VIII Olimpiada TZMO SA 2018

Regulaminy i systemy rozgrywek poszczególnych turniejów

Badminton

Turniej męski – 8 osób

Faza grupowa – 2 grupy: A, B po 4 osoby

- 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 kobiecy – 12 osób

Faza grupowa - 3 grupy: A, B, C – po 4 osoby

- 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

Turniej barażowy o wejście do play-off

- Zawodnicy, którzy zajęli 3 miejsca w swoich grupach biorą udział w mini turnieju barażowym o wejście do półfinału
- Mecze rozgrywane są w systemie „każda z każdą"
- Mecz turnieju barażowym to 1 set do 15 punktów (bez przewag)
- O kolejności w barażach 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)

Ćwierćfinały

Q1: 1A-drugi z turnieju barażowego (2TB)
Q2: 1B-2C
Q3: 1C-2B
Q4: 2A-pierwszy z turnieju barażowego (1TB)

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

Finał:
zwycięzca H1 – zwycięzca H2

Mecz o 3 miejsce:

przegrany H1 – przegrany H2
Mecz o 5 miejsce:
zwycięzca H1 – zwycięzca H2
.

Wymiary boiska: 4,5x12m.

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

2.Pole serwisowe.
2.1. zawodnicy serwują i obierają serwis na swoich prawych polach serwisowych jeżeli serwujący posiada parzystą ilość punktów (0,2,4,6,8…)
b. zawodnicy serwują i obierają 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 rakietę przy ciele na wysokości torsu.
b) serwis długi - serwujący serwuje rakietą odprowadzoną za siebie.
4. Ze względów bezpieczeństwa zawodnicy są zobowiązani do gry w obuwiu dostosowanym do nawierzchni hali – nie ślizgającym się.

Biegi

Kategoria kobiety – 15 osób
Kategoria mężczyźni – 15 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 – 16 drużyn – 4 grupy A,B,C,D po 4 drużyny
Spotkania w grupach odbywają się systemem „każdy z każdym"
· Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną
· Do fazy play-off awansują dwie najlepsze drużyny z każdej grupy

Play-off
Ćwierćfinały
Q1: 1A-2D
Q2: 1B-2C
Q3: 1C-2B
Q4: 1D-2A

Półfinały
H1: zwycięzca Q1 – zwycięzca Q2
H2: zwycięzca Q3 – zwycięzca Q4
Finał:
zwycięzca H1 – zwycięzca H2
Mecz o 3 miejsce:
przegrany H1 – przegrany H2
Mecz o 5 miejsce:
zwycięzca H1 – zwycięzca H2

o awans do meczu o 5 miejsce:
h1: przegrany Q1 – przegrany Q2
h2: przegrany Q3 – przegrany 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 indywidulany

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

Turniej kobiecy – 5 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
W przypadku jednakowych czasów w rundzie finałowej o kolejności miejsc decyduje klasyfikacja po rundzie kwalifikacyjnej.

Turniej męski – 5 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
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 męski – 3 drużyny

- 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.

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

8 drużyn

Faza grupowa – 2 grupy: A i B – po 4 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 sędzia 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 – 10 drużyn **-** 2 grupy: A,B – po 5 drużyn

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

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.

Finały:

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

1. Drużyna składa się z dwóch zawodników.
2. Zmiany pomiędzy zawodnikami (napastnik, obrońca) są dozwolone:
   2.1. pomiędzy meczami
   2.2. po każdym golu
   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.

Plank / Deska

Kategoria kobiety – 15 osób
Kategoria mężczyźni – 15 osób

O kolejności decydują najdłuższy czas (oddzielna klasyfikacja dla kobiet i mężczyzn)

Zasady:

1. Postawa w podporze na przedramionach tzn. (łokcie ustawione w jednej lini z barkami)
2. Nogi złączone lub w lekkim rozkroku - max szerokość bioder ,
3. Sylwetka wyprostowana (barki, biodra i kostki stóp stanowią linie prostą).
4. Po komendzie start niedozwolone jest jakakolwiek zmiana sylwetki poprzez: - poszerzania lub zwężania rozstawu nóg i ramion; - obniżania i podwyższania bioder; - odrywania stóp i ramion; - opierania kolan o podłoże; - opierania głowy na przedramionach lub dłoniach.
5. Dopuszczalny jest ruch wyłącznie głową

Rzut piłką lekarską

Turniej kobiecy – 19 osób
Turniej męski – 19 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 – 4 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 – 8 drużyn, dwie grupy A i B po 4 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 – 29 osób
Turniej mężczyzn – 54 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

6 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 – 6 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 – 21 osób
Faza grupowa – grupy A, B, C i D –po 5 osób - w systemie „każdy z każdym”.

- Mecz toczy się do 2 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	o awans do meczu o 5 miejsce:
H1: zwycięzca Q1 – zwycięzca Q2	h1: przegrany Q1 – przegrany Q2
H2: zwycięzca Q3 – zwycięzca Q4	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 – 6 drużyn, Grupy A i B po 3 drużyny
W grupie - 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

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. 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 – 8 osób w systemie pucharowym
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 Wszystkie sety rozgrywane od stanu 2:2 w gemach.

Trenażer rowerowy

Konkurencja zostanie przeprowadzona na rowerze zamontowanym na trenażerze Elite.

Kategoria kobiety – 10 osób
Kategoria mężczyźni – 16 osób

Dystans – 1,00 km. Nazwa trasy - ANDORRA
1. Uczestnicy będą korzystać z roweru dostarczonego przez Organizatora.
2. Organizator zapewnia start uczestnikom w zwykłym obuwiu startowym lub możliwość zamontowania pedałów - MTB, SPD.
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 pedałować można po skończonym odliczaniu które pojawi się przed startem.

Regaty długodystansowe na Wiśle

1. W regatach udział biorą załogi w liczbie 3-5 osób.
2. Regaty rozegrane zostaną na jachtach otwarto pokładowych typu PUCK.
3. Przed startem regat jachty zostaną zaholowane na wysokość mostu Autostradowego.
4. Regaty odbędą się na odcinku Wisły od mostu autostradowego do przystani AZS z prądem rzeki.(jeden wyścig)
5. Start regat przewiduję na godz. 10.00 do godz.12.00 9.06.2018.
6. Załogi winny się stawić w porcie AZS na godz. 8.00 celem otaklowania jachtów oraz przygotowania do holu.
7. Szczegóły startu zostaną ustalone na odprawie przed regatami (w zależności od kierunku i siły wiatru na ten dzień.)
8. Podczas regat używanie innej siły napędowej niż wiatr zostanie potraktowane jako dyskwalifikacja załogi.
9. Kapitan załogi musi posiadać uprawnienia żeglarskie.
10. Cała załoga zakłada kamizelki asekuracyjne.