

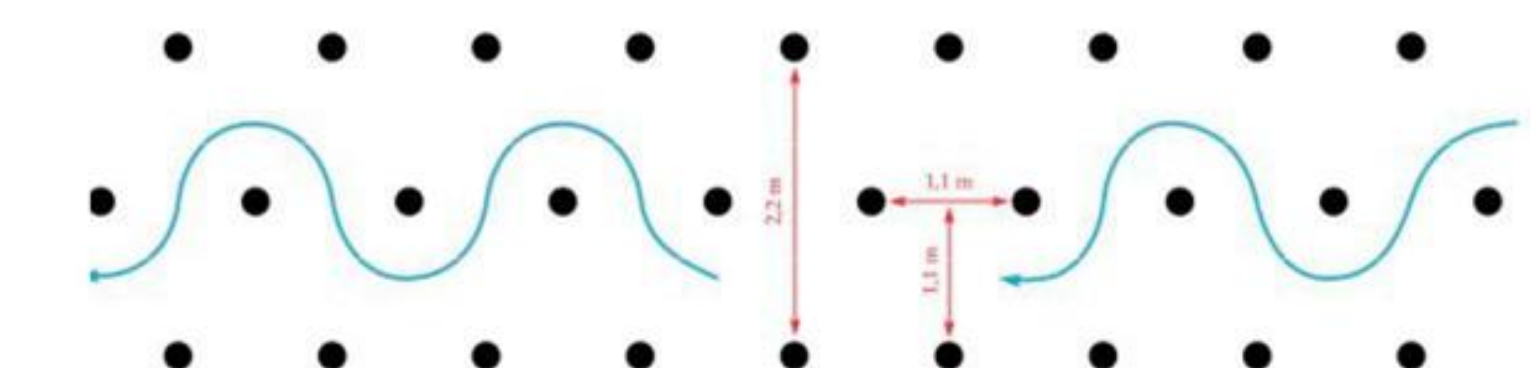
# START



Uczestnik przygotowany do startu musi ustawić oponę przedniego koła przed linią startu.

Po komendzie START może przekroczyć linię wyznaczaną przez 2 słupki.

# SLALOM



Konkurencja polega na przejechaniu pomiędzy każdym z 10 słupków ustawionych w szeregu bez najechania, przewrócenia, ominięcia słupków.

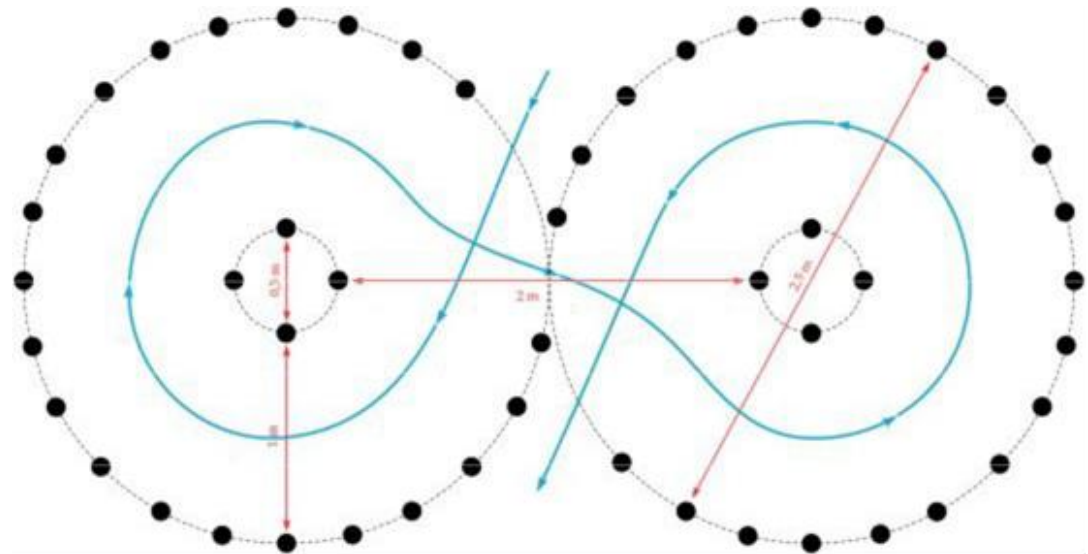
## Punktacja:

- 1) za przewrócenie słupka – strata 1 punktu,
- 2) za ominięcie słupka – strata 1 punktu,
- 3) za każdą podpórkę nogą – strata 1 punktu,
- 4) za wyjechanie poza slalom – strata 1 punktu,
- 5) maksymalnie można stracić **5 punktów**.

# ÓSEMKA

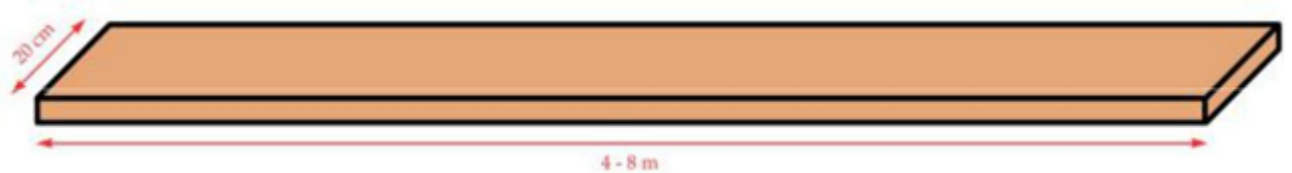
Konkurencja polega na przejechaniu rowerem toru, oznaczonego przez wewnętrzne i zewnętrzne okręgi, bez przewrócenia słupków (lub najechania na linię).

Punktacja:



- 1) za przewrócenie słupka (najechnięcie na linię) – strata 1 punktu,
- 2) za każdą podpórkę nogą – strata 1 punktu,
- 3) za wyjechanie poza ósemkę obydwoma kołami – strata 1 punktu,
- 4) maksymalnie można stracić 5 punktów.

# Jazda na wprost



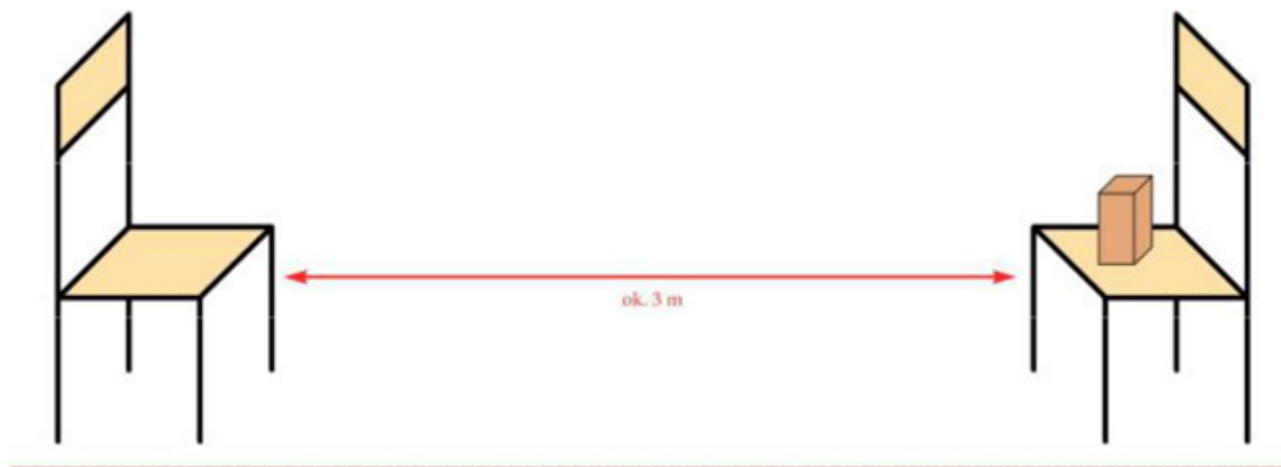
**Konkurencja polega na wjechaniu na deskę i przejechaniu wzdłuż całej jej długości.**

**Pokonanie przeszkody liczy się od momentu wjazdu pierwszego koła do opuszczenia przeszkody przez tylne koło.**

- 1) za zjechanie z deski jednym kołem – strata 1 punktu,
- 2) za zjechanie z deski dwoma kołami – strata 2 punktów,
- 3) maksymalnie można stracić 2 punkty.

**Punktacja:**

# Przenoszenie przedmiotu

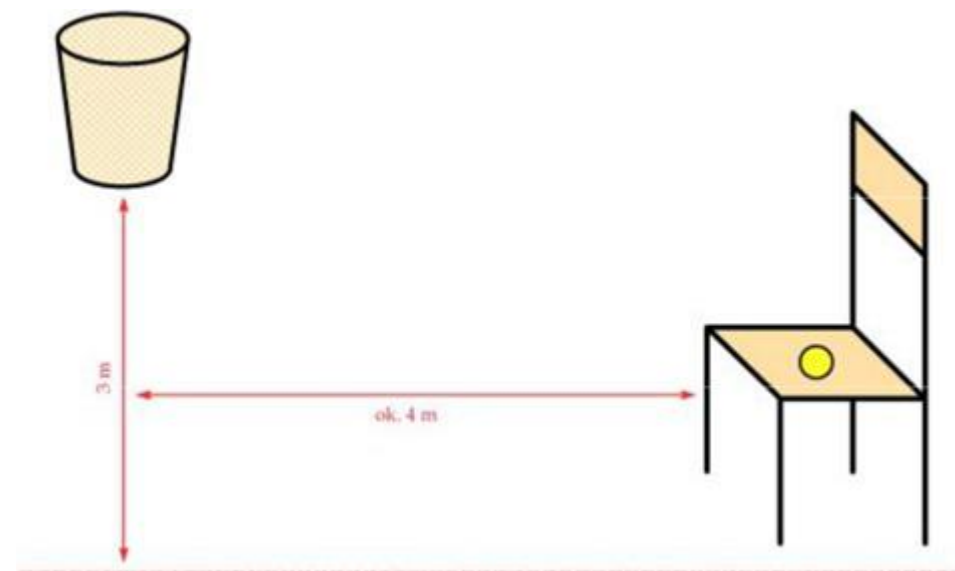


Konkurencja polega na przewiezieniu przedmiotu z jednego krzesła i umieszczeniu go na drugim krześle.

Punktacja:

- 1) upuszczenie słupek w trakcie przenoszenia – strata 1 punktu,
- 2) przewrócenie słupek w trakcie ustawiania na drugim krześle – strata 1 punktu,
- 3) podpórka nogą podczas chwytania bądź stawiania słupek – strata 1 punktu,
- 4) maksymalnie można stracić 2 punkty.

# Rzut piłką do celu

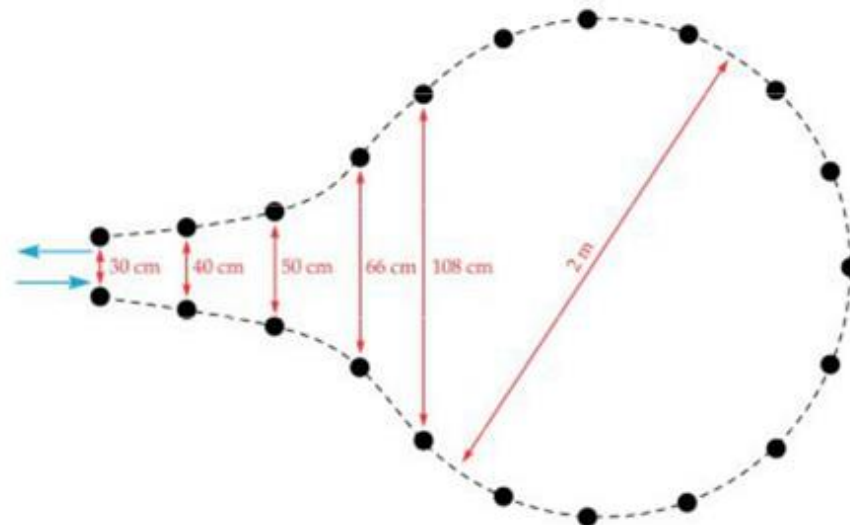


Konkurencja polega na podniesieniu przedmiotu z krzesła i umieszczeniu go w koszu.

Punktacja:

- 1) upuszczenie piłki – strata 1 punktu,
- 2) nietrafienie piłką do kosza – strata 1 punktu,
- 3) każda podpórka nogą podczas wykonywania zadania – strata 1 punktu,
- 4) maksymalnie można stracić 3 punkty.

# Łezka



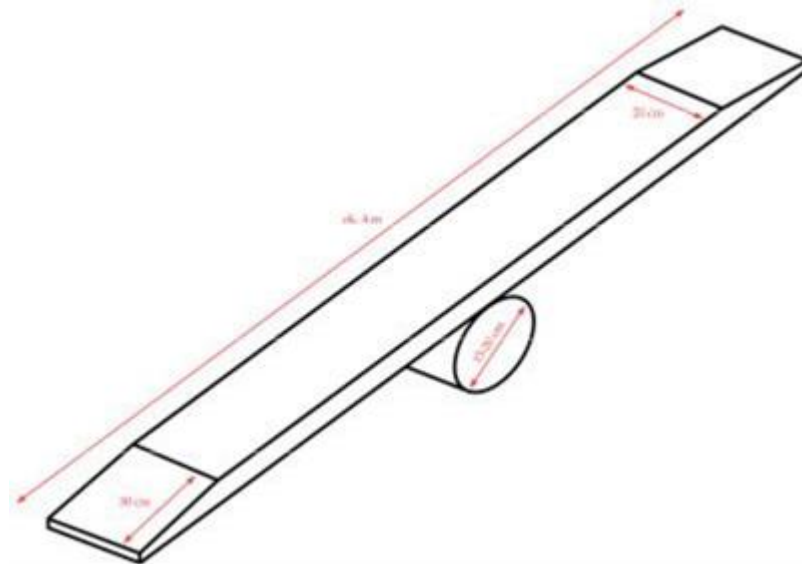
Konkurencja polega na wjechaniu pomiędzy ustawione słupki (lub namalowaną linię) i wykonanie nawrotu bez zatrzymywania i podpórki.

Konkurencja rozpoczyna się w momencie wjechania przednim kołem pomiędzy pierwsze słupki, a kończy się po wyjechaniu kołem tylnym.

## Punktacja:

- 1) za przewrócenie słupka (najechanie na linię) – strata 1 punktu,
- 2) za każdą podpórkę nogą – strata 1 punktu,
- 3) za wyjechanie poza łezkę obydwojma kołami – strata 1 punktu,
- 4) maksymalnie można stracić 4 punkty.

# Równoważnia



Konkurencja polega na wjechaniu na równoważnię i przejechaniu wzdłuż całej jej długości.

Pokonanie przeszkody liczy się od momentu wjazdu pierwszego koła do opuszczenia przeszkody przez tylne koło.

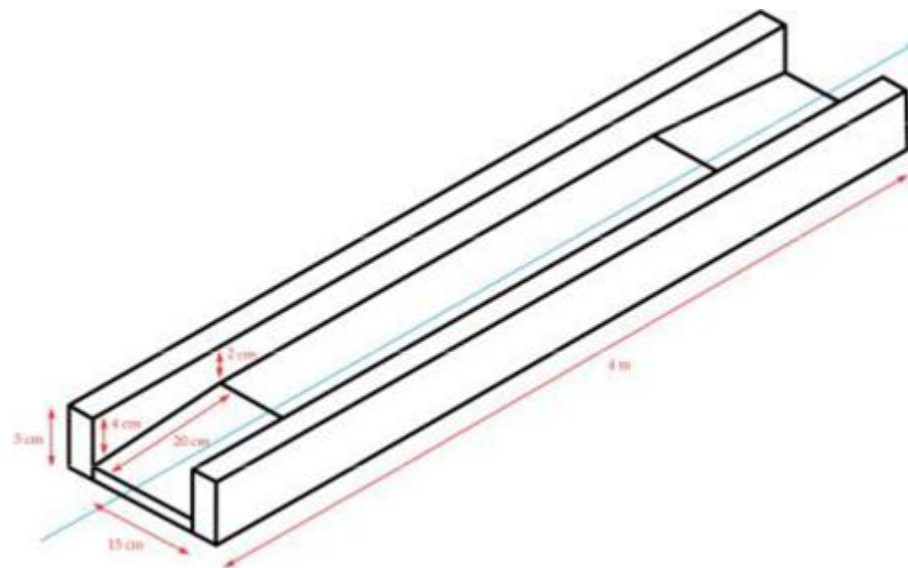
Punktacja:

- 1) za zjechanie z równoważni jednym kołem – strata 1 punktu,
- 2) za zjechanie z równoważni dwoma kołami – strata 2 punktów,
- 3) maksymalnie można stracić 2 punkty.



# Rynna

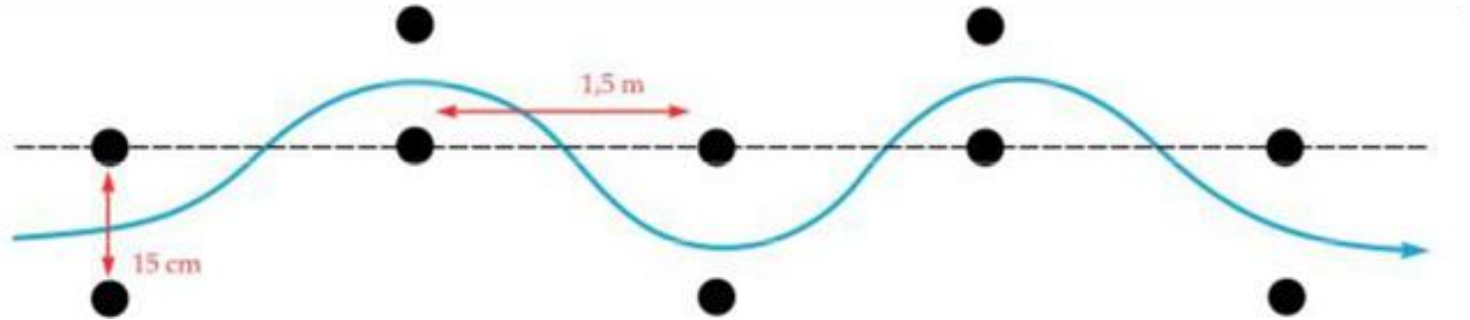
Konkurencja polega na przejechaniu przez rynnę wzdłuż całej jej długości. Pokonanie przeszkody liczy się od momentu wjazdu pierwszego koła do opuszczenia przeszkody przez tylne koło.



Punktacja:

- 1) za wyjechanie z rynny jednym kołem – strata 1 punktu,
- 2) za wyjechanie z rynny dwoma kołami – strata 2 punktów,
- 3) maksymalnie można stracić 2 punkty.

# Żmijka



**Konkurencja polega na przejechaniu rowerem przez 5 bramek wyznaczonych przez słupki, bez ich potrącania i omijania.**

Punktacja:

- 1) za przewrócenie każdego słupka – strata 1 punktu,
- 2) za każdą podpórkę nogą – strata 1 punktu,
- 3) za ominięcie każdej bramki – strata 1 punktu,
- 4) maksymalnie można stracić 3 punkty.

# Meta



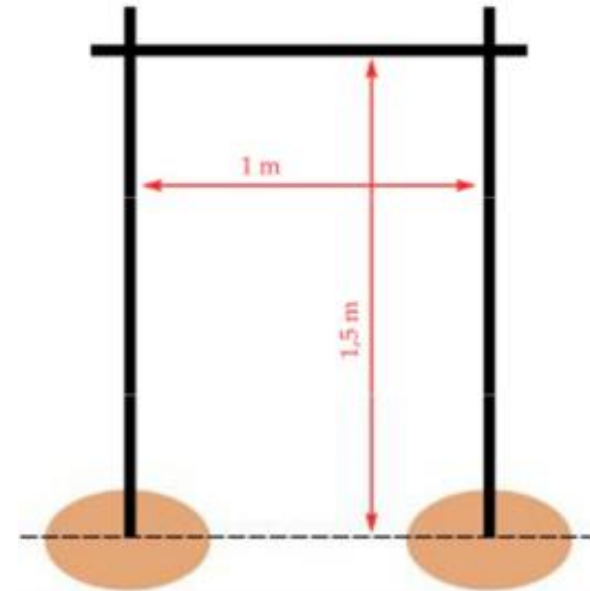
W celu ukończenia przejazdu po torze uczestnik musi tylnym kołem przejechać linię wyznaczoną przez oba słupki.

**Punktacja:**

- 1) za przewrócenie słupka – strata 1 punktu,
- 2) za nie wjechanie pomiędzy słupki – strata 1 punktu,
- 3) maksymalnie można uzyskać stracić 1 punkt.

# Garaż

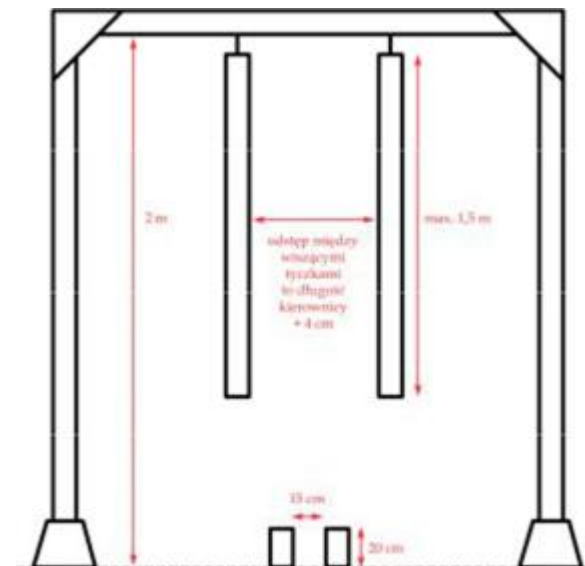
Konkurencja polega na przejechaniu przez bramkę bez strącenia poziomej tyczki oraz potrącenia tyczek stojących.



**Punktacja:**

- 1) strącenie tyczki – strata 1 punktu,
- 2) strącenie tyczki, przewrócenie tyczki lub tyczek na stojakach – strata 2 punktów,
- 3) maksymalnie można stracić 2 punkty.

# Bramka



Konkurencja polega na przejechaniu przez bramkę w ten sposób, aby koło roweru przeszło pomiędzy słupkami stojącymi na ziemi, a rowerzysta zmieścił się pomiędzy wiszącymi tyczkami, bez ich poruszenia.

Punktacja:

- 1) poruszenie kołem słupka stojącego na ziemi – strata 1 punktu
- 2) ominięcie słupków stojących na ziemi – strata 1 punktu
- 3) poruszenie jednej wiszącej tyczki – strata 1 punktu, obu – strata 2 punktów
- 4) maksymalnie można stracić 3 punkty.

# REGULAMIN

## KOLARSKI TOR PRZESZKÓD

27.04.2019r. godz.13:15-14:45

1. KOLARSKI TOR PRZESZKÓD (KTP) organizuje Odrzańskie Konsorcjum.
2. Do **KTP** może zostać zgłoszony każdy uczestnik z **rocznika 2004 i młodsi**.
3. Celem **KTP** jest: propagowanie aktywności fizycznej u dzieci i młodzieży, nauka rywalizacji oraz pokonywanie własnych słabości.
4. Warunkiem uczestnictwa w **KTP** jest dokonanie zapisu Uczestnika przez swojego przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego.
5. Uczestnicy będą zgłaszani do udziału w **KTP** w podanych grupach wiekowych, bez podziału na płeć:
  - Roczniaki 2013 i młodsi;
  - Roczniaki 2012-2010;
  - Roczniaki 2009-2007;
  - Roczniaki 2006-2004.
6. Organizator nie odpowiada za nieprawidłowe dane zgłoszone przez uczestników, a zgłoszone dane są wykorzystywane tylko w czasie trwania **KTP**.
7. Sędziowie powołani przez Organizatora mają za zadanie bacznie obserwować przebieg rywalizacji **KTP** i sprawiedliwie wyłonić zwycięzców.
8. W każdej kategorii wiekowej przyznawana jest nagroda dla Zwycięzcy, który zdobędzie największą ilość punktów.
9. Biorąc udział w **KTP** uczestnik akceptuje jego regulamin.
10. Wszelkie spory oraz zdarzenia nieprzewidziane niniejszym Regulaminem rozstrzyga Organizator lub Sędziowie.

## ZASADY

2. Na start każdy z zawodników otrzymuje **100 punktów**.
3. Za każde zadanie można stracić określoną ilość punktów wskazaną przy każdej przeszkodzie.
4. Podczas przejazdu nie ma możliwości zdobycia dodatkowych punktów.
5. Zadaniem uczestnika jest przejechanie całego toru przeszkód zachowując jak największą ilość punktów.
6. W sytuacji, gdy zawodnicy uzyskają taką samą ilość punktów, będzie rozegrana dogrywka.
7. Zwycięża uczestnik, który po przejechaniu linii META będzie miał najwięcej punktów w danej kategorii wiekowej.