

Zasady przeprowadzenia konkurencji Olimpiady Seniorów Nieporęt 2026

Konkurencja nr 1 – Marsz Nordic Walking

Cel konkurencji

Pokonanie wyznaczonej trasy marszem Nordic Walking z zachowaniem zasad fair play oraz podstawowej techniki marszu z kijami. O wyniku konkurencji decyduje miejsce uczestników w kolejności przekroczenia linii mety.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 4 uczestników.
2. Konkurencja odbywa się bez podziału na kobiety i mężczyzn.
3. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.
4. Uczestnicy wytypowani do udziału w konkurencji zobowiązani są do posiadania numeru startowego umieszczonego w widocznym miejscu z przodu odzieży przez cały czas trwania konkurencji.

Trasa

1. Marsz odbywa się na oznakowanej trasie o długości około 800 m, wyznaczonej na terenie Kompleksu Rekreacyjno-Wypoczynkowego Nieporęt–Pilawa.
2. Uczestnicy zobowiązani są do pokonania całej trasy zgodnie z jej oznakowaniem.

Sprzęt

1. Zaleca się, aby uczestnicy korzystali z własnych kijów do Nordic Walking.
2. Reprezentacja, która nie dysponuje odpowiednią liczbą kijów, zgłasza zapotrzebowanie Organizatorowi na etapie zgłoszenia reprezentacji, wskazując liczbę kijów niezbędnych do udziału w konkurencji.
3. Organizator zapewnia kije do Nordic Walking zgodnie ze zgłoszonym zapotrzebowaniem.

Przebieg konkurencji

1. Przed rozpoczęciem konkurencji sędzia przeprowadza krótką odprawę, podczas której przedstawia przebieg trasy, przypomina podstawowe zasady techniki Nordic Walking oraz zasady bezpieczeństwa.
2. Wszyscy uczestnicy startują jednocześnie ze startu wspólnego na sygnał sędziego.
3. Każda reprezentacja samodzielnie ustala kolejność swoich zawodników. Zawodnicy ustawiają się na starcie jeden za drugim, tworząc kolumnę reprezentacji. Na pierwszej linii startu ustawiają się pierwsi zawodnicy wszystkich reprezentacji, za nimi drudzy zawodnicy, a następnie trzeci i czwarcy.
4. Uczestnicy pokonują wyznaczoną trasę marszem z wykorzystaniem dwóch kijów Nordic Walking.
5. Podczas marszu uczestnicy zobowiązani są do stosowania podstawowych zasad techniki Nordic Walking.
6. Zabrania się:
 - o biegania,
 - o skracania wyznaczonej trasy,
 - o celowego utrudniania marszu innym uczestnikom,
 - o zachowań sprzecznych z zasadami fair play.
7. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziów i Organizatora.

Ocena techniki

1. Konkurencja ma charakter sportowo-rekreacyjny.
2. Sędziowie mają prawo zwrócić uwagę uczestnikowi, którego sposób poruszania się w rażący sposób odbiega od podstawowych zasad techniki Nordic Walking lub który przechodzi do biegu.
3. W przypadku uporczywego lub rażącego naruszania zasad konkurencji Sędzia Główny może zdyskwalifikować uczestnika.

Klasyfikacja

1. W konkurencji nie prowadzi się pomiaru czasu.
2. Każdemu uczestnikowi przypisywane jest miejsce odpowiadające kolejności przekroczenia linii mety.
3. Wynik reprezentacji stanowi suma miejsc uzyskanych przez czterech uczestników reprezentacji.
4. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje niższa suma miejsc uzyskanych przez jej uczestników.
5. W przypadku uzyskania przez dwie lub więcej reprezentacji jednakowej sumy miejsc, o wyższej pozycji decyduje lepsze miejsce najwyższej sklasyfikowanego uczestnika reprezentacji. Jeżeli nadal występuje remis, porównuje się kolejno miejsca drugiego, trzeciego i czwartego uczestnika.
6. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.

Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności podczas wyprzedzania innych uczestników oraz do stosowania się do poleceń sędziów i Organizatora.
2. Uczestnik, który podczas marszu odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 2 – Sztafeta mieszana 3 × 60 m

Cel konkurencji

Pokonanie dystansu 3 × 60 m przez trzyosobową sztafetę z zachowaniem zasad fair play oraz prawidłowego przekazywania pałeczki sztafetowej. O wyniku konkurencji decyduje miejsce reprezentacji w kolejności przekroczenia linii mety przez ostatniego zawodnika sztafety.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 3 uczestników.
 2. W skład sztafety musi wchodzić co najmniej 1 kobieta oraz co najmniej 1 mężczyzna.
 3. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.
 4. Kolejność zawodników na poszczególnych zmianach ustala reprezentacja.
 5. Sztafeta niespełniająca wymogów określonych w pkt 2 nie zostanie dopuszczona do startu.
 6. Uczestnicy zobowiązani są do posiadania numerów startowych umieszczonych w widocznym miejscu z przodu odzieży przez cały czas trwania konkurencji.
-

Trasa

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonej trasie o łącznej długości 180 m, podzielonej na trzy odcinki po 60 m.
 2. Start, meta oraz strefy zmian wyznacza Organizator.
 3. Każdy zawodnik pokonuje jeden odcinek trasy.
-

Sprzęt

1. Organizator zapewnia pałeczki sztafetowe.
 2. Każda reprezentacja pokonuje całą trasę z jedną pałeczką przekazywaną pomiędzy zawodnikami.
-

Przebieg konkurencji

1. Sztafety startują w seriach ustalonych przez Organizatora.
 2. Pierwsi zawodnicy ustawiają się na linii startu.
 3. Start następuje na sygnał sędziego.
 4. Każdy zawodnik pokonuje odcinek 60 m i przekazuje pałeczkę kolejnemu zawodnikowi w wyznaczonej strefie zmian.
 5. Ostatni zawodnik kończy konkurencję, przekraczając linię mety z pałeczką.
-

Zasady konkurencji

1. Zabrania się:
 - skracania trasy,
 - przekazywania pałeczki poza wyznaczoną strefą zmian,
 - celowego utrudniania biegu innym sztafetom,
 - zachowań sprzecznych z zasadami fair play.
 2. W przypadku upuszczenia pałeczki może ją podnieść wyłącznie zawodnik, który ją upuścił, po czym kontynuuje bieg.
 3. Reprezentacja zobowiązana jest do ukończenia konkurencji przez wszystkich trzech zawodników.
-

Klasyfikacja

1. W konkurencji nie prowadzi się pomiaru czasu.
2. O miejscu reprezentacji decyduje kolejność przekroczenia linii mety przez ostatniego zawodnika sztafety.
3. Reprezentacje klasyfikowane są według kolejności ukończenia konkurencji.

4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziów i Organizatora.
2. Przekazywanie pałeczki powinno odbywać się w sposób bezpieczny, z zachowaniem ostrożności wobec pozostałych uczestników.
3. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 3 – Rzuty wolne do kosza

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największej liczby celnych rzutów do kosza przez reprezentację z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 6 uczestników.
2. Kolejność wykonywania rzutów ustala reprezentacja.
3. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku wyposażonym w kosz do koszykówki.
2. Wszystkie rzuty wykonywane są z linii rzutów wolnych, z odległości 4 m od obręczy kosza.
3. Wszyscy uczestnicy wykonują rzuty z tej samej odległości.

Przebieg konkurencji

1. Każdy uczestnik wykonuje:
 - 2 rzuty próbne, które nie są uwzględniane w klasyfikacji,
 - 3 rzuty punktowane.
2. Uczestnicy wykonują swoje próby kolejno, zgodnie z kolejnością ustaloną przez reprezentację.
3. Rzuty wykonywane są wyłącznie na sygnał sędziego.
4. Po zakończeniu serii rzutów przez zawodnika sędzia ogłasza liczbę zdobytych przez niego punktów oraz wpisuje wynik do karty wyników reprezentacji.
5. Po zakończeniu konkurencji przez wszystkich zawodników sędzia podlicza końcowy wynik reprezentacji.

Zasady konkurencji

1. Za celny uznaje się rzut, w którym piłka prawidłowo przejdzie przez obręcz kosza.
2. Każdy celny rzut punktowany daje reprezentacji 1 punkt.
3. Rzuty próbne nie są uwzględniane w klasyfikacji.
4. Podczas wykonywania rzutu zawodnik nie może przekroczyć wyznaczonej linii rzutów.
W przypadku przekroczenia linii rzut uznaje się za nieważny.
5. Zabrania się:
 - przekraczania wyznaczonej linii rzutów przed oddaniem rzutu,
 - celowego utrudniania przebiegu konkurencji,
 - zachowań sprzecznych z zasadami fair play.
6. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji może skutkować niezaliczeniem rzutu, a w przypadku rażącego naruszenia zasad lub niesportowego zachowania – dyskwalifikacją zawodnika decyzją Sędziego Głównego.

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi łączna liczba celnych rzutów punktowanych uzyskanych przez wszystkich sześciu uczestników.
2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większa liczba zdobytych punktów.
3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji o wyższym miejscu decyduje dogrywka. Każda reprezentacja wyznacza jednego zawodnika, który wykonuje jeden rzut punktowany. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.

Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy zobowiązani są do wykonywania rzutów wyłącznie po sygnale sędziego.
2. Po wykonaniu wszystkich rzutów zawodnik niezwłocznie opuszcza stanowisko, umożliwiając udział kolejnemu uczestnikowi.
3. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 4 – Odbijanie piłki siatkowej

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największej liczby prawidłowych odbić piłki przez reprezentację z zachowaniem zasad współpracy zespołowej oraz fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 10 uczestników.
2. Uczestnicy zajmują miejsca na boisku w układzie po 5 osób na każdej stronie siatki.
3. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na boisku do siatkówki plażowej przygotowanym przez Organizatora.
2. Organizator zapewnia piłkę do siatkówki plażowej oraz przygotowuje stanowisko do przeprowadzenia konkurencji.

Przebieg konkurencji

1. Każda reprezentacja wykonuje dwie próby.
2. Na sygnał sędziego piłka zostaje wprowadzona do gry poprzez dowolne podanie pomiędzy zawodnikami reprezentacji. Rozpoczęcie próby nie wymaga wykonania zagrywki (serwisu).
3. Celem uczestników jest utrzymanie piłki w grze jak najdłużej poprzez wykonywanie prawidłowych odbić oraz przerzucanie jej nad siatką pomiędzy obiema stronami boiska.
4. Po każdej stronie siatki dopuszcza się wykonanie maksymalnie trzech odbić przed przerzuceniem piłki na drugą stronę.
5. Sędzia zlicza każde prawidłowo wykonane odbicie piłki, niezależnie od strony boiska, po której zostało wykonane.
6. Po zakończeniu każdej próby sędzia ogłasza uzyskany wynik. Lepszy wynik z dwóch prób sędzia wpisuje do karty wyników reprezentacji.

Zasady konkurencji

1. Dopuszcza się wykonywanie odbić sposobem górnym i dolnym, zgodnie z podstawowymi zasadami gry w piłkę siatkową.
2. Zabrania się:
 - o łapania lub przytrzymywania piłki,
 - o rzucania piłki zamiast jej odbicia,
 - o wykonania więcej niż trzech odbić po jednej stronie siatki przed przerzuceniem piłki na drugą stronę,
 - o celowego pomijania zawodników podczas rozgrywania piłki,
 - o zachowań sprzecznych z zasadami fair play.
3. Próba kończy się w przypadku:
 - o upadku piłki na boisko,
 - o wypadnięcia piłki poza pole gry,
 - o wykonania więcej niż trzech odbić po jednej stronie siatki,
 - o naruszenia zasad konkurencji.
4. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji skutkuje zakończeniem danej próby.

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi większa liczba prawidłowo wykonanych odbić uzyskana w jednej z dwóch prób.
2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większa liczba uzyskanych odbić.

3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wykonuje jedną dodatkową próbę. Jeżeli remis utrzymuje się nadal, procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Konkurencja odbywa się wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
3. Po zakończeniu próby uczestnicy niezwłocznie opuszczają stanowisko, umożliwiając przygotowanie kolejnej reprezentacji.
4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 5 – Pchnięcie kulą

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największej łącznej odległości pchnięć kulą przez reprezentację, z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 6 uczestników.
2. Każdy uczestnik wykonuje jedno pchnięcie próbne oraz jedno pchnięcie mierzone.
3. Kolejność wykonywania prób ustala reprezentacja.
4. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora.
2. Organizator zapewnia kulę o masie 2 kg.
3. Pchnięcia wykonywane są z wyznaczonego miejsca pchnięcia w kierunku wyznaczonego sektora.

Przebieg konkurencji

1. Każdy uczestnik wykonuje jedno pchnięcie próbne, które nie jest uwzględniane w klasyfikacji.
2. Następnie uczestnik wykonuje jedno pchnięcie mierzone.
3. Pchnięcia wykonywane są wyłącznie na sygnał sędziego.
4. Po wykonaniu pchnięcia mierzonego sędzia dokonuje pomiaru odległości oraz wpisuje wynik do karty wyników reprezentacji.
5. Po zakończeniu prób wszystkich uczestników sędzia podlicza końcowy wynik reprezentacji.

Zasady konkurencji

1. Pchnięcie wykonywane jest jedną ręką z miejsca, w sposób bezpieczny. Nie wymaga się stosowania techniki obowiązującej w zawodach lekkoatletycznych.
2. Kula musi wylądować w wyznaczonym sektorze.
3. Odległość pchnięcia mierzona jest od linii wyznaczającej miejsce pchnięcia do pierwszego miejsca kontaktu kuli z podłożem.
4. Przekroczenie linii miejsca pchnięcia przed zakończeniem próby powoduje jej niezaliczenie.
5. Pchnięcie próbne nie jest uwzględniane w klasyfikacji.
6. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego skutkuje niezaliczeniem próby.

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi łączna odległość pchnięć mierzonych uzyskanych przez wszystkich sześciu uczestników.
2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większa łączna odległość.
3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wyznacza jednego zawodnika, który wykonuje jedno dodatkowe pchnięcie mierzone. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.

Bezpieczeństwo

1. Pchnięcie może zostać wykonane wyłącznie na sygnał sędziego.

2. W czasie wykonywania próby pozostali uczestnicy zobowiązani są przebywać poza wyznaczoną strefą bezpieczeństwa.
3. Po wykonaniu próby uczestnik opuszcza stanowisko zgodnie z poleceniami sędziego.
4. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
5. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 6 – Tower of Power

Cel konkurencji

Ustawienie wieży z drewnianych klocków przy wykorzystaniu urządzenia „Tower of Power”, wymagającego współpracy, komunikacji i koordynacji działań całego zespołu.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 6 uczestników.
 2. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.
 3. Wszyscy uczestnicy biorą czynny udział w sterowaniu urządzeniem przez cały czas trwania próby.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora.
 2. Stanowisko wyposażone jest w zestaw Tower of Power, składający się z:
 - o drewnianych klocków,
 - o chwytaka sterowanego linkami,
 - o linek przypisanych każdemu z uczestników.
 3. Organizator przygotowuje jednakowy zestaw dla każdej reprezentacji.
-

Przebieg konkurencji

1. Każda reprezentacja wykonuje jedną próbę.
 2. Na sygnał sędziego uczestnicy chwytają linki sterujące urządzeniem.
 3. Zadaniem zespołu jest ułożenie w czasie 5 minut jak najwyższej stabilnej wieży poprzez przenoszenie kolejnych klocków wyłącznie za pomocą chwytaka sterowanego linkami.
 4. Zabrania się dotykania klocków rękami, nogami lub innymi częściami ciała po rozpoczęciu próby.
 5. Próba kończy się, gdy:
 - o wieża przewróci się,
 - o uczestnicy dotkną klocka lub chwytaka ręką,
 - o upłynie wyznaczony czas,
 - o reprezentacja zrezygnuje z dalszej próby.
 6. Po zakończeniu próby sędzia ogłasza wynik i wpisuje go do karty wyników reprezentacji.
-

Zasady konkurencji

1. Wszystkie klocki muszą być ustawiane wyłącznie przy użyciu chwytaka sterowanego linkami.
 2. Każdy uczestnik przez cały czas trwania próby trzyma wyłącznie swoją linkę sterującą.
 3. Niedozwolone jest:
 - o dotykanie klocków rękami lub innymi częściami ciała,
 - o podtrzymywanie budowanej wieży,
 - o skracanie lub owijanie linek wokół dłoni albo innych przedmiotów,
 - o korzystanie z pomocy osób spoza reprezentacji.
 4. Wieża uznawana jest za prawidłowo ustawioną, jeżeli po ułożeniu ostatniego klocka pozostaje stabilna przez co najmniej 3 sekundy.
 5. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji skutkuje zakończeniem próby.
-

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi liczba prawidłowo ułożonych klocków tworzących stabilną wieżę.
2. O wyższym miejscu decyduje większa liczba prawidłowo ułożonych klocków.
3. Jeżeli czas jest jednakowy, reprezentacje wykonują jedną dodatkową próbę.

4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Konkurencja odbywa się wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
3. Zabrania się wykonywania gwałtownych ruchów mogących spowodować uderzenie innych uczestników linkami lub elementami urządzenia.
4. W przypadku uszkodzenia sprzętu lub wystąpienia zagrożenia sędzia natychmiast przerywa konkurencję.
5. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 7 – Rzuty do tarczy punktowej

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największej liczby punktów przez reprezentację z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 6 uczestników.
 2. Każdy uczestnik wykonuje jedną serię próbną oraz jedną serię punktowaną, składające się z trzech rzutów każda.
 3. Kolejność wykonywania prób ustala reprezentacja.
 4. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora.
 2. Stanowisko wyposażone jest w tarczę z otworami o zróżnicowanej wielkości i wartości punktowej oraz komplet rzutek zapewnionych przez Organizatora.
 3. Wartość punktowa każdego otworu oznaczona jest bezpośrednio na tarczy.
 4. Rzuty wykonywane są zza wyznaczonej linii.
-

Przebieg konkurencji

1. Każdy uczestnik wykonuje jedną serię próbną, składającą się z trzech rzutów, która nie jest uwzględniana w klasyfikacji.
 2. Następnie uczestnik wykonuje jedną serię punktowaną, również składającą się z trzech rzutów.
 3. Rzuty wykonywane są wyłącznie na sygnał sędziego.
 4. Po zakończeniu serii punktowanej sędzia ogłasza liczbę zdobytych punktów i wpisuje wynik do karty wyników reprezentacji.
 5. Po zakończeniu prób wszystkich uczestników sędzia podlicza końcowy wynik reprezentacji.
-

Zasady konkurencji

1. Rzuty wykonywane są zza wyznaczonej linii.
 2. Każda rzutka, która przejdzie przez otwór w tarczy, otrzymuje liczbę punktów odpowiadającą wartości oznaczonej przy tym otworze.
 3. Rzutka, która nie przejdzie przez żaden z punktowanych otworów, nie jest punktowana.
 4. Seria próbna nie jest uwzględniana w klasyfikacji.
 5. Przekroczenie wyznaczonej linii podczas wykonywania rzutu powoduje niezaliczenie danego rzutu.
 6. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego skutkuje niezaliczeniem danego rzutu.
-

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi łączna liczba punktów uzyskanych przez wszystkich sześciu uczestników w seriach punktowanych.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większa liczba zdobytych punktów.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wyznacza jednego zawodnika, który wykonuje jedną dodatkową serię punktowaną, składającą się z trzech rzutów. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Rzuty mogą być wykonywane wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Pozostali uczestnicy zobowiązani są przebywać poza wyznaczoną strefą wykonywania rzutów do czasu zakończenia serii przez zawodnika.
3. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 8 – Łucznictwo

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największej liczby punktów przez reprezentację z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 6 uczestników.
 2. Każdy uczestnik wykonuje jedną serię próbną oraz jedną serię punktowaną, składające się z trzech strzałów każda.
 3. Kolejność wykonywania prób ustala reprezentacja.
 4. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora.
 2. Stanowisko wyposażone jest w tarczę łuczniczą 80cm oraz sprzęt łuczniczy zapewniony przez Organizatora.
 3. Strzały oddawane są zza wyznaczonej linii z odległości 10m.
-

Przebieg konkurencji

1. Każdy uczestnik wykonuje jedną serię próbną, składającą się z trzech strzałów, która nie jest uwzględniana w klasyfikacji.
 2. Następnie uczestnik wykonuje jedną serię punktowaną, również składającą się z trzech strzałów.
 3. Strzały oddawane są wyłącznie na sygnał sędziego.
 4. Po zakończeniu serii punktowanej sędzia ogłasza liczbę zdobytych punktów i wpisuje wynik do karty wyników reprezentacji.
 5. Po zakończeniu prób wszystkich uczestników sędzia podlicza końcowy wynik reprezentacji.
-

Zasady konkurencji

1. Strzały oddawane są zza wyznaczonej linii.
 2. Każde trafienie punktowane jest zgodnie z wartością pola punktowego tarczy.
 3. Strzała, która nie trafi w tarczę, nie jest punktowana.
 4. Seria próbna nie jest uwzględniana w klasyfikacji.
 5. Przekroczenie wyznaczonej linii podczas oddawania strzału powoduje niezaliczenie danego strzału.
 6. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego skutkuje niezaliczeniem danego strzału.
-

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi łączna liczba punktów uzyskanych przez wszystkich sześciu uczestników w seriach punktowanych.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większa liczba zdobytych punktów.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wyznacza jednego zawodnika, który wykonuje jedną dodatkową serię punktowaną, składającą się z trzech strzałów. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Strzały mogą być oddawane wyłącznie na sygnał sędziego.

2. Do tarczy można podejść wyłącznie po zakończeniu serii strzałów i po uzyskaniu wyraźnej zgody sędziego.
3. Pozostali uczestnicy zobowiązani są przebywać poza wyznaczoną strefą oddawania strzałów.
4. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
5. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 9 – Kolarstwo

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największego łącznego dystansu pokonanego przez reprezentację w wyznaczonym czasie, z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. W konkurencji mogą uczestniczyć wszyscy zawodnicy reprezentacji zgłoszeni do Olimpiady.
 2. Reprezentacja samodzielnie decyduje o kolejności startu oraz czasie jazdy poszczególnych zawodników.
 3. Jednocześnie na trenażerach mogą jechać maksymalnie dwie osoby.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora.
 2. Stanowisko wyposażone jest w dwa rowery treningowe (trenażery) zapewnione przez Organizatora.
 3. Każdy trenażer wyposażony jest w licznik pokonanego dystansu.
 4. Czas trwania konkurencji wynosi 10 minut.
-

Przebieg konkurencji

1. Na sygnał sędziego rozpoczyna się odmierzenie czasu konkurencji.
 2. Reprezentacja ma do dyspozycji dwa trenażery, na których zawodnicy pokonują kolejne kilometry.
 3. W trakcie konkurencji reprezentacja może dokonywać zmian zawodników w dowolnym momencie, z zachowaniem zasad bezpieczeństwa.
 4. Po upływie 10 minut sędzia kończy konkurencję i odczytuje wskazania liczników obu trenażerów.
 5. Wynik reprezentacji stanowi suma dystansów pokonanych na obu trenażerach.
-

Zasady konkurencji

1. Jazda rozpoczyna się wyłącznie na sygnał sędziego.
 2. Zmiany zawodników muszą odbywać się w sposób bezpieczny i nie mogą utrudniać przebiegu konkurencji.
 3. Po upływie wyznaczonego czasu uczestnicy zobowiązani są do natychmiastowego zakończenia jazdy.
 4. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego może skutkować niezaliczeniem wyniku reprezentacji.
-

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi łączny dystans pokonany na obu trenażerach w czasie 10 minut.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większy łączny dystans.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wykonuje dodatkową 3-minutową jazdę na dwóch trenażerach. O zwycięstwie decyduje większy łączny dystans uzyskany w dogrywce. W przypadku ponownego remisu dogrywkę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Jazda może rozpocząć się wyłącznie na sygnał sędziego.

2. Zmiany zawodników powinny odbywać się w sposób bezpieczny i niepowodujący zagrożenia dla innych uczestników.
3. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 10 – Wyścig w gąsienicy zespołowej

Cel konkurencji

Pokonanie wyznaczonej trasy w jak najkrótszym czasie z zachowaniem zasad współpracy zespołowej oraz fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja samodzielnie decyduje o liczbie uczestników biorących udział w konkurencji.
 2. W konkurencji mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy zgłoszeni do Olimpiady.
 3. Skład zespołu ustala reprezentacja przed rozpoczęciem konkurencji.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym torze przygotowanym przez Organizatora.
 2. Stanowisko wyposażone jest w gąsienicę zespołową (zamkniętą pętlę z wytrzymałego materiału) zapewnioną przez Organizatora.
 3. Na torze wyznaczone są linia startu/mety oraz linia półmetku.
-

Przebieg konkurencji

1. Na sygnał sędziego zespół zajmuje miejsca w gąsienicy i rozpoczyna pokonywanie trasy w kierunku linii półmetku.
 2. Odcinek uznaje się za zakończony, gdy koniec gąsienicy przekroczy linię półmetku.
 3. Po przekroczeniu linii półmetku zespół wykonuje obrót o 180°, nie opuszczając gąsienicy, i rozpoczyna powrót do linii startu/mety.
 4. Czas reprezentacji zatrzymywany jest w chwili, gdy koniec gąsienicy przekroczy linię startu/mety.
-

Zasady konkurencji

1. Wszyscy uczestnicy muszą przez cały czas pozostawać wewnątrz gąsienicy.
 2. Obrót o 180° wykonywany jest bez opuszczania gąsienicy.
 3. Jeżeli podczas przejazdu którykolwiek z uczestników opuści gąsienicę, zespół może kontynuować konkurencję dopiero po ponownym ustawieniu wszystkich uczestników wewnątrz gąsienicy.
 4. Konkurencja rozpoczyna się wyłącznie na sygnał sędziego.
 5. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego może skutkować niezaliczeniem przejazdu lub dyskwalifikacją reprezentacji.
-

Klasyfikacja

1. Wynikiem reprezentacji jest czas potrzebny na pokonanie wyznaczonej trasy.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje krótszy czas ukończenia konkurencji.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego czasu przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wykonuje dodatkowy przejazd według tych samych zasad. O zwycięstwie decyduje krótszy czas przejazdu. W przypadku ponownego remisu dogrywkę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Konkurencja może rozpocząć się wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
3. Zespół powinien poruszać się w sposób zapewniający bezpieczeństwo wszystkim uczestnikom.

4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 11 – Kajaki dwuosobowe

Cel konkurencji

Pokonanie wyznaczonej trasy kajakowej w jak najkrótszym czasie z zachowaniem zasad bezpieczeństwa oraz fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 2 uczestników, którzy tworzą załogę kajaka dwuosobowego.
2. W konkurencji mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy zgłoszeni do Olimpiady.
3. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania z numerów startowych przekazanych przez Organizatora oraz umieszczenia ich w widocznym miejscu przez cały czas trwania konkurencji.

Trasa

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonej trasie wodnej.
2. Linia startu/mety znajduje się w wodzie, bezpośrednio przy linii brzegowej.
3. Trasa wyznaczona jest za pomocą boi ustawionych na wodzie.
4. Wszystkie boje należy opłynąć lewą burtą, zgodnie z wyznaczonym kierunkiem trasy.
5. Start i meta znajdują się w tym samym miejscu.

Sprzęt

1. Organizator zapewnia:
 - kajaki dwuosobowe,
 - wiosła,
 - kamizelki ratunkowe.
2. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania z kamizelek ratunkowych przez cały czas trwania konkurencji.

Przebieg konkurencji

1. W zależności od liczby zgłoszonych reprezentacji konkurencja rozgrywana jest w dwóch lub trzech seriach.
2. Przed rozpoczęciem każdej serii uczestnicy zajmują miejsca w kajakach.
3. Instruktorzy wyznaczeni przez Organizatora pomagają załogom bezpiecznie wprowadzić kajaki do wody oraz ustawić je na linii startu.
4. Kajaki ustawiane są w wodzie na wyznaczonej linii startu, a do momentu podania sygnału startowego mogą być przytrzymywane i stabilizowane przez instruktorów.
5. Na sygnał sędziego instruktorzy zwalniają kajaki, a załogi rozpoczynają wyścig.
6. Załogi pokonują wyznaczoną trasę, opływając wszystkie boje lewą burtą.
7. Po pokonaniu trasy załogi kierują się w stronę linii mety znajdującej się w wodzie przy brzegu.
8. Czas załogi zatrzymywany jest w chwili, gdy dziób kajaka przekroczy linię mety.

Zasady konkurencji

1. Zabrania się:
 - skracania trasy,
 - ominięcia boi z niewłaściwej strony,
 - celowego utrudniania płynięcia innym załogom,
 - niesportowego zachowania.
2. W przypadku nieprawidłowego pokonania trasy załoga zobowiązana jest wrócić do miejsca popełnienia błędu i kontynuować wyścig zgodnie z wyznaczoną trasą.
3. Załoga zobowiązana jest pokonać całą trasę i ukończyć konkurencję wspólnie.

4. Uczestnicy zobowiązani są stosować się do poleceń sędziego, instruktorów oraz ratowników zabezpieczających konkurencję.
 5. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń osób odpowiedzialnych za jej przeprowadzenie może skutkować dyskwalifikacją załogi.
-

Klasyfikacja

1. Każdej załodze mierzony jest indywidualny czas pokonania trasy, liczony od sygnału startowego do momentu przekroczenia linii mety przez dziób kajaka.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje krótszy czas uzyskany przez załogę, niezależnie od serii, w której startowała.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego czasu przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wykonuje dodatkowy przejazd według tych samych zasad. O zwycięstwie decyduje krótszy czas przejazdu. W przypadku ponownego remisu dogrywkę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy zobowiązani są do bezwzględnego korzystania z kamizelek ratunkowych przez cały czas przebywania w kajaku oraz na wodzie.
2. Wprowadzanie kajaków do wody, ustawienie na linii startu oraz opuszczanie kajaków po zakończeniu konkurencji odbywa się przy pomocy i pod nadzorem instruktorów wyznaczonych przez Organizatora.
3. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego, instruktorów oraz ratowników zabezpieczających trasę.
4. W przypadku wywrotki załogi uczestnicy zobowiązani są zachować spokój i stosować się do poleceń ratowników zabezpieczających trasę.
5. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego, instruktora lub ratownika.