

REGULAMINY ROZGRYWEK ZESPOŁOWYCH I INDYWIDUALNYCH

Twardogóra – PiM 2023

Jedynym interpretatorem poniższych Regulaminów są Organizatorzy PiM-u. Poniższe Regulaminy Sportowe uzupełnia Regulamin Ogólny PiM-u 2023. Równocześnie przypominamy, że przy wszystkich konkurencjach rozgrywanych na salach gimnastycznych wymagane jest odpowiednie obuwie sportowe.

Rozgrywki przeprowadzone w ramach „mini PiM-ów”.

- MLP,
- MLK,
- MLS.

Basket

1. Każda parafia ma prawo wystawić po dwóch zawodników z kat. L, S, M1, M2. Punktacja jest liczona indywidualnie.
2. Celem gry jest zdobycie największej ilości punktów.
3. Zawodnicy wykonują 5 rzutów.
4. W trakcie rzutu:
 - a. 2 stopy muszą dotykać ziemi
 - b. stopy muszą się znajdować za wyznaczoną linią
5. Zawodnik rzuca piłkę do kosza z wyznaczonej odległości.
6. Wyznaczone będą dwie odległości, za 2 punkty i za 3 punkty. Gracz indywidualnie wybiera, zza której linii chce rzucać. Maxymalnie można uzyskać 15 punktów.
7. W przypadku, gdy gracze osiągną jednakową ilość punktów zwycięzca zostanie wyłoniony przez dogrywkę (dodatkowe 2 rzuty do kosza lub do skutku).
8. Gracz otrzymuje zero punktów, gdy:
 - a. nie trafi do kosza,
 - b. oderwie co najmniej jedną z nóg od ziemi
 - c. przekroczy wyznaczoną linię
9. Odległość zawodnika będzie określona przez prowadzącego konkurencje.

Bieg (60, 100 i 400m)

1. Każda parafia ma prawo wystawić:
 - w biegu na 60m – po 2 zawodników w kat. M2,
 - w biegu na 100m - po 2 zawodników w kat. M1, S, L
 - w biegu na 400m – po 2 zawodników w kat. L, S
2. Mierzony będzie czas wszystkich zawodników. O zajęтым miejscu będzie decydował najszybszy przebieg dystansu
3. Ze względu na nawierzchnię bieżni wymagane jest specjalne obuwie biegowe (kolce) lub miękkie obuwie sportowe.

Byk Rodeo (mechaniczny)

1. W konkurencji może wziąć udział każdy uczestnik PiM-u, a także Rodzice i Opiekunowie.
2. O wygranej decyduje jak najdłuższy czas utrzymania się na byku w danej kategorii wiekowej.
3. Po wejściu zaleca się trzymanie byka silniejszą ręką a drugą utrzymywać równowagę. Należy balansować ciałem przeciwstawnie do ruchów byka.

Chusteczka

1. Każda parafia ma prawo wystawić po jednej czteroosobowej drużynie składającej się z jednego zawodnika z każdej kategorii (M, S, L) i Opiekuna.
2. Zawodnicy stoją w odległości 5-7 metrów od siebie naprzeciwko. Na gwizdek sędziego biegają po chusteczkę, którą sędzia trzyma swobodnie wiszącą w ręku pomiędzy drużynami.
3. Celem gry jest przeniesienie chusteczki na miejsce startu zawodnika tak, aby przeciwnik nie dotknął rywala będącego z nią.
Uwaga! Nie wygrywa ten zawodnik, który pierwszy ją złapie, ale ten, który wróci z nią na miejsce startu lub złapie (przed linią) przeciwnika uciekającego z chusteczką.
4. Sędzia może ukarać gracza za postawę pasywną. Dzieje się tak wtedy, gdy zawodnik jest zainteresowany jedynie blokowaniem powrotu rywala, a nie przyniesieniem chusteczki na miejsce swojego startu. Sędzia zawodów może zdecydować „zamienne zabieranie” (na przemienne zabieranie chusteczki i bronienie).
5. Przed rozpoczęciem konkurencji każda drużyna zostanie poinstruowana o pozostałych zasadach konkurencji oraz systemie rozgrywania konkurencji.
6. Do ważności przebiegu konkurencji wymagany jest udział Opiekuna.
7. Przeciwnicy zostaną wyłonieni drogą losowania na początku turnieju spośród zgłoszonych drużyn.
8. Ostateczna decyzja rozgrywcy należy do sędziego zawodów.

Dart

1. Każda parafia ma prawo wystawić po dwóch zawodników z kat. L, S i M.
2. Celem gry jest zdobycie największej ilości punktów w trzech seriach rzutów (każda seria to trzy rzuty).
3. Zawodnik rzuca lotki jednorącz, stopami nie przekraczając wyznaczonej linii. Technika rzutu jest dowolna.
4. W przypadku, gdy gracze osiągną jednakową ilość punktów zwycięzca zostanie wyłoniony przez dogrywkę.
5. Gracz otrzymuje zero punktów, gdy:
 - rzuci poza wyznaczone pola,
 - lotka odbije się od tablicy albo wbije się zbyt słabo i po chwili odpadnie.
6. Odległość zawodnika rzucającego od tarczy wynosi około 2,37 m. Sędzia ma prawo do zmiany odległości.

Drużynowy skok w dal

1. Każda parafia ma prawo wystawić po jednej czteroosobowej drużynie (bez względu na liczebność uczestników w PIM-ie). Drużyna składa się po jednym zawodniku z każdej kategorii wiekowej (M, S, L) i z Opiekuna.
2. Każdy z uczestników wykonuje po jednym skoku. Kolejność startu zawodników jest dowolna.
3. O zajętym miejscu decyduje suma odległości uzyskanych przez poszczególnych zawodników danej drużyny.
4. Do ważności przebiegu konkurencji **wymagany jest udział Opiekuna.**

Konkurs Biblijny

1. Każda parafia ma prawo wystawić do konkursu po trzy osoby, w każdej kategorii wiekowej (łącznie maksymalnie 9 osób – 3 z kategorii M; 3 z kategorii S; 3 z kategorii L).
2. Konkurs ma charakter testu pisemnego, który składać się będzie z pytań zamkniętych oraz otwartych. Materiały, które stanowią podstawę pytań testowych udostępnione są przez Organizatorów PIM-u. Test obejmuje wiedzę wyłącznie z tych materiałów.
3. Czas rozwiązywania testu to 45 minut, w każdej kategorii wiekowej.
4. Po zakończonym konkursie uczestnicy wracają na miejsce rozgrywek innych konkurencji. Wyniki konkursu zostaną podane po sprawdzeniu prac.
5. W kwestiach spornych ostateczny głos należy do Organizatora konkursu.

Konkurs wiedzy o Artemide Zattim

1. Konkurs Wiedzy o św. Artemide Zattim odbędzie się w oparciu o książkę „Zatti Brat Ubogich” Enzo Bianco (tłum. Wojciech Kułak). Oprócz treści książki uczestników obowiązuje również znajomość Ważnych Dat zamieszczonych na końcu tej książki. Plik stanowiący podstawę pytań testowych można otrzymać u Organizatorów.
2. Konkurs będzie odbywać się w 3 kategoriach: L, S, M.
3. W kategorii S i M będzie to test pisemny złożony z pytań otwartych oraz zamkniętych jednokrotnego wyboru. W kategorii L będzie to test pisemny złożony z pytań otwartych i zamkniętych wielokrotnego wyboru.
4. Każda parafia ma prawo wystawić do konkursu po trzy osoby, w każdej kategorii wiekowej.
5. Konkurs będzie trwał 45 minut.
6. Po zakończonym konkursie uczestnicy mogą powrócić na miejsce rozgrywek innych konkurencji. Wyniki konkursu zostaną podane po sprawdzeniu prac.
7. W kwestiach spornych ostateczny głos należy do Organizatora konkursu.

Konkurs wiedzy ministrancko-liturgicznej

1. Konkurs Wiedzy jest konkurencją drużynową obowiązkową dla każdego uczestnika PiMu. Oznacza to, że ostateczny wynik każdej drużyny wyliczany jest na podstawie średniej arytmetycznej uzyskanych przez zawodników wyników.
2. Na konkurs obowiązuje zakres materiału udostępniony przez Organizatorów.
3. Każdy w ministrantów występuje w kategorii odpowiedniej dla wieku – w tej konkurencji nie ma możliwości, aby uczestnik młodszy wystartował w konkurencji dla starszej kategorii wiekowej.
4. Pytania zawarte w konkursie mogą mieć charakter otwarty lub zamknięty.
5. W kwestiach spornych ostateczny głos należy do Organizatora konkursu.

Piłka halowa

1. Każda parafia ma prawo wystawić po jednej, 10 osobowej drużynie (podstawowy skład drużyny: 1 bramkarz i 4 zawodników w polu) w kat. L, S, M1, M2.
2. Rozegranie meczu następuje pomiędzy dwoma drużynami. Wygrywa ta, która zdobędzie więcej bramek (zwycięstwo- 3pkt, remis- 1pkt, przegrana- 0pkt).
3. W przypadku równej ilości punktów, o kolejności decydują kolejno: bezpośredni mecz zainteresowanych drużyn, korzystniejszy bilans bramkowy, większa ilość zdobytych bramek.
4. W przypadku braku możliwości rozstrzygnięcia, o kolejności decydują 3 rzuty karne wykonane przez każdą drużynę.
5. System eliminacji i czas trwania rozgrywek zostanie ustalony przez Organizatora i podany uczestnikom przed rozpoczęciem turnieju

6. Zawodników obowiązuje strój sportowy (jednolity dla drużyny, wyłączając bramkarza, który musi posiadać koszulkę koloru odmiennego niż pozostali zawodnicy) oraz obuwiu do gry na halach sportowych (trampki, adidas, tenisówki). Niedozwolone są buty z kołkami lub korkotrampki.
7. W czasie zawodów dozwolone są zmiany zawodników w systemie „hokejowym”. Następuje ona przy linii bocznej boiska w okolicy linii środkowej, przy czym wejście zawodników na boisko może nastąpić dopiero po zejściu zawodników zmienianych. Zmiana bramkarza musi być zgłoszona sędziemu.
8. Gra rozpoczyna się na środku boiska, przy czym zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 3m od piłki. W podobny sposób następuje rozpoczęcie gry po zdobyciu (stracie) bramki.
9. Wprowadzanie piłki do gry przez bramkarza może nastąpić wyłącznie ręką.
10. Piłka jest poza grą, jeśli sędzia uzna, że została zbyt wysoko zagrana i dotknęła sufitu lub przedmiotów znajdujących się poniżej. W takim przypadku sędzia dyktuje rzut z autu miejsca przewinienia dla drużyny przeciwnej (z miejsca uderzenia piłką w sufit lub przedmiotów poniżej sufitu).
11. W turnieju nie obowiązuje przepis o spalonym.
12. W czasie turniejów dozwolone są tylko rzuty wolne pośrednie z wyjątkiem rzutów karnych (z rzutu wolnego można zdobyć bramkę wyłącznie po wcześniejszym podaniu piłki. W przeciwnym razie bramka nie zostanie uznana, a wznowienie gry rozpocznie się przez wykonanie rzutu od bramki).
13. W czasie wykonywania rzutu zawodnicy drużyny przeciwnej powinni być, co najmniej 3m od piłki, dopóki nie znajdzie się ona w grze. W przeciwnym wypadku rzut należy powtórzyć.
14. Rzuty karne wykonuje się z odległości 7 lub 9m (o odległości decyduje sędzia). Podczas wykonywania rzutu karnego wszyscy zawodnicy muszą być w obrębie boiska, jednak poza polem karnym
15. Wprowadzenie piłki do gry z autu następuje poprzez podanie do drugiego zawodnika. Bramka nie może być zdobyta bez uprzedniego podania do innego zawodnika. Gdy istnieje możliwość gry o „bandę” wyrzutu nie stosuje się.
16. Przy wyrzucie piłki od bramki nie może ona przekroczyć linii środkowej boiska bez uprzedniego dotknięcia jej przez kogoś z zawodników. W przeciwnym razie zostanie podyktowany rzut wolny z linii środkowej. Jeżeli po strzale lub podaniu bramkarz nie chwyci piłki w ręce, może nogą podać ją poza linię środkową. Jeżeli bramkarz znajdzie się z piłką w ręku lub dotknie piłkę ręką poza polem karnym, zostanie podyktowany rzut wolny.
17. Rzuty różne wykonuje się w miejscu zetknięcia linii bocznej z linią bramkową, przy czym piłka musi być zagrana. Przy wykonywaniu rzutu różnego zawodnik drużyny przeciwnej musi znajdować się w odległości 1m od piłki aż do wprowadzenia jej do gry.
18. Wszelkie przewinienia zawodników popełnione poza polem karnym będą karane rzutem wolnym pośrednim, natomiast przewinienia w obrębie pola karnego – rzutem karnym.
19. Wszelkie poważniejsze przewinienia jak gra brutalna, umyślne zagranie piłki ręką, niewłaściwe zachowanie się itp. będą karane czasowym wykluczeniem zawodnika z gry na 1 lub 2 minuty, a zespół przeciwny wykona rzut wolny.
20. W przypadku bardzo poważnych wykroczeń zawodnik może zostać wykluczony z gry (czerwona kartka). Za zawodnika wykluczonego można wstawić następnego po upływie 4 minut od opuszczenia boiska przez zawodnika wykluczonego bądź w chwili utraty bramki osłabionej drużyny.
21. Zawodnik ukarany czasowym wykluczeniem z gry musi zająć miejsce przy linii środkowej boiska. Zawodnik ukarany czerwoną kartką jest automatycznie wyłączony z gry w następnym meczu jego drużyny.

22. Sprawdzanie legitymacji (szkolnych oraz LSO) może się odbyć wyłącznie przed każdym meczem eliminacyjnym, półfinałowym lub finałowym tylko na wyraźną prośbę Opiekuna. Do tego uprawnieni są: odpowiedzialny za konkurencję wraz z sędzią i Opiekunami. Opiekun grupy zobowiązany jest do przedstawienia dokumentu potwierdzającego wiek swoich podopiecznych (leg. szkolna lub dowód osób.) oraz przynależność do LSO (leg. LSO). Nie będzie się akceptować żadnych list zastępczych!!! Zawodnicy nie posiadający legitymacji nie mogą uczestniczyć w rozgrywkach.
23. Nie ma możliwości zmiany werdyktu meczu (dyskwalifikacji) po zakończeniu rozgrywek.
24. Jedynym interpretatorem powyższego regulaminu jest sędzia danych rozgrywek.
25. Wszelkie sprawy sporne rozstrzyga Organizator.

Piłkarzyki

1. Każda parafia ma prawo wystawić jedną **dwuosobową** drużynę w kat. L, S, M1, M2.
2. Przeciwnicy zostaną wyłonieni drogą losowania na początku turnieju spośród zgłoszonych drużyn.
3. Rozgrywki odbywać się będą systemem pucharowym (drużyna, która wygrała mecz przechodzi do dalszych rozgrywek, zaś przegrana kończy grę). Sędzia ma prawo zmiany systemu rozgrywki.
4. Pozostałe zasady przekazuje prowadzący konkurencję przed rozpoczęciem rozgrywek.

Przeciąganie liny

1. Każda parafia ma prawo wystawić po jednej 5 osobowej drużynie w kat.: L, S, M1, M2.
2. Rozgrywkę prowadzi się do dwóch wygranych „przeciągnięć”, przy zmianie stron, które przed rozpoczęciem rozgrywki ustala się przez losowanie.
3. Ciągnięcie rozpoczyna się na znak sędziego i wygrywa drużyna, która przeciągnie linę poza wyznaczone miejsce.
4. W trakcie trwania konkurencji żadnemu zawodnikowi nie wolno używać butów ułatwiających lepszą przyczepność do podłoża (np. korkotrampki, trapery itp. Obuwie musi mieć płaską podeszwę). Nie wolno owijać liny wokół dłoni. Dozwolone jest natomiast (a nawet zalecane) używanie rękawiczek.

Ringo

1. Każda parafia może wystawić po jednej drużynie w kat. L i S liczącej od 4 do 6 osób. W przypadku różnicy ilości zgłoszonych osób liczba zawodników w obu drużynach musi być taka sama.
2. W przypadku rozgrywania kolejnych meczów z inną ilością zawodników, konkretny rozpoczęty mecz rozgrywają zawodnicy bez zmian, jednak można dokonać zmian występujących zawodników w kolejnych meczach
3. Mecze rozgrywane są na boisku do siatkówki 18m x 9m na siatce o wysokości 335cm.
4. Celem gry jest spowodowanie upadku kółka na boisko przeciwnika.
5. Ustawienie graczy jest dowolne, a chwyt i rzut mogą następować także spoza boiska. Każdy z graczy rozgrywa swoje rzuty sam, bez podawania.
6. Rozpoczęcie gry następuje przez zagrywkę jednego z zawodników. Zagrywka odbywa się z dowolnego miejsca poza końcową linią własnego boiska. W momencie rzutu co najmniej jedna stopa musi dotykać ziemi, tuż po wyrzuceniu dozwolone jest wejście na własne boisko.
7. Serwuje drużyna, która zdobyła punkt (tak jak w siatkówce).

8. Gra toczy się do 15 pkt. Do zwycięstwa potrzebna są min. 2 pkt. przewagi. Punktacja może być zmieniona decyzją sędziego.
9. Kółko chwyta dowolnie – dłonią prawą lub lewą, jednakże rzut musi nastąpić tą samą dłonią bez przekładania, przy czym od dotknięcia kółka do odrzucenia lub zatrzymania wolno wykonać tylko 3 kroki hamowania. Nie wolno wykonać kroku, jeśli kółko zostało schwytane w miejscu lub pionowym wysoku.
10. Jeśli kółko przy pierwszym dotknięciu wymknie się z dłoni, wolno je chwytać tą samą dłonią jeszcze 1 raz.
11. Czas od schwytania do odrzucenia kółka nie jest ograniczony, jednakże sędzia może wprowadzić czas „5 sekund”, liczonych od jego komendy.
12. Punkty zdobywa się lub traci przez popełnienie następujących błędów:
 - rzut autowy, kiedy kółko pada za boiskiem przeciwnika,
 - dotknięcie kółkiem trzymanym w ręku: boiska, autu albo ciała partnera (dozwolone jest natomiast jednoczesne schwytanie kółka przez obu partnerów, z tym, że rzut wykonuje jeden z nich),
 - rzut, w którym kółko wiruje wokół osi poziomej (koziółkuje),
 - pionowy rzut kółkiem w stronę przeciwnika (lot kółka musi przypominać lot dysku),
 - przełożenie kółka po schwytaniu do drugiej ręki,
 - rzut z oderwaniem obu stóp od ziemi,
 - wykonanie więcej niż 3 kroków hamowania bądź nabieranie szybkości od pierwszego dotknięcia kółka do jego odrzucenia,
13. Punkt zdobywa drużyna wtedy, gdy przeciwna popełni błąd – niezależnie od tego, która drużyna serwuje.

Siłomierz kopacz

1. W konkurencji może wziąć udział każdy uczestnik PiM-u, a także rodzice i opiekunowie.
2. Konkurs polega na jak najsilniejszym kopnięciu piłki w dmuchaną bramkę.
3. Każdy zawodnik podchodzi do ustawionej na ziemi piłki i strzela do bramki dwukrotnie. Do tabeli wyników zostają wpisane oba pomiary, z czego o klasyfikacji zawodników decyduje większy z nich. W przypadku uzyskania takiego samego wyniku spośród tych lepszych kopnięć o klasyfikacji będzie decydował drugi wynik zawodników. Gdy taki zawodnik trafił do bramki tylko raz automatycznie zajmuje niższe miejsce. W przypadku, gdy trafili obaj tylko raz i mają ten sam wynik zadecyduje dodatkowa rozgrywka 2 kopnięć na takich samych zasadach.
4. W sytuacji, w której zawodnik nie trafił do bramki dwa razy, może oddać jeszcze jeden strzał.
5. Odległość piłki do bramki dla każdego zawodnika jest ta sama wyznaczona przez sędziego.
6. O wygranej decyduje największy wynik pomiaru w danej kategorii wiekowej.

Skok w dal

1. Każda parafia ma prawo wystawić po 2 zawodników w kat. L, S, M.
2. Zwycięzcy zostaną wyłonieni na podstawie trzech serii skoków. Do klasyfikacji końcowej będą brane skoki najdłuższe. W przypadku uzyskania przez pierwszych ośmiu zawodników skoków o tej samej długości, zawodnicy Ci wykonają skok rozstrzygający.

Sztafeta 4×100 m

1. Każda parafia ma prawo wystawić po jednej 4 osobowej drużynie w kat. L i S.
2. Upadek pałeczki dyskwalifikuje drużynę z biegu.

3. Mierzony będzie czas wszystkich zawodników. O zajęтым miejscu będzie decydował najszybszy przebieg dystansu.
4. Ze względu na nawierzchnię bieżni wymagane jest specjalne obuwie biegowe (kolce) lub miękkie obuwie sportowe.

Sztafeta wahadłowa

1. Każda parafia ma prawo wystawić po jednej czteroosobowej drużynie (bez względu na liczebność uczestników w PIM-ie). Drużyna składa się po jednym zawodniku z każdej kategorii wiekowej (M, S, L) oraz Opiekuna.
2. Długość biegu w poszczególnych kat. wynosi: M- 100m, S- 200m, L- 300m, Opiekun- 200m.
3. Mierzony będzie czas wszystkich sztafet. O zajęтым miejscu będzie decydował najszybszy przebieg dystansu całej sztafety.
4. Do ważności przebiegu konkurencji wymagany jest udział Opiekuna.
5. Ze względu na nawierzchnię bieżni wymagane jest specjalne obuwie biegowe (kolce) lub miękkie obuwie sportowe.

Tenis stołowy

1. Każda parafia ma prawo wystawić po 2 zawodników w kat. L, S, M1, M2.
2. Rozgrywki odbywają się systemem pucharowym (zawodnik, który wygrał mecz przechodzi do dalszych rozgrywek, zaś przegrany kończy grę), bądź w systemie ustalonym przez sędziego stosownie do liczby zawodników.
3. Zasady gry regulują przepisy Polskiego Związku Tenisa Stołowego.
4. Mecze rozgrywane są do wygrania dwóch setów (każdy do 11 pkt.). Zmiana serwującego następuje, co dwie zagrywki.
5. Każdy ze startujących powinien **przywieźć ze sobą raketkę** oraz obuwie sportowe.
6. Jedynym interpretatorem powyższego regulaminu jest sędzia danych rozgrywek.

Warcaby

1. Każda parafia ma prawo wystawić po dwóch zawodników w kat. L, S, M.
2. Gra w warcaby toczy się pomiędzy dwoma osobami (przeciwnikami), możliwie z innych parafii, które wykonują ruchy warcabami na kwadratowej planszy zwanej warcabnicą.
3. Gracze wykonują kolejno po jednym ruchu, na przemian, własnymi warcabami. Pierwszy ruch wykonuje zawsze gracz grający białymi warcabami. Wykonanie ruchu jest obowiązkowe – gracz nie może z przypadającego nań ruchu się zrzec.
4. W sytuacji, gdy kamień dostanie się na pole przemiany (ostatnia przeciwległa linia w stosunku do linii wyjściowych – tzw. podstawa przeciwnika), to staje się damką.
5. Damka może wykonać ruch w następnym posunięciu po wykonaniu ruchu przez przeciwnika. Damka porusza się po przekątnych we wszystkich kierunkach (do przodu i do tyłu) na dowolne wolne pole.
6. Bicie jest obowiązkowe i ma pierwszeństwo przed wykonaniem innego ruchu, można je wykonywać zarówno w przód jak i w tył. W wypadku, gdy istnieje wybór pomiędzy zbiciem różnej ilości warcab przeciwnika, to obowiązkowym jest bicie większej ilości warcaby.
7. Gracza uznaje się za zwycięzcę w partii, jeśli jego przeciwnik nie może wykonać ruchu z powodu: – braku warcab (wszystkie zostały zbite) – braku możliwości wykonania ruchu, ponieważ jego warcaby zostały zablokowane (nie mają wolnych pól do ruchu).
8. W przypadku „gry pasywnej” sędzia może podyktować różne rozwiązania: czasowe, wygrana z większą ilością damek lub kamieni.

Wielobój

1. Każdy uczestnik PiM 2022 ma prawo wziąć udział w wieloboju.
2. Wielobój rozgrywany jest w kat. Op, L, S, M1, M2 oraz Rodzice (tylko 1.05).
3. Do udziału w wieloboju uprawnia Karta zawodów umieszczona w książeczce PiM-u 2023, którą otrzymuje Opiekun grupy po zgłoszeniu jej w Biurze Zawodów. Kartę zawodów należy wypełnić czytelnie (nazwisko, imię, kategoria, parafia i miejscowość literami drukowanymi).
4. Do klasyfikacji zostaną dopuszczeni tylko zawodnicy, którzy uczestniczyli we wszystkich konkurencjach wieloboju 1 i 2 maja.
5. Konkurencje wchodzące w skład wieloboju są te same dla każdej z kategorii wiekowych.
6. Kolejność udziału w konkurencjach w danym dniu jest dowolna.
7. Konkurencje rozgrywane 1 maja nie będą się powtarzały 2 maja.
8. Po odbyciu wszystkich konkurencji kartę należy oddać do podliczenia Opiekunowi grupy. Podliczenie polega na zsumowaniu punktów ze wszystkich konkurencji z obydwu dni. Karty Opiekuna i czterech najlepszych zawodników w danej kategorii wiekowej (L, S, M1, M2) mają być dostarczone do informacji 2 maja najpóźniej do godz. 22.00. Karta budząca wątpliwości, co do prawdziwości zawartych danych uważana będzie za nieważną.