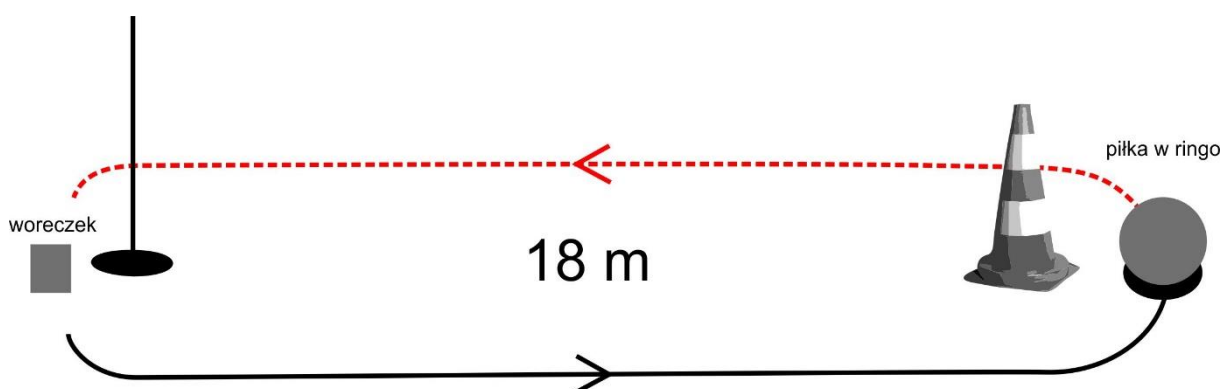


KLASY I

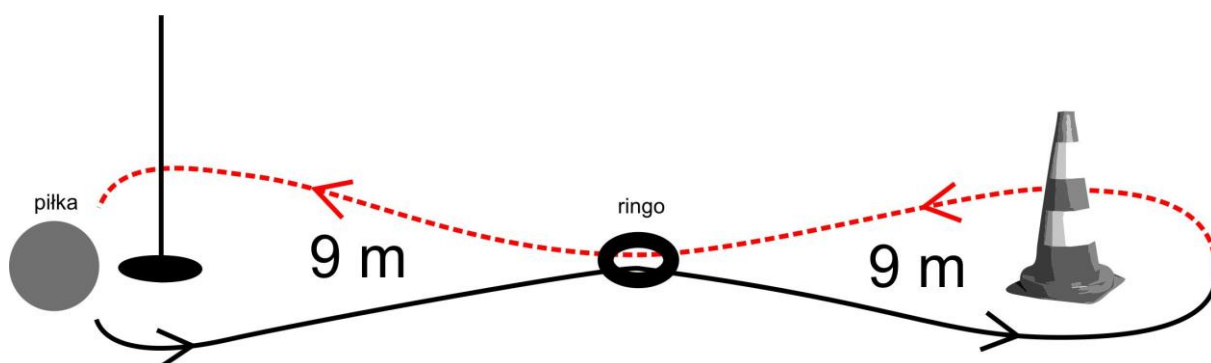
Konkurencja 1

Zawodnik startuje z woreczkiem w ręku. Biegnie po prostej. Na półmetku zabiera piłkę (ręczna mini) i zostawia woreczek. Wraca po prostej, na mecie przekazuje sprzęt kolejnemu zawodnikowi. Ten biegnie takim samym torem, na półmetku zamienia sprzęt.



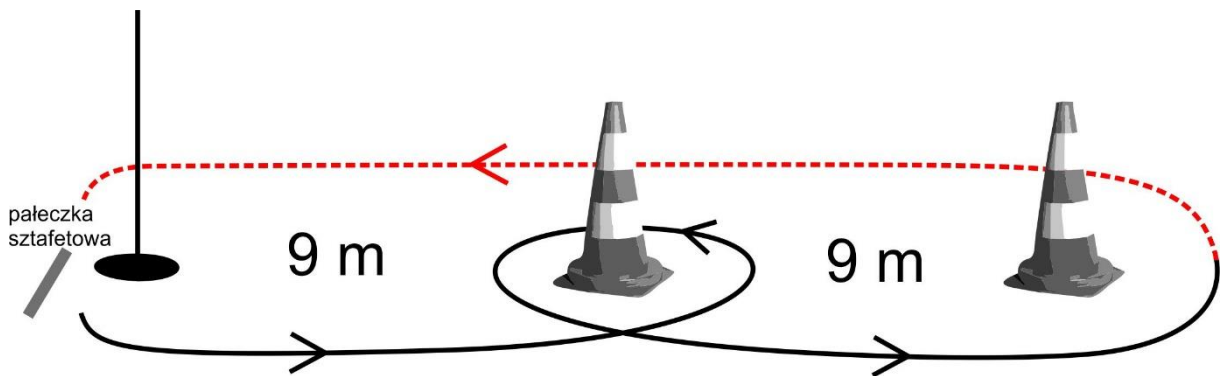
Konkurencja 2

Zawodnik startuje z piłką (koszykowa mini). Zostawia ją w ringo położonym na trasie, na półmetku obiega pachotę, wraca po prostej, zabierając piłkę. Na mecie przekazuje ją kolejnemu zawodnikowi.



Konkurencja 3

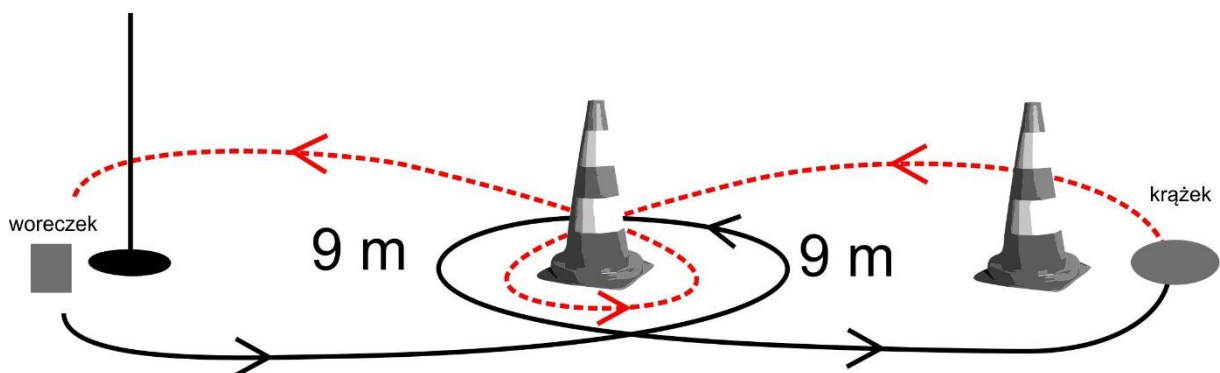
Zawodnik startuje z pałeczką sztafetową. Na trasie okrąży pachotę, a na półmetku obiega pachotę. Wraca po prostej, przekazując na mecie pałeczkę kolejnemu zawodnikowi.



Klasy II

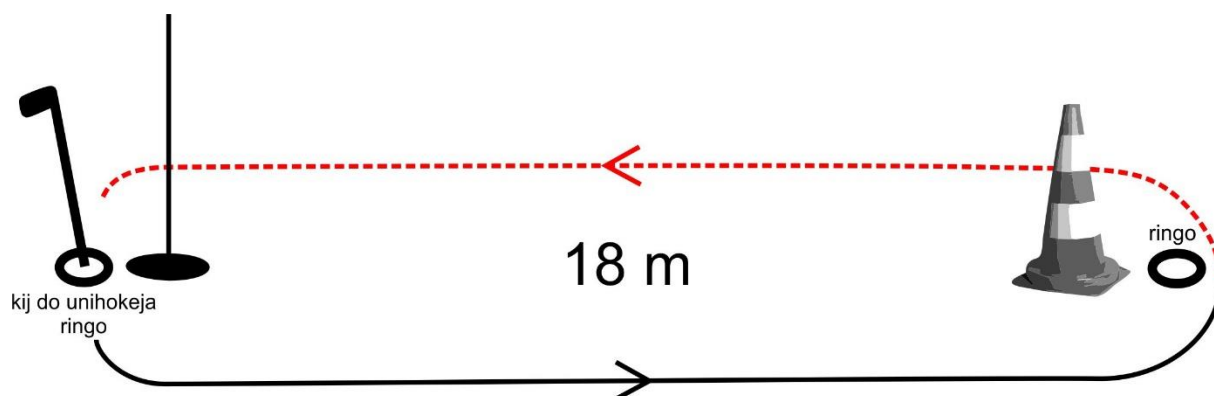
Konkurencja 1

Zawodnik startuje z woreczkiem. Na dystansie okrąży pachotę, a na półmetku obiega pachotę i odwraca krążek. W drodze powrotnej znów okrąży pachotę. Na mecie przekazuje woreczek kolejnemu zawodnikowi.



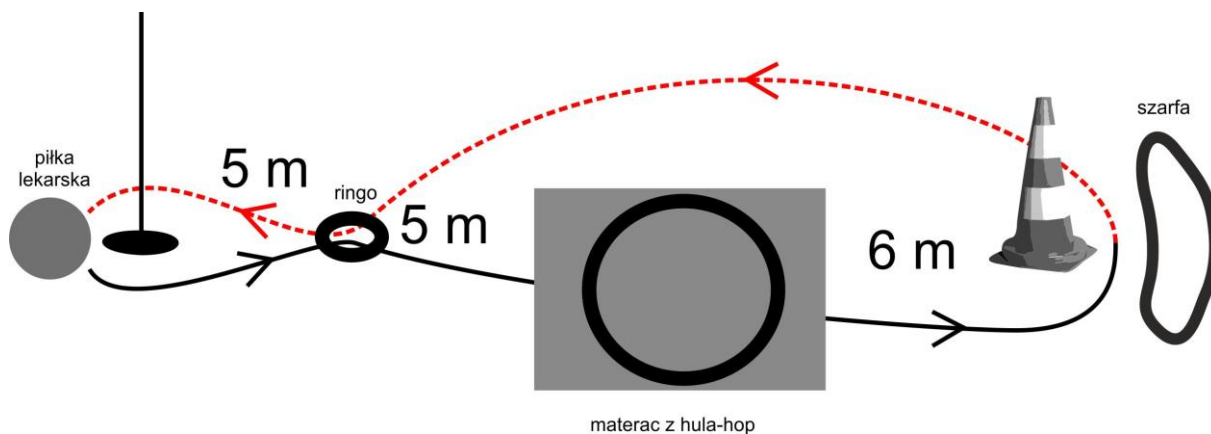
Konkurencja 2

Zawodnik startuje, prowadząc ringo odwróconym kijem od unihocka. Na półmetku obiega pachotek i zamienia ringo (ringa mają dwa różne kolory). Zawodnik wraca po prostej, przekazując kolejnemu zawodnikowi ringo (każda drużyna ma dwa kije). Uwaga: ringo musi przejść linię mety (jeden zawodnik wbiega z nim z jednej strony, kolejny wybiega z drugiej).



Konkurencja 3

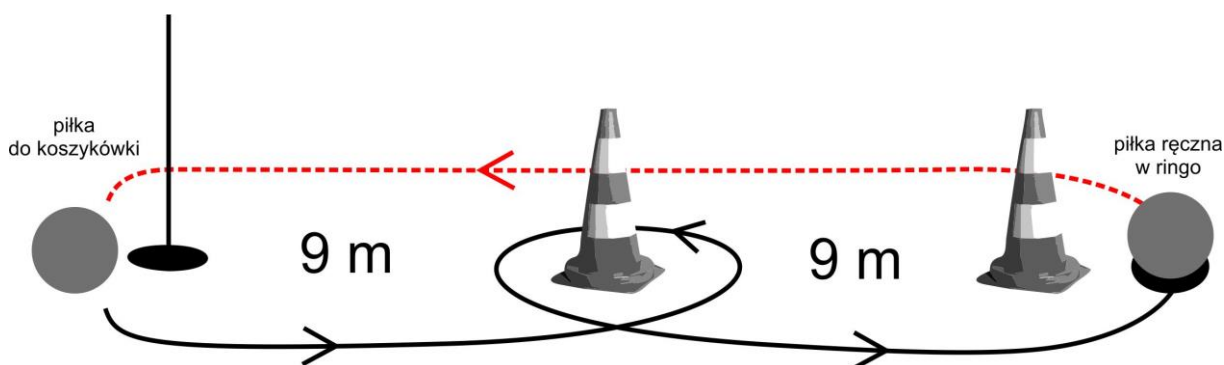
Zawodnik startuje z piłką lekarską (1 kg). Zostawia ją w ringo umieszczonym na trasie, następnie przechodzi przez środek hula hop położonego na materacu. Na półmetku obiega pachotek i przechodzi przez szarfę (dowolnym sposobem). Wraca po prostej, po drodze zabiera piłkę i przekazuje kolejnemu zawodnikowi.



Klasy III

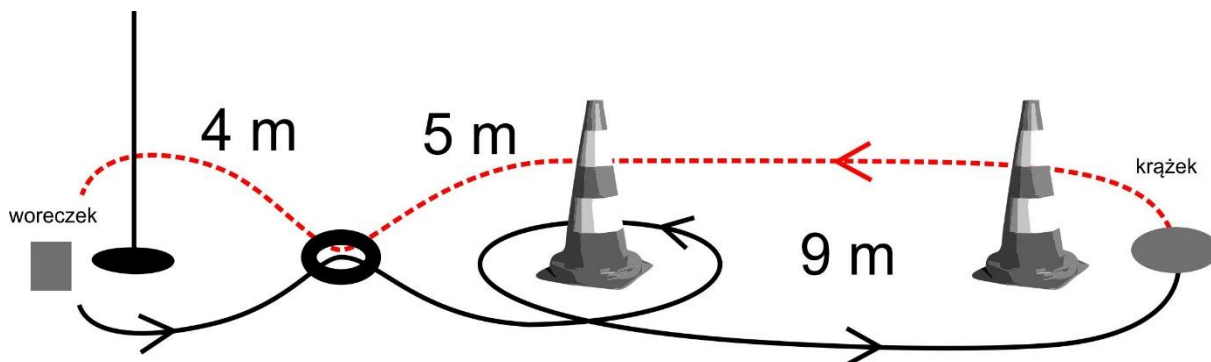
Konkurencja 1

Zawodnik startuje z piłką (koszykowa mini). Na trasie okrąży pachotę. Na półmetku zamienia piłkę (ręczna mini) na drugą, leżącą w ringo. Wraca po prostej, na mecie przekazując sprzęt kolejnemu zawodnikowi.



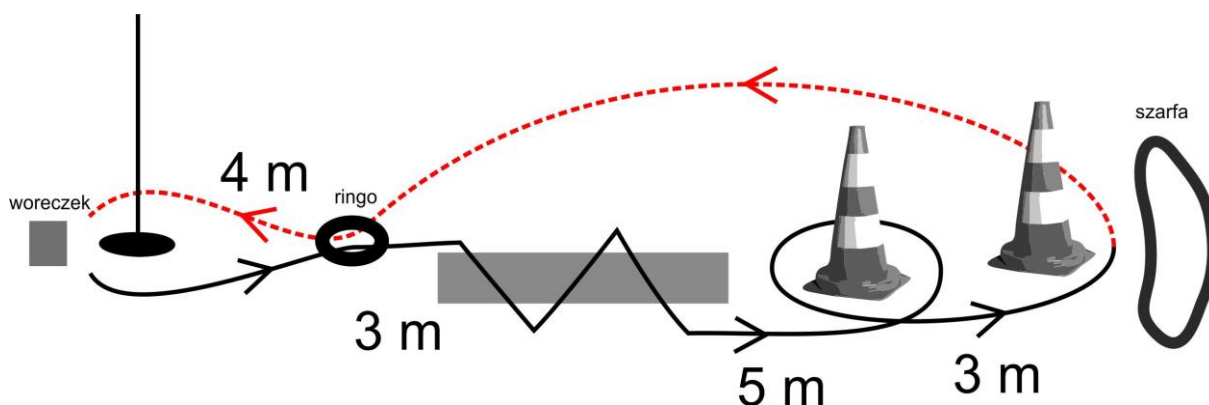
Konkurencja 2

Zawodnik startuje z woreczkiem w dłoni. Zostawia go w ringo. Na trasie okrąży pachotę, a na półmetku obiega pachotę i odwraca krążek. Wracając po prostej, zabiera woreczek, przekazując go kolejnemu zawodnikowi.



Konkurencja 3

Zawodnik startuje z woreczkiem. Zostawia go w ringo, następnie wykonuje trzy przeskoki obunóż (podparte!). Na trasie okrąży pachotę, na półmetku obiega pachotę i przechodzi przez szarfę (w dowolny sposób). Wraca po prostej, zabierając woreczek i przekazując go kolejnemu zawodnikowi.

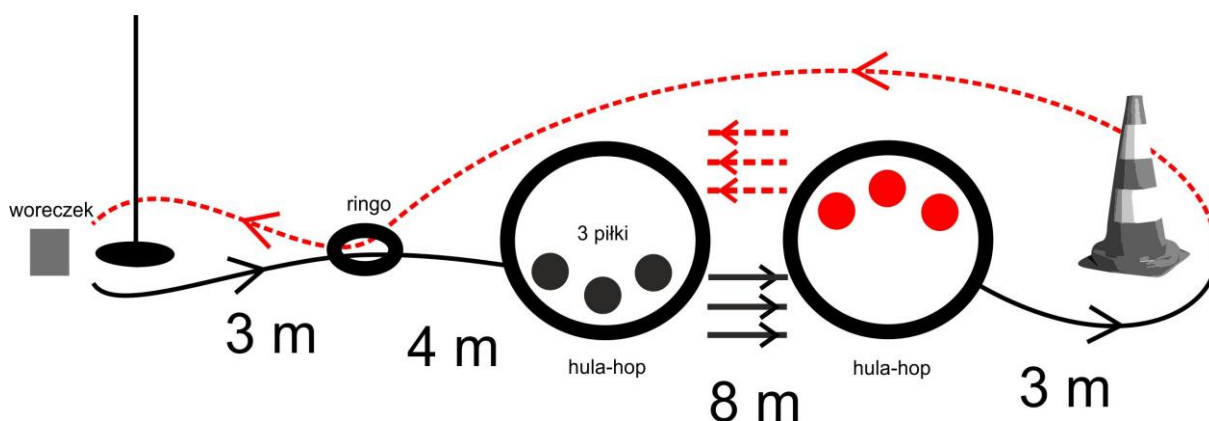


Klasy IV

Konkurencja 1

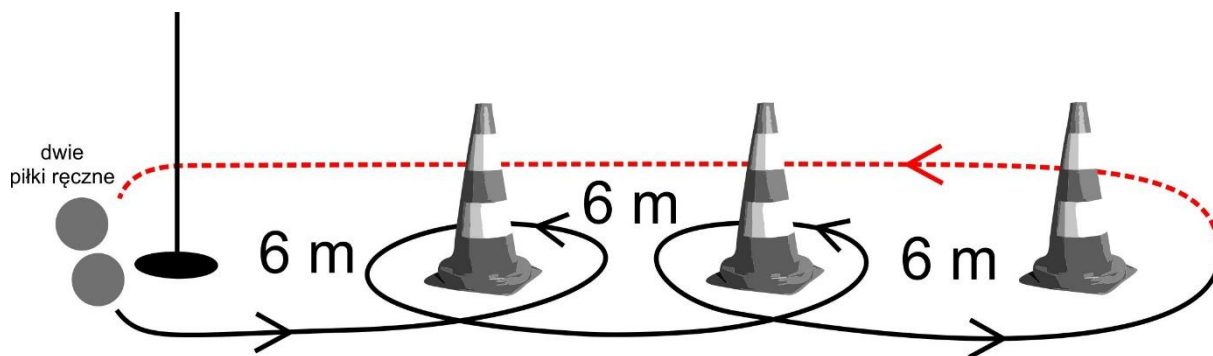
Zawodnik startuje z woreczkiem. Zostawia go w ringo i podbiega do hula hop z piłkami (ręczna, koszykowa, lekarska) i pojedynczo przenosi je do kolejnego hula hop. Na półmetku obiega pachotę. Wraca po prostej, zabiera woreczek z ringo i przekazuje następnemu zawodnikowi. Kolejny zawodnik zostawia woreczek w ringo, biegnie po prostej i dopiero w drodze powrotnej przekłada piłki, po czym zabiera woreczek i przekazuje kolejnemu zawodnikowi.

(uwaga: zawodnicy na zmianę wykonują przekładanie piłek w dwóch różnych kierunkach)



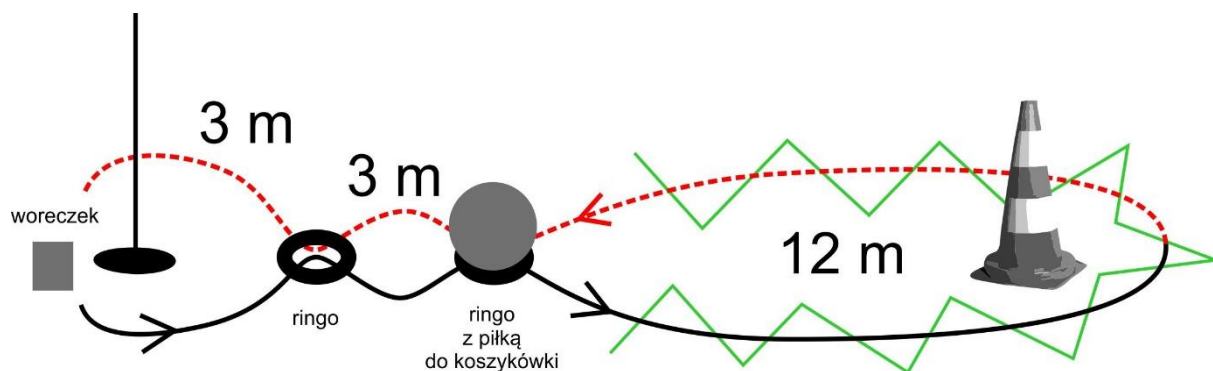
Konkurencja 2

Zawodnik startuje z dwoma piłkami (ręczne mini). Biegnie do pierwszego pachotka i okrąży go, biegnie do drugiego - okrąży go. Na półmetku pobiega pachotek. Wraca po prostej i na mecie przekazuje piłki kolejnemu zawodnikowi.



Konkurencja 3

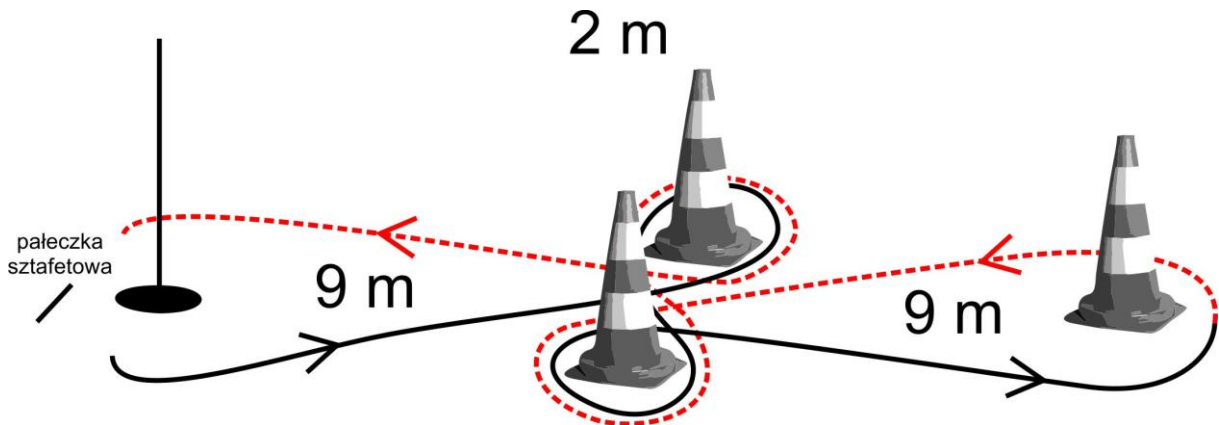
Zawodnik startuje z woreczkiem, zostawia go w ringo. Podbiega do kolejnego ringo i zabiera z niego piłkę (koszykowa mini). Kozłując (**uwaga:** zawodnik wykonuje przynajmniej trzy odbicia w każdą stronę) biegnie do półmetka i obiega go, wraca do ringo, z którego zabrał piłkę. Zostawia ją tam, biegnie po prostej, zabiera woreczek z kolejnego ringo i przekazuje go na mecie kolejnemu zawodnikowi.



Klasy V

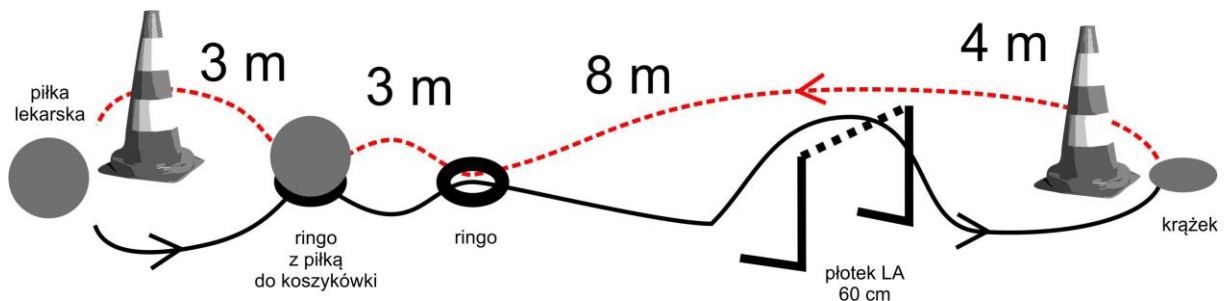
Konkurencja 1

Zawodnik startuje z pałeczką sztafetową. Na trasie wykonuje ósemkę – zaczynając od środka. Na półmetku obiega stojak, wracając ponownie wykonuje ósemkę (od środka). Na mecie przekazuje pałeczkę kolejnemu zawodnikowi.



Konkurencja 2

Zawodnik startuje z piłką lekarską (1 kg). Na trasie zamienia ją na piłkę leżącą w ringo (koszykowa mini) i zostawia w kolejnym ringo. Przeskakuje płotek LA (60 cm). Na półmetku obiega pachotę i odwraca krążek. W drodze powrotnej zabiera piłkę z pierwszego w kolejności ringo, zamienia na lekarską w drugim i przekazuje ją kolejnemu zawodnikowi.



Konkurencja 3

Zawodnik startuje wykonując kraby, z piłką lekarską na brzuchu. Tak pokonuje 4 metry – liczy się dotknięcie nogą „linii” na której ulokowane jest ringo. Tam zostawia piłkę i wstaje. Biegając, przeskakuje przez płotek LA (60 cm) i dobiega do półmetka. Obiega pachołek, wraca po prostej, zabierając piłkę i przekazując ją kolejnemu zawodnikowi na mecie.

