

## **Regulaminy poszczególnych turniejów**

**Ostateczne regulaminy mogą ulec zmianie i zostaną ogłoszone wraz z systemami rozgrywek po zebraniu listy drużyn i uczestników.**

### **Badminton**

Wymiary boiska: 4,5x12m.

Mecze rozgrywane będą lotkami dostarczonymi przez organizatora. Dla chętnych organizator zapewnia rakiетки do gry. Istnieje również możliwość gry własną rakiетką.

1. Mecz toczy się do dwóch wygranych setów. Seta wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 15 punktów.
2. Zawodnicy serwują naprzemiennie w seriach po dwa serwisy. Serwis należy wykonać „sposobem dolnym”.
3. Ze względów bezpieczeństwa zawodnicy są zobowiązani do gry w obuwiu dostosowanym do nawierzchni hali – nie ślizgającym się.

### **Biegi**

1. Zawody zostaną rozegrane na dystansie 3000 metrów ze startu wspólnego.
2. O kolejności decydują najlepsze czasy.
3. Bieg rozpoczyna się po usłyszeniu gwizdka
4. Bieg odbywa się na trasie wyznaczonej przez organizatorów
5. Ogólne zasady fair-play
  - 5.1. Zawodnik, który dwa razy wystartuje przed usłyszeniem gwizdka zostaje wyeliminowany
  - 5.2. Za utrudnianie biegu innym zawodnikom grozi dyskwalifikacja
  - 5.3. Próba biegu na skróty, po niewyznaczonej trasie grozi dyskwalifikacją

### **Dart - drużynowy**

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 Pary zawodników z dwóch przeciwnych drużyn są losowane przed meczem. Zawody toczą się równolegle na trzech tarczach.
  - 1.3 Zwycięża drużyna, która zwycięży w grach 2:1 lub 3:0.
  - 1.4 Gra jednej pary zawodników toczy się do dwóch wygranych legów (1 leg = 1 gra). Grę (lega) rozpoczyna zawodnik, który rzuci lotkę bliżej środka.
    - 1.1 Każdy gracz ma do dyspozycji trzy rzuty na rundę. Rzuty należy oddawać z poza linii oddalonej od tablicy o 2,37m.
  - 1.5 Grę (lega) rozpoczyna się z wynikiem 301.
  - 1.6 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 z przed 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.
  - 1.5 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:

- a. trafienie w wąską zewnętrzną część pola(double ring), jest punktowane zgodnie z numeracją pola pomnożoną przez 2,
- b. 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:

- zewnętrzny pierścień (tzw. „bull”) którego trafienie daje 25 punktów,
- środkowe, ściśle centralne koło (nazywane "bull's eye), którego trafienie daje 50 punktów.

2.3 Trafienie poza zewnętrzny drut daje 0 punktów.

### **Koszykówka uliczna (streetball)**

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 w 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**

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 wkretów.

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

2. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry:

2.1. Podrzucanie monety określa, która drużyna rozpocznie grę.

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 kartka – zawodnik opuszcza boisko na 5 min,
- czerwona kartka – wykluczenie oraz odsunięcie od następnego meczu,
- w przypadku niesportowego zachowania – dyskwalifikacja.

### **Piłkarzyki stołowe**

1. Drużyna składa się z dwóch zawodników.

2. Zmiany pomiędzy zawodnikami (napastnik, obrońca) są dozwolone:

- pomiędzy meczami
- po każdym golu
- 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**

1. Konkurencja zostanie rozegrana osobno dla kobiet (waga piłki – 3 kg.) i mężczyzn (waga piłki – 5 kg.)
2. Rzut należy wykonać obręcz 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.

### **Siatkówka plażowa**

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:

1.1 Drużyna składa się z 3 zawodników plus 1 rezerwowego.

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.

## 3. Zasady dotyczące zdobywania punktów i rozstrzygnięcia meczu.

3.1 Mecz w fazie grupowej to 2 sety do 11 pkt (bez przewag). Mecz może skończyć się zwycięstwem 2:0 lub remisem 1:1

3.2 W meczach półfinałowych, o 3 miejsce i finałowym meczu toczy się do 2 wygranych setów do 11 pkt (bez przewag).

## 4. Kary indywidualne:

- kara upomnienia,

- żółta kartka – strata punkty,

- czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry,

- w przypadku niesportowego zachowania – dyskwalifikacja.

## **Strzelanie z pistoletu pneumatycznego 4,5 mm**

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 uznaje się jako trafienie w pole o wyższej numeracji. W przypadku równej ilości zdobytych punktów, o zajęтым miejscu decyduje ilość przestrzelin o większej wartości punktowej.

Zasady obliczania punktów oraz klasyfikacji zgodnie z przepisami PZSS.

4. Łączny czas konkurencji wynosi 15 minut.

5. Przydział stanowisk strzeleckich następuje poprzez losowanie.

## **Tenis stołowy**

### 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.

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.

1.5 Każdy zawodnik musi posiadać swój własny sprzęt sportowy w postaci rakietki do tenisa stołowego.

## **Tenis ziemny**

### 1. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry i rozstrzygnięcia meczu.

1.1 Każdy zawodnik musi posiadać swój własny sprzęt sportowy w postaci rakietki 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 W przypadku dużej ilości zgłoszeń mecze będą rozpoczynane od stanu 2:2 w każdym secie, a przy stanie 1:1 w setach - supertiebreak do 10pkt z zachowaniem 2 punktowej przewagi.

1.4 W przypadku dużej ilości zgłoszeń mecze mogą odbywać się zarówno w piątek 19 czerwca, jak i w sobotę 20 czerwca 2015 r.