

## Regulamin turnieju „4 Pory Sportu w Łódzkiem”

### 1. Organizator turnieju „4 Pory Sportu w Łódzkiem” jest:

- **Stowarzyszeniem Rajsport Active,**

z siedzibą w Sieradzu 98-200, ul. Warszawska 6, wpisanym do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Łodzi Śródmieścia w Łodzi, XX Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000602533, który reprezentują:

**Michał Piotrowicz – Prezes Zarządu,**

**Elżbieta Głaz – Sekretarz,**

### 2. Cel zawodów:

- celem turnieju „4 Pory Sportu w Łódzkiem” jest promowanie aktywnego stylu życia, wzmacnianie więzi rodzinnych oraz integracja społeczności lokalnej poprzez wspólną rywalizację i zabawę. - wydarzenie ma na celu zachęcenie uczestników do zdrowej aktywności fizycznej, współpracy oraz budowania relacji w duchu sportowej rywalizacji, fair play i wzajemnego szacunku

### 3. Zgłoszenia:

- zgłoszenia do Turnieju Eliminacyjnego należy dokonać na 48 godzin przed jego rozpoczęciem, gdzie należy przyjąć, że Turniej Eliminacyjny rozpoczyna się o godz. 9:00 rano

- drużynę należy zgłosić drogą elektroniczną, przez formularz zgłoszeniowy, który znajduje się na stronie lodzkie.pl w zakładce 4PorySportu

- o zakwalifikowaniu Drużyny do Turnieju Eliminacyjnego, decyduje kolejność zgłoszeń

- w każdym Turnieju Eliminacyjnym może wziąć udział maksymalnie 20 Drużyn

### 4. Drużyna:

a) Jako Drużynę rozumiemy grupę przyjaciół, znajomych z pracy, osoby o podobnych zainteresowaniach- słowem, każdej „rodziny” w stylu znanym z popularnej *Familiady*

b) Drużyna ma być złożona z 6 osób – 3 kobiet i 3 mężczyzn

c) Drużyna musi być zbudowana z zawodniczek/zawodników w następujących przedziałach wiekowych (o wieku decyduje rok urodzenia):

- 2 osoby w wieku 15-19 lat (roczniki: 2010; 2009; 2008; 2007; 2006)

- 2 osoby w wieku 20-39 lat (roczniki: 2005; 2004; 2003; 2002; 2001; 2000; 1999; 1998; 1997; 1996; 1995; 1994; 1993; 1992; 1991; 1990; 1989; 1988; 1987; 1986)

- 2 osoby w wieku 40 lat i więcej (roczniki: 1985 i starsze)

d) Przedstawicielem Drużyny jest kapitan

e) Kapitan zgłasza Drużynę do zawodów

f) Kapitan reprezentuje Drużynę w trakcie turnieju

- g) Kapitan ma obowiązek przekazać Drużynie regulamin turnieju
- h) Drużyna musi mieć nadana nazwę

## 5. Turnieje Eliminacyjne

- a) W okresie od 22 marca 2025 r. do 17 maja 2025 r. odbędą się 8 Turniejów Eliminacyjnych
- b) Turnieje Eliminacyjne odbędą się w następujących miejscach i datach:
  - Skierniewice – 22 marca
  - Zduńska Wola – 23 marca
  - Łowicz – 30 marca
  - Radomsko – 5 kwietnia
  - Pabianice – 12 kwietnia
  - Piotrków Trybunalski – 26 kwietnia
  - Aleksandrów Łódzki – 11 maja
  - Wieruszów – 17 maja
- c) Każda z Drużyn może wziąć udział w 2 Turniejach Eliminacyjnych (wybór lokalizacji Turnieju Eliminacyjnego jest dowolny)
- d) W Każdym Turnieju Eliminacyjnym może wziąć udział maksymalnie 20 Drużyn
- e) O przystąpieniu Drużyny do danego Turnieju Eliminacyjnego decyduje kolejność zgłoszeń
- f) Z każdego Turnieju Eliminacyjnego do Turniejów Finałowych (Spała- Lekkoatletyka; Sieradz- Piłka Nożna; Łódź – koszykówka 3x3; Bełchatów- Siatkówka) awansują bezpośredni 2 Drużyny
- g) W Turniejach Finałowych wystąpią 24 Drużyny
- h) W trakcie Turniejów Eliminacyjnych, zawodnicy są zobowiązani do zmiany obuwia. Jeśli zawodnik nie ma butów na zmianę, bierze udział w zawodach na bosą lub skarpetkach

## 6. Turniej Eliminacyjny – konkurencje

Każdy z Turniejów Eliminacyjnych składa się z 4 konkurencji (konkurencje zaliczamy w dowolnej kolejności)

- Tor Przeszkód Indywidualnie
- Tor Przeszkód Sztafeta Drużynowa
- Strzelnica
- Puzzle

### a) Tor Przeszkód Indywidualnie

- każdy z zawodników musi indywidualnie w najszybszym czasie pokonać 30 metrów tor przeszkód
- zawodnik startuje z linii START zaznaczonej na 1 metr przed krawędzią toru (włączamy pomiar czasu)
- po pokonaniu toru, zawodnik opuszcza tor i biegnie wzdłuż toru w kierunku METY

- próba kończy się po przebiegnięciu linii METY (wyłączamy pomiar czasu)
- suma czasów 6 zawodników, daje wynik końcowy w sekundach w konkurencji Tor Przeszkód Indywidualnie

#### b) Tor Przeszkód Sztafeta Drużynowa

- w sztafecie startuje cała 6 osobowa Drużyna
- kolejność startu w Drużynie jest dowolna
- pierwszy zawodnik startuje z linii START zaznaczonej na 1 metr przed krawędzią toru (włączamy pomiar czasu)
- po pokonaniu toru, zawodnik opuszcza tor i biegnie wzdłuż toru w kierunku METY
- próba kończy się po przebiegnięciu linii METY i przekazaniu kolejnemu zawodnikowi szarfy
- drugi zawodnik może ruszyć dopiero, kiedy poprzedzający go zawodnik przekroczy linię METY i poda mu szarfę
- trzeci zawodnik startuje natychmiast po otrzymaniu szarfy od drugiego zawodnika, pokonuje tor w całości, po czym opuszcza go i biegnie wzdłuż toru w kierunku METY
- analogicznie, kolejni zawodnicy (czwarty, piąty i szósty) kontynuują bieg zgodnie z zasadami sztafety, każdy pokonując pełną długość toru
- ostatni, szósty zawodnik kończy bieg, przebiegając linię METY z szarfą w rękę (wyłączamy pomiar czasu)
- czas uzyskany w konkurencji Tor Przeszkód Sztafeta Drużynowa, daje wynik końcowy w sekundach

#### c) Strzelnica

- każdy z zawodników oddaje 10 strzałów do celu
- tarcza oddalona jest 5 metrów od zawodnika
- strzały oddaje się w pozycji stojąc
- suma zdobytych wszystkich punktów przez 6 zawodników (60 strzałów) daje wynik końcowy w konkurencji Strzelnica
- jeden punkt na Strzelnicy równy jest jednej sekundzie
- punkty ze Strzelnicy przeliczamy na sekundy
- otrzymany wynik w sekundach, jest wynikiem końcowym w konkurencji Strzelnica

#### d) Puzzle

- w konkurencji Puzzle startuje 6 zawodników
- zadaniem zawodników jest jak najszybsze ułożenie puzzli
- cała Drużyna może układać puzzle
- puzzle leżą na stole w zamkniętym pudełku
- pozycja wyjściowa w konkurencji Puzzle: zawodnicy stoją wokół stołu trzymając dłonie na stole, na sygnał start włączany jest czasomierz, zawodnicy odrywają dłonie od stołu i mogą zacząć układać
- po ułożeniu całego obrazka, dłonie zawodników znów trafiają na stół, a kapitan mówi „STOP”, w tym czasie czasomierz zostaje zatrzymany



- czas uzyskany w konkurencji Puzzle, daje wynik końcowy w sekundach

#### KLASYFIKACJA KOŃCOWA

- klasyfikację końcową wylicza się w następujący sposób: czas Tor Przeszkód Indywidualnie + czas Tor Przeszkód Sztafeta Drużynowa + czas Puzzle – czas Strzelnica= wynik końcowy w sekundach
- po przeliczeniu sekund na punktu, gdzie jedna sekunda jest równa jednemu punktowi, otrzymujemy wynik końcowy w punktach

#### 7. Awans do Turniejów Finałowych

- do 4 Turniejów Finałowych, awansują 24 Drużyny
- z każdego Turnieju Eliminacyjnego do Turniejów Finałowych awansują bezpośrednio 2 Drużyny (2 Drużyny x 8 Turniejów Eliminacyjnych = 16 Drużyn w Turniejach Finałowych)
- pozostałe 8 Drużyn zostanie wyłonionych spośród pozostałych Drużyn (które nie awansowały bezpośrednio do Turniejów Finałowych) ze wszystkich Turniejów Eliminacyjnych, które uzyskały najlepsze 8 punktowych wyników
- lista wszystkich drużyn, które awansowały do Turniejów Finałowych, zostanie ogłoszona w dniu 18 maja na stronie [lodzkie.pl](http://lodzkie.pl)

- **WAŻNE-** Drużyny które awansowały do Turniejów Finałowych, biorą udział we wszystkich czterech Turniejach Finałowych.

#### 8. Turnieje Finałowe – Spała, Sieradz, Łódź, Bełchatów

- w finałach wystąpią 24 Drużyny, które zostaną wyłonione na podstawie wyników z Turniejów Eliminacyjnych
- każda z wyłonionych 24 Drużyn, bierze udział we wszystkich 4 Finałach
- Turnieje Finałowe odbędą się w następujących dyscyplinach sportowych
  - Lekkoatletyka - Spała 25 maja 2025r.
  - Piłka Nożna – Sieradz 15 czerwca 2025r.
  - Koszykówka 3x3 – Łódź Manufaktura 6 września 2025r.
  - Siatkówka – Bełchatów 18 lub 19 października 2025r.

a) Lekkoatletyka – Drużyny będą rywalizować w 4 konkurencjach: bieg sztafetowy 6x500m; pchnięcie kulą; skok w dal z miejsca; tor przeszkód

- w czasie zawodów obowiązują oficjalne przepisy PZLA

- bieg sztafetowy 6x500m

- w sztafecie startuje cała 6 osobowa Drużyna
- kolejność startu w Drużynie jest dowolna
- pierwszy zawodnik na sygnał startuje z linii START (włączamy pomiar czasu)

- próba kończy się po przebiegnięciu linii METY i przekazaniu kolejnemu zawodnikowi pałeczki sztafetowej
- drugi zawodnik może ruszyć dopiero, kiedy poprzedzający go zawodnik przekroczy linię METY i poda mu pałeczkę sztafetową
- trzeci zawodnik startuje natychmiast po otrzymaniu pałeczki od drugiego zawodnika
- analogicznie, kolejni zawodnicy (czwarty, piąty i szósty) kontynuują bieg zgodnie z zasadami sztafety, każdy pokonując pełny dystans 500 metrów
- ostatni, szósty zawodnik kończy bieg, przebiegając linię METY z pałeczką w ręku (wyłączamy pomiar czasu)
- czas całej Drużyny uzyskany w sztafecie, jest wynikiem końcowym w sekundach w konkurencji bieg sztafetowy

#### - pchnięcie kulą

- w pchnięciu kulą startuje cała 6 osobowa Drużyna
- pchnięcie kuli wykonujemy jedną ręką
- każdy zawodnik wykonuje 3 pchnięcia- najlepszy wynik jest wpisywany do tabeli wyników
- suma najdalszych rzutów 6 zawodników daje wynik końcowy w centymetrach
- 1 centymetr równy jest 1 sekundzie
- jeden centymetr w pchnięciu kulą równy jest jednej sekundzie
- centymetry z pchnięcia kulą przeliczamy na sekundy
- otrzymany wynik w sekundach, jest wynikiem końcowym w konkurencji pchnięcie kulą

#### - skok w dal z miejsca

- w skoku w dal startuje cała 6 osobowa Drużyna
- skok wykonujemy z miejsca obunóż
- każdy z zawodników wykonuje 3 skoki- najlepszy wynik jest wpisywany do tabeli wyników
- suma najdłuższych skoków 6 zawodników daje wynik końcowy w centymetrach
- jeden centymetr w skoku w dal równy jest jednej sekundzie
- centymetry ze skoku w dal przeliczamy na sekundy
- otrzymany wynik w sekundach, jest wynikiem końcowym w konkurencji skok w dal

- tor przeszkód

- w konkurencji tor przeszkód startuje cała 6 osobowa Drużyna
- każdy z zawodników musi indywidualnie w najszybszym czasie pokonać tor przeszkód
- zawodnik na sygnał startuje z linii START (włączamy pomiar czasu)
- po pokonaniu toru, zawodnik opuszcza tor i biegnie wzdłuż toru w kierunku METY
- próba kończy się po przebiegnięciu linii METY (wyłączamy pomiar czasu)
- suma wyników 6 zawodników, daje wynik końcowy w sekundach
- drużyna która pokona tor najszybciej wygrywa konkurencję tor przeszkód
- punktacja końcowa za zdobyte miejsca w konkurencji tor przeszkód, jest załącznikiem do powyższego regulaminu

#### KLASYFIKACJA KOŃCOWA

- klasyfikację końcową wylicza się w następujący sposób: czas bieg sztafetowy 6x500 + czas tor przeszkód – czas pchnięcie kulą – czas skok w dal= wynik końcowy w sekundach
- po przeliczeniu sekund na punkty, gdzie jedna sekunda jest równa jednemu punktowi, otrzymujemy wynik końcowy w punktach
- punktacja końcowa oraz podział na miejsca, są załącznikiem do powyższego regulaminu

b) Piłka nożna- Drużyny będą rywalizować w 2 konkurencjach: turniej piłki nożnej; tor przeszkód

- w czasie zawodów obowiązują oficjalne przepisy PZPN

- turniej piłki nożnej

- rozgrywki odbędą się na 4 boiskach (podział na 4 Grupy) z małymi bramkami, bez bramkarza
- wymiar boiska to 9m na 18m
- każdy mecz trwa 10 minut, czas ciągły bez zatrzymywania
- rozgrywki odbędą się w systemie 3 na 3
- na boisku, przez cały czas meczu, występować musi skład mieszany (2 kobiety i 1 mężczyzna lub 2 mężczyzn i 1 kobieta)
- żaden z zawodników nie może dotykać piłki rękami
- każdy zawodnik musi wziąć udział przynajmniej w 1 pełnym meczu

- kapitan zespołu musi poinformować sędziego, który zawodnik lub zawodnicy, wezmą udział w całym meczu
- w trakcie trwania meczu, zmiany zawodników mogą być lotne (zmiany nie dotyczą zawodnika lub zawodników, którzy mają obowiązek rozegrać cały mecz)
- za zwycięstwo Drużyna otrzymuje 3 pkt., za remis 1 pkt., za przegraną 0 pkt.
- ilość zdobytych punktów decyduje o kolejności miejsc w grupie
- w przypadku tej samej ilości punktów, o kolejności w grupie decyduje bezpośredni wynik między zainteresowanymi Drużynami
- harmonogram turnieju Piłki nożnej oraz punktacja końcowa za zdobyte miejsca, jest załącznikiem do powyższego regulaminu

#### - tor przeszkód

- w konkurencji tor przeszkód startuje cała 6 osobowa Drużyna
- każdy z zawodników musi indywidualnie w najszybszym czasie pokonać tor przeszkód
- zawodnik na sygnał startuje z linii START (włączamy pomiar czasu)
- po pokonaniu toru, zawodnik opuszcza tor i biegnie wzdłuż toru w kierunku METY
- próba kończy się po przebiegnięciu linii METY (wyłączamy pomiar czasu)
- suma wyników 6 zawodników, daje wynik końcowy w sekundach
- drużyna która pokona tor najszybciej wygrywa konkurencję tor przeszkód
- punktacja końcowa za zdobyte miejsca w konkurencji tor przeszkód, jest załącznikiem do powyższego regulaminu

#### KLASYFIKACJA KOŃCOWA

- klasyfikację końcową wylicza się w następujący sposób: punkty tor przeszkód + punkty turniej piłki nożnej = wynik końcowy w punktach
- punktacja końcowa oraz podział na miejsca, są załącznikiem do powyższego regulaminu

#### c) Koszykówka 3x3 - Drużyny będą rywalizować w 2 konkurencjach: turniej koszykówki ulicznej 3x3; tor przeszkód

- w czasie zawodów obowiązują oficjalne przepisy PZKosz

#### - turniej koszykówki 3x3

- rozgrywki odbędą się na 4 boiskach (podział na 4 Grupy) do koszykówki ulicznej
- wymiar boiska to 11m na 15m
- każdy mecz trwa 10 minut, czas ciągły bez zatrzymywania
- rozgrywki odbędą się w systemie 3 na 3

- na boisku, przez cały czas meczu, występować musi skład mieszany (2 kobiety i 1 mężczyzna lub 2 mężczyzn i 1 kobieta)
- każdy zawodnik musi wziąć udział przynajmniej w 1 pełnym meczu
- kapitan zespołu musi poinformować sędziego, który zawodnik lub zawodnicy, wezmą udział w całym meczu
- w trakcie trwania meczu, zmiany zawodników mogą być lotne (zmiany nie dotyczą zawodnika lub zawodników, którzy mają obowiązek rozegrać cały mecz)
- za zwycięstwo Drużyna otrzymuje 3 pkt., za remis 1 pkt., za przegraną 0 pkt.
- ilość zdobytych punktów decyduje o kolejności miejsc w grupie
- w przypadku tej samej ilości punktów, o kolejności w grupie decyduje bezpośredni wynik między zainteresowanymi Drużynami
- harmonogram turnieju Koszykówki 3x3 oraz punktacja końcowa za zdobyte miejsca, jest załącznikiem do powyższego regulaminu

- tor przeszkód

- w konkurencji tor przeszkód startuje cała 6 osobowa Drużyna
- każdy z zawodników musi indywidualnie w najszybszym czasie pokonać tor przeszkód
- zawodnik na sygnał startuje z linii START (włączamy pomiar czasu)
- po pokonaniu toru, zawodnik opuszcza tor i biegnie wzdłuż toru w kierunku METY
- próba kończy się po przebiegnięciu linii METY (wyłączamy pomiar czasu)
- suma wyników 6 zawodników, daje wynik końcowy w sekundach
- drużyna która pokona tor najszybciej wygrywa konkurencję tor przeszkód
- punktacja końcowa za zdobyte miejsca w konkurencji tor przeszkód, jest załącznikiem do powyższego regulaminu

#### KLASYFIKACJA KOŃCOWA

- klasyfikację końcową wylicza się w następujący sposób: punkty tor przeszkód + punkty turniej koszykówki 3x3 = wynik końcowy w punktach
- punktacja końcowa oraz podział na miejsca, są załącznikiem do powyższego regulaminu

d) Siatkówka - Drużyny będą rywalizować w 2 konkurencjach: turniej siatkówki; tor przeszkód

- w czasie zawodów obowiązują oficjalne przepisy PZPS

- turniej siatkówki

- rozgrywki odbędą się na 4 boiskach (podział na 4 Grupy)
- wymiar boiska to 4,5m na 6m



- siatka jest umieszczona na wysokości 235cm
- Gramy jednego seta do 11 (11 punkt kończy mecz).
- rozgrywki odbędą się w systemie 3 na 3
- na boisku, przez cały czas meczu, występować musi skład mieszany (2 kobiety i 1 mężczyzna lub 2 mężczyzn i 1 kobieta)
- każdy zawodnik musi wziąć udział przynajmniej w 1 pełnym meczu
- kapitan zespołu musi poinformować sędziego, który zawodnik lub zawodnicy, wezmą udział w całym meczu
- w trakcie trwania meczu, zmiany zawodników mogą być lotne (zmiany nie dotyczą zawodnika lub zawodników, którzy mają obowiązek rozegrać cały mecz)
- za zwycięstwo Drużyna otrzymuje 2 pkt., za przegraną 1 pkt.
- Ilość zdobytych punktów decyduje o kolejności miejsc w grupie
- w przypadku tej samej ilości punktów, o kolejności w grupie decyduje bezpośredni wynik między zainteresowanymi Drużynami
- harmonogram turnieju siatkarskiego oraz punktacja końcowa za zdobyte miejsca, jest załącznikiem do powyższego regulaminu

#### - tor przeszkód

- w konkurencji tor przeszkód startuje cała 6 osobowa Drużyna
- każdy z zawodników musi indywidualnie w najszybszym czasie pokonać tor przeszkód
- zawodnik na sygnał startuje z linii START (włączamy pomiar czasu)
- po pokonaniu toru, zawodnik opuszcza tor i biegnie wzdłuż toru w kierunku METY
- próba kończy się po przebiegnięciu linii METY (wyłączamy pomiar czasu)
- suma wyników 6 zawodników, daje wynik końcowy w sekundach
- drużyna która pokona tor najszybciej wygrywa konkurencję tor przeszkód
- punktacja końcowa za zdobyte miejsca w konkurencji tor przeszkód, jest załącznikiem do powyższego regulaminu

#### KLASYFIKACJA KOŃCOWA

- klasyfikację końcową wylicza się w następujący sposób: punkty tor przeszkód + punkty turniej siatkówki = wynik końcowy w punktach
- punktacja końcowa oraz podział na miejsca, są załącznikiem do powyższego regulaminu

#### **9. 4 Pory Sportu- Klasyfikacja Końcowa**

- Zawody pn. „4 Pory Sportu w Łódzkiem”, wygrywa Drużyna która, zbierze najwięcej punktów, podczas 4 Turniejów Finałowych.
- W przypadku uzyskania tej samej ilości punktów, o kolejności decyduje bezpośredni wynik z Turnieju Eliminacyjnego

#### **10. Nagrody główne- Klasyfikacja Końcowa**

- 1 miejsce - każdy z 6 członków Drużyny, która zajmie 1 miejsce w turnieju pn. „4 Pory Sportu w Łódzkiem”, otrzyma nagrodę rzeczową o wartości nie mniejszej niż 300 pln., a nie przekraczającej wartości 2000 pln.
- 2 miejsce - każdy z 6 członków Drużyny, która zajmie 2 miejsce w turnieju pn. „4 Pory Sportu w Łódzkiem”, otrzyma nagrodę rzeczową o wartości nie mniejszej niż 300 pln., a nie przekraczającej wartości 1500 pln.
- 3 miejsce - każdy z 6 członków Drużyny, która zajmie 3 miejsce w turnieju pn. „4 Pory Sportu w Łódzkiem”, otrzyma nagrodę rzeczową o wartości nie mniejszej niż 200 pln., a nie przekraczającej wartości 1000 pln.
- 4 miejsce - każdy z 6 członków Drużyny, która zajmie 4 miejsce w turnieju pn. „4 Pory Sportu w Łódzkiem”, otrzyma nagrodę rzeczową o wartości nie mniejszej niż 100 pln., a nie przekraczającej wartości 500 pln.

#### **11. Zmiany w Drużynach**

- Każda Drużyna (po wcześniejszym zgłoszeniu Drużyny do Turnieju Eliminacyjnego) może dokonać jednej zmiany w składzie przed rozpoczęciem Turnieju Eliminacyjnego
- Jedna zmiana w Drużynie może nastąpić również po zakończeniu Turnieju Eliminacyjnego, a przed rozpoczęciem jednego z Turniejów Finałowych.
- Jedna zmiana w Drużynie może nastąpić również pomiędzy Turniejami Finałowymi
- Każdą ze zmian w Drużynie kapitan musi zgłosić na 48 godzin przed rozpoczęciem danego Turnieju
- Kapitan zgłasza zmiany mailowo na adres [4porysportu@lodzkie.pl](mailto:4porysportu@lodzkie.pl)
- Zawodnik który dołącza do Drużyny zobowiązany jest do zapoznania się w regulaminem, podpisania klauzuli RODO oraz podpisania zgody na wykorzystanie wizerunku (wszystkie podpisane zgody wysyła Kapitan Drużyny zgłaszając nowego zawodnika do Drużyny)

#### **12. Kontuzje**

- Jeśli w trakcie Turnieju Eliminacyjnego, zawodnik dozna kontuzji, Drużyna musi ukończyć Turniej Eliminacyjny w 5 osób
- Jeśli w trakcie Turnieju Eliminacyjnego, zawodnik dozna kontuzji, punkty za kontuzjowanego zawodnika nalicza się w następujący sposób:

- Tor Przeszkód Indywidualnie- kontuzjowanemu zawodnikowi zalicza się najniższy czas, jaki uzyska najwolniejszy zawodnik w jego Drużynie
- Tor Przeszkód Sztafeta Drużynowa – do czasu uzyskanego przez 5 zawodników, dodajemy wynik (czas) najwolniejszego zawodnika z Tor Przeszkód Indywidualnie
- Strzelnica - kontuzjowanemu zawodnikowi zalicza się najniższy wynik, jaki uzyska zawodnik w jego Drużynie
- Puzzle – brak kontuzjowanego zawodnika nie rzutuje na wynik końcowy w konkurencji Puzzle
- Jeśli w trakcie Turnieju Eliminacyjnego, dwóch zawodników w danej Drużynie jest kontuzjowanych, Drużyna zostaje zdyskwalifikowana
- Jeśli w trakcie jednego z Turniejów Finałowych 3 lub więcej zawodników w jednej Drużynie dozna kontuzji, Drużyna taka jest zdyskwalifikowana i otrzymuje 0 punktów za udział w danym Turnieju

### **13. Zasady przetwarzania danych osób zgłoszonych w turnieju rodzinnym**

- a) Administrator danych: Zarząd Województwa Łódzkiego z siedzibą w Łodzi 90-051, al. Piłsudskiego 8, kontakt do Inspektora Ochrony Danych e-mail: [iod@lodzkie.pl](mailto:iod@lodzkie.pl) lub na adres siedziby Administratora.
- b) Zakres i źródło danych: przetwarzane dane uczestników turnieju: imię i nazwisko, rok urodzenia, adres mail; przetwarzane dane opiekunów prawnych uczestników niepełnoletnich turnieju: imię i nazwisko, adres mail.
- c) Cel i podstawa prawna przetwarzania:
  - udział w turnieju rodzinnym „Cztery Pory Sportu w Łódzkiem” finansowanego ze środków publicznych (dokumentowanie wydarzenia, sprawozdawczość z realizacji zadań i nakładów finansowych) - art. 6 ust. 1 lit. c oraz e RODO w związku z ustawą z dnia 5 czerwca 1998 r. o samorządzie województwa oraz ustawą z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych, ustawą z dnia 25 lutego 1964 r. Kodeks rodzinny i opiekuńczy
  - promocja wydarzenia poprzez publikację wizerunku i głosu uczestników na stronie [www.lodzkie.pl](http://www.lodzkie.pl), w mediach społecznościowych Województwa Łódzkiego - art. 6 ust. 1 lit. a RODO w związku z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz art. 23 i 24 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny – w przypadku wyrażenia zgody na publikację wizerunku oraz imienia i nazwiska;
  - informowanie o wydarzeniach sportowych organizowanych przez Administratora w przyszłości - art. 6 ust. 1 lit. a RODO;
  - archiwizacja dokumentów - art. 6 ust. 1 lit. c RODO – w związku z ustawą z 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach.

- d) Okres przechowywania: 10 lat, po tym okresie Archiwum Państwowe może przedłużyć okres przechowywania danych, okres upublicznienia wizerunku i danych na stronie internetowej – 24 miesiące.
- e) Kategorie odbiorców danych: podmioty zapewniające obsługę IT, użytkownicy strony: [www.lodzkie.pl](http://www.lodzkie.pl), mediów społecznościowych, podmioty upoważnione na podstawie przepisów prawa.
- f) Przysługujące prawa:
- dostępu do danych osobowych, prawo ich sprostowania a na czas poprawiania danych prawo żądania do ograniczenia przetwarzania,
  - prawo do wycofania zgody w każdym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem (prawo będzie realizowane w następujący sposób: publikacja ze strony zostanie usunięta),
  - prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, w przypadku przetwarzania danych niezgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.
- g) Podanie danych osobowych jest warunkiem wzięcia udziału w turnieju. Niepodanie danych uniemożliwia udział w nim. Brak zgody na upublicznienie wizerunku utrudnia realizowanie polityki informacyjnej.
- h) Prowadzone profile w mediach społecznościowych są profilami publicznymi, co oznacza, że zawartość tego profilu (w tym zamieszczane w nim treści czy reakcje) może zobaczyć każdy, w tym osoby, które nie są użytkownikami portali. Polityki prywatności: Facebook Ireland Limited dostępne są pod adresem: <https://www.facebook.com/privacy/explanation>; Instagram dostępna pod adresem <https://privacycenter.instagram.com/policy>; TikTok dostępna pod adresem <https://www.tiktok.com/legal/page/eea/privacy-policy/pl>

#### 14. Postanowienia końcowe

- Organizator zapewnia sprzęt sportowy, niezbędny do organizacji zawodów
- Wszelkie protesty należy składać u organizatora w dniu zawodów.
- Wszelkie sprawy sporne nieujęte w niniejszym regulaminie rozstrzyga organizator.
- Organizator nie ponosi odpowiedzialności za stan zdrowia oraz ewentualne urazy i kontuzje powstałe w trakcie imprezy.
- Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawiane w szatniach lub na terenie obiektu.
- Udział w turnieju stanowi potwierdzenie zapoznania się z niniejszym regulaminem.