rozstrzygnięcia meczu:

1.1. Rzut monetą decyduje, który z zawodników rozpocznie grę.

1.2. Mecz jest rozgrywany systemem do dwóch wygranych setów w fazie grupowej i do 3 w play-off

1.3. Sety są rozgrywane do 11 punktów z zachowaniem dwóch punktów przewagi; nie ma punktu granicznego.

1.4. Każdy z graczy serwuje po dwa razy na przemian, a od momentu gdy stan gry wyniesie 10:10 po razie, aż do uzyskania przez jednego z zawodników 2-punktowej przewagi.

Tenis ziemny

Turniej mężczyzn – gra pojedyncza – 9 osób – turniej rozegrany w dniu 9 i 10 czerwca.

4 grupy A – 3 osoby, B, C, D – po 2 osoby, grające w systemie „każdy z każdym”.

- Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.
- O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie

Play-off

• 2 najlepsze osoby z każdej grupy awansują do ćwierćfinałów.

Ćwierćfinały

Q1. A1 – D2

Q2. B1 – C2

Q3. C1 – B2

Q4. D1 – A2

Półfinały

P1. Zwycięzca Q1 – Zwycięzca Q2

P2. Zwycięzca Q3 – Zwycięzca Q4

O awans do meczu o 5 miejsce

p1. Przegrany Q1 – Przegrany Q2

p2. przegrany Q3 – Przegrany Q4

Finał

Zwycięzcy półfinałów grają w finale,

Mecz o 3 miejsce

Przegrani półfinałów grają o 3 miejsce.

Mecz o 5 miejsce

Zwycięzca p1 – zwycięzca p2

Turniej męski – gra podwójna – 5 debli – turniej rozegrany w dniu 3 czerwca.

- Grupy A - 3 deble, B – 2 deble grające w systemie „każdy z każdym”.
- Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.
- O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie

Play-off

2 najlepsze drużyny z każdej grupy awansują do półfinałów

A1 – B2,

A2 – B1

Finał

Zwycięzcy półfinałów grają w finale,

Mecz o 3 miejsce

przegrani półfinałów grają o 3 miejsce.

Mecz o 5 miejsce

Drużyny, które zajęły 3 miejsca w grupach

1. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry i rozstrzygnięcia meczu.

- 1.1. Każdy zawodnik musi posiadać swój własny sprzęt sportowy w postaci rakiety do tenisa ziemnego. Organizator zapewnia piłki tenisowe.
- 1.2. Mecze rozgrywane będą do 2 wygranych setów (przy stanie 6:6 tie-break do 7 punktów z zachowaniem 2 punktowej przewagi).
- 1.3. mecze będą rozpoczynane od stanu 2:2 w każdym secie, a przy stanie 1:1 w setach – super tie-break do 10 pkt z zachowaniem 2 punktowej przewagi.

Trenażer rowerowy

Konkurencja zostanie przeprowadzona na rowerze zamontowanym na trenażerze Elite.

Kategoria kobiety – 12 osób

Kategoria mężczyźni – 20 osób

Dystans – 1,51 km. Nazwa trasy - ANDORRA

1. Uczestnik może korzystać z własnego roweru lub z roweru dostarczonego przez Organizatora. W przypadku, gdy uczestnik korzysta z własnego roweru, rower ten musi być wyposażony w opony typu *slick* (w przypadku posiadania innego trenażera niż *Real Turbo Muin* lub *Real Turbo Muin B+*). W przypadku, gdyby rower Uczestnika nie spełniał wymogu opisanego w zdaniu poprzedzającym, Uczestnik będzie mógł wystartować wyłącznie na rowerze dostarczonym przez Organizatora.
2. Organizator zapewni możliwość zamontowania w dostarczonym przez siebie rowerze pedałów uczestnika, o ile będzie to technicznie możliwe.
3. O zwycięstwie decyduje najlepszy czas. W przypadku uzyskania przez dwóch zawodników tego samego czasu, zostanie przeprowadzona dogrywka na tym samym dystansie.
4. Start odbywa się miejsca (0km/h) a zacząć pedałowac można po skończonym odliczaniu które pojawi się przed startem.