

# Rozgrywki zespołowe i indywidualne

## Twardogóra – PiM 2026

Jedynym interpretatorem poniższych Regulaminów są Organizatorzy PiM-u.

Poniższe Regulaminy Sportowe uzupełnia Regulamin Ogólny PiM-u 2026.

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.

### Rozgrywki zespołowe

#### Chusteczka

1. Każda parafia ma prawo wystawić po jednej czteroosobowej drużynie składającej się z jednego zawodnika z każdej kategorii (M, S, L) i Opiekuna (lub Rodzica).
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/Rodzica.
7. Przeciwnicy zostaną wyłonieni drogą losowania na początku turnieju spośród zgłoszonych drużyn.
8. Ostateczna decyzja o przebiegu rozgrywki należy do sędziego.

#### 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 zajętych miejscach decyduje suma odległości uzyskanych przez poszczególnych zawodników danej drużyny.
4. Do ważności przebiegu konkurencji **wymagany jest udział Opiekuna.**

## 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. Ze względu na pisemny charakter konkursu, uczestnicy z kategorii M2 nie są zobowiązani do uczestniczenia w tej konkurencji. Ich wynik nie będzie brany pod uwagę do wyliczania średniej arytmetycznej.
2. Jeśli uczestnik z kategorii M2 weźmie udział w konkursie, odpowiada na pytania dla kategorii M, a jego wynik rozliczany jest tak jak wyniki pozostałych uczestników.
3. Na konkurs obowiązuje zakres materiału udostępniony przez Organizatorów.
4. Każdy w ministrantach występuje w kategorii odpowiedniej dla wieku – w tej konkurencji nie ma możliwości, aby uczestnik młodszy wystartował w konkurencji dla starszej kategorii wiekowej.
5. Pytania zawarte w konkursie mogą mieć charakter otwarty lub zamknięty.
6. 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. Minimalna liczba zawodników to 5. Drużyna może zostać skomponowana również z reprezentantów 2 różnych placówek, jeśli pojedyncza ekipa LSO nie jest w stanie zebrać drużyny. W takim przypadku ewentualne zdobyte punkty będą dzielone po równo między obie placówki lub wg umowy zainteresowanych placówek, pod warunkiem, że będzie to uzgodnione wcześniej z Organizatorami PiMu przy zapisach (najpóźniej dzień przed rozgrywkami w danej konkurencji).
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, gdyż zależy od liczby zgłoszonych drużyn.
6. Zawodników obowiązuje strój sportowy (jednolity dla drużyny, wyłączając bramkarza, który musi posiadać koszulkę koloru odmiennego niż pozostali zawodnicy) oraz obuwie do gry na halach sportowych (halówki, trampki, adidas, tenisówki). Niedozwolone są buty z kołkami lub korkotrapki.
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 wznowiania gry zawodnicy drużyny przeciwnej powinni być, co najmniej 2m 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 w zależności od boiska). 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 piłki nogą. 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 któregoś 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 2m 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 2 lub 3 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 3 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 również automatycznie wyłączony z gry w następnym meczu jego drużyny.
22. W razie potrzeby 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 oraz Sędzia Główny PiMu.
25. Wszelkie sprawy sporne rozstrzygają Organizatorzy.

## **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 4-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.

## **Sztafeta 4×100 m**

1. Każda parafia ma prawo wystawić po jednej 4 osobowej drużynie w kat. L, S i M1.
2. Upadek pałeczki dyskwalifikuje drużynę z biegu.
3. Mierzony będzie czas całej sztafety. 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.

## Gra w bule

1. Każda parafia może wystawić po dwóch zawodników w kategorii M1 i M2 (czyli łącznie 4).
2. Zawodnicy rywalizują w swojej kategorii w parach. Konkurencja odbywa się w systemie drabinki turniejowej.
3. Gra polega na rzucaniu z wytyczonego okręgu metalowymi kulami (bulami) w kierunku małej kulki zwanej „świnką” (*fr. Cochonnet*). Para ma po 4 bule każdy. Rzucają na zmianę. Rozgrywka trwa od wyrzucenia świnki do wyrzucenia ostatniej kuli. W danej rozgrywce każda para stara się umieścić swoją bulę bliżej świnki lub wybić punktujące (stojące najbliżej świnki) bule przeciwników. Rzuca zawsze para, której kula aktualnie nie punktuje, czyli nie znajduje się najbliżej świnki.
4. Po wyrzuceniu wszystkich kul podlicza się punkty. Wygrywa para, której kula znajduje się najbliżej „świnki”.
5. Przed rozpoczęciem gry należy ustalić (np. wylosować rzutem monetą), która drużyna ma prawo wyznaczyć cel, czyli wyrzucić małą kulkę-świnkę na odległość do 8 metrów od miejsca rzutu. Świnka musi wylądować w taki sposób i w takim miejscu, aby można było swobodnie rzucać w jej kierunku bulami (czyli aby nie była zablokowana lub zbyt daleko, lub lecące bule mogłyby być zagrożeniem dla otoczenia). Jeśli po 3 próbach wyrzutu świnka nie znalazła się w odpowiednim miejscu, sędzia sam położy kuleczkę w odpowiednim według siebie miejscu. Po ostatecznym umieszczeniu świnki, nie można jej dotykać aż do końca rundy.
6. Zawodnicy rzucają kule. W czasie rzutu obie stopy rzucającego muszą pozostawać w wyznaczonym kręgu (nie wolno nadeptywać na linie) i dotykać ziemi tak długo, aż rzucona kula spadnie na ziemię. Grę rozpoczyna zawodnik drużyny, która rzuciła świnkę, próbując umieścić swoją kulę jak najbliżej niej. Następnie rzuca zawodnik drużyny przeciwnej, wyrzucając swoją pierwszą kulę. Decydujące znaczenie ma to, czyja kula znajduje się bliżej świnki. Każdy następny rzut wykonywany jest przez zawodnika lub drużynę, której kula znajduje się dalej od świnki niż kula przeciwnika. Rzuty wykonuje się do skutku, to znaczy do postawienia kuli bliżej świnki bądź do wyczerpania się wszystkich kul jednej drużyny.
7. Rzucający kulą ma do wyboru trzy możliwości:
  - a. albo celuje jak najbliżej świnki;
  - b. albo w kulę przeciwnika, próbując ją od świnki odsunąć;
  - c. albo stara się przesunąć samą świnkę tak, by oddalić ją od kuli przeciwnika.
8. Jeżeli podczas gry świnka zostanie wybita poza wyznaczone boisko, wówczas sędzia podnosi świnkę i ustawia ją mniej więcej w ostatnim miejscu, w którym się znajdowała na boisku. Jeżeli natomiast świnka zostanie przesunięta, ale pozostaje nadal na wyznaczonym boisku, należy grać dalej na tych samych zasadach (rzuca zawodnik, którego kula jest dalej od świnki).

## Rozgrywki indywidualne

### Bieg (60, 100 i 400 metrów)

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. R, L, S, M1
  - w biegu na 400m – po 2 zawodników w kat. L, S, M1
2. Mierzony będzie czas wszystkich zawodników. O zajętych miejscach będzie decydował najszybszy przebieg dystansu

3. Ze względu na nawierzchnię bieżni wymagane jest specjalne obuwie biegowe (kolce) lub miękkie obuwie sportowe.

## Badminton

1. Każda parafia może wystawić po 2 zawodników z każdej kategorii wiekowej (L, S, M).
2. Zawodnicy rywalizują indywidualnie w swojej kategorii wg **drabinki turniejowej**.
3. Należy zabrać własną raketę do gry.
4. W badmintonie gra się do dwóch wygranych setów do 11 punktów. Przy stanie 1:1 w setach rozgrywa się trzeciego seta również do 11 punktów. Przy wyniku 10:10 gra się do dwóch punktów przewagi, ale jeżeli jest 19:19, osoba która zdobędzie 20 punkt wygrywa seta.
5. W badmintonie serwujemy: zawsze po przekątnej kortu - jak mamy parzystą liczbę punktów, to z prawej strony, jak nieparzystą, to z lewej strony kortu. Możemy serwować uderzeniem dolnym zarówno z forehandu jak i z backhandu. Nietrafienie przez serwującego w lotkę powoduje stratę serwu. Z wyjątkiem pierwszego serwu w 1. secie zawsze serwuje ten, kto zdobył poprzedni punkt.
6. Na początku meczu odbywa się losowanie. Zwycięzca losowania ma do wyboru: serwis, odbiór lub stronę kortu. W kolejnym secie serwuje jako pierwsza osoba, która wygrała poprzedniego seta.
7. Nie, ma powtórek przy tzw. "netach". Jeżeli lotka wpada w boisko po dotknięciu siatki jest to punkt dla serwującego, jeżeli lotka nie przejdzie przez siatkę albo wpadnie w out, to punkt jest dla odbierającego.
8. Jeżeli lotka dotknie jakiegoś obiektu spoza kortu jest to błędem i oznacza stratę punktu.
9. Nie można przełożyć rakiety nad siatką w momencie uderzenia lotki, ale można odprowadzić raketę ponad siatką po uderzeniu nie przeszkadzając przeciwnikowi.

## Cornhole

1. Każda parafia może wystawić po jednym zawodniku z każdej kategorii wiekowej (L, S, M1, M2).
2. Zawodnicy rywalizują w swojej kategorii.
3. Konkurencja polega na rzucaniu woreczków do oddalonej i stojącej na ziemi prostokątnej tarczy, w której jest wycięta dziura. Zawodnik wykonuje rzut stojąc w wyznaczonym dla danej kategorii wiekowej miejscu. W trakcie rzutu przynajmniej jedna noga musi znajdować się na wyznaczonej linii. Sama technika rzutu jest dowolna. Każdy zawodnik ma 4 woreczki, którymi wykonuje 8 rzutów. Za trafienie woreczkiem w tarczę (woreczek nie może się zsunąć z tarczy) zawodnik otrzymuje 1 pkt. Za trafienie woreczkiem do dziury, otrzymuje 3 pkt. Jeśli woreczek wyląduje poza tarczą, nie przyznaje się punktu. Jeśli zawodnik podczas rzutu oderwie obie nogi od podłoża lub przekroczy wyznaczoną linię rzutu, rzut jest „spalony” i nie przyznaje się punktu.
4. Konkurencja rozgrywa się w formie „pojedyńku” między dwoma zawodnikami. Podczas jednego pojedynku każdy zawodnik wykonuje 8 rzutów (czyli 2 serie po 4 rzuty). Zawodnicy rzucają naprzemiennie. Jeśli jest remis, to wykonuje się tzw. pojedynczy „złoty rzut”. Kto wykona lepszy rzut wygrywa.
5. W zależności od liczby zawodników sędzia decyduje czy gra się w systemie drabinki turniejowej (jak w tenisie stołowym).

## **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.

## **Konkurs strzelecki (Strzelnica)**

1. Każda parafia może wystawić do konkursu do trzech zawodników z kategorii: L, S, M1 oraz jednego Opiekuna.
2. Konkurs ma miejsce na strzelnicy sportowej GOSiR pod opieką uprawnionych do tego pracowników i instruktorów.
3. Rywalizacja odbywa się wewnątrz każdej kategorii wiekowej. Konkurs składa się z dwóch serii po pięć strzałów do tarczy. Kategoria L strzela do małej tarczy; kategoria S do dużej tarczy; kategoria M1 do dużej tarczy z możliwością podparcia o stół. Sędzia spisuje wyniki każdego zawodnika z poszczególnych serii. Do klasyfikacji brany jest lepszy wynik; w przypadku remisu brany jest pod uwagę drugi wynik. Wygrywa zawodnik z największą liczbą punktów.

## **Konkurs wiedzy o sakramentach i 9 męczennikach**

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.

## **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.

## 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 rakietkę** 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 różnych 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 2026 ma prawo wziąć udział w wieloboju.
2. Wielobój rozgrywany jest w kat. Op, L, S, M1, M2 oraz Rodzice (tylko 2.05).
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.

## **Dmuchane atrakcje**

### **Boot Camp (dmuchaniec)**

1. Konkurencja wyłączona z limitu rozgrywek indywidualnych. Każdy uczestnik PiMu może podejść do sędziego i wziąć udział w tej konkurencji podając sędziemu swoje imię, nazwisko, placówkę i kategorię.
2. Konkurencja polega na pokonaniu dmuchanego toru przeszkód w jak najkrótszym czasie.
3. Każdy ma tylko jedną próbę pokonania toru.
4. Na torze w jednym momencie mogą biec dwaj zawodnicy.
5. Sędzia mierzy czas każdego z nich i na końcu zapisuje go. Warunkiem zapisania wyniku jest właściwe pokonanie wszystkich przeszkód (nie można ich pomijać).
6. Zwycięża zawodnik z najlepszym czasem w danej kategorii wiekowej.

### **Drabinki - pull up (dmuchaniec)**

1. Konkurencja wyłączona z limitu rozgrywek indywidualnych. Każdy uczestnik PiMu może podejść do sędziego i wziąć udział w tej konkurencji podając sędziemu swoje imię, nazwisko, placówkę i kategorię.
2. Konkurencja nie jest przeznaczona dla zawodników z kategorii M2.
3. Rozgrywka polega na wspinaniu się na dmuchaną ściankę za pomocą trzymanego w rękach drążka. Trzeba przeskakiwać drążkiem na kolejne "szczeble" ścianki, co nie jest łatwym zadaniem, gdyż wymaga zarówno koordynacji jak i siły.
4. Jeśli ktoś jest w stanie, może przeskakiwać po dwa poziomy na raz, ale nigdy nie można pominąć pierwszego szczebla.
5. Jeśli zawodnik w trakcie wspinaczki nie utrzyma się na drążku i spadnie, próba się kończy. Nie wolno również podpierać się nogami o pokonane już wcześniej szczeble. Wówczas sędzia przerywa próbę i uznaje ją za nieudaną.
6. Konkurencja jest "na czas". Każdy uczestnik ma dwie próby. Sędzia zapisuje czas tylko jeśli zawodnikowi udało się ukończyć wspinaczkę, czyli w momencie, gdy wskoczył drążkiem i utrzymał się na ostatnim szczeblu ścianki.
7. Zwycięzcą w danej kategorii zostaje zawodnik, któremu udało się pokonać ściankę w jak najkrótszym czasie.

### **Refleksomierz (dmuchaniec)**

1. Konkurencja wyłączona z limitu rozgrywek indywidualnych. Każdy uczestnik PiMu może podejść do sędziego i wziąć udział w tej konkurencji podając sędziemu swoje imię, nazwisko, placówkę i kategorię.
2. Pole do gry stanowi kwadratowy stelaż z rozmieszczonymi dwunastoma zapalającymi się co jakiś czas przyciskami.
3. Formuła konkurencji jest prosta - zadaniem uczestnika jest uderzenie w zapalające się przyciski. Poprawne trafienie wyłącza lampkę i zalicza punkt. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów w określonym czasie.
4. Specjalnie zamontowany zegar informuje zawodnika o ilości trafionych uderzeń oraz pokazuje czas pozostały do końca.

5. Każdy uczestnik ma dwie próby. Sędzia zapisuje wynik obu prób. O zwycięstwie w danej kategorii decyduje najlepszy wynik. W przypadku remisu brany pod uwagę jest również wynik gorszej próby.

## **Siłomierz-kopacz (dmuchaniec)**

1. Konkurencja wyłączona z limitu rozgrywek indywidualnych. Każdy uczestnik PiMu może podejść do sędziego i wziąć udział w tej konkurencji podając sędziemu swoje imię, nazwisko, placówkę i kategorię.
2. Zawody polegają na jak najmocniejszym kopnięciu piłki nożnej. Siła kopnięcia będzie mierzona przez specjalne urządzenie i zapisana przez sędziego.
3. Każdy zawodnik ma dwie próby. Sędzia zapisuje oba wyniki, ale do klasyfikacji liczony jest ten lepszy.
4. Wygrywa zawodnik, który w danej kategorii uzyskał najlepszy wynik. W przypadku remisu brany pod uwagę jest też wynik gorszej próby danych zawodników.

## **Surfing (dmuchaniec)**

1. Konkurencja wyłączona z limitu rozgrywek indywidualnych. Każdy uczestnik PiMu może podejść do sędziego i wziąć udział w tej konkurencji podając sędziemu swoje imię, nazwisko, placówkę i kategorię.
2. Konkurencja polega na jak najdłuższym utrzymaniu się w pozycji stojącej na mechanicznej desce surfingowej. Deska porusza się w sposób podobny do "Byka Rodeo".
3. Prędkość i poziom trudności będą odpowiednio dostosowane do kategorii wiekowej danego uczestnika. Poziom trudności będzie się zwiększał w wyznaczonych odstępach czasowych.
4. Każdy uczestnik ma tylko jedną szansę.
5. Sędzia zatrzymuje czas, gdy zawodnik spadnie z deski (spada się na dmuchany, miękki materac dookoła deski) lub będzie zmuszony się podeprzeć, czyli dotknąć deski inną częścią ciała niż stopami.
6. Sędzia zapisuje uzyskany przez zawodnika czas. Zwycięża zawodnik z najlepszym czasem w danej kategorii wiekowej.