

Warunki organizacji eliminacji Turnieju i szczegółowe zasady przeprowadzania konkurencji

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

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. Pytania konkursowe do testów oraz wybór zadań praktycznych przygotowują organizatorzy, opierając się na niniejszym regulaminie oraz korzystając z dostępnej literatury krajoznawczej. Jej spis podają uczestnikom etapu w oficjalnym komunikacie.
2. 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.
3. 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 lub inne w eliminacjach wyższego etapu.
4. 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 (załącznik nr 3 do regulaminu OMTTK PTTK).
5. Zadaniem oddziałów PTTK jest opieka programowa nad przygotowaniem i przebiegiem eliminacji etapu pierwszego.

§ 2

Etap drugi (oddziałowy, powiatowy lub międzypowiatowy)

1. Pytania konkursowe do testów oraz wybór zadań praktycznych przygotowują organizatorzy, opierając się na niniejszym regulaminie oraz korzystając z dostępnej literatury krajoznawczej. Jej spis podają uczestnikom etapu w oficjalnym komunikacie.
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 (załącznik nr 3 do regulaminu OMTTK PTTK).

§ 3

Etap trzeci (wojewódzki)

1. Pytania konkursowe do testów oraz wybór zadań praktycznych przygotowują organizatorzy, opierając się na niniejszym regulaminie oraz korzystając z dostępnej literatury krajoznawczej. Jej spis podają uczestnikom etapu w oficjalnym komunikacie.
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 (załącznik nr 4 do regulaminu OMTTK PTTK). Protokół przesyłany jest w wersji papierowej na adres ul. Senatorska 11, 00-075 Warszawa i elektronicznej na adres omttk@pttk.pl z tematem wiadomości „OMTTK protokół eliminacji (nazwa województwa)”.

§ 4

Etap czwarty (finał centralny)

1. Pytania konkursowe do testów oraz wybór zadań praktycznych przygotowują organizatorzy, opierając się na niniejszym regulaminie oraz korzystając z dostępnej literatury krajoznawczej. 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 polecana literatura.
3. Etap czwarty przeprowadza się w oparciu o niniejszy regulamin oraz regulamin finału centralnego publikowany razem z „Komunikatem organizacyjnym nr 2”, do 15 maja danego roku.
4. Organizatorzy finału centralnego podają do publicznej wiadomości protokół z przeprowadzenia etapu czwartego oraz przesyłają go do wszystkich organizatorów etapu trzeciego oraz Rady Programowej ds. Młodzieży Szkolnej ZG PTTK.

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. Organizator etapu pierwszego i drugiego Turnieju wybiera liczbę i rodzaj konkurencji w zależności od możliwości organizacyjnych - na obu etapach obowiązkowym do przeprowadzenia jest test wiedzy. Na etapach trzecim i czwartym przeprowadzane są wszystkie konkurencje wymienione w § 12 Regulaminu OMTTK PTTK, za które zespół łącznie może uzyskać maksymalnie 600 pkt turniejowych.
3. Część teoretyczna.
 - 1) Test wiedzy obejmuje zagadnienia: krajoznawcze, turystyczne, topograficzne, związane z bezpieczeństwem w ruchu drogowym, z zakresu udzielania pierwszej pomocy.
 - 2) Liczba pytań w teście zależy od etapu Turnieju: minimum 40 pytań na etapie pierwszym, od 55 do 100 pytań na etapie drugim (w zależności od decyzji organizatora etapu), 100 pytań na etapie wojewódzkim i finale centralnym.
 - 3) Liczba punktów za test, którą może otrzymać uczestnik, zależy od etapu:
 - etap pierwszy: minimum 40 pkt (w zależności od decyzji organizatorów etapu),
 - etap drugi: od 55 do 100 (w zależności od decyzji organizatorów etapu),
 - etap trzeci i etap czwarty: 100 pkt turniejowych.
 - 4) Za część teoretyczną od etapu drugiego do czwartego sumuje się punkty uzyskane przez członków zespołu. Na etapie drugim zespół maksymalnie może otrzymać 120-300 pkt (w zależności od decyzji organizatora etapu), natomiast na etapach trzecim i czwartym 300 pkt.
4. Część praktyczna.
 - 1) Turystyczny Marsz na Orientację. Zespół może zdobyć 100 pkt turniejowych.
 - 2) Turystyczne ABC (wybór). Konkurencja składa się z 4 konkursów, wybranych spośród zaproponowanych w niniejszym załączniku. W każdym z konkursów zespół może zdobyć 20 pkt turniejowych, za całą konkurencję 80 pkt turniejowych.
 - 3) Turystyczny rower. Zespół może zdobyć 60 pkt turniejowych.
 - 4) Samarytanka (praktyczna wiedza z zakresu bezpieczeństwa i udzielania pierwszej pomocy). Zespół może zdobyć 30 pkt turniejowych.
 - 5) Ocena uprawnień i odznak turystycznych PTTK. Zespół może uzyskać 30 pkt turniejowych.

5. Organizatorzy poszczególnych etapów przygotowując zarówno część teoretyczną jak i praktyczną konkurencji, mają obowiązek zachować proporcje pomiędzy punktacją możliwą do uzyskania przez uczestników w części teoretycznej i praktycznej, 1:1. 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. Decyzję o tym które i ile konkurencji zostanie przeprowadzonych zależy od decyzji 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. 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 decyzje 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 maksymalnie 4 wariantami odpowiedzi). Na każdym etapie możliwe jest przygotowanie maksymalnie 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 szkolnym maksimum 40, drugim 55-100), a zespół maksymalnie 300 punktów turniejowych.

5. Czas na rozwiązanie testu jest uzależniony od liczby pytań. Na pytanie zamknięte przypada 1 minuta, na rozwiązanie pytania otwartego 2 minuty.

6. 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.

7. Na wszystkich etapach konkurencja ma charakter indywidualny. Uczestniczą w niej 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) 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, ekierka, ołówek.
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.
4. Szczegółowy sposób punktowania poszczególnych pytań organizatorzy podają na kwestionariuszu testu.

§ 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.
3. Szczegółowy sposób punktowania poszczególnych pytań organizatorzy podają na kwestionariuszu testu.

§ 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.
3. Szczegółowy sposób punktowania poszczególnych pytań organizatorzy podają na kwestionariuszu testu.

§ 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).
- 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:

$$P = [(K+Z-D)/K] \times 100$$
, 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”),
Z – punkty karne uzyskane przez zwycięski zespół,
D – punkty karne uzyskane przez dany zespół, dla którego chcemy obliczyć punkty turniejowe.
- 4) Zwycięski zespół, który pokonał trasę marszu uzyskując najmniejszą liczbę punktów karnych, otrzymuje 100 pkt turniejowych.
- 5) Zespół, który podczas marszu uzyskał więcej niż założoną maksymalną liczbę punktów karnych możliwą do zdobycia, 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 pięć punktów kontrolnych. Mieszcząc się w limicie czasu, maksymalna ilość punktów karnych którą można otrzymać za tę trasę to 450 pkt, czyli K = 450 (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. Brak 5 PK x 90 pkt karnych = 450)
 - a. Sytuacja pierwsza
Zwycięski zespół pokonał trasę bezbłędnie, czyli Z = 0. Otrzymuje 100 pkt turniejowych.
Kolejny zespół, pokonał tą trasę uzyskując 90 punktów karnych (D = 90) otrzymuje 80 pkt turniejowych: $80 = [(450+0-90)/450] \times 100$ (gdzie K = 450, Z = 0, D = 90)
Trzeci zespół pokonał tę trasę uzyskując 180 punktów karnych (D = 180) otrzymuje 60 pkt turniejowych: $60 = [(450+0-180)/450] \times 100$ (gdzie K = 450, Z = 0, D = 180)
 - b. Sytuacja druga
Zwycięski zespół nie potwierdził 3 PK, czyli Z = 270. Otrzymuje 100 pkt turniejowych.
Kolejny zespół, pokonał tą trasę uzyskując 330 punktów karnych (D = 330) otrzymuje 86,67 pkt turniejowego: $86,67 = [(450+270-330)/450] \times 100$ (gdzie K = 450, Z = 270, D = 330)
Trzeci zespół pokonał tą trasę uzyskując 390 punktów karnych (D = 390) otrzymuje 73,33 pkt turniejowego: $73,33 = [(450+270-390)/450] \times 100$ (gdzie K = 450, Z = 270, 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. rzut do celu (np. kołem ratunkowym),
 - 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, rozpalania ogniska, zagotowanie wody itp.
 - i. rozstawienie namiotu,
 - j. gra azymutowa,
 - k. inne przygotowane przez organizatorów propozycje.
- 2) Organizator eliminacji wojewódzkich i finału centralnego podaje konkursy Turystycznego ABC w komunikacie organizacyjnym lub regulaminie etapu udostępnianym do publicznej wiadomości.
 - 3) Za wykonanie każdego konkursu zespół może uzyskać od 0 do 20 pkt. Maksymalnie za Turystyczne ABC zespół może uzyskać 80 pkt.
 - 4) Podczas finału Turnieju konkurencja jest przeprowadzana w formie biegu patrolowego.
 - 5) O kolejności startu zespołów decyduje losowanie.

4. Turystyczny rower

- 1) Turystyczny rower jest konkurencją, w której biorą udział wszyscy członkowie zespołu.
- 2) W ramach kolarskiego toru przeszkód należy przeprowadzić minimum sześć regulaminowych elementów: slalom, ósemka, jazda na wprost, przenoszenie przedmiotu, rzut piłką do celu, garaż (przygotowanie konkurencji szczegółowo obrazuje załącznik nr 2 do regulaminu OMTTK PTTK).
- 3) Uczestnik pokonuje poszczególne przeszkody zgodnie z kolejnością wyznaczoną przez organizatorów.
- 4) 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.
- 5) Za popełnione błędy, niewykonanie zadań podczas pokonywania toru przyznaje się punkty karne. Dany członek zespołu może otrzymać maksymalnie 20 pkt karnych natomiast cały zespół 60 (w przypadku gdy tor przejeżdża dwóch członków zespołu 40 pkt karnych).
- 6) Podczas kolarskiego toru przeszkód czas przejazdu nie jest brany pod uwagę.
- 7) Nieprzystąpienie przez członka zespołu do rowerowego toru przeszkód powoduje przyznanie uczestnikowi 0 pkt turniejowych.
- 8) 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.
- 9) 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.
- 10) 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) W klasyfikacji zespołowej pod uwagę brane są odznaki zweryfikowane po 1 września roku szkolnego, poprzedzającego rok szkolny w którym odbywa się dana edycja turnieju.
- 3) Uczestnik w klasyfikacji zespołowej otrzymuje:
 - 5 pkt za posiadanie dowolnego stopnia odznaki turystyki kwalifikowanej lub regionalnej
 - 10 pkt za posiadanie: dowolnego stopnia dwóch różnych odznak turystyki kwalifikowanej; dwóch różnych odznak regionalnych; dowolnego stopnia odznaki turystyki kwalifikowanej i dowolnej odznaki regionalnej. Na finale centralnym uczestnik uzyskuje 10 pkt pod warunkiem, że minimum jedna odznaka lub jeden stopień zostaną zdobyte w roku szkolnym, w którym odbywają się eliminacje.

- 4) Zespół może uzyskać maksymalnie 30 pkt turniejowych.
- 5) 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 Odznaką Turystyczną, Jeździecką Odznaką Turystyczną, Kolarską Odznaką Turystyczną, Młodzieżową Odznaką Krajoznawczą, Motorową Odznaką Turystyczną, Narciarską Odznaką Turystyczną, Odznaką Turystyki Pieszej, Odznaką Fotografii Krajoznawczej, Odznaką Imprez na Orientację, Odznaką Turysta Przyrodnik, Odznaką Krajoznawczą Polski, Turystyczną Odznaką Kajakową, Żeglarską Odznaką Turystyczną, Regionalną Odznaką Krajoznawczą, Turystyczną Rodzinka, Turysta Junior-Juniorka, Odznaka PTTK Geocaching Polska),
 - c. Uprawnienia kadry PTTK, wyróżnienia punktowane są następująco:
 - przodownik turystyki kwalifikowanej, instruktor, organizator, znakarz szlaków turystycznych: 10 punktów.
 - młodzieżowy przodownik turystyki kwalifikowanej, młodzieżowy organizator, animator: 5 punktów.
 - Odznaka „Orli Lot”: 10 punktów.
 - d. Ocenie podlegają najwyższe stopnie odznak turystyki kwalifikowanej, punktowane są one następująco:
 - stopień popularny: 2 punkty,
 - stopień mały brązowy: 4 punkty,
 - stopień mały srebrny: 8 punktów,
 - stopień mały złoty i wyższe: 16 punktów,
 - Dziecięca Odznaka Turystyczna, Odznaka Disney i PTTK, „Siedmiomilowe Buty” po 3 punkty za każdy stopień (tylko uczniowie szkół podstawowych),
 - Turystyczna Rodzinka, Turysta Junior-Juniorka po 3 punkty
 - e. Odznaki regionalne, za każdą odznakę i każdy stopień po 4 punkty
 - f. Podstawą przyznania punktów są:
 - legitymacje uprawnień PTTK i wyróżnień,
 - zweryfikowane książeczki i legitymacje zdobytych odznak.
- 6) 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

1. We wszystkich etapach Turnieju, organizatorzy mogą również przeprowadzać pozaregulaminowe konkurencje niewliczane do punktacji turniejowej wg własnych pomysłów i możliwości np.: kajakowy tor przeszkód, konkurs niespodzianka. Mogą to być konkurencje zespołowe lub indywidualne. Zasady punktacji ustalają organizatorzy i podają do wiadomości uczestników.
2. 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.
3. 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).