

STADION - Regulaminy poszczególnych dyscyplin sportowych

Postanowienia ogólne

1. W konkurencjach indywidualnych zawodnik może wystartować **WYŁĄCZNIE W SWOJEJ KATEGORII WIEKOWEJ**. Dotyczy to również lekkoatletycznych konkurencji.
2. W grach zespołowych zawodnik z młodszej kategorii może wystąpić w zespole ze starszej kategorii wiekowej
3. Rejestracja do wszystkich konkurencji sportowych oraz ewentualna korekta składów musi zostać zgłoszona najpóźniej do godziny 17.00 dnia poprzedzającego zawody w danej konkurencji.
4. Każdy uczestnik podczas odbywania się danych zawodów, zobowiązany jest do posiadania identyfikatora i dokumentu tożsamości ze zdjęciem w celu weryfikacji tożsamości.

KOSZYKÓWKA

1) Przepisy ogólne:

- a) Zgłoszenia lub korekty składu zawodników należy dokonać co najmniej dzień przed rozpoczęciem rozgrywek. Niedopuszczalne jest zgłoszenie drużyny do rozgrywek w dniu zawodów.
- b) Każdy zespół składa się z minimum 5 a maksymalnie 9 zawodników z jednej reprezentacji (jeżeli zespół liczy poniżej 5 zawodników nie jest dopuszczany do rozegrania meczu).
- c) Niedozwolony jest start drużyny, która łączy w sobie zawodników z różnych reprezentacji.
- d) Koordynator lub inna osoba przez niego uprawniona, ma prawo wylegitymować zawodników w celu ustalenia tożsamości i wiarygodności zawodników w każdym momencie trwania zawodów. W tym celu zawodnicy powinni posiadać w miejscu zawodów dokumenty tożsamości.
- e) W trakcie trwania meczu kapitan lub opiekun drużyny ma możliwość poproszenia sędziego, lub koordynatora o zweryfikowanie zawodnika drużyny przeciwnej. Taką prośbę musi zgłosić przed zakończeniem danego meczu.

2) Przepisy gry:

- a) Na boisku może maksymalnie przebywać 5 zawodników. Obowiązuje dowolność zmian
- b) Mecze rozgrywane są piłkami: dziewczęta – nr 6, chłopcy – nr 7
- c) Czas gry: 4 kwarty x 6-10 min. lub 2 x 10 min. (decyduje organizator zawodów) bez zatrzymywania czasu gry, zatrzymywane 1 ostatnia minuta czwartej kwarty.

- d) Przerwy między I a II kwartą oraz między III i IV wynoszą 1 min., zaś przerwa po II kwarcie wynosi 5 min.
- e) Dogrywka trwa 3 minuty z czasu zatrzymanego.
- f) Przerwy na żądanie: 30 sek. x 1 w każdej kwarcie oraz w dogrywce.
- g) Obowiązują przepisy: 3 sekundy, 5 sekund, 8 sekund, 24 sekundy (tolerancyjnie - sędzia na boisku sygnalizuje wyraźną grę na czas jednej z drużyn).
- h) Piąte i kolejne przewinienie drużyny karane jest rzutami osobistymi.
- i) Piąte przewinienie osobiste zawodnika dyskwalifikuje go do końca meczu
- j) Spotkania zapisywane są na protokołach uproszczonych.
- k) W przypadku łamania kultury sportowej może nastąpić wykluczenie zawodnika (opiekuna) lub zespołu z zawodów lub turnieju.
- l) Pozostałe przepisy zgodne z ogólnymi przepisami PZKosz. - dot. Finałów rejonowych i wojewódzkich

3) Punktacja:

- a) Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 2 pkt., za przegrane 1 pkt., za walkower 0 pkt.
- b) O kolejności w tabeli decyduje:
 - i) większa ilość zdobytych punktów,
 - ii) Jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tę samą liczbę punktów:
 - (1) większa liczba zdobytych punktów w bezpośrednich meczach pomiędzy zainteresowanymi zespołami,
 - (2) lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w bezpośrednich meczach między nimi,
 - (3) lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych w całym turnieju,
 - (4) większa liczba zdobytych koszy w całym turnieju.

4) Uwagi:

- a) Zgłoszenie drużyny do meczu musi być punktualne. W uzasadnionych przypadkach, po zakomunikowaniu tego koordynatorowi lub sędziemu możliwe jest maksymalnie 5-minutowe spóźnienie.
- b) Inne sprawy turniejowe rozstrzyga sędzia na boisku lub koordynator.
- c) Zawodnicy muszą posiadać ze sobą identyfikator i dokument tożsamości ze zdjęciem w każdym momencie trwania turnieju

SIATKÓWKA

1) Przepisy ogólne:

- a) Zgłoszenia lub korekty składu zawodników należy dokonać co najmniej dzień przed rozpoczęciem rozgrywek. Niedopuszczalne jest zgłoszenie drużyny do rozgrywek w dniu zawodów.
- b) Każdy zespół składa się z minimum 6 a maksymalnie 9 zawodników/zawodniczek z jednej reprezentacji. W każdym secie na boisku musi przebywać 6 zawodników/zawodniczek.
- c) W przypadku małej liczby zgłoszonych drużyn chłopięcych, dopuszczalny jest start w kategorii chłopców drużyny mieszanej, z zastrzeżeniem, że liczba zgłoszonych dziewcząt musi być nie większa niż połowa liczby zgłoszonych osób, a w każdym momencie na boisku nie mogą grać więcej niż 3 dziewczęta.
- d) Niedozwolony jest start drużyny, która łączy w sobie zawodników z różnych reprezentacji.
- e) Odprawa drużyn odbywa się 20 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia zawodów w danej kategorii wiekowej. Obowiązkowa jest obecność przynajmniej jednego przedstawiciela z każdej drużyny.
- f) Najpóźniej przed rozpoczęciem pierwszego meczu danej drużyny, w każdym dniu zawodów, następuje weryfikacja zgłoszonych zawodników. Każda osoba musi posiadać identyfikator uczestnika, oraz dokument tożsamości ze zdjęciem. Brak możliwości zweryfikowania uczestnika będzie skutkował niedopuszczeniem do zawodów.
- g) Koordynator lub inna osoba przez niego uprawniona, ma prawo wylegitymować zawodników w celu ustalenia tożsamości i wiarygodności zawodników w każdym momencie trwania zawodów. W tym celu zawodnicy powinni posiadać w miejscu zawodów dokumenty tożsamości.
- h) W trakcie trwania meczu kapitan lub opiekun drużyny ma możliwość poproszenia sędziego, lub koordynatora o zweryfikowanie zawodnika drużyny przeciwnej. Taką prośbę musi zgłosić przed zakończeniem danego meczu.

2) Przepisy gry:

- a) Wysokość siatki:
 - i) dziewczęta M: 224 cm
 - ii) dziewczęta J: 224 cm,
 - iii) chłopcy M 235 cm,
 - iv) chłopcy J: 243 cm
- b) Format rozgrywek:

W zależności od ilości drużyn turniej może być rozgrywany systemem ligowym, pucharowym, lub mieszanym. Sety rozgrywane są do uzyskania przez jedną z drużyn 25 lub 15 punktów (z przewagą minimum 2 punktów). W przypadku remisu 24:24 gra jest kontynuowana do uzyskania różnicy dwóch punktów (np. 26:24, 27:25, itd). Tie-break rozgrywany jest do 15 punktów. W przypadku dużej liczby zgłoszeń mecz rozgrywa się do 2 wygranych setów. W przypadku małej liczby zgłoszonych drużyn do 3 wygranych setów.

Sposób rozegrania turnieju zostanie przekazany drużynom najpóźniej w momencie odprawy drużyn

- c) Każda drużyna ma możliwość wzięcia w każdym secie jednej przerwy na żądanie o długości 30 sekund
- d) Koordynator i sędzia ma prawo do użycia (upomnień) kartek żółtych i czerwonych, skutkujących – jeśli zawodnik dostanie czerwoną kartkę, nie może grać do końca seta, jeśli dostanie jednocześnie żółtą i czerwoną nie może zagrać do końca meczu. W przypadku braku fizycznych kartek na boisku upomnienia mogą być przekazane w sposób werbalny
- e) Pozostałe przepisy zgodnie z przepisami PZPS.

3) Punktacja:

- a) W przypadku rozgrywek systemem ligowym:
 - i) W meczach granych do 3 wygranych setów zespół otrzymuje 3 punkty za zwycięstwo 3:0 lub 3:1, 2 punkty za zwycięstwo 3:2, 1 punkt za porażkę 2:3 i 0 punktów w pozostałych przypadkach.
 - ii) W meczach rozgrywanych do 2 wygranych setów zespół otrzymuje 3 punkty za zwycięstwo 2:0 lub, 2 punkty za zwycięstwo 2:1, 1 punkt za porażkę 1:2 i 0 punktów w pozostałych przypadkach.
- b) O kolejności w tabeli decyduje:
 - i) Większa liczba wygranych meczów
 - ii) Większa liczba zdobytych punktów
 - iii) Lepszy stosunek setów
 - iv) Lepszy stosunek małych punktów
 - v) Bilans w bezpośrednich meczach

4) Uwagi:

- a) Zgłoszenie drużyny do meczu musi być punktualne. W uzasadnionych przypadkach, po zakomunikowaniu tego koordynatorowi lub sędziemu możliwe jest maksymalnie 5-minutowe spóźnienie. W przypadku spóźnienia drużyna traci prawo do rozgrzewki przedmeczowej. W przypadku dłuższych spóźnień przyznawany jest walkower. W przypadku zapasu czasowego i zgody drużyny przeciwnej możliwe jest dłuższe oczekiwanie na drużynę przeciwną, ale nie więcej niż 15 minut.
- b) Inne sprawy turniejowe rozstrzyga sędzia na boisku lub koordynator.
- c) Zawodnicy muszą posiadać ze sobą identyfikator i dokument tożsamości ze zdjęciem w każdym momencie trwania turnieju

PIŁKA NOŻNA

1) Przepisy ogólne:

- a) Zgłoszenia lub korekty składu zawodników należy dokonać co najmniej dzień przed rozpoczęciem rozgrywek. Niedopuszczalne jest zgłoszenie drużyny do rozgrywek w dniu zawodów.
- b) Każdy zespół składa się z minimum 5 a maksymalnie 9 zawodników z jednej reprezentacji.
- c) Niedozwolony jest start drużyny, która łączy w sobie zawodników z różnych reprezentacji.

- d) Koordynator lub inna osoba przez niego uprawniona, ma prawo wylegitymować zawodników w celu ustalenia tożsamości i wiarygodności zawodników w każdym momencie trwania zawodów. W tym celu zawodnicy powinni posiadać w miejscu zawodów dokumenty tożsamości.
- e) W trakcie trwania meczu kapitan lub opiekun drużyny ma możliwość poproszenia sędziego, lub koordynatora o zweryfikowanie zawodnika drużyny przeciwnej. Taką prośbę musi zgłosić przed zakończeniem danego meczu.

2) Przepisy gry:

- a) Mecze rozgrywane są na boisku ze sztuczną murawą
- b) Na boisku może maksymalnie przebywać 5 zawodników (4 + bramkarz)
- c) Zmiany przeprowadzane są systemem hokejowym w strefie zmian
- d) Format rozgrywek:
W zależności od ilości zgłoszonych drużyn turniej rozgrywany systemem ligowym lub mieszanym. Decyzję podejmuje koordynator turnieju.
Długość trwania pojedynczego meczu zostanie przekazana drużynom przed rozpoczęciem turnieju.
- e) Zawodnicy przekraczający przepisy gry mogą zostać ukarani – 2, 3 lub 5 minutowym wykluczeniem z gry.
Za poważne, rażące faule oraz wybitnie niesportowe zachowanie, zawodnik może zostać wykluczony z meczu a jego zespół będzie grał do końca meczu bez 1 zawodnika – w „osłabieniu”.
W sytuacjach skrajnych koordynator i sędziowie mogą podjąć decyzję o usunięciu zawodnika z turnieju.

3) Punktacja:

- a) Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 pkt., za remis 1 pkt., za porażkę 0 pkt.
- b) O kolejności w tabeli decyduje:
 - i) większa ilość zdobytych punktów,
 - ii) wynik bezpośredniego meczu zainteresowanych drużyn,
 - iii) większa różnica zdobytych bramek,
 - iv) większa ilość strzelonych bramek,
 - v) utworzenie tzw. „małej tabelki”.

4) Uwagi:

- a) Zgłoszenie drużyny do meczu musi być punktualne. W uzasadnionych przypadkach, po zakomunikowaniu tego koordynatorowi lub sędziemu możliwe jest maksymalnie 5-minutowe spóźnienie.
- b) Inne sprawy turniejowe rozstrzyga sędzia na boisku lub koordynator.
- c) Zawodnicy muszą posiadać ze sobą identyfikator i dokument tożsamości ze zdjęciem w każdym momencie trwania turnieju

LEKKOATLETYKA

Biegi przełajowe

Miejsce: Teren SGGW – Zawodniczki (-cy) zgłaszają się 15 min. przed czasem startu w biegu. Zawodnicy posiadają dokładnie i wyraźnie wypełnione karty startowe.

Punktacja: Klasyfikacja na mecie: 6 pierwszych miejsc wg uzyskanych czasów, dalsza klasyfikacja wg miejsc.

Konkurencje na stadionie

Zawodniczki (-cy) zgłaszają się na miejsce startu 15 min. przed czasem rozgrywania konkurencji.

Stadion – nawierzchnia tartanowa.

W konkurencjach biegowych – pomiar wyników elektroniczny.

W skoku w dal, w rzucie piłeczką palantową i w pchnięciu kulą zawodniczki /-cy mają w konkursie 3 kolejki (3 próby).

Na zawody zawodnicy przybywają OBOWIĄZKOWO z IDENTYFIKATOREM. Opiekun zespołu powinien dysponować dokumentami potwierdzającymi tożsamość i datę urodzenia zawodnika. Na prośbę Koordynatora opiekun okazuje dokument w celu weryfikacji zawodnika lub innych spornych kwestii.

WARCABY

Rozgrywki odbywają się na planszy (warcabnicy) 100 polowej. Warcabnica musi być umieszczona pomiędzy zawodnikami (warcabistami) w ten sposób, by główna linia zaczynała się po lewej stronie każdego z nich. Gra odbywa się za pomocą 20 białych (jasnych) i 20 ciemnych (czarnych) pionów. Gra toczy się na ciemnych polach warcabnicy.

Są dwie możliwości zakończenia gry (partii):

1. Wygrana jednego z graczy i w konsekwencji przegrana drugiego,
 2. Remis, gdy żaden z graczy nie jest w stanie wygrać.
- Rezultat partii – za każdą partię w zawodach zalicza się następującą ilość punktów:

- a) 2 punkty za wygranę partii,
- b) 1 punkt za remis,
- c) 0 punktów za przegraną.
- d) walkower – gdy zawodnik nie może rozegrać partii z jakichkolwiek powodów, jego przeciwnik otrzymuje 2 punkty walkowerem. To samo ma miejsce jeżeli zawodnik spóźnił się 10 min.
- e) obustronny walkower – gdy obaj zawodnicy nie mogą kontynuować partii z jakichkolwiek powodów, wówczas rezultat partii jest zero – zero.

Gracz wygrywa jeżeli jego przeciwnik:

- a) zrezygnował z dalszej gry,
- b) nie może wykonać żadnego ruchu bierką z powodu jej zablokowania,
- c) nie ma na warcabnicy żadnej swojej bierki,
- d) odmówił podporządkowania się regułom gry.

Remis jest osiągnięty, gdy:

- a) obaj gracze zgadzają się na remis na skutek wzajemnego porozumienia,
- b) żaden z graczy nie jest w stanie wygrać,

Sankcje: za naruszenia regulaminów sędzia musi zareagować:

- a) ustnym upomnieniem,
- b) ostrzeżeniem ogłoszonym publicznie,
- c) przegraną partii (w razie potrzeby również przegraną obu przeciwników),
- d) dyskwalifikacją z turnieju

Każdy przypadek odmowy przestrzegania regulaminu lub odmowy podporządkowania się decyzji Koordynatora ds. Warcabów i sędziego, kwalifikuje się do decyzji wykluczenia gracza z turnieju.

Na rozgrywki zawodnicy przybywają OBOWIĄZKOWO z IDENTYFIKATOREM. Opiekun zespołu powinien dysponować dokumentami potwierdzającymi tożsamość i datę urodzenia zawodnika. Na prośbę Koordynatora opiekun okazuje dokument w celu weryfikacji zawodnika lub innych spornych kwestii.

SZACHY

1. Zgłoszenie zawodników w biurze – (Komisja sportowa) ostatecznie w dniu poprzedzającym turniej

2. Zawodnik potwierdza uczestnictwo w turnieju na 15 minut przed rozpoczęciem rozgrywek.

Uwaga: Każdy zawodnik, który pojawi się przy szachownicy (stoliku) z opóźnieniem większym niż 5 minut w stosunku do regulaminowego czasu rozpoczęcia sesji, przegrywa partię.

3. Turniej rozegrany systemem szwajcarskim, kojarzenie komputerowe jest wykonywane programem ChessArbiter Pro 2010 (v.5.28)

4. Numer startowy zawodnika ustala się na podstawie rankingu szachowego a przy jego braku losowanie komputerowe.

5. O kolejności miejsc decyduje suma zdobytych punktów (1 pkt. za wygraną partię, 0,5 pkt. za remis, 0 pkt. za przegraną), a w przypadku jej równości kolejno:

- wartościowanie Buchholza z odrzuceniem skrajnych wyników,
- pełne wartościowanie Buchholza,
- liczba zwycięstw.
- bezpośredni pojedynek

6. Przy małej liczbie uczestników sędzia może ustalić inny system rozgrywania turnieju oraz tempo gry.

7. Ilość rund 5,

8. Czas rozegrania partii 15 minut dla zawodnika.

9. Turniej rozgrywany oddzielnie w następujących kategoriach:

- Dziewczęta kat. D
- Chłopcy kat. D
- Dziewczęta kat. M
- Chłopcy kat. M
- Dziewczęta kat. J
- Chłopcy kat. J
- Opiekunowie
- Opiekunki

10. W zawodach obowiązują „Przepisy Kodeksu Szachowego PZSzach. z 2007 roku” wraz z późniejszymi zmianami wprowadzonymi przez PZSzach.

11. SĘDZIOWANIE

1. Turniej prowadzi Sędzia Główny posiadający aktualną licencję sędziowską.

2. Decyzje Sędziego Głównego są w trakcie turnieju ostateczne.

12. SPRAWY WYCHOWAWCZE

Opiekę wychowawczą podczas zawodów sprawują opiekunowie we współpracy z Organizatorem.

Zabrania się uczestnikom opuszczania sali turniejowej w trakcie gry oraz prowadzenia w tym czasie jakichkolwiek rozmów, zarówno z innymi uczestnikami, jak też z osobami postronnymi i opiekunami.

13. INNE POSTANOWIENIA

W miejscu gry jest zakaz używania jakichkolwiek urządzeń elektronicznych np. komórka itp.

W sprawach spornych, nie ujętych w Regulaminie, rozstrzyga organizator /Przewodniczący Komisji Sportowej

TENIS STOŁOWY

Miejsce: Zawody odbywają się na sali sportowej SGGW i są prowadzone wg schematów rozgrywek w zależności od ilości zgłoszeń (decyduje Koordynator ds. tenisa stołowego)

Gra: sety do 11 pkt. W zależności od ilości startujących zawodniczek (-ów), Koordynator ds. tenisa stołowego ustanawia mecze do 2 lub 3 wygranych setów.

Na zawody tenisa zawodnicy zgłaszają się 15 min przed rozpoczęciem rozgrywek. Zawodnicy posiadają OBOWIĄZKOWO identyfikatory (na prośbę Koordynatora opiekun powinien okazać dokument potwierdzający datę urodzenia zawodnika w celu weryfikacji lub rozstrzygnięcia spornych kwestii).

RINGO

Miejsce: Zawody w ringo odbywają się na boiskach o podłożu trawiastym. Koordynator ds. ringo – na podstawie wyników z ubiegłorocznej Parafiady – dokonuje ustawienia i losowania zgłoszonych zawodniczek (-ów) w grupy startowe.

Sposób rozegrania turniejów:

Mecze są rozgrywane do 15 pkt., z 2 pkt. różnicą.

W grupach mecze (1 set) są rozgrywane w systemie „każdy z każdym”.

Zawodniczki /-cy, którzy zajęli 2 pierwsze miejsca, uczestniczą w dalszych rozgrywkach.

Przy dużej ilości grających zawodniczek /-ów w grupach, do dalszych gier kwalifikują się kolejni zawodnicy (w kolejności zajętych miejsc). W dalszych rozgrywkach mecze mogą być grane do 2 wygranych setów.

O regulaminie rozgrywek w ringo – w zależności od ilości startujących zawodniczek /-ów - decyduje Koordynator ds. ringo.

Na rozgrywki zawodnicy przybywają OBOWIĄZKOWO z IDENTYFIKATOREM. Opiekun zespołu powinien dysponować dokumentami potwierdzającymi tożsamość i datę urodzenia zawodnika. Na prośbę Koordynatora opiekun okazuje dokument w celu weryfikacji zawodnika lub innych spornych kwestii.

BADMINTON

1. Turnieje rozgrywane są w kategoriach ustalonych przez Organizatora Parafiady.
2. Zgłoszenia do gry przyjmowane są przez Sędziego Głównego turnieju od wyznaczonej komórki - Komisji d/s Sportu. Zgłoszenie zawodnika na początku Parafiady w Komisji Sportowej
3. Odprawa techniczna rozpocznie się 20 minut przed rozpoczęciem zawodów. Podczas odprawy dokonana zostanie weryfikacja zgłoszonych uczestników i ustalony system rozgrywek. Po odprawie nastąpi losowanie.
4. System rozgrywek będzie ustalany przed rozpoczęciem zawodów w każdej kategorii i będzie zależał od liczby startujących. Pojedynki będą rozgrywane według zasad punktacji zgodnej z regulaminem Polskiego Związku Badmintonu. Sędzia Główny zawodów może

dokonać zmian w rozgrywaniu liczby setów i długości ich trwania biorąc pod uwagę liczbę uczestników. Decyzja o zmianie zostanie ogłoszona podczas odprawy technicznej.

5. Sędziami są osoby wyznaczone przez Sędziego Głównego turnieju.

6. Uczestnicy turnieju powinni posiadać stosowny strój i obuwie sportowe przeznaczone do gry na sali.

7. Sprzęt do gry i opiekę medyczną zapewnia Organizator Parafiady.

BIATHLON LETNI

MIEJSCE: teren SGGW - strzelnica, podłoże trawiaste.

1. Konkurencja rozgrywana w kategoriach ustalonych przez Organizatora Parafiady. (M, J, O)
2. Zgłoszenie do konkurencji następuje w dniu zawodów u Koordynatora ds. strzelectwa i biathlonu letniego (według kolejności przyjscia na teren przy strzelnicy).
3. Zawodnicy zgłaszają się obowiązkowo z identyfikatorem.
4. Zawodnicy powinni posiadać odpowiednie obuwie sportowe przeznaczone do biegania.
5. Zawodniczki /-cy biegną pojedynczo na czas, na dystansie około 300m., po czym oddają 2 strzały w postawie stojącej (broń pneumatyczna) do tarczy biathlonowej na odległość 10m. W przypadku braku 1 trafienia zawodnik pokonuje 1 rundę dodatkową na dystansie około 30m., braku 2 trafień – 2 rundy dodatkowe.
6. Zawodnicy muszą oddać 2 strzały w kierunku tarczy.
7. Wszystkie sporne kwestie rozstrzyga Koordynator dyscypliny.
8. Zawody rozgrywane są w klasyfikacji indywidualnej (wyniki nie są wliczane do klasyfikacji generalnej).

STRZELECTWO

Miejsce: teren SGGW –strzelnica

1. Konkurencja rozgrywana w kategoriach ustalonych przez Organizatora Parafiady. (M, J, O)
2. Zgłoszenie do konkurencji następuje w dniu zawodów u Koordynatora ds. strzelectwa i biathlonu letniego (według kolejności przyjscia na teren wokół strzelnicy).
3. Zawodnicy zgłaszają się obowiązkowo z identyfikatorem.
4. Zawody rozgrywane są z broni pneumatycznej (tzw. wiatrówka) do tarczy na odległość 10 m.
5. Postawa strzelecka stojąca.
6. Każdy zawodnik wykonuje 3 obowiązkowe strzały próbne, następnie 5 strzałów ocenianych w konkursie (maksymalna ilość pkt. 50).
7. Wszystkie sporne kwestie rozstrzyga Koordynator dyscypliny.

8. Zawody rozgrywane są w klasyfikacji indywidualnej (wyniki nie są wliczane do klasyfikacji generalnej).