

REGULAMINY SZCZEGÓŁOWE IMPREZ SPORTOWYCH IGRZYSKA DZIECI

I. Festiwal sztafet:

1. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza w maksymalnie 8 - osobowych zespołach.
2. Reprezentacje startują w dwóch sztafetach: 4x100m (start z bloków startowych) i sztafeta szwedzka (400m + 300 m + 200 m + 100 m; start wysoki). Każdy zawodnik (za wyjątkiem biegnącego na 400m) może wystartować w dwóch sztafetach.
3. Biegi rozegrane zostaną w seriach, na czas, oddzielnie dla dziewcząt, oddzielnie dla chłopców. Zespół, którego zawodnik popełni drugi fałstart zostaje zdyskwalifikowany w danym biegu.
4. O klasyfikacji końcowej szkół decyduje suma punktów uzyskanych w dwóch biegach: za 1 miejsce szkoła otrzymuje 17 punktów, za 2 – 15, za 3 – 14 itd., miejsca 16+ otrzymują po 1 pkt. W przypadku równej ilości punktów o miejscu szkoły decyduje suma czasów uzyskanych w dwóch biegach. Szkoły, które uzyskają wynik tylko w jednym biegu, klasyfikowane będą w drugiej kolejności.

II. Drużynowe biegi przełajowe:

1. Startuje młodzież urodzona w roku 2013, 2014, 2015 i młodsza – obowiązują podane roczniki.
2. Biegi rozgrywane będą oddzielnie dla każdego rocznika: 2015 – 600m, 2014 – 700m, 2013 – 800m.
3. Szkoła może zgłosić maksymalnie 4 zawodników w każdym roczniku. Zawodnicy ustawiają się na starcie w rzędach drużynami (jako pierwszy wytypowany najlepszy zawodnik pozostali za nim).
4. Punktacja w każdym biegu: I miejsce – 75pkt., II – 69, III – 64, IV – 60, V – 57, VI – 55, itd. w odstępie 1 pkt. Suma punktów z trzech dystansów decyduje o lokacie szkoły, przy równej ilości punktów o miejscu 1-6 decyduje lepsze miejsce indywidualnie.
5. Do finału wojewódzkiego awansuje pierwszych 15 zawodników i zawodniczek z każdego biegu z półfinałów. Do Finału Ogólnopolskiego drużyny kwalifikują się zgodnie z Regulaminem Ogólnopolskim.

III. Sztafetowe biegi przełajowe:

1. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza w sztafetach – 6 x 800 m.
2. Do finału wojewódzkiego awansuje po 5 pierwszych sztafet dziewcząt i chłopców z półfinałów.

IV. Czwórbój lekkoatletyczny:

1. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza.
2. Do finału wojewódzkiego awansują najlepsze zespoły dziewcząt i chłopców z każdej z grup półfinałowych oraz po cztery zespoły z najlepszymi wynikami z pozostałych.
3. Program zawodów: 60 m, 600 m dziewczęta i 1000 m chłopcy, w dal ze strefy lub wzwyż (cały zespół), piłka palantowa (do 150 g).

4. Startują 6-cio osobowe zespoły, do punktacji drużynowej wliczane są wyniki końcowe 5 najlepszych zawodników. Uzyskane wyniki przeliczane są wg tabel czwórbojowych dostępnych na internetowej stronie PW SZS. O lokacie zespołu przy równej liczbie punktów decyduje wyższe miejsce indywidualnie. Przy jednakowej liczbie punktów zdobytych indywidualnie o miejscu zawodnika decyduje lepszy wynik na 60m.
5. Sposób przeprowadzenia: kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna z tym, że bieg długi musi być rozgrywany jako konkurencja ostatnia.
 - **60 m:** serie na czas, zawodnik zostaje wyeliminowany po trzecim falstarcie,
 - **w dal:** końcem strefy powinna być belka z plasteliną, każdy zawodnik ma prawo do trzech prób. Jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy,
 - **wzwyż:** pierwszą wysokość podają zawodnicy; obowiązują następujące wysokości: dziewcząt, do 140 co 5 cm, powyżej co 3 cm; chłopcy do 160 co 5 cm, powyżej co 3 cm,
 - **piłka palantowa:** każdy zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego, a następnie trzy rzuty w konkursie. Odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia się z dokładnością do 0,5 m, pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika,
 - **600 m i 1000 m:** serie na czas.
6. Zespoły, które nie awansowały do finału wojewódzkiego sklasyfikowane będą na miejscach dalszych na podstawie punktów uzyskanych w półfinałach.

V. Trójbój lekkoatletyczny:

1. Startuje młodzież urodzona w roku 2015 i młodsza.
2. Program zawodów: 60 m, , skok w dal ze strefy, piłka palantowa (do 80 g).
3. Startują 5-cio osobowe zespoły, do punktacji drużynowej wliczane są wyniki końcowe 4 najlepszych zawodników. Uzyskane wyniki przeliczane są wg tabel trójbójowych dostępnych na internetowej stronie PW SZS. O lokacie zespołu przy równej liczbie punktów decyduje wyższe miejsce indywidualnie. Przy jednakowej liczbie punktów zdobytych indywidualnie o miejscu zawodnika decyduje lepszy wynik na 60m.
4. Sposób przeprowadzenia: kolejność rozgrywania konkurencji jest dowolna,
 - **60 m:** serie na czas, zawodnik zostaje wyeliminowany po trzecim falstarcie,
 - **w dal:** strefa jest częścią rozbiegu posypaną kredą, długość strefy wynosi 100cm, końcem strefy powinna być belka z plasteliną, każdy zawodnik ma prawo do trzech prób. Jeżeli zawodnik odbije się przed strefą, pomiaru dokonujemy od początku strefy,
 - **piłka palantowa:** każdy zawodnik ma prawo do wykonania jednego rzutu próbnego, a następnie trzy rzuty w konkursie. Odległość uzyskaną przez zawodnika ocenia się z dokładnością do 0,5 m, pomiaru dokonuje się w linii prostopadłej do osi rzutu na niekorzyść zawodnika,
5. Zespoły, które nie awansowały do finału wojewódzkiego sklasyfikowane będą na miejscach dalszych na podstawie punktów uzyskanych w półfinałach.

VI. Podlaskie Igrzyska w lekkiej atletyce im. Zbigniewa Orzeszko:

1. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza.
2. Program zawodów:
d z i e w c z ę t a : chód 2km, 60 m, 200 m, 600 m, 80 m pł., (8 pł.–76,2–12–8–12), 4x60 m, 200 m pł. (10 pł.–76,2–18,29–18,29–17,10), , wzwyż, w dal, kula 2 kg, dysk 0,6 kg oszczep 400 g;
c h ł o p c y : 60 m, 200 m, 600 m, 1000 m, 100 m pł. (10 pł.–84–13–8,5–10,5), 200 m pł. (jak dziewcząt), chód 2km, 4 x 60 m, wzwyż, w dal, kula 4 kg, dysk 750 g, oszczep 500 g.
3. W konkurencjach technicznych odbędą się eliminacje i finały, w biegach – serie na czas. W konkurencjach biegowych każdy zawodnik, który popełni drugi fałstart zostanie zdyskwalifikowany w danym biegu. W skoku wzwyż obowiązują następujące wysokości: dziewcząt – pierwsza 115 cm, do 140 co 5 cm, powyżej co 3 cm; chłopcy – pierwsza 125 cm do 160 co 5 cm, powyżej co 3 cm.
4. Jeden zawodnik może startować w dwóch konkurencjach i w sztafecie (wyjątek – startujący na dystansie 600 m i dłuższym mogą startować tylko w sztafecie). Szkoła może wystawić tylko jedną sztafetę.
5. Do finału wojewódzkiego awansuje po 3 pierwszych zawodników (sztafet) w każdej konkurencji z półfinału oraz po 4 z najlepszymi wynikami z pozostałych zawodników.
6. W Finale Wojewódzkim punktuje 16 zawodników systemem: 17, 15, 14, 13, 12, itd., sztafety punktowane podwójnie. W przypadku równej ilości punktów o miejscu **1-6** szkoły w klasyfikacji zespołowej decyduje wyższe miejsce zdobyte w konkurencjach indywidualnych.

VII. Piłka ręczna:

1. Finały wojewódzkie (po 8 zespołów) rozegrane zostaną z udziałem 2 zespołów dziewcząt i chłopców z każdej grupy półfinałowej.
2. Uczestniczy młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza w 16 - osobowych zespołach.
3. Zasady gry: **wymiary boiska**: 32-40 m x 16-20 m, **czas gry**: 2 x 15 minut z 5 minutową przerwą (przy 3 meczach 2x12 minut), **piłka**: nr 1 (obwód 50-52 cm), **wykluczenie**: 2 minuty (przy skróconym czasie gry 1 min), drużyna ma prawo do 1-minutowego czasu w każdej połowie meczu, **zakaz używania** kleju do piłki, **zawodnik zdyskwalifikowany** (nie z gradacji kar) nie może wystąpić w następnej rundzie gier, dowolny system ustawienia obrony podczas całego meczu, zmiany zawodników możliwe są w dowolnym momencie (nie tylko gdy drużyna jest w posiadaniu piłki). Pozostałe zasady zgodnie przepisami gry w piłkę ręczną ZPRP.
4. W meczach kończących się w podstawowym czasie gry remisem wynik zawodów zalicza się do tabeli (rzuty karne po regulaminowym czasie gry służą jedynie wyłonieniu zwycięzcy i nie są zaliczane do wyniku meczu oraz statystyk indywidualnych). Za zwycięstwo w regulaminowym czasie gry przyznaje się 3 pkt, za zwycięstwo po rzutach karnych – 2pkt, za porażkę po rzutach karnych – 1pkt, za porażkę w regulaminowym czasie gry – 0 pkt.
5. O kolejności miejsc decyduje:
 - większa liczba zdobytych punktów,
 - większa liczba zdobytych pkt. w spotkaniach między zainteresowanymi,
 - lepsza różnica bramek w spotkaniach między zainteresowanymi,
 - większa liczba zdobytych bramek w spotkaniach między zainteresowanymi,
 - lepsza różnica bramek wszystkich spotkań (danej rundy),
 - większa liczba zdobytych bramek wszystkich spotkań (danej rundy),
 - losowanie;
6. Dokładny terminarz i system rozegrania finałów opublikowany zostanie na stronie internetowej.

VIII. Koszykówka

1. Do Finałów wojewódzkich (po 8 zespołów) awansują po 2 zespoły dziewcząt i chłopców z każdej grupy półfinałowej.
2. Uczestniczy młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza w 12 - osobowych drużynach.
3. Obowiązują: **czas gry:** 4 x 6 minut (czystej gry), **dogrywka:** 3 minuty, **piłka:** nr 5 (skórzana), **kosze:** na wysokości 305 cm, **krycie „każdy swego”** (zakaz obrony strefą), **przepis połowy** 8 sek. na wyprowadzenie piłki ze swojej połowy boiska, **przepis 3 sek., przepis 5 sek.**
 - pierwszą i drugą kwartę gra inna piątka; zawodnicy biorący udział w pierwszej kwarcie nie mogą grać w drugiej kwarcie; w trzeciej i czwartej kwarcie obowiązuje dowolność zmian,
 - w przypadku gdy zespół liczy 11-12 osób, zawodnicy ci są odpowiednio zawodnikami pierwszej i ew. drugiej piątki i mogą zostać zmienieni w pierwszej i drugiej kwarcie za dowolnego zawodnika występującego w kwarcie,
 - gdy zespół składa się z 10 zawodników - kończy grać kwartę w składzie 3-4 osobowym,
 - w wypadku nieprzestrzegania przepisu krycia „każdy swego” sędzia kolejno: zwraca uwagę trenerowi, dyktuje faul techniczny B (faul ławki); karą jest rzut wolny, a po nim piłka zostaje przyznana drużynie, która wykonywała rzut,
 - za przewinienie dokonane na zawodniku rzucającym celnie do kosza nie przyznaje się dodatkowego rzutu,
 - o przewinieniach technicznych decyduje sędzia zgodnie z przepisami PZKosz.,
 - zawodnik zdyskwalifikowany nie może wystąpić w następnej rundzie gier.
4. O kolejności miejsc decyduje:
 - większa liczba zdobytych punktów (za zwycięstwo 2 pkt., za przegraną 1 pkt., za przegraną walkowerem - 0 pkt., walkower liczy się 20:0),
 - większa liczba zdobytych punktów między zainteresowanymi (bezpośredni mecz)
 - lepszy stosunek koszy zdobytych do straconych między zainteresowanymi,
 - większa liczba zdobytych koszy w całym turnieju (rundzie),
5. Dokładny terminarz i system rozegrania finałów opublikowany zostanie na stronie internetowej.

IX. Koszykówka 3 x 3

1. System, termin i miejsce rozgrywek bezpośredniego Finału Wojewódzkiego podane zostaną w komunikacie organizacyjnym po zgłoszeniu się zespołów. W zawodach uczestniczą dzieci z rocznika 2013 i młodszy.
2. Zasady gry:
 - mecze są rozgrywane na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem na wysokości 3,05 m, linia rzutów wolnych 5,80, linia rzutów za 2 punkty (6,75 m) oraz „półkole bez szarży” pod koszem; można używać połowy tradycyjnego boiska do koszykówki,
 - drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik);
 - rozgrywki powinny odbywać się piłką do gry w koszykówkę o rozmiarze 6,
 - zespół sędziowski składa się z 1 sędziego boiskowego oraz stolikowego,
 - rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu,
 - czas gry dla ID wynosi 8 minut, (zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki oraz podczas rzutów wolnych),
 - drużyna musi oddać rzut do kosza w ciągu 12 sekund; gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry jest błędem, jeżeli boisko nie jest wyposażone w zegar odmierzający czas do rzutu i drużyna nie stara się zakończyć akcji rzutem do kosza, sędzia udziela tej drużynie ostrzeżenia rozpoczynając odliczanie ostatnich pięciu (5) sekund akcji,

- drużyna, która zdobędzie jako pierwsza 21 lub więcej punktów wygrywa mecz przed upływem czasu (dotyczy regulaminowego czasu gry),
- jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka; przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce jednogminutowa przerwa,
- drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz,
- drużyna podlega karze za faule drużyny po tym, jak popełniła 6 fauli, faule popełnione w trakcie akcji rzutowej w polu wewnątrz łuku będą karane jednym rzutem wolnym, a popełnione w trakcie akcji rzutowej z pola za łukiem będą karane dwoma rzutami wolnymi,
- faule popełnione w trakcie akcji rzutowej, po której piłka wpada do kosza po rzucie z gry, karane są dodatkowym jednym rzutem wolnym lub dwoma (gdy rzut był zza łuku),
- siódmy, ósmy i dziewiąty faul drużyny zawsze będzie karany dwoma rzutami wolnymi, kolejne faule karane są dwoma rzutami oraz posiadaniem piłki,
- nie przyznaje się rzutów za faul w ataku,
- zmiana posiadania piłki przez którąkolwiek z drużyn, następująca po sytuacji martwej piłki (aut, faul), musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball),
- za faul techniczny przyznaje się jeden rzut wolny,
- za faul niesportowy przyznaje się dwa rzuty wolne,
- po ostatnim rzucie wolnym wynikającym z kary za faul techniczny lub niesportowy gra zostanie kontynuowana poprzez wymianę piłki za łukiem, na szczycie boiska (tzw. check ball);
- po celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym grę wznowia drużyna, która nie zdobyła punktów, poprzez wykoślowanie lub podanie piłki do partnera znajdującego się poza łukiem,
- przeciwnik może bronić podczas wyprowadzania lub podawania piłki za łuk (poza „półkołem bez szarzy”),
- po niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, jeśli drużyna ataku zbierze piłkę, może kontynuować grę; jeśli drużyna obrony zbierze piłkę to musi wyprowadzić ją za łuk,
- po przechwyceniu lub zablokowaniu piłki należy wyprowadzić piłkę za łuk,
- w sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony,
- zawodnik, który popełni dwa faule niesportowe zostaje zdyskwalifikowany, drużynie przeciwnej przyznaje się dwa rzuty wolne i posiadanie piłki,
- zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora.
- zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (tzw. check-ball) lub przed rzutem wolnym; zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów,
- każda drużyna ma prawo do jednej, 30-sekundowej, przerwy na żądanie; jakkolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.

3. Punktacja - za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 1 punkt, za przegrane oraz za walkower 0 punktów. O kolejności zespołów decydują kolejno:

- najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup).
- porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy).
- największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).
- jeżeli powyższe zasady w dalszym ciągu nie dają rozstrzygnięcia, klasyfikację końcową ustala się w drodze losowania.

X. Piłka nożna:

1. Do finału wojewódzkiego (8 zespołów) awansują po 2 zespoły dziewcząt i chłopców z każdej z grup półfinałowych.
2. Uczestniczy młodzież urodzona w 2013 roku i młodsza w 12 - osobowych zespołach (w grze: 5 w polu i bramkarz).
Przepisy gry: **boisko**: wymiary ok 30x60m, nawierzchnia sztuczna lub trawiasta, **czas gry**: 2 x 20 minut z 5 minutową przerwą (przy 3 meczach jednego dnia 2x15), **boisko**: 40-56 m x 20-32 m (nie asfaltowe), **pole bramkowe**: prostokąt 7 x 15 m, **bramki**: 5 x 2 m, **piłka**: nożna nr 4, **obuwie**: dozwolone na danym obiekcie (zakaz gry w korkach wkręcanych), **rzut z autu**: rękoma zza głowy; **rzut karny**: z 9 m, **rzut wolny**: przeciwnik 5 m od piłki, **w grze** nie ma „spalonego”, **z autu od bramki** piłka wprowadzana jest z tzw. „piątki” ;bramkarz po chwycie piłki z akcji wprowadza piłkę w obręb całego boiska; **przy stałych fragmentach** gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości przynajmniej 5m; **zmiany**: hokejowe wyłącznie , gdy piłka jest poza boiskiem, w wyznaczonej strefie, gdy zawodnik schodzący opuści boisko (za błędnie wykonaną zmianę zawodnik wchodzący na boisko otrzymuje karę 1 min; **kary wychowawcze**: 2 minuty, 5 minutowe i dyskwalifikacja – wykluczenie z gry (zawodnik zdyskwalifikowany nie może wystąpić w następnej rundzie gier).
3. O kolejności miejsc decyduje liczba zdobytych punktów (za zwycięstwo 3 pkt., za remis 1 pkt.). Przy równej liczbie decyduje kolejno:
 - większa liczba zdobytych punktów w spotkaniach między zainteresowanymi (bezpośredni mecz),
 - lepsza różnica bramek w spotkaniach między zainteresowanymi,
 - lepsza różnica bramek w całym turnieju (danej rundzie),
 - większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju (danej rundzie),
 - rzuty karne między zainteresowanymi zespołami.W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę, w przypadku remisu przeprowadza się dogrywkę trwającą 2 x 5 minut i gra się do „złotej bramki” – pierwsza strzelona bramka w dogrywce kończy mecz i wyłania zwycięzcę. Jeżeli dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia strzelane są rzuty karne najpierw po 5, potem po jednym do rozstrzygnięcia.
4. Dokładny terminarz i system rozegrania finałów opublikowany zostanie na stronie internetowej.

XI. Siatkówka:

1. Finały wojewódzkie (po 8 zespołów) rozegrane zostaną z udziałem 2 zespołów dziewcząt i chłopców z każdej grupy półfinałowej.
2. Uczestniczy młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza w 10 - osobowych zespołach.
3. Zasady gry: **boisko**: 7 x 14 m (nie wyznacza się linii ataku), **wysokość siatki**: dziewcząt - 215 cm, chłopców – 224 cm, **piłka**: rozmiar nr 5, **gra**: do dwóch wygranych setów, rozgrywane są „T-breakiem” do 25 pkt., trzeci set do 15 pkt., zespół może wykorzystać 2 czasy po 30 sek. w każdym secie. **Uwaga!** Zgodnie z Regulaminem PZS w turnieju, w którym drużyny rozgrywają więcej niż 4 mecze dziennie gra się do dwóch wygranych setów. Sety rozgrywane są do 11 punktów. Ewentualny 3 set decydujący rozgrywany jest do 7 punktów. Pozostałe zasady:
 - w pierwszym secie gra 4 zawodników + 1 rezerwowy, w drugim secie 5 pozostałych zawodników (4 + 1), w trzecim secie (rozgrywanym w przypadku remisu w setach) gra dowolnie wybranych czterech zawodników,
 - kolejność czwórek wylosowana przed zawodami nie może być zmieniona przez cały turniej,
 - obowiązuje rotacyjna kolejność wykonywania zagrywki, zagrywający jest zawodnikiem drugiej linii (nie może atakować i blokować w polu ataku),
 - w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego).
 - w każdym secie dozwolona jest tylko jedna podwójna zmiana.

4. O kolejności miejsc decyduje liczba zdobytych punktów: za zwycięstwo – 2 pkt., za przegranie – 1 pkt., za przegranie walkowerem – 0 pkt. Przy równej liczbie punktów decyduje kolejno: większa liczba zwycięstw, lepszy stosunek setów, lepszy stosunek małych punktów, wynik bezpośredniego spotkania (kolejno: punkty, sety, „małe punkty”).
5. Dokładny terminarz i system rozegrania finałów opublikowany zostanie na stronie internetowej.

XII. Unihokej:

1. Finały wojewódzkie (po 8 zespołów) rozegrane zostaną 2 zespołów dziewcząt i chłopców z każdej grupy półfinałowej.
2. Uczestniczy młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza w maksymalnie 9 - osobowych zespołach (3 zawodników w polu i bramkarz oraz 5 rezerwowych).
3. Zasady gry: **boisko**: 22-24 x 11x12 m; **bramka**: 160 x 115 cm (w wyjątkowych przypadkach dopuszcza się bramki klubowe: 140 x 105 cm); **pole bramkowe**: 4 x 5 m; kary 1 i 3 min; czas 1 min w każdej połowie; bramkarza obowiązuje maska; **czas gry**: 2 x 8 minut z 2 minutową przerwą, ostatnia minuta meczu jest mierzona z zatrzymaniem czasu na każdy gwizdek sędziego.
4. O kolejności miejsc decyduje liczba zdobytych punktów (za zwycięstwo - 2 pkt., za remis - 1 pkt., za przegraną - 0 pkt, walkower 5:0) przy równej liczbie punktów decyduje kolejno:
 - większa liczba zdobytych punktów między zainteresowanymi (bezpośredni mecz),
 - lepsza różnica bramek między zainteresowanymi,
 - lepsza różnica bramek w całym turnieju,
 - większa liczba zdobytych bramek w całym turnieju,
 - rzuty karne między zainteresowanymi zespołami.
5. W meczach, które muszą wyłonić zwycięzcę w przypadku remisu przeprowadza się rzuty karne.
6. Dokładny terminarz i system rozegrania finałów opublikowany zostanie na stronie internetowej.

XIII. Badminton:

1. Finały wojewódzkie (po 8 zespołów) rozegrane zostaną 2 zespołów dziewcząt i chłopców z każdej z grup półfinałowych.
2. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza w 3 - osobowych zespołach (2+1 rezerwowy). Zawodnik rezerwowy może zagrać w grze podwójnej, a w następnej grze może być zawodnikiem podstawowym. W przypadku kontuzji gra zakończona jest przegraną, a zawodnik rezerwowy od gry następnej jest zawodnikiem podstawowym.
3. Finały zostaną przeprowadzone systemem pucharowym do dwóch przegranych meczów.
4. Igrzyska rozegrane zostaną w relacji drużynowej – kolejność gier: **I rzut**: A-Y, B-X, **II rzut**: gra podwójna, **III rzut**: A-X, B-Y. Mecz prowadzony jest do **trzech** zdobytych punktów. Zawodnicy grają do dwóch wygranych setów, set rozgrywany jest do 11 pkt. „T-breakiem”. Organizator nie zapewnia lotek.

XIV. Pływanie:

1. **Bezpośredni Finał wojewódzki** odbędzie się w Aquaparku w Suwałkach.
2. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza.
3. Program zawodów:
 - sztafety 6 x 25 m stylem dowolnym (zawodnik od startu do zmiany płynie jednym stylem),
 - indywidualnie na 50 m stylem: klasycznym, grzbietowym, motylkowym i dowolnym,
 - sztafety oraz dystanse indywidualne rozegrane zostaną w seriach na czas.

4. Do zawodów szkoła może zgłosić po jednej sztafecie oraz nie więcej jak trzech zawodników na jednym dystansie indywidualnym. Jeden zawodnik może startować w sztafecie i na jednym dystansie indywidualnym.

O miejscu szkoły decyduje suma zdobytych punktów. Punktowanych będzie 12 zawodników systemem: 13, 11, 10, 9, 8, itd., sztafety punktowane będą potrójnie; 39, 33, 30, 27, 24 itd. Przy równej ilości punktów w klasyfikacji drużynowej o miejscu 1-6 decyduje lepszy wyniki indywidualny.

XV. Tenis stołowy:

1. Finały wojewódzkie (po 8 zespołów) rozegrane zostaną z udziałem 2 zespołów dziewcząt i chłopców z każdej z grup półfinałowych.
2. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza w 4 - osobowych zespołach (3+1 rezerwowi). Rezerwowego można wprowadzić po pierwszej turze gier pojedynczych (wyjątek: jeżeli zawodnik uległ kontuzji - przegrywa grę, a zawodnik rezerwowi gra od w następnej gry).
3. Finały zostaną przeprowadzone systemem pucharowym do dwóch przegranych meczów.
4. Igrzyska rozegrane zostaną w relacji drużynowej – kolejność gier: **I rzut:** A-Y, B-X, C-Z, **II rzut:** gra podwójna, **III rzut:** A-X, C-Y, B-Z. Mecz prowadzony jest do czterech zdobytych punktów. Zawodnicy grają do dwóch wygranych setów, set rozgrywany jest do 11 pkt., zmiana zagrywki co 2 pkt. **Obowiązuje zakaz gry w białych koszulkach.**

XVI. Szachy – zespoły mieszane:

1. Finały wojewódzkie (8 zespołów) odbędą się z udziałem 2 zespołów z każdej z grup półfinałowych.
2. Punkty do współzawodnictwa przyznane zostaną dziewczętom lub chłopcom – tym, których jest więcej w zespole. Przy 2 dziewczynkach i 2 chłopcach trener przed przystąpieniem do półfinałów deklaruje komu przyznane będą punkty.
3. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza w 4 - osobowych zespołach mieszanych, **w tym obowiązkowo zawodniczka na czwartej szachownicy. Na innych szachownicach mogą grać również dziewczęta.** Nie ma możliwości zgłaszania zawodników rezerwowych. Składy imienne należy podać do godz. 9.40.
4. Zawody zostaną przeprowadzone w formie drużynowej systemem gry kołowym. Kolejność drużyn przed pierwszą rundą ustala się na podstawie losowania, które dokonuje sędziego głównego na tydzień przed zawodami. Plik turniejowy zamieszczony będzie na witrynie internetowej www.cessarbiter.com.
5. Drużyna może rozpocząć mecz po spełnieniu następujących warunków:
 - a. został zgłoszony pełny imienny skład zawodników na dany mecz,
 - b. na sali turniejowej znajduje się minimum trzech zawodników ze zgłoszonego składu, **w tym minimum jedna dziewczynka i jeden chłopiec.**
6. Kolejność zawodników w drużynie ustalona na odprawie technicznej przed zawodami, nie może ulec zmianie w trakcie rozgrywek.
7. Tempo gry – po 10 minut na całą partię i dodatkowo po 5 sekund na każdy ruch od początku partii.
8. Kolejność miejsc będzie ustalona na podstawie liczby zdobytych punktów meczowych (2 pkt. – wygrana, 1 pkt. – remis), a przy ich równości decydują kolejno:
 - punkty małe (wygranie–1 pkt., remis–0,5 pkt.) zdobyte przez wszystkich zawodników drużyny,
 - wynik bezpośredniego meczu,
 - punktacja Sonnenborna – Bergera,
 - lepszy wynik na pierwszej, ewentualnie kolejnych szachownicach.

9. O tytule mistrza województwa – w przypadku równej ilości wszystkich dodatkowych kryteriów – decyduje dodatkowy mecz z tempem po 5 minut na całą partię i dodatkowo po 5 sekund na każdy ruch od początku partii. Przy remisie o tytule decydować będą kolejno wyniki na pierwszej i kolejnych szachownicach.
10. Prowadzona będzie także klasyfikacja indywidualna zawodników na poszczególnych szachownicach według następujących kryteriów: liczba zdobytych punktów, bezpośredni pojedynek, punktacja Sonnenborna-Bergera, liczba zwycięstw, miejsce drużyny.
11. Funkcję sędziego głównego pełni arbiter wyznaczony przez organizatora czyli PW SZS.
12. Ostateczna interpretacja niniejszego regulaminu należy do sędziego głównego, którego decyzje w trakcie zawodów są ostateczne.
13. W zawodach obowiązują przepisy FIDE i PZSzach.

XVII. Aerobik dziewcząt:

1. Termin i miejsce Finału Wojewódzkiego podane zostaną odrębnym komunikatem na internetowej stronie PW SZS.
2. Startują zawodniczki urodzone w roku 2013 i młodsze w 4 – 6 osobowych zespołach (zespół 5 – osobowy otrzymuje dodatkowo 1 pkt. do punktacji ogólnej, 6 – osobowy 2 pkt).
3. Na 30 minut przed rozpoczęciem zawodów należy zgłosić elementy techniczne do oceny oraz odbywa się losowanie kolejności wystąpień.
4. Obowiązują zasady:
 - pole ćwiczeń 10 x 10 m,
 - czas trwania układu: 2 – 2,5 minuty,
 - podkład muzyczny: dowolny na CD lub USB,
 - ubiór: strój sportowy przylegający do ciała (bez numerów startowych, odsłaniający nogi powyżej kolan i ramiona, zasłaniający brzuch, krótkie skarpetki), obuwiu sportowe przed kostki, włosy spięte, bez makijażu i biżuterii, podczas pokazu nie wolno zdejmować elementów ubioru.
5. Kompozycja układu musi zawierać:
 - a** – „pomпки” ugięcia ramion w podporze przodem – 2 powtórzenia, bokiem do frontu,
 - b** – naprzemienne wymachy nóg – 4 powtórzenia w jednym ciągu, bokiem do frontu,
 - c** – „pajace”, 4 powtórzenia w jednym ciągu, przodem do frontu,
 - d** – „wagi” element równoważny, wytrzymany 3 sek (w zależności od wariantu bokiem lub przodem do frontu),
 - e** – szpagaty i ich warianty, wytrzymane 3 sek, bokiem do frontu,
 - f** – skok półszpagatowy z marszu lub z biegu, bokiem do frontu,
 - g** – zmiany ustawień zespołu: minimum 4 razy,
 - h** – piramidy

Wszystkie elementy obowiązkowe muszą być wykonane jednakowo przez wszystkich członków zespołu w tym samym kierunku. Powinny być połączone różnego rodzaju krokami aerobikowymi i tanecznymi jak również podskokami, obrotami, formami ćw. kształtujących z różną pracą RR.

UWAGA:

- element zostaje zaliczony jeżeli jest wykonany przez wszystkich członków zespołu jednocześnie, a sędziowie oceniają osobę najslabiej wykonującą dany element.
 - zabronione są elementy akrobatyczne oraz używanie przyborów i rekwizytów (pkt. karne): salta, przewroty, przerzuty, wychwyty, stanie na głowie, mostki, skoki do głowy, obroty większe niż 360°, podrzucanie partnerki,
 - stanie na rękach dozwolone jest tylko w piramidzie na początku układu,
 - dozwolone piramidy wysokie i niskie bez muzyki przed układem,
6. Szczegółowy opis ćwiczeń i kryteria sędziowania znajdują się na stronie: **ww.pwszs.bialystok.pl** .

XVIII. Łyżwiarstwo szybkie:

1. Bezpośredni Finał Wojewódzki odbędzie się Lodowisku BOSiR w Białymstoku.
2. Uczestniczy młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza. Szkoła może zgłosić 6 zawodników.
3. Sposób przeprowadzenia zawodów:
 - start na 2 i 4 okrążenia (ok. 250 i 500m),
 - w biegu na 500 m start parami zestawionymi na podstawie wyników uzyskanych na 250 m,
 - suma czasów uzyskanych na obu dystansach składa się na wynik wieloboju (czas 500 m oblicza się jako średni czas dzieląc go przez 2),
 - suma punktów uzyskanych przez 5 najlepszych zawodników na 250 m i 5 najlepszych na 500 m decyduje o kolejności zespołu,
 - zawodnicy startują w kaskach na łyżwach krótkich,
 - na 500 m wystartuje tylko pierwszych 6 zespołów, oraz 5 zawodników, którzy w biegu na 250m uzyskali najlepsze czasy, o ile ich zespół nie awansował.

XIX. Narciarstwo biegowe:

1. Termin i miejsce Finału Wojewódzkiego podane zostaną odrębnym komunikatem na internetowej stronie PW SZS.
2. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza.
3. Zawody rozegrane zostaną w formie dwuboju narciarskiego: bieg na 1 km techniką klasyczną (start co 30 sek.) i bieg na dochodzenie 2 km techniką dowolną (start z różnicą czasową do pierwszego zawodnika uzyskaną w biegu techniką klasyczną).
4. Na punktację drużynową składa się suma czasów biegu na dochodzenie pięciu pierwszych zawodników. Przy równych czasach kilku szkół decyduje wyższe miejsce indywidualne.

XX. Mistrzostwa Podlasia w biegu na orientację:

1. Miejsce rozegrania Finału Wojewódzkiego podane zostanie odrębnym komunikatem na internetowej stronie PW SZS.
2. Startuje młodzież urodzona w 2013 roku i młodsza. Zespoły składają się z 3 zawodników, którzy startują wspólnie. Na wynik zespołu składają się kolejno: ilość znalezionych PK; czas uzyskany przez ostatniego zawodnika z drużyny.
3. Mapy treningowe do pobrania na zielonypunktkontrolny.pl.

XXI. Indywidualne Mistrzostwa Województwa Podlaskiego w tenisie stołowym:

1. Zawody organizowane są przy współpracy z POZTS. O realizacji zawodów POZTS zdecyduje w styczniu 2025.
2. Startuje młodzież urodzona w roku 2013 i młodsza.
3. Do półfinałów szkoła może zgłosić 4 zawodniczki i 4 zawodników.
4. Do finałów awansuje 8 zawodniczek i 8 zawodników z każdej grupy.
5. Finały przeprowadzone zostaną systemem pucharowym do dwóch przegranych meczów, z grą o 3 miejsce z lewej strony. Mecze do 3 wygranych setów. Rozstawienie według aktualnych list klasyfikacyjnych POZTS. Punktacja pomocnicza w celu wyłonienia kolejności szkół: 1 miejsce 15pkt, 2 – 3, 3 – 12, 4 – 11, 5 – 10, 6 – 9, 7 – 8, 8 – 7, 9-12 – 5, 13-16 – 3, 17-24 – 1.
6. Szczegóły dotyczące półfinałów wojewódzkich zostaną zamieszczone do końca lutego na internetowej stronie PWSZS.

XXII. Strzelectwo:

1. Bezpośredni Finał Wojewódzki odbędzie się na strzelnicy UKS Kaliber w Białymstoku.
2. Startuje młodzież z rocznika 2013 i młodsi w 3-osobowych zespołach. Do punktacji zalicza się wynik całego zespołu oddzielnie dziewczęta i oddzielnie chłopcy.
3. Komunikat organizacyjny zawodów wraz z regulaminem zostanie opublikowany na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Białymstoku www.kuratorium.bialystok.pl.

XXIII. Rugby TAG

1. Termin i miejsce Finału Wojewódzkiego podane zostaną odrębnym komunikatem.
2. **Uczestnictwo:**
 - drużynę stanowią uczniowie jednej szkoły podstawowej urodzeni w 2013 r. i młodsi;
 - zespół liczy maksymalnie 8 zawodników (w całym turnieju);
 - w każdym zespole muszą być minimum trzy dziewczynki, w tym dwie na boisku; **trener musi zdecydować przed przystąpieniem do turnieju czy punkty do Współzawodnictwa przyznane będą dziewczętom czy chłopcom;**
 - na boisku występują minimum 5 grających + rezerwa (obowiązują przepisy szerokości gry w rugby TAG tj. 4 m na 1 zawodnika); chłopcy jak i dziewczynki zdobywają po jednym punkcie.
3. **Przepisy gry:**

Rugby TAG jest to najbardziej podstawowa, bezkontaktowa odmiana rugby.

Szczegółowe zasady i przepisy gry w rugby Tag znajdują się na stronie Polskiego Związku Rugby: <http://pzhugby.pl/download/35>

Zasady ogólne:

- czas gry 2 x 5 minut do 2 x 7 minut, w zależności od ilości meczów; w turnieju nie więcej niż 50 minut;
- wymiary boiska: min. 20m x 40m, max 22m x 55m (w zależności od szerokości boiska) + pola punktowe (w turniejach regionalnych), (w turniejach szkolnych zalecany jest podzielnik szerokości boiska przez 4 – np.: orlik, sala 20m na 4m = 5 zawodników w boisku na drużynę);
- w rugby TAG nie występują elementy szarży (ataku na zawodnika z piłką), zabroniona jest gra nogami (oprócz wznowienia gry), nie ma młynów oraz wrzutów do autu;
- przez wzgląd na bezpieczeństwo, gracz z piłką musi pozostawać na nogach cały czas i nie wolno mu zdobywać punktów poprzez rzucanie się "nurkowanie" w obręb pola punktowego;
- jeżeli zawodnik położy piłkę będąc w tym czasie np. na kolanie, przyłożenie powinno zostać zaliczone, jednak sędzia powinien natychmiast przypomnieć wszystkim zawodnikom, że w zgodzie z regulaminem powinni dotykać podłoża jedynie stopami;
- obrona występuje tylko i wyłącznie poprzez zrywanie TAG-ów; nie występuje kontakt fizyczny (przytrzymanie innego zawodnika, pchnięcie itp.) oraz położenie ręki między podłogą a piłką w trakcie przykładania piłki drużyny w ofensywie;
- gdy piłka zostanie położona w polu punktowym, gra jest wznowiana "wolnym podaniem" (rzutem wolnym) ze środka boiska przez drużynę, na której polu została położona piłka.

Podania i bieg z piłką

- piłka może być podana (rzucona) jedynie w bok lub do tyłu w powietrzu, nie może zostać przekazana z ręki do ręki; jeżeli piłka zostanie przekazana, podana lub kopnięta do przodu, wtedy Sędzia dyktuje rzut wolny dla drużyny przeciwnej z wyjątkiem prawa korzyści;
- w zgodzie z zasadą płynnej gry, sędzia powinien stosować prawo korzyści w każdym możliwym przypadku;
- piłkę należy nosić w dwóch rękach (wyjątkiem jest minięcie linii obrony ostatniego zawodnika);
- zawodnik drużyny przeciwnej nie może łapać za piłkę (obrona stosuje tylko zrywanie TAG-ów).

Rzut wolny

- rzut wolny jest stosowany do rozpoczęcia/wznowienia gry ze środka boiska na początku każdej połowy meczu oraz ze wskazanego przez sędziego miejsca przewinienia;
- sygnalizacja sędziego - ręka zgięta w łokciu pod kątem 90 stopni odwrócona do strony drużyny mającej rozpocząć grę; (więcej sygnalizacji na tronie PZR);
- w momencie rzutu wolnego drużyna musi cofnąć się o pięć metrów od miejsca przewinienia; nikomu nie wolno ruszyć do przodu do momentu, w którym piłka nie opuści rąk rozpoczynającego; zawodnik musi rozpocząć z piłką w obu dłoniach, poinstruowany przez sędziego komendą "Graj";
- jeśli przewinienie ma miejsce w obrębie do pięciu metrów od linii pola punktowego drużyny broniącej, rzut wolny musi być wykonany przez drużynę atakującą z pięciu metrów od pola punktowego.

TAG

- TAG – znacznik (szarfa) przyczepiony do pasa zawodnika;
- długość TAG'a nie może być krótsza niż 35 cm;
- prawidłowe i nieprawidłowe założenie TAG-ów pokazano w regulaminie szczegółowym;
- gdy obrońca zerwie jeden ze znaczników przyczepionych do pasa zawodnika z piłką musi:
 - a) zatrzymać się;
 - b) trzymać znacznik w dłoni uniesionej do góry nad głowę;
 - c) krzyknąć "Tag!";
 - d) oddać znacznik zawodnikowi, któremu został on zerwany po odegraniu przez niego piłki;
 - e) powrócić do gry;
- zawodnik pozbawiony znacznika musi:
 - a) zaprzestać biegu do trzech sekund lub trzech kroków;
 - b) podać piłkę natychmiast, wykonując jednocześnie maksymalnie trzy kroki;
 - c) umieścić ponownie znacznik na pasie po jego otrzymaniu od obrońcy;
 - d) powrócić do gry.

Zasady gry:

- tylko zawodnik z piłką może zostać pozbawiony znacznika; zawodnik taki może biegać i unikać potencjalnych zerwań znacznika, ale nie może bronić się przed zerwaniem znacznika używając rąk lub piłki;
- gdy zawodnik z piłką zostanie pozbawiony znacznika piłka musi zostać podana w ciągu trzech kroków lub trzech sekund, które uwzględniają czas potrzebny na zatrzymanie się zawodnika (sędzia wydaje komendę: Podaj! Podaj! Następnie gwizdże); zawodnik musi zatrzymać się najszybciej jak to możliwe (trzy kroki), piłka może zostać podana w czasie zatrzymywania się zawodnika lub przyłożona na polu punktowym, jeżeli zawodnik znajduje się w obrębie pola punktowego przeciwnika i nie stracił dwóch TAG-ów; jeżeli podanie zajmuje więcej niż trzy sekundy lub zawodnik robi więcej niż trzy kroki musi zostać ukarany poprzez przyznanie rzutu wolnego dla drużyny przeciwnej; zawodnik, któremu zostanie zerwany TAG (po podaniu), jak i zawodnik, który zerwał TAG są wyłączeni z gry do momentu przyczepienia TAGa do paska (zawodnik w ofensywie) i oddania TAGa w ręce przeciwnika (zawodnik w defensywie);
- zawodnik pozbawiony znacznika w polu punktowym musi natychmiast położyć piłkę by zdobyć punkt; sędzia może pomóc poprzez wydanie komendy: „Połóż piłkę a uznaj punkty” lub podobnej;
- jeżeli zawodnik rzuca się "nurkuje" by zdobyć punkt, będzie to uznane za przewinienie i zostanie przyznany rzut wolny dla drużyny w obronie z linii pięciu metrów od pola punktowego;
- zawodnik broniący po zerwaniu znacznika musi odsunąć się od zawodnika z piłką i zająć neutralną pozycję (wyczekującą) dopóki piłka nie zostanie odegrana lub też próbować zerwać drugiego TAGa; obrońca musi ułatwić zagranie piłki, nie może umyślnie dotykać piłki, póki jest ona w rękach innego zawodnika;

- wszyscy zawodnicy z drużyny broniącego muszą próbować wycofać się w kierunku swojego pola punktowego, póki są przed piłką; jeżeli zawodnik broniący będący na pozycji spalonego, przechwyci, zatrzyma, uniemożliwi podanie lub je spowolni wówczas przeciw jego drużynie zostanie przyznany rzut wolny; zawodnik może jednak wycofać się z pozycji spalonej i wówczas przechwycić podanie nim piłka dotrze do zamierzonego odbiorcy.

Gra foul:

- zawodnik z piłką może biegać i unikać potencjalnego zerwania znacznika, lecz nie może bronić się używając rąk lub piłki;
- zawodnik nie może umyślnie wchodzić w kontakt z innym (ciągnąć, popychać, wybiegać bezpośrednio przed oponenta lub zmuszać swoim zachowaniem do wbiegnięcia w siebie zawodnika z piłką); jeżeli taki kontakt nastąpi sędzia przerywa grę a zawodnik popełniający przewinienie zostaje napomniany o bezkontaktowej formie gry;
- piłka nie może być wyrywana z rąk innego zawodnika;
- zawodnicy nie mogą kopać piłki;
- gra jest zaplanowana z myślą o poruszaniu się na stopach (nie wolno grać w podporze na kolanie, na łokciu itp.) oraz z piłką w obu rękach; jeżeli piłka upadnie na podłoże, zawodnik może ją podnieść, ale nie wolno mu upadać by ją zdobyć;
- w przypadku przewinienia rzut wolny następuje z miejsca przewinienia; grę rozpoczyna drużyna, która nie popełniła przewinienia;
- w uzasadnionych przypadkach, po serii kilkukrotnego łamania przepisów przez drużynę broniącą, w polu 5 metrów (np. spalony, niewycofanie się na linię końcową, foul), sędzia może przyznać karny punkt drużynie atakującej (na wzór karnego przyłożenia, karnej piątki w rugby dorosłych);
- nie można blokować przeciwnika bez piłki;
- nie można łapać przeciwnika za żadną część ubrania oprócz szarfy;
- nie można rzucać szarfy na ziemię, należy ją podać osobie, której została zerwana;
- zakaz obrotu wokół własnej osi-360 stopni;
- należy zachować się w sposób sportowy.

SANKCJE: rzut wolny

Strata piłki

- po zerwaniu jednej taśmy zawodnik musi się zatrzymać i podać piłkę w ciągu 3 sekund lub też 3 kroków (sędzia liczy na głos), jeżeli tego nie uczyni traci piłkę;
- po zerwaniu dwóch taśm piłkę otrzymuje drużyna przeciwna i rozpoczyna grę;
- po podaniu piłki do przodu grę z miejsca podania rozpoczyna drużyna przeciwna;
- za wymuszony kontakt;
- zbijanie ręki przeciwnika, który chwyta TAG;
- wyjście na aut;
- podanie do przodu.

Rozpoczęcie/wznowienie gry zawsze w polu gry.

- przy rozpoczęciu drużyna przeciwna musi stać w odległości 5 metrów (kroków) od piłki;
- gra rozpoczyna się po komendzie „gra” bądź gdy zawodnik trzymający piłkę „zaznaczy ją” tzn. piłka leży na ziemi zawodnik dotyka ją nogą i podnosi;
- trzymając piłkę dotyka stopy tak aby piłka opuściła na chwilę rękę.

Spalony

- po zerwaniu szarfy zawodnicy w defensywie muszą się cofnąć w stronę swojego pola punktowego i nie mogą brać udziału w grze;
- jeżeli zawodnik przeszkodzi w grze; gra przesuwana jest o 5 metrów i jest wznawiana.

Przód/upuszczenie piłki

- jeżeli piłka zostanie upuszczona do tyłu względem strony drużyny atakującej jest „wolna” tzn. każdy może ją podnieść i podjąć grę, jednak, jeżeli stwarza to niebezpieczną grę (przepychania, rzucania się na nią) sędzia decyduje, która drużyna była pierwsza przy piłce;
- przy podaniu do przodu drużyna przeciwna może przechwycić piłkę i podjąć grę.

Sędzia

- sędzia jest animatorem gry;
- dba o prawidłowe założenie TAG-ów przed rozpoczęciem gry;
- prowadzi tak spotkanie, aby zapewnić ciągłość gry;
- dba o bezpieczeństwo zawodników;
- odlicza czas gry.

Postanowienia końcowe

- zmiany hokejowe;
- zdobywanie punktów - tylko przez przyłożenia (jeżeli zawody odbywają się w szkole np. na hali, boisku asfaltowym dopuszczone jest zdobywanie punktów tylko przez wbiegnięcie na pole punktowe - związane jest to z bezpieczeństwem uczestników gry);
- jeżeli zespół zostanie zdekompletowany lub przyjedzie mniejszą liczbą zawodników Pełnomocnik PZR lub Sędzia główny na dany turniej może podjąć decyzję o dopuszczeniu zespołu do gry, a przeciwnik musi wystawić równą liczbę zawodników.

4. Punktacja:

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje - 3 punkty, za walkower – 3 punkty, za remis – 2 punkty, za przegrane - 1 punkt, za oddanie meczu walkowerem - 0 punktów.

O kolejności zespołów decydują kolejno:

- a. większa liczba zdobytych punktów,
- b. jeżeli dwie lub więcej drużyn uzyska tą samą liczbę punktów:
 - małe punkty, które zawodnicy zdobędą podczas gier grupowych;
 - mniejszy bilans punktów straconych;
 - bezpośredni mecz.

Szczegółowe zasady i przepisy gry w rugby Tag znajdują się na stronie Polskiego Związku Rugby:
<http://pzrugby.pl/download/35>