

Regulamin FORTHLON

1. Opłata wpisowa drużyny obejmuje 12 zawodników. W przypadku dodatkowych zawodników należy za każdą dodatkową osobę uiścić opłatę.
2. Drużyna otrzyma koszulki od organizatora. Drużyna powinna posiadać także własne, jednakowe koszulki. W przypadku braków koszulek organizator może nakazać występować drużynie w znacznikach.
3. W danej konkurencji bierze udział 10 zawodników. Do punktacji przyjmuje się 8 najlepszych wyników.
4. Mistrz Forthlonu i poszczególnych konkurencji wyłoniony zostanie na podstawie punktacji zawartej w osobnym dokumencie.
5. Ten sam zawodnik nie może wystąpić dwa razy w tej samej konkurencji.
6. Drużyny zobligowane są do pilnowania czasu swoich rozgrywek i stawianie się punktualnie na wyznaczone strefy przed swoimi konkurencjami.
7. W przypadku spóźnienia, organizator może nałożyć karę dyskwalifikacji zawodnika/drużyny w danej konkurencji jeśli drużyna nie stawiała się punktualnie w wyznaczonym miejscu.
8. Wszelkie próby oszustwa, niesportowej rywalizacji, nagannych zachowań będą karane odjęciem 3-5 punktów za każde naganne zachowanie, a w wyjątkowych przypadkach wykluczeniem zawodnika/drużyny.
9. Zawodnik biorący udział w konkurencji powinien słuchać wskazówek obsługi i reagować na ewentualne ponaglenia związane z czasem rozgrywania konkurencji.
10. We wszelkich spornych sytuacjach ostateczną decyzję podejmuje organizator.
11. Zawodnik biorący udział w konkurencji kartingów oznajmia, że zapoznał się z regulaminem toru dostępnym na miejscu i zobowiązuje się do jego przestrzegania!
12. Zawodnik biorący udział w wyścigach absolutnie nie może być po spożyciu alkoholu. Organizator może nie dopuścić zawodnika do wyścigu.
13. Zawodnicy biorący udział w zawodach są ubezpieczeni. Osoby biorące udział w zawodach są świadome ryzyka kontuzji występującego w wyścigach samochodowych i wszelkich konkurencjach związanych z rywalizacją. Osoby, które biorą udział w zawodach akceptują regulamin biorąc udział w zawodach na własną odpowiedzialność.
14. W każdej drużynie powinien być wyznaczony kapitan, który będzie kontaktował się z organizatorem w wszystkich formalnych i spornych sprawach.
15. Na 7 dni przed rozpoczęciem turnieju należy podać „rozmiarówkę” koszulek.

SKRÓCONE ZASADY

1. KARTINGI

1. Wyścigi eliminacyjne odbywają się całymi drużynami – 10 osób.
2. Celem wyścigu eliminacyjnego jest uzyskanie jak najlepszego czasu okrążenia, który będzie wliczał się do punktacji całej drużyny.
3. Zawodnik ma 13 minut na wykręcenie jak najlepszego czasu 1 okrążenia.
4. Po upływie 13 minut kończy się czas przejazdu.
5. Czas przejazdu jednego okrążenia przez zawodników startujących rekreacyjnie to ok. 0:50 – 1:00 minuty.

6. Kartingi są dociążane do wagi 90kg by wyrównać szanse. Odważniki mają 6kg i 3 kg. Doważanie będzie do najbliższej wartości 90kg np. waga zawodnika 79kg. Doważenie $2 \times 6\text{kg} = 91\text{ kg}$.
7. Maksymalna waga do jazdy kartingiem to 115 kg.
8. Zawodnicy przejdą odpowiednie szkolenie przed wyścigiem.
9. Najlepszy zawodnik z każdej drużyny wystartuje w finale na 20 okrążeń.
10. Należy wziąć dodatkowy strój i obuwie na przebranie w razie deszczów.

2. BOWLING

1. Gramy zgodnie z zasadami, które obowiązują w Bowlingu.
2. Każdy z 10 zawodnik rozegra pełną partię, czyli 10 kolejek.
3. Zawodnik nie może sam obsługiwać pulpitu kręgielni.
4. Zawodnik może wypożyczyć buty lub grać we własnym obuwiu spełniającym regulamin kręgielni.
5. Celem gry jest uzyskanie jak najlepszego wyniku.

3. MINIGOLF

1. Każdy zawodnik otrzyma sprzęt do gry w minigolfa.
2. Zawodnik zobowiązany jest po zakończeniu rozgrywki do zwrócenia sprzętu w celu umożliwienia jak najszybszego rozpoczęcia rozgrywki pozostałym graczom.
3. Każdy z 10 zawodników rozegra dwie rundy (dwa przejścia) przez 5 stanowiskowy plac do minigolfa.
4. Celem gry jest wbicie piłeczki do dołka jak najmniejszą liczbą uderzeń.
5. Zawodnik na każdym stanowisku za każde uderzenie otrzymuje 1 pkt.
6. Maksymalna ilość uderzeń zawodnika na jednym stanowisku to 6.
7. W przypadku nie trafienia do dołka za 6 uderzeniem, zawodnik przechodzi na następne stanowisko i otrzymuje +3 pkt, czyli w sumie 9 pkt.
8. Za każdą próbę oszustwa, kopania piłki nogą, przemieszczania ją ręką itp. Zawodnik będzie karany +3 pkt karnymi, a w niektórych przypadkach usuwany z pola rozgrywek otrzymując za każdy tor 9 pkt.
9. W przypadku zbyt silnego uderzenia i opuszczenia przez piłkę toru, zawodnik wznawia grę z poprzedniego miejsca.

4. STREET SOCCER

1. Celem gry jest wygranie turnieju.
2. Rywalizacja odbywa się na specjalnie przygotowanym boisku z bandami.
3. Obowiązuje obuwie o płaskiej podeszwie, np. „halówki”, adidas itp.
4. Mecze rozgrywane są 2 x 5 minut.
5. Drużyny rywalizują w dwóch grupach A i B. Po zajęciu w grupie np. 3 miejsca, rywalizujemy z 3 miejscem z drugiej grupy.
6. Gramy na uproszczonych zasadach Street Soccer.

REGULAMIN Street Soccer

1. Bramki 1.3m x 4m, bandy wysokie na 1.1m.
2. Mecz 2 x 5
3. 3 graczy atakuje, 2 broni. Zawodnik drużyny broniącej się, czeka na połówce przeciwnika.
4. Bramkarz może poruszać się tylko w swoim polu karnym.
5. Bramkarz nie może zdobyć bramki, nawet po podaniu od zawodnika
6. Bramkarz nie może łąpać piłki od swojego zawodnika. Nawet gdy poda głową
7. Nie można nadepnąć i wejść w pole bramkowe bramkarza
8. Po голу grę wznawiamy od bramki
9. Grę rozpoczyna sędzia rzucając piłkę w stronę jednej z drużyn
10. Rzuty z autu wykonywane ręką – kulanie
11. Bramkarz wprowadza piłkę do gry w ciągu 4 sekund
12. Do bramkarza można podać piłkę 2 razy. Po trzecim razie
13. Wszystkie rzuty wolne są pośrednie
14. **Rzut karny** sędzia dyktuje w wypadku:
 - a. złamania przez bramkarza jakiegokolwiek z zasad gry:
 - b. przekroczenia granicy własnego pola karnego przez obrońcę
 - c. gry faul w bezpośrednim otoczeniu pola karnego
 - d. rzutem karnym karana jest gra niebezpieczna lub tzw. faule taktyczne uniemożliwiające wykorzystanie przez przeciwnika sytuacji tzw. stuprocentowych.
 - e. świadomego zagrania ręką przez obrońcę w pobliżu własnego pola karnego, w szczególności powodującego zablokowanie strzału na bramkę
 - f. gry na czas – przetrzymywanie piłki przez bramkarza ponad 4 sek., trzecie podanie do bramkarza bez akcji.
15. Jeżeli sędzia orzeknie wykonanie rzutu karnego, wtedy wyznaczony zawodnik drużyny, która rzut otrzymała **wykonuje go zgodnie z następującymi regułami:**
 - a. zawodnik wykonujący rzut karny ustawia się z piłką na połowie swojej drużyny mniej więcej na przeciwko bramki przeciwnika,
 - b. bramkarz broniący rzut karny ustawia się w dowolnym miejscu własnego pola karnego,
 - c. gdy sędzia da sygnał do wykonania rzutu karnego, zawodnik wykonujący może: oddać strzał bezpośrednio na bramkę przeciwnika lub podprowadzić piłkę w pobliże pola karnego przeciwnika i oddać strzał na bramkę przeciwnika w dowolnie wybranym przez siebie momencie.

Uwaga: jeżeli piłka w jakimkolwiek momencie wykonywania rzutu karnego zatrzyma się lub cofnie następuje zakończenie wykonywania rzutu karnego, a piłkę do gry wprowadza bramkarz broniący rzut karny.

 - d. Nie ma dobitek. Po obronie. Bramkarz wznawia grę.