

## Warunki organizacji eliminacji Turnieju i szczegółowe zasady przeprowadzania konkurencji

Niniejszy załącznik określa warunki organizacji czterech etapów (eliminacji) Turnieju oraz zasady przeprowadzania poszczególnych konkurencji turniejowych.

Turniej przekrojowo sprawdza wiedzę i umiejętności uczestników reprezentantów szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Organizatorzy ze swej strony dbają o odpowiednią oprawę Turnieju oraz różnicowanie wymagań przy przygotowywaniu poszczególnych konkurencji dla poszczególnych grup wiekowych.

### I Etapy Turnieju

#### § 1

##### **Etap pierwszy (szkolny)**

1. Organizatorzy wybierają spośród wymienionych w § 12 Regulaminu OMTTK te konkurencje, które są możliwe do przeprowadzenia w warunkach szkoły, ośrodka wychowawczego itp. Obowiązkowo należy przeprowadzić test wiedzy.
2. Eliminacje mają na celu wyłonienie najlepszego lub najlepszych (w zależności od decyzji organizatorów wyższego etapu) zespołów trzyosobowych składających się z najlepszych uczestników, które będą reprezentować szkołę, koło, klub, zastęp, drużynę itp. w eliminacjach wyższego etapu.
3. Po zakończeniu eliminacji etapu pierwszego: szkoły, ośrodki wychowawcze itp. w celu zgłoszenia zespołów do etapu wyższego, przesyłają do jego organizatora protokół organizacji eliminacji etapu pierwszego.
4. Zadaniem oddziałów PTTK jest opieka programowa nad przygotowaniem i przebiegiem eliminacji etapu pierwszego.

#### § 2

##### **Etap drugi (oddziałowy, miejski, powiatowy lub międzypowiatowy)**

1. Organizatorzy wybierają spośród wymienionych w § 12 Regulaminu OMTTK te konkurencje, które są możliwe do przeprowadzenia w ich warunkach. Obowiązkowo należy przeprowadzić test wiedzy.
2. Informacja o konkurencjach przeprowadzonych na tym etapie zamieszczona jest w regulaminie eliminacji przygotowanym i upublicznionym przez organizatorów, najpóźniej na 60 dni przed rozpoczęciem etapu.
3. Eliminacje etapu drugiego wyłaniają we wszystkich trzech typach szkół najlepsze zespoły trzyosobowe (organizator etapu trzeciego określa liczbę zespołów).
4. Organizatorzy eliminacji, po ich zakończeniu, celem zgłoszenia zespołów do etapu trzeciego przesyłają do jego organizatorów odpowiedni protokół.

#### § 3

##### **Etap trzeci (wojewódzki)**

1. Podczas eliminacji wojewódzkich rywalizacja przebiega w każdej z konkurencji wymienionych w § 12 Regulaminu OMTTK. Pełną informację wraz z regulaminami konkursów, organizator ogłasza na 60 dni przed rozpoczęciem tego etapu Turnieju.
2. Eliminacje wyłaniają po jednym trzyosobowym zespole, w trzech typach szkół. Zespoły te reprezentują województwo w finale Turnieju.
3. Po zakończeniu eliminacji wojewódzkich, organizatorzy przesyłają do Rady Programowej ds. Młodzieży Szkolnej Zarządu Głównego PTTK i na wskazany adres organizatora etapu czwartego, protokół z ich przebiegu. Protokół przesyłany jest w wersji papierowej na adres ul. Senatorska 11, 00-075 Warszawa i elektronicznej na adres [omttk@pttk.pl](mailto:omttk@pttk.pl) z tematem wiadomości „OMTTK protokół eliminacji (nazwa województwa)”.

## § 4

### **Etap czwarty (finał centralny)**

1. Podczas finału centralnego rywalizacja przebiega we wszystkich konkurencjach wymienionych w § 12 Regulaminu OMTTK.
2. W „Komunikacie organizacyjnym nr 1” publikowane są podstawowe informacje dotyczące finału (w tym miejsce i data), lista organizatorów i terminy eliminacji wojewódzkich, polecana literatura i wybór konkurencji ABC.
3. Etap czwarty przeprowadza się w oparciu o niniejszy regulamin oraz regulamin finału centralnego, publikowany razem z „Komunikatem organizacyjnym nr 2” przynajmniej 60 dni przed terminem finału.
4. Organizatorzy finału centralnego podają do publicznej wiadomości protokół z jego przeprowadzenia.

## **II. Szczegółowe zasady przeprowadzania konkurencji turniejowych**

### § 5

1. Turniej rozgrywany jest w siedmiu konkurencjach głównych, podzielonych na dwie części: teoretyczną (test wiedzy) i praktyczną (pozostałe konkurencje).
2. Organizatorzy poszczególnych etapów przygotowując zarówno część teoretyczną jak i praktyczną konkurencji, mają obowiązek zachować proporcje 1:1 pomiędzy punktacją możliwą do uzyskania przez uczestników w części teoretycznej i praktycznej. Jeśli na teście wiedzy przyjmuje się punktację dla uczestnika 50 pkt, zespół otrzymuje maksymalnie 150 pkt, to w takim przypadku konkurencje praktyczne powinny być punktowane w sumie za 150 pkt, aby zachować równowagę. Decyzja o tym, które i ile konkurencji zostanie przeprowadzonych zależy od organizatora etapu.

### § 6

Część teoretyczna Turnieju.

1. W części teoretycznej sprawdzana jest wiedza z zakresu: zagadnień krajoznawczych, turystycznych, topograficznych, bezpieczeństwa w ruchu drogowym, udzielania pierwszej pomocy.
2. Zalecana liczba pytań w teście, zależy od etapu Turnieju:
  - 1) na etapie pierwszym (szkolnym) test obejmuje minimum: 20 pytań krajoznawczych dotyczących danej miejscowości i gminy, 5 pytań turystycznych, 5 pytań topograficznych, 5 pytań związanych z bezpieczeństwem w ruchu drogowym, 5 pytań dotyczących udzielania pierwszej pomocy.
  - 2) na etapie drugim (powiatowym) test obejmuje minimum: 30 pytań krajoznawczych dotyczących powiatu i regionu, 10 pytań turystycznych, 5 pytań topograficznych, 5 pytań związanych z bezpieczeństwem w ruchu drogowym, 5 pytań dotyczących udzielania pierwszej pomocy.
  - 3) w etapie pierwszym i drugim, jeżeli organizator podejmie decyzję o zwiększeniu liczby pytań, w stosunku do podanego minimum, to powinien zachować proporcje pomiędzy liczbą pytań z danych działów.
  - 4) na etapie trzecim (wojewódzkim) test obejmuje: 50 pytań krajoznawczych, 20 pytań turystycznych, 10 pytań topograficznych, 10 pytań związanych z bezpieczeństwem w ruchu drogowym, 10 pytań dotyczących udzielania pierwszej pomocy.
  - 5) na etapie czwartym (finał centralny) test obejmuje: 50 pytań krajoznawczych dotyczących wiedzy z terenu Polski, 20 pytań turystycznych, 10 pytań topograficznych, 10 pytań związanych z bezpieczeństwem w ruchu drogowym, 10 pytań dotyczących udzielania pierwszej pomocy.
3. Pytania w teście turniejowym na wszystkich etapach, mają postać pytań zamkniętych (z 4 wariantami odpowiedzi). Na każdym etapie możliwe jest przygotowanie pięciu pytań otwartych z zakresu wiedzy topograficznej.
  - 1) Pytania zamknięte z zakresu krajoznawstwa, turystyki, topografii posiadają jedną prawidłową odpowiedź. Za udzielenie poprawnej odpowiedzi można uzyskać 1 pkt, za złą lub brak 0 pkt.
  - 2) Dla testów z zakresu bezpieczeństwa o ruchu drogowym i udzielania pierwszej pomocy dozwolone jest tworzenie pytań wielokrotnego wyboru, o czym informuje przygotowujący pytania na karcie odpowiedzi. Za poprawną odpowiedź uczestnik otrzymuje 1 pkt, za częściową 0,5 pkt, za złą lub brak 0 pkt.
  - 3) W pytaniach otwartych, za poprawną odpowiedź uczestnik otrzymuje 1 pkt, za częściową 0,5 pkt, za złą lub brak 0 pkt.
4. Za prawidłowe odpowiedzi uczestnik może uzyskać maksymalnie 100 punktów na etapie wojewódzkim i finale centralnym (na etapie pierwszym minimum 40, na etapie drugim od 55 do 100 punktów).

5. Za część teoretyczną od etapu drugiego do czwartego sumuje się punkty uzyskane przez członków zespołu. Na etapie drugim zespół może uzyskać od 165 do 300 pkt (w zależności od decyzji organizatora etapu), natomiast na etapie trzecim i czwartym maksymalnie 300 punktów turniejowych.
6. Czas na rozwiązanie testu jest uzależniony od liczby pytań. Na pytanie zamknięte przypada 1 minuta, na pytanie otwarte 2 minuty.
7. Na wszystkich etapach Turnieju, na test składa się: karta pytań, karta odpowiedzi. Oddana w przepisowym czasie, organizatorom etapu, wypełniona karta odpowiedzi jest podstawą do przyznania punktów uczestnikowi za rozwiązanie testu. Na wcześniejszych etapach dopuszcza się udzielanie odpowiedzi na karcie testu.
8. Szczegółowy sposób punktowania poszczególnych pytań organizatorzy podają na kwestionariuszu testu.
9. Na wszystkich etapach w konkurencji uczestniczą wszyscy członkowie zespołu, udzielając odpowiedzi indywidualnie.

## § 7

Zagadnienia krajoznawcze testu wiedzy

1. Na poszczególnych etapach, pytania krajoznawcze obejmują wiedzę z zakresu:
  - 1) etap szkolny: miejscowości zamieszkania/działania, gminy,
  - 2) etap powiatowy: regionu zamieszkania, powiatu/powiatów jakie obejmują eliminację,
  - 3) etap wojewódzki: województwa, na terenie którego organizowane są eliminacje, minimum 10 pytań dotyczących województwa w którym organizowany jest finał centralny,
  - 4) finał centralny: wiedza o Polsce z uwzględnieniem 25 pytań dotyczących województwa, w którym organizowany jest finał centralny.
2. Podczas układania pytań o Polsce, organizatorzy wszystkich szczebli konkursu powinni korzystać z ogólnodostępnych pozycji literatury, szczególnie z „Kanonu krajoznawczego Polski” pod red. Włodzimierza Łęckiego, wyd. PTTK „Kraj” 2005 (bądź wydanie na CD lub wersja elektroniczna na [www.kanon.pttk.pl](http://www.kanon.pttk.pl)) oraz zawartości miesięcznika krajoznawczo-turystycznego „Poznaj Swój Kraj” (od nr 1, roku poprzedzającego finał Turnieju).
3. Zaleca się organizatorom poszczególnych etapów Turnieju wprowadzanie do pytań części zagadnień etapu wyższego np. na etapie drugim 20% pytań o województwie.

## § 8

Zagadnienia turystyczne testu wiedzy.

1. Zakres tematyczny pytań obejmuje: historię, tradycję i zadania PTTK w rozwoju turystyki i krajoznawstwa, zwłaszcza w środowisku młodzieżowym; zasady uprawiania turystyki kwalifikowanej i zdobywania odznak PTTK.
2. Układając pytania organizatorzy powinni korzystać z powszechnie dostępnej literatury, której spis podają do wiadomości uczestnikom w regulaminach lub komunikatach organizacyjnych danego etapu.

## § 9

Zagadnienia topograficzne testu wiedzy.

1. Do wykonania zadań mogą być niezbędne: kompas, linijka, ekerka, ołówki.
2. Test może składać się z pytań zamkniętych i otwartych (punktowanych zgodnie z §6, ust 3).
3. Wśród zadań mogą znaleźć się np. zadania z zakresu topografii, polegające na odnalezieniu błędów w oznakowaniu sytuacji lub użyciu znaków topograficznych na mapie ćwiczebnej, opis znaków topograficznych, wykonaniu szkicu trasy marszu wg opisu, itp.

## § 10

Zagadnienia z zakresu przepisów ruchu drogowego testu wiedzy.

1. Pytania dotyczą poruszania się w ruchu ulicznym pieszych i rowerzystów.
2. Układający pytania może przygotować test wielokrotnego wyboru, o czym należy poinformować w regulaminie organizacji danego etapu.

## § 11

Zagadnienia związane z wiedzą o udzielaniu pierwszej pomocy.

1. Pytania z zakresu bezpieczeństwa, higieny wycieczkowania i ogólnych zasad udzielania pierwszej pomocy.

2. Układający pytania może przygotować test wielokrotnego wyboru, o czym należy poinformować w regulaminie organizacji danego etapu.

## § 12

Część praktyczna Turnieju

### 1. Turystyczny marsz na orientację

- 1) Marsz na orientację przeprowadzany jest zgodnie z aktualnie obowiązującymi „Zasadami punktacji i współzawodnictwa na turystycznych imprezach na orientację PTTK”, ustanowionymi przez Komisję Imprez na Orientację Zarządu Głównego PTTK (dostępne na stronie [www.ino.pttk.pl](http://www.ino.pttk.pl)).
- 2) Konkurencja polega na zespołowym przejściu wyznaczonej trasy, odnalezieniu w określonej kolejności wszystkich punktów kontrolnych, uzyskaniu potwierdzenia pobytu, wykonaniu ewentualnych zadań dodatkowych określonych w regulaminie i przybyciu na metę w określonym czasie.
- 3) Za marsz na orientację zespoły otrzymują punkty według przelicznika:  
 $P = [(K-D)/K] \times 100$ , gdzie:  
P – punkty turniejowe,  
K – wartość trasy (suma wartości wszystkich punktów kontrolnych do potwierdzenia, obliczona zgodnie z „Zasadami punktacji i współzawodnictwa na turystycznych imprezach na orientację PTTK”),  
D – punkty karne uzyskane przez dany zespół, dla którego chcemy obliczyć punkty turniejowe.
- 4) Zwycięski zespół, który pokonał trasę marszu uzyskując 0 punktów karnych, otrzymuje 100 pkt turniejowych.
- 5) Zespół, który podczas marszu uzyskał więcej punktów karnych niż wynosi wartość trasy, otrzymuje 1 pkt turniejowy.
- 6) Zespoły, które zostały podczas marszu zdyskwalifikowane, nie ukończyły marszu lub nie wystartowały w nim, otrzymują 0 pkt turniejowych.
- 7) Czas pokonania trasy przez zespół, liczony jest do momentu stawienia się kompletnego zespołu na mecie marszu.
- 8) Przykład obliczania punktacji turniejowej dla dwóch sytuacji:  
Trasa marszu na orientację liczy dziesięć punktów kontrolnych. Mieszcząc się w limicie czasu, maksymalna ilość punktów karnych którą można otrzymać za tę trasę to 900 pkt, czyli  $K=900$  (zgodnie z „Zasadami punktacji i współzawodnictwa na turystycznych imprezach na orientację PTTK”, za brak potwierdzenia punktu kontrolnego naniesionego na mapę przez organizatora otrzymuje się 90 punktów karnych.  $\text{Brak } 10 \text{ PK} \times 90 \text{ pkt karnych} = 900$ )
  - a) Sytuacja pierwsza  
Zwycięski zespół pokonał trasę bezbłędnie – otrzymuje 100 pkt turniejowych:  
 $100 = [(900-0)/900] \times 100$  (gdzie  $K = 900$ ,  $D=0$ )  
Kolejny zespół, pokonał tą trasę uzyskując 100 punktów karnych otrzymuje 88,9 pkt turniejowych:  
 $88,9 = [(900-90)/900] \times 100$  (gdzie  $K=900$ ,  $D=100$ )  
Trzeci zespół pokonał tę trasę uzyskując 180 punktów karnych otrzymuje 80 pkt turniejowych:  
 $80 = [(900-180)/900] \times 100$  (gdzie  $K=900$ ,  $D=180$ )
  - b) Sytuacja druga  
Zwycięski zespół nie potwierdził 3 PK, czyli  $D = 270$ . Otrzymuje 70 pkt turniejowych:  
 $70 = [(900-270)/900] \times 100$  (gdzie  $K = 900$ ,  $D = 270$ )  
Kolejny zespół, pokonał tą trasę uzyskując 330 punktów karnych otrzymuje 63,3 pkt turniejowego:  
 $63,3 = [(900-330)/900] \times 100$  (gdzie  $K = 900$ ,  $D = 330$ )  
Trzeci zespół pokonał tą trasę uzyskując 490 punktów karnych otrzymuje 45,6 pkt turniejowego:  
 $45,6 = [(900-490)/900] \times 100$  (gdzie  $K = 900$ ,  $D = 390$ )

### 2. Samarytanka

- 1) W konkurencji bierze udział cały zespół.
- 2) Konkurencja obejmuje znajomość zastosowania zawartości apteczki zespołu oraz zadania praktyczne dotyczące udzielania pierwszej pomocy w razie wypadku w domu, szkole, na szlaku. W trakcie realizacji zadania, oceniane jest radzenie sobie w sytuacji stresowej, odpowiedni dobór pomocy do sytuacji oraz wykorzystanie zasobów posiadanej apteczki.

- 3) Konkurencja rozgrywana jest zgodnie z obowiązującymi aktualnie przepisami w zakresie udzielania pierwszej pomocy.
- 4) Zespół za prawidłowo wykonane zadanie może uzyskać maksymalnie 30 pkt turniejowych

### 3. Turystyczne ABC – praktyczny sprawdzian umiejętności przydatnych turystyce

- 1) Konkurencja zespołowa składająca się z czterech konkursów, wybranych spośród następujących:
  - a. mierzenie odległości i wysokości w terenie,
  - b. kajakowy tor przeszkód,
  - c. rozpoznawanie śladów, tropów zwierząt,
  - d. rozpoznawanie roślin,
  - e. atrakcje turystyczne regionu i kraju,
  - f. pakowanie plecaka turystycznego,
  - g. pokonanie przeszkody terenowej (np. most linowy),
  - h. podstawowe umiejętności przydatne turystyce: zbudowania kuchni polowej, rozpalenia ogniska, zagotowanie wody itp.
  - i. rozstawienie namiotu,
  - j. gra azymutowa,
  - k. inne przygotowane przez organizatorów propozycje związane z uprawianiem różnych dyscyplin turystyki.
- 2) Organizator eliminacji wojewódzkich i finału centralnego podaje konkursy Turystycznego ABC w komunikacie organizacyjnym nr 1.
- 3) Za wykonanie każdego konkursu zespół może uzyskać od 0 do 20 pkt. Maksymalnie za Turystyczne ABC zespół może uzyskać 80 pkt.
- 4) Zaleca się, by podczas finału Turnieju konkurencja była przeprowadzana w formie biegu patrolowego.

### 4. Turystyczny rower

- 1) Turystyczny rower jest konkurencją, w której biorą udział wszyscy członkowie zespołu.
- 2) Rowerowy tor przeszkód musi być zbudowany z minimum sześciu przeszkód, punktowanych tak, aby możliwa do zdobycia liczba punktów karnych była nie mniejsza niż 20.
- 3) Tor może być zbudowany z następujących przeszkód: slalom, ósemka, jazda na wprost, przenoszenie przedmiotu, rzut piłką do celu, garaż, bramka, korytarz, pochylnia, łezka, równoważnia, rynna, tarka, żmijka, meta, których opisy obrazuje załącznik nr 2 do regulaminu OMTTK PTTK.
- 4) Organizator danego etapu OMTTK PTTK ma prawo do modyfikacji przeszkód opisanych w załączniku nr 2 do regulaminu OMTTK PTTK (np. zmiany rozmiarów), o ile w stosownym komunikacie zamieści opis dokonanych modyfikacji.
- 5) Organizator danego etapu OMTTK PTTK do budowy toru ma prawo wykorzystać inne przeszkody, o ile w stosownym komunikacie zamieści opis przeszkody i punktację za jej pokonanie.
- 6) Tor może być zbudowany maksymalnie z 10 przeszkód, łącznie ze startem i meta.
- 7) Uczestnik pokonuje poszczególne przeszkody zgodnie z kolejnością wyznaczoną przez organizatorów.
- 8) Osoba, która bezbłędnie pokona tor przeszkód otrzymuje 20 pkt turniejowych każdy zdobyty punkt karny pomniejsza liczbę zdobytych punktów turniejowych: 1 punkt karny = 19 pkt turniejowych, 2 = 18, 3 = 17, 4 = 16, 5 = 15, itd.

W przypadku, kiedy suma punktów karnych za wszystkie przeszkody jest większa niż 20, punkty turniejowe oblicza się według wzoru, z dokładnością do 0,1 pkt:

$$PT=20 - PK(20/PM), \text{ gdzie:}$$

PT – punkty turniejowe,

PK – punkty karne uzyskane podczas przejazdu

PM – maksymalna liczba punktów karnych do uzyskania na torze

Np. uczestnik, który przejechał tor z wynikiem 18 punktów karnych (PK), przy maksymalnej liczbie punktów do uzyskania na torze (PM) wynoszącej 30, będzie miał naliczone 9,2 punktów turniejowych (PT) według wzoru:  $PT=20-18(18/30)=9,2$  pkt

- 9) Podczas rowerowego toru przeszkód czas przejazdu nie jest brany pod uwagę.
- 10) Nieprzystąpienie przez członka zespołu do rowerowego toru przeszkód powoduje przyznanie uczestnikowi 0 pkt turniejowych.
- 11) W ramach konkurencji turystyczny rower organizator może wprowadzić konkurs naprawy roweru. W takim przypadku w torze przeszkód udział biorą 2 osoby, a 1 startuje w konkursie naprawy roweru. Każdy członek zespołu za wykonanie zadania może uzyskać 20 pkt. O podziale zadań wśród członków zespołu decyduje losowanie.
- 12) W konkursie naprawa roweru ocenie podlega naprawa takich elementów roweru, które możliwe są do wykonania przez przeciętnego rowerzystę w warunkach turystycznych: regulacja kierownicy, siodełka, założenie łańcucha, wymiana dętki lub zaklejenie dziury, itp.
- 13) O zwycięstwie w konkurencji turystyczny rower, decyduje suma punktów uzyskanych przez zespół. W sumie za konkurencję zespół może uzyskać maksymalnie 60 pkt turniejowych.

## 5. Ocena uprawnień i odznak turystycznych PTTK

- 1) Konkurencja ma na celu zachęcenie młodych ludzi do podróżowania i prowadzenia stałej dokumentacji turystycznej w postaci książeczek wycieczek oraz weryfikacji odznak.
- 2) Uczestnik w klasyfikacji zespołowej otrzymuje punkty zgodnie z punktacją w punkcie 4) lit. d i e, przy czym do klasyfikacji zespołowej zalicza się maksymalnie 10 pkt.
- 3) Zespół może uzyskać maksymalnie 30 pkt turniejowych.
- 4) Ocena indywidualna posiadanych odznak i uprawnień jest konkursem dodatkowym, kierowanym do najaktywniejszych uczestników.
  - a. Ocenie podlegają odznaki i uprawnienia zdobyte w dowolnym okresie czasu.
  - b. Ocenie podlegają: Odznaka „Orli Lot”, uprawnienia kadry PTTK, odznaki turystyczne PTTK (Dziecięca Odznaka Turystyczna, Odznaka Disney i PTTK, Górską Odznaka Turystyczna, Jeździecka Odznaka Turystyczna, Kolarska Odznaka Turystyczna, Młodzieżowa Odznaka Krajoznawcza, Motorowa Odznaka Turystyczna, Narciarska Odznaka Turystyczna, Odznaka Turystyki Pieszej, Odznaka Fotografii Krajoznawczej, Odznaka Imprez na Orientację, Odznaka Turysta Przyrodnik, Odznaka Krajoznawcza Polski, Turystyczna Odznaka Kajakowa, Żeglarska Odznaka Turystyczna, Regionalna Odznaka Krajoznawcza, Turystyczna Rodzinka, Turysta Junior-Juniorka, Odznaka PTTK Geocaching Polska,
  - c. Uprawnienia kadry PTTK, wyróżnienia punktowane są następująco:
    - przodownik turystyki kwalifikowanej, instruktor, organizator, znakarz szlaków turystycznych: 7 punktów.
    - młodzieżowy przodownik turystyki kwalifikowanej, młodzieżowy organizator, animator: 5 punktów.
    - Odznaka „Orli Lot”: 7 punktów.
  - d. Ocenie podlegają najwyższe stopnie odznak turystyki kwalifikowanej, punktowane są one następująco:
    - stopień popularny: 1 punkt,
    - stopień mały brązowy: 2 punkty,
    - stopień mały srebrny: 3 punkty,
    - stopień mały złoty: 4 punkty,
    - duże odznaki: 5 punktów
    - Dziecięca Odznaka Turystyczna, Odznaka Disney i PTTK, „Siedmiomilowe Buty” po 2 punkty za każdy stopień (tylko uczniowie szkół podstawowych),
    - Turystyczna Rodzinka, Turysta Junior-Juniorka po 2 punkty
  - e. Odznaki regionalne: za każdy stopień po 1 punkcie, ale maksymalnie 2 punkty za daną odznakę.
  - f. Podstawą przyznania punktów są:
    - legitymacje uprawnień PTTK i wyróżnień,
    - zweryfikowane książeczki i legitymacje zdobytych odznak.
- 5) Uczestnicy konkursu (także biorący udział w klasyfikacji indywidualnej) przedstawiają książeczki i legitymacje potwierdzające zdobycie danych odznak i uprawnień. Należy je dostarczyć w dniu otwarcia eliminacji Turnieju

wraz z wykazem uprawnień i odznak turystycznych PTTK (wzór określa załącznik nr 6 do regulaminu OMTTK PTTK).

#### § 13

Karta zespołu

Brak karty zespołu na etapie trzecim i czwartym skutkuje przyznaniem zespołowi 20 punktów karnych odejmowanych od ogólnego, końcowego wyniku punktowego zespołu w danym etapie eliminacji Turnieju.

#### § 14

1. Organizatorzy poszczególnych etapów, zobowiązani są do przygotowania regulaminów i kryteriów punktowania w poszczególnych konkurencjach, które wchodzi w skład eliminacji. Regulaminy oraz kryteria punktowania są jawne i ogłaszane przez organizatorów w stosownych komunikatach.
2. Podczas finału centralnego (a podczas pozostałych etapów zgodnie z decyzją organizatorów) do udziału w konkurencji niezbędne jest okazanie sędziemu konkurencji identyfikatora oraz posiadanie legitymacji szkolnej, a także niezbędnych przyrządów wymaganych dla wykonania danej konkurencji (przyrządy do pisania oraz innych wyszczególnionych w regulaminie konkurencji).