

**IV Olimpiada TZMO SA 2014**

**Regulaminy i systemy rozgrywek**

**poszczególnych turniejów**

**Badminton**

**Turniej badminton – SP nr 28**

**Turniej kobiecy** – 9 osób

**Faza grupowa** - 2 grupy – A – 5 osób, B – 4 osoby grające w systemie „każdy z każdym”

**Turniej męski** – 21 osób

**Faza grupowa** - 4 grupy – A,B,D po 5 osób, C – 6 osób - grających w systemie „każdy z każdym”

· Mecz w fazie grupowej to 2 sety do 11 pkt (bez przewag). Mecz może skończyć się

zwycięstwem 2:0 lub remisem 1:1

· Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 2 pkt. za remis, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości

punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami

zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie

**Play-off**

W fazie play-off mecz toczy się do 2 wygranych setów do 11 pkt (bez przewag)

**Ćwierćfinały -** 2 najlepsze osoby z każdej grupy awansują do ćwierćfinałów.

1. Zwycięzca grupy A z drugim z grupy D tj. A1 – D2

2. B1 – C2 3. C1 – B2 4. D1 – A2

**Półfinały**

Zwycięzca ćwierćfinału 1 – Zwycięzca ćwierćfinału 2

Zwycięzca ćwierćfinału 3 – Zwycięzca ćwierćfinału 4

· Zwycięzcy półfinałów grają w Wielkim Finale, przegrani grają o 3 miejsce

Wymiary boiska: 4,5x12m.

Mecze rozgrywane będą lotkami dostarczonymi przez organizatora. Dla chętnych organizator zapewnia rakietki do gry. Istnieje również możliwość gry własną rakietką.

Zawodnicy serwują naprzemiennie w seriach po dwa serwisy. Serwis należy wykonać

„sposobem dolnym”.

**Biegi**

Turniej kobiet – 7 osób

Turniej mężczyzn – 17 osób

1.Zawody zostaną rozegrane na dystansie 3000 metrów

2. Bieg rozpoczyna się ze startu wspólnego po usłyszeniu gwizdka.

3. Bieg odbywa się na trasie wyznaczonej przez organizatorów

4. O kolejności decydują najlepsze czasy (oddzielna klasyfikacja dla kobiet i mężczyzn)

5. W przypadku, gdy zawodnik wystartuje przed usłyszeniem gwizdka – bieg zostanie powtórzony.

6. Sędzia może zdyskwalifikować zawodnika:

- za utrudnianie biegu innym zawodnikom

- za bieg na skróty, po niewyznaczonej trasie

- gdy 3 razy spowoduje falstart.

**Dart - drużynowy**

Turniej główny do fazy półfinałowej zostanie rozegrany w odmianie „301 open out” na maszynach elektronicznych. Mecze półfinałowe i finałowe turnieju zostaną zaś rozegrane w odmianie „301 master out”.

Każda drużyna składa się z trzech zawodników, gdzie przynajmniej jeden musi być przeciwnej płci.

Każdy z uczestników będzie miał do swojej dyspozycji lotki dostarczone przez organizatora. Istnieje również możliwość gry własnymi lotkami.

**System rozgrywek**

**Faza grupowa –** 13 drużyn **-** 3 grupy: A – 5 drużyn i B i C - 5 drużyn;

Spotkania eliminacyjne odbywają się systemem „każdy z każdym”

· Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną

· Do fazy półfinałowej awansują dwie najlepsze drużyny z każdej grupy oraz zwycięzca turnieju barażowego

· Turniej barażowy o wejście do półfinału - wezmą w nim udział drużyny zajmujące drugie miejsca w każdej grupie – w systemie każdy z każdym.

· O kolejności w grupie jak i w turnieju barażowym decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy grami wygranymi i straconymi, większa ilość gier wygranych, losowanie

**Play-off**

· Pary półfinałowe (na krzyż):

Zwycięzca Gr.A ze zwycięzcą turnieju barażowego

Zwycięzca Gr.B ze zwycięzką drużyną Gr.C

· Finał – zwycięzcy par półfinałowych

· Mecz o 3 miejsce – przegrani par półfinałowych

1.Zasady dotyczące przeprowadzenia gry i rozstrzygnięcia meczu:

* 1. Mecz – to trzy gry. Jedna gra toczy się między parą zawodników z dwóch przeciwnych drużyn.

1.2 Jedna osoba z drużyny rzucając jeden raz do tarczy gra o to kto jest gospodarzem danego meczu (czyli rozpoczynającym mecz w każdej parze) – gospodarzem zostaje ten kto rzuci bliżej środka.

1.3 Kapitanowie drużyn biorących udział w danym meczu - wypisują kolejno na kartce swoich 3 zawodników i kartkę oddają prowadzącemu – w ten sposób tworzone są pary zawodników z dwóch przeciwnych drużyn grające przeciwko sobie w danym meczu.

1.4 Zawody toczą się równolegle na trzech tarczach.

1.5 Zwycięża drużyna, która zwycięży w grach 2:1 lub 3:0.

1.6 Gra jednej pary zawodników toczy się do dwóch wygranych legów (1 leg = 1 gra).

1.7 Każdy gracz ma do dyspozycji trzy rzuty na rundę. Rzuty należy oddawać z poza linii

oddalonej od tablicy o 2,37m.

1.8 Grę (lega) rozpoczyna się z wynikiem 301.

1.9 Lega wygrywa zawodnik, który jako pierwszy osiągnie wynik dokładnie "0" poprzez

rzucanie 3 lotkami i odejmowanie osiągniętej sumy od aktualnego wyniku. Jeżeli zawodnik trafi w pole, które da wynik ujemny, kończy się jego kolejka i przywracany jest wynik do stanu z przed tej kolejki. W wersji „master out”, która będzie obowiązywała od fazy półfinałowej, ostatni rzut musi trafić bezpośrednio w podwójne lub potrójne pole i musi jednocześnie zredukować wynik gracza do zera.

1.5 W sytuacji, gdy w trakcie 15 rund żadnemu z zawodników nie uda się osiągnąć 0 i obaj zawodnicy mają mniej niż 50 pkt, decyduje rzut do środka tarczy. W innym przypadku, lega wygrywa osoba mająca mniej punktów.

2. Zasady zdobywania punktów.

2.1 Każdy rzut jest punktowany zgodnie z numeracją pola w jakie trafi lotka. Od tej zasady są następujące wyjątki:

a. trafienie w wąską zewnętrzną część pola(double ring), jest punktowane zgodnie z numeracją pola pomnożoną przez 2,

b. trafienie w wąską, wewnętrzną część pola (triple ring), znajdującą się w połowie odległości między zewnętrznym drutem i środkowym kołem jest punktowana zgodnie z numeracją pola pomnożoną przez 3.

2.2 Środek tablicy jest podzielony na:

* zewnętrzny pierścień (tzw. „bull”) którego trafienie daje 25 punktów,
* środkowe, ściśle centralne koło (nazywane "bull’s eye), którego trafienie daje 50 punktów.

2.3 Trafienie poza zewnętrzny drut daje 0 punktów.

**Ergometr wioślarski**

Zawody odbędą się na ergometrach wioślarskich Concept II losowanych przez zawodników

przed startem.

**Turniej kobiet indywidualny** – 6 osób – startujących według harmonogramu

· dystans 500 m

· 3 osoby z najlepszymi czasami awansuje do finału na dystansie 250 m

**Turniej męski indywidualny** - 8 osób – startujących według harmonogramu

· dystans 1000 m

· 3 osoby z najlepszymi czasami awansuje odpowiednio do finału na dystansie 500 m

1. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który uzyska najlepszy czas w finale zmierzony przez ergometr.

2. W przypadku jednakowych czasów odbywa się dogrywka na dystansie 200 metrów

mężczyźni i 100 metrów kobiety.

3. W przypadku awarii jednego z ergometrów w ciągu 20 sekund od startu wyścig

zatrzymuje się, a następnie rozpoczyna się od nowa.

4. Awaria techniczna ergometru w dalszej części dystansu upoważnia zawodnika do

podjęcia samodzielnej próby pokonania dystansu nie później niż przed upływem 30

minut od zaplanowanej godziny startu.

5. Wybór przesłony powietrza oraz przekładni (obciążenia-przełożenia) jest dowolny.

Ustawienie ich może być dokonane przez zawodnika przed startem do wyścigu.

**Koszykówka uliczna (streetball)**

**Turniej drużyn kobiecych** – jedna grupa - 3 drużyny grające w systemie „każdy z każdym”.

**Turniej drużyn męskich** – jedna grupa - 5 drużyn grających w systemie „każdy z każdym”.

Drużyny, które zajmą trzecie i czwarte miejsce w grupie zagrają o miejsce 3 w turnieju, natomiast drużyny z pierwszego i drugiego miejsca w grupie zagrają o miejsce 1 w turnieju.

· Mecz toczy się do zdobycia 15 punktów lub trwa 10 minut.

Gdy gra skończy się po 10 minutach, wygrywa zespół, który ma więcej punktów.

W przypadku remisu – obowiązuje zasada „złotego kosza” – kto rzuci wygrywa, przy

max. doliczonym czasie 3 minut. W przypadku nierozstrzygnięcia wyniku następuje

seria rzutów wolnych, po jednym, aż do wyłonienia zwycięzcy.

· Wszystkie rzuty z wewnątrz półkola ograniczonego linią 6,25m liczą się jako 1 punkt.

Rzuty zza linii 6,25m liczą się jako 2 punkty.

· Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie.

Wymiary boiska: 10m x 15m.

Boisko typu Orlik.

1. Zasady dotyczące zespołów:

1. 1. Drużyna składa się z 3 zawodników plus 1 rezerwowy.

1.2. Mecz musi rozpocząć 3 zawodników, ale skończyć może 2.

2. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry:

2.1. Podrzucanie monety określa, która drużyna rozpocznie grę.

2.2. Piłka musi być wycofana za linię 6,25m po każdej zmianie posiadania wynikającej z gry np. po przechwyceniu piłki lub w zbiórce w obronie. Zaniechanie tego oznacza automatycznie stratę piłki.

2.3. Po faulu oraz błędach takich jak „kroki”, aut oraz po wszystkich innych wykroczeniach powodujących zmianę posiadania – piłka wprowadzana jest do gry zza linii końcowej.

2.4. Nie ma rzutów sędziowskich. W sytuacji, gdy dojdzie do wspólnego trzymania, piłkę

przyznaje się drużynie w obronie.

2.5. Zmiany zawodników są lotne i możliwe tylko wtedy, kiedy piłka nie jest w grze. Każdej drużynie przysługuje nieograniczona liczba zmian.

2.6. Za każdy 5 i następny faul drużyny - zawodnik faulowany oddaje jeden rzut osobisty

punktowany za 1 pkt.

2.7. Za faul niesportowy zawodnika lub faul techniczny karą jest jeden rzut osobisty i

posiadanie piłki dla drużyny przeciwnej.

**Piłka nożna**

Jedna grupa - 5 drużyn grających w systemie „każdy z każdym”.

Drużyny, które zajmą trzecie i czwarte miejsce w grupie zagrają o miejsce 3 w turnieju, natomiast drużyny z pierwszego i drugiego miejsca w grupie zagrają o miejsce 1 w turnieju.

· Mecz trwa 2x10 minut bez przerw, ze zmianą stron boiska.

· Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za remis, 0 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości

punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy bramkami strzelonymi i straconymi, większa ilość bramek strzelonych, losowanie

· W meczach o 1 i 3 miejsce, w przypadku braku rozstrzygnięcia w czasie regulaminowym, zarządza się serię 3 rzutów karnych. Jeśli nie przyniesie ona rozstrzygnięcia, zarządza się serię po 1 rzucie karnym aż do wyłonienia zwycięzcy.

· Przed rozpoczęciem każdego meczu sędzia dokonuje losowania poprzez rzucenie monetą.

Zespół, który wygrywa losowanie ma prawo wyboru połowy boiska lub rozpoczęcia gry.

Wymiary boiska: 30m x 62m; Wielkość bramek: 5m x 2m.

Boisko typu Orlik.

1. Zasady dotyczące zespołów:

1.1. Drużyna składa się maksymalnie z 10 zawodników (minimum 6)

1.2. Na boisku w meczu występuje 6 zawodników, w tym bramkarz.

1.3. Obowiązuje obuwie dopuszczone do gry na sztucznej nawierzchni - bez kolców i wkrętów.

1.4 W przypadku używania przez zawodników nieodpowiedniego obuwia organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji poszczególnych zawodników.

1.5. Każdorazowo przed rozpoczęciem meczu sędzia dokona oceny obuwia zawodników i na tej podstawie dopuści do gry.

2. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry:

2.1. Podrzucanie monety określa, która drużyna rozpocznie grę.

2.2. Czas gry wynosi 2x10 minut, bez przerw, ze zmianą stron boiska.

2.3. Obowiązuje gra „bez spalonego”.

2.4. Rzut karny wykonywany jest z odległości 8 metrów od bramki.

2.5. Zmiany zawodników odbywają się w miejscach wyznaczonych i są dowolne (w locie) wg. systemu hokejowego. Podczas zmiany zawodnik może wejść na boisko dopiero wtedy, kiedy jego partner z zespołu opuści plac gry. Zmiany muszą odbywać się przy linii środkowej boiska, nie dalej niż 3 metry od niej.

Bramkarz może zmienić się z każdym zawodnikiem, jednak tylko i wyłącznie podczas przerwy w grze i zawsze za zgodą sędziego.

2.6. Po wybiciu piłki na aut - aut boczny wykonywany jest nogą z miejsca, gdzie piłka opuściła pole gry.

2.7. Kary indywidualne:

- kara upomnienia,

- żółta kartka – zawodnik opuszcza boisko na 2 min,

- druga kartka – zawodnik opuszcza boisko na 5 min,

- czerwona kartka – wykluczenie oraz odsunięcie od następnego meczu,

- w przypadku niesportowego zachowania – dyskwalifikacja.

**Piłkarzyki stołowe**

**19 drużyn**

**Faza grupowa** – grupy A, C, D po 5 drużyn, B – 4 drużyny w systemie „każdy z każdym”.

· Mecz w fazie grupowej to dwie gry. Grę wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 10 bramek.

Mecz może skończyć się zwycięstwem 2:0 lub remisem 1:1

· Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 2 pkt. za remis, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości

punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi   
i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie

**Play-off**

· 2 najlepsze drużyny z każdej grupy awansują do ćwierćfinałów.

· W ćwierćfinałach i półfinale mecz toczy się do 2 wygranych gier. Gra toczy się do czasu gdy jedna z drużyn jako pierwsza zdobędzie 10 bramek.

**Ćwierćfinały**

1. Zwycięzca grupy A z drugim z grupy D tj. A1 – D2

2. B1 – C2 3. C1 – B2 4. D1 – A2

**Półfinały**

Zwycięzca ćwierćfinału 1 – Zwycięzca ćwierćfinału 2

Zwycięzca ćwierćfinału 3 – Zwycięzca ćwierćfinału 4

**Finał**

Zwycięzcy półfinałów grają w finale, przegrani grają o 3 miejsce.

Mecz toczy się do 3 wygranych gier. Gra toczy się do czasu gdy jedna z drużyn jako pierwsza zdobędzie 10 bramek.

1. Drużyna składa się z dwóch zawodników.  
2. Zmiany pomiędzy zawodnikami (napastnik, obrońca) są dozwolone:  
- pomiędzy meczami  
- po każdym golu  
- w czasie przerwy  
3. Drużyna zdobywa gola jeżeli piłka wpadnie do bramki. Jeżeli piłka wpadnie i wypadnie z bramki gol nie zostaje zdobyty.  
4. Obrót piłkarzyka o więcej niż 360 stopni jest zabroniony. Gol zdobyty w ten sposób nie jest uznawany.   
5. Podczas meczu w kwestiach spornych, zawodnicy kierują się zasadą Fair Play, sami wybierają najlepsze rozwiązanie.

**Siatkówka plażowa**

**Turniej drużyn kobiecych** – jedna grupa - 5 drużyn grających w systemie „każdy z każdym”. O zwycięstwie decyduje tabela.

· Mecz w fazie grupowej to 1 set do 15 pkt (bez przewag) – ze zmianą stron po 7 pkt.

· Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości

punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami

zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie.

**Turniej drużyn męskich** – 9 drużyn

**Faza grupowa** – system grupowy – 2 grupy A – 4 drużyny i B – 5 drużyn grających w systemie „każdy z każdym”.

· Mecz w fazie grupowej to 2 sety do 11 pkt (bez przewag). Mecz może skończyć się

zwycięstwem 2:0 lub remisem 1:1

· Punktacja – 3 pkt. za zwycięstwo, 2 pkt. za remis, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości

punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami

zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie.

· Do fazy półfinałowej awansują dwie najlepsze drużyny z każdej grupy.

**Play-off**

· Pary półfinałowe (na krzyż):

Zwycięzca Gr.A z drugą drużyną Gr.B

Zwycięzca Gr.B z drugą drużyną Gr.A

· Finał – zwycięzcy par półfinałowych

· Mecz o 3 miejsce – przegrani par półfinałowych

· W meczach półfinałowych, o 3 miejsce i finałowym mecz toczy się do 2 wygranych setów. Dwa pierwsze sety do 11 pkt (bez przewag), a w przypadku remisu 1:1 trzeci set do 7.

Wymiary boiska:

- prostokąt 16 x 8 m (połowa boiska ma wymiary 8 x 8 m),

- dwie linie boczne i dwie linie końcowe oznaczają boisko i są umieszczone wewnątrz boiska,

- nie ma linii środkowej.

Wysokość siatki - 224 cm.

· Drużyna składa się z 3 zawodników plus 1 rezerwowy.

· Mecz musi rozpocząć 3 zawodników, ale skończyć może 2.

· Podrzucanie monety określa, która drużyna rozpocznie grę.

· Kary indywidualne:

- kara upomnienia,

- żółta kartka – strata 1 punktu,

- czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry,

- w przypadku niesportowego zachowania – dyskwalifikacja.

**Strzelanie z pistoletu pneumatycznego 4,5 mm**

**Turniej kobiet – 13 osób**

**Turniej mężczyzn – 29 osób**

1. Strzelanie odbędzie się z broni dostarczonej przez organizatora.
2. Odległość tarczy wynosi 10 m.
3. Każdy z zawodników ma do dyspozycji 5 strzałów próbnych oraz 10 strzałów ocenianych.

Komisja sędziowska ustala wyniki z oddanych 10 strzałów ocenianych. Trafienie w

linię uznaję się jako trafienie w pole o wyższej numeracji. W przypadku równej ilości zdobytych punktów, o zajętym miejscu decyduje ilość przestrzelin o większej wartości punktowej.

Zasady obliczania punktów oraz klasyfikacji zgodnie z przepisami PZSS.

1. Łączny czas konkurencji wynosi 15 minut.
2. Przydział stanowisk strzeleckich następuje poprzez losowanie.

**Tenis stołowy**

**Turniej kobiet - gra pojedyncza – 1 grupa – 6 osób**

System rozgrywek w grupie - „każdy z każdym”.

· Mecz toczy się do 2 wygranych setów do 11.

· Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości punktów

decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi i straconymi,

większa ilość setów zdobytych, losowanie

· Osoby, które zajmą trzecie i czwarte miejsce w grupie zagrają o miejsce 3 w turnieju, natomiast osoby z pierwszego i drugiego miejsca w grupie zagrają o miejsce 1 w turnieju.

**Turniej męski - gra pojedyncza – 19 osób**

**Faza grupowa** – grupy A - 4 osoby, B, C, D – 5 osób - w systemie „każdy z każdym”.

· Mecz toczy się do 2 wygranych setów do 11.

· Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości

punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi   
i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie

**Play-off**

· 2 najlepsze osoby z każdej grupy awansują do ćwierćfinałów.

· W fazie play-off mecz toczy się do 3 wygranych setów do 11.

**Ćwierćfinały**

1. Zwycięzca grupy A z drugim z grupy D tj. A1 – D2

2. B1 – C2 3. C1 – B2 4. D1 – A2

**Półfinały**

Zwycięzca ćwierćfinału 1 – Zwycięzca ćwierćfinału 2

Zwycięzca ćwierćfinału 3 – Zwycięzca ćwierćfinału 4

**Finał**

Zwycięzcy półfinałów grają w finale, przegrani grają o 3 miejsce.

**Turniej męski - gra podwójna - 4 deble**

Jednagrupa w systemie „ każdy z każdym”.

· Mecz toczy się do 2 wygranych setów do 11 punktów.

· Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości

punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy małymi punktami

zdobytymi i straconymi, większa ilość małych punktów zdobytych, losowanie

- Rzut monetą decyduje, który z zawodników lub drużyn rozpocznie grę.

- Każdy z graczy serwuje po dwa razy na przemian, a od momentu gdy stan gry wyniesie 10:10; po razie, aż do uzyskania przez jednego z zawodników 2-punktowej przewagi.

**Tenis ziemny – gra pojedyncza**

**Turniej męski – 12 osób -** 4 grupy – A, B, C, D po 3 osoby, grające w systemie „każdy z każdym”.

· Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości

punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi

i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie

**Play-off**

· 2 najlepsze osoby z każdej grupy awansują do ćwierćfinałów.

**Ćwierćfinały**

1. Zwycięzca grupy A z drugim z grupy D tj. A1 – D2

2. B1 – C2 3. C1 – B2 4. D1 – A2

**Półfinały**

Zwycięzca ćwierćfinału 1 – Zwycięzca ćwierćfinału 2

Zwycięzca ćwierćfinału 3 – Zwycięzca ćwierćfinału 4

**Finał**

Zwycięzcy półfinałów grają w finale, przegrani grają o 3 miejsce.

1. Zasady dotyczące przeprowadzenia gry i rozstrzygnięcia meczu.

1.1 Każdy zawodnik musi posiadać swój własny sprzęt sportowy w postaci rakiety do tenisa ziemnego. Organizator zapewnia piłki tenisowe.

1.2 Mecze rozgrywane będą do 2 wygranych setów (przy stanie 6:6 tie-break do 7 punktów z zachowaniem 2 punktowej przewagi).

1.3 Mecze będą rozpoczynane od stanu 2:2 w każdym secie, a przy stanie 1:1 w setach -

supertiebreak do 10 pkt z zachowaniem 2 punktowej przewagi.

**Tenis ziemny – gra podwójna**

**Turniej męski – dwie grupy – A i B po 3 drużyny** grające w systemie „każdy z każdym”.

· Punktacja – 2 pkt. za zwycięstwo, 1 pkt. za przegraną.

· O kolejności w grupie decyduje – ilość zdobytych punktów, w przypadku równej ilości

punktów decydują: wynik bezpośredniego meczu, różnica pomiędzy setami zdobytymi

i straconymi, większa ilość setów zdobytych, losowanie

**Play-off**

· 2 najlepsze drużyny z każdej grupy awansują do półfinałów

A1 – B2, A2- B1

**Finał**

Zwycięzcy półfinałów grają w finale, przegrani grają o 3 miejsce.

1.1 Mecz to jeden set (przy stanie 6:6 super tie-break do 10 punktów z zachowaniem 2 punktowej przewagi).

1.2 Mecze będą rozpoczynane od stanu 2:2

1.3 W półfinałach, finale i meczu o 3 miejsce Mecze rozgrywane będą do 2 wygranych setów (przy stanie 6:6 tie-break do 7 punktów z zachowaniem 2 punktowej przewagi) - od stanu 2:2 w każdym secie, a przy stanie 1:1 w setach - supertiebreak do 10 pkt z zachowaniem 2 punktowej przewagi.