

# Muye Konkurransereglement



## Versjonsoversikt

Ver.	Endringer	Dato	Kommentarer
1.0	Opprettelse av dokumentet	01.05.06	
	Påbegynt endringer p.b.a. erfaringer	15.05.06	
	Fortsatt endringer	20.08.06	
	Endelig reglement.	05.09.06	
2.0	Oppdatert på bakgrunn av test	08.10.06	
2.1	Oppdatert etter Muye 2006	20.11.06	
2.2	Endret og spesifisert minuspoeng i Power	06.06.07	
	Spesifisert utførelse av armhevninger		
2.3	Endret Poomsereglement	15.06.07	
	Spesifisert armhevninger skal tas på knokene	16.08.07	
2.4	Lagt inn info om lagkonkurransen	23.08.07	
3.0	Oppdatert og spesifisert ytterligere etter	28.08.08	
	innspill og erfaring fra siste konkurranse		
	Spes. poenggivning til lagkonkurranse		
	Poomse endret m.m.		

Versjonsoversikt.....	2
1.1 Muyekonkurransen.....	4
1.2 Lagkonkurranse, poenggivning, vandrepokal .....	4
2. Kyoreugi.....	5
2.1 Påmelding.....	5
2.2 Gyldige teknikker/Reglement .....	5
2.3 Konkurranseforløp .....	6
2.4 Poenggivning.....	6
2.5 Vinnere .....	6
3. Poomse .....	7
3.1 Påmelding.....	7
3.2 Konkurranseforløp .....	7
3.3 Poenggivning.....	8
3.4 Vinnere .....	8
4. Highkick.....	9
4.1 Påmelding.....	9
4.2 Gyldige teknikker .....	9
4.3 Materialer .....	9
4.4 Konkurranseforløp .....	9
4.5 Poengtildeling.....	10
4.6 Vinner.....	10
5. Longjump .....	11
5.1 Påmelding.....	11
5.2 Gyldige teknikker .....	11
5.3 Materialer .....	11
5.4 Konkurranseforløp .....	11
5.5 Poengtildeling.....	12
5.6 Vinner.....	12
6. Armhevninger.....	13
6.1 Påmelding.....	13
6.2 Utførelse .....	13
6.3 Konkurranseforløp .....	13
6.4 Poenggivning til lagkonkurransen.....	13
6.5 Vinner.....	13
7. Powerkyokpa.....	14
7.1 Påmelding.....	14
7.2 Gyldige teknikker .....	14
7.3 Materialer .....	14
7.4 Konkurranseforløp .....	14
7.5 Poengtildeling.....	15
7.6 Vinner.....	15

## **1.1 Muyekonkurransen**

Muye er lagt opp som en lagkonkurransen med hovedfokus på bredden av Taekwondo gjennom varierte øvelser. Vi ønsker å vektlegge glede, holdninger, gjensidig respekt og utvikling i felleskap gjennom konkurransen.

Konkurransen arrangeres av lokal klubb i samarbeid med TTU og de deltagende utøverne. Ideelt sett ønsker man at TTUs mastere står for dommeransvaret, men deltagende klubber kan måtte være behjelpelig under arrangementet. Målsetningen om å styrke fellesskapet gjelder også på denne siden. Når alle deltagende klubber trår til og hjelper til med arrangementet, gir det rom for vellykkede arrangementer og god gjennomføring.

Hvert lag skal bestå av min. 3 og maks 5 utøvere. Fra hvert lag kan 2 delta i kamp, 2 i poomse, og 1 i hver av de øvrige grenene. Det forventes at alle lag stiller utøvere i minst 4 grener.

## **1.2 Lagkonkurransen, poenggivning, vandrepokal**

Med unntak av Poomse og Kyeoreugi vil det i de respektive grenene bli gitt poeng til lagkonkurransen etter følgende tabell:

1. Plass – 10 poeng
2. Plass – 8 poeng
3. Plass – 6 poeng
4. Plass – 5 poeng
5. Plass – 4 poeng
6. Plass – 3 poeng
7. Plass – 2 poeng
8. Plass – 1 poeng

Poengsummene lagene tar med seg fra hver gren summeres og høyeste samlede poengsum er vinner av lagkonkurransen

I hver av grenene premieres 1. plass, mens det i lagkonkurransen gis premie til første, andre og tredjeplass. Vandrepokalen tildeles den klubben som vinnerlaget i lagkonkurransen representerer. Vandrepokalen er i vinnerklubbens besittelse i 1 år, inntil neste Muyekonkurransen. Vinner samme klubb vandrepokalen 3 ganger, beholder de vandrepokalen.

Vandrepokalen skal medbringes på Muyekonkurransen påfølgende år. Hvis klubben ikke stiller lag påfølgende konkurranse, er klubben pliktig å sørge for at pokalen er arrangørklubben i hende senest 1 uke før stevnedato. Ved sending må pokalen pakkes forsvarlig.

## 2. Kyoreugi

Aldersgrense: Må ha fylt 9 år

### 2.1 Påmelding

Følgende skal opplyses ved påmelding:

- Navn
- Kjønn
- Alder
- Vekt
- Erfaringsnivå (N=Nybegynner, M=Middelse, E=Erfaren)

Arrangør vil etter beste evne forsøke å dele inn påmeldte deltagere i jevnbyrdes grupper, basert på de gitte opplysninger. Avvik kan dog forekomme både med grunnlag i mangelfulle/feilaktige opplysninger, praktiske tilpassninger for avvikling av stevnet og lignende. Det kan også være nødvendig med kombinerte klasser med utøvere av begge kjønn.

### 2.2 Gyldige teknikker/Reglement

Det konkurreres i hovedsak etter NKF's nybegynnerregler for frisparring. Dog bør deltagere spesielt merke seg følgende:

- Konkurransens hovedmål er bl.a. å
  - o gi nybegynnere og ”ikke-profesjonelle” utøvere en arena for å samle konkurranseerfaring.
  - o være en allsidig, sportslig og trygg arena for alle
  - o Fokusere på god sportsånd, respekt og hensyn mellom utøvere med forskjellig ferdighetsnivå
- Det konkurreres etter nybegynnerregler. Det vektlegges at:
  - o Det er ikke lov med knockout. Utøvere som avleverer teknikk som fører til at motstander ikke er i stand til å fullføre kampen, diskvalifiseres automatisk.
  - o Treff mot hodet bakenfor øret er ikke tillatt. Likeledes treff mot rygg.
  - o Slag mot hodet er ikke tillatt.
  - o Alle treff mot kropp, og spesielt, hodet skal være av moderat styrke. For eksempel frarådes spark som Dwi hurey chagi og lignende kraftfulle teknikker.
  - o Aldersgruppen 9-12 år har ikke lov til å treffe mot hodet.
  - o Ved for hard treff, uansett mot kropp eller hodet, kan kampleder gi advarsel og ved gjentatte ganger, minuspoeng. Konkurransen skal fremme sportsånd og teknikkferdigheter, ikke styrketest. Generelt kan man si at alle teknikker skal være kontrollerte, og trekkes tilbake etter treff.
  - o Ved trefning mot hodet kan kampleder velge å stoppe kampen og verifisere at truffet utøver er ok, før den startes igjen. Kampleder kan også stoppe kampen hvis det vurderes som nødvendig for å ivareta sikkerheten.

- Kampleder kan på ethvert tidspunkt stoppe, og om nødvendig, avslutte en kamp der eventuell suverenitet av en utøver er påfallende og hensynsfull atferd ikke utøves, eller der kampleder av andre årsaker anser det som nødvendig.
- Følgende utstyr skal bæres ved konkurranse: Vest, hjelm, tannbeskytter, leggbeskytter, underarmsbeskytter, kamphandsker, vristbeskyttelse (påkrevd for barn) og suspensorium.
- Utøveren skal før kamp sørge for å få godkjent sitt kamputstyr hos eventuell kontrollkomité og mottak kvittering for dette. Kvitteringen avleveres kampleder ved kampstart.  
Alternativt utføres kontrollen av kampleder før kampstart.
- Det er utøverens ansvar å innfinne seg på angitt matte til rett tidspunkt, med komplett og riktig kamputstyr, samt coach.
- Utøver som ikke stiller til kamp innen rimelig tid, diskvalifiseres.

#### Poenggivning

- Det gis 1, ett, poeng for slag eller spark til vest, og samt for spark til hodet
- Det poengteres at teknikken skal være kontrollert

### 2.3 Konkurranseløp

Kamplister opplyses til deltagerne på dertil egnet måte valgt av arrangør. Kampene gjennomføres etter opplyste kamplister, og følger ordinære rutiner for kampavvikling.

Hver matte skal ha minst sekretariat, en kampleder og 3 poengdommere.

### 2.4 Poenggivning

Til lagkonkurransen fordels poeng etter følgende mal:

1. Plass – 10p
  2. Plass – 8p
  3. Plass – 6p
- Kvartfinaleplass – 4p  
Åttendeplass – 2p

### 2.5 Vinnere

Det kåres én vinner i hver gruppe ut i fra vanlige normer for cup og serie.

I cup angis plassering for første, andre og 2 tredje plasser. I serie angis første, andre og tredje plass.

### **3. Poomse**

#### **3.1 Påmelding**

Følgende skal opplyses ved påmelding

- Navn
- Alder
- Beltegrad

#### **3.2 Konkurransforløp**

Dommerpanelet skal bestå av minst 3 personer. Ved flere dommere, bør antallet være oddetall.

Deltagerne i en runde angis ved rød og blå deltager. Dette vises ved merke på belte eller drakt. Konkurransen gjennomføres etter cup prinsippet. 2 og 2 utøvere vil gå samme poomse, samtidig. Vinneren går videre til neste runde, likt som ordinær cup i kamp.

Deltagerne stilles opp av sekretariatet/dommer, og rekkefølge koordineres deretter. På anvisning går deltagerne fram til matten, hilser før man entrer matten, går videre til angitte startpunkter, hilser dommerpanelet, går til pyonhi seogi. Sekretariatet angir hvilken poomse som skal presenteres hvorpå konkurranseleder gir kommandoene charyot og choonbi. På shi-jak, starter utøverne og går sine poomser samtidig.

Etter endt poomse gir kampleder kommandoen geman, og utøverne returner til choonbi. Utøverne avventer der inntil dommerne har avgitt sine stemmer og en vinner er kåret. Utøverne hilser, og returnerer til oppstillingen.

Dommerne avgir sine stemmer enten med rødt og blått flagg, eller elektronisk. Stemmene angis på anmodning fra hoveddommer/sekretariatet, enten ved å heve flagget med den fargen man har som vinner, eller elektronisk.

I innledende runder kan utøverne måtte vise alle poomser fra IL Jang og opp til neste graderingspoomse for laveste belte i paret som går.

Følgende poomser er aktuelle for respektive beltegrader i de innledende rundene:

Mu Kup	IL Jang	1. Dan	IL Jang – Keumgang
8. Kup	IL Jang – I Jang	2. Dan	IL Jang – Taebek
7. Kup	IL Jang – Sam Jang	3. Dan	IL Jang – Pyongwon
6. Kup	IL Jang – Sa Jang	4. Dan	IL Jang – Sipjin
5. Kup	IL Jang – Oh Jang	5. Dan	IL Jang – Jitae
4. Kup	IL Jang – Yuk Jang	6. Dan	IL Jang – Cheonkwon
3. Kup	IL Jang – Chil Jang	7. Dan	IL Jang – Hansoo
2. Kup	IL Jang – Pal Jang	8. Dan	IL Jang – Ilyo
1. Kup	IL Jang – Koryo	9. Dan	IL Jang – Ilyo

I semifinal og finalerunden skal utøverne vise en av 4 siste poomser til laveste graderte i paret.

Det konkurreres i følgende grupperinger:

<b>Gruppe</b>	<b>Grader</b>
A	Mu Kup – 7. Kup
B	6. Kup – 4. Kup
C	3. Kup – 1. Kup
D	Sortbelter

Gruppesammenslåinger kan forekomme ved få påmeldte i en gruppe.

### **3.3 Poenggivning**

Til lagkonkurransen fordels poeng etter følgende mal:

1. Plass – 10p
  2. Plass – 8p
  3. Plass – 6p
- Kvartfinaleplass – 4p  
Åttendeplass – 2p

### **3.4 Vinnere**

Det kåres én vinner i hver gruppe ut i fra vanlige normer for cup og serie.

I cup angis plassering for første, andre og 2 tredjeplasser, i serie første, andre og tredjeplass.



## **4. Highkick**

### **4.1 Påmelding**

Følgende skal opplyses ved påmelding

- Navn
- Utøverens høyde

### **4.2 Gyldige teknikker**

Teknikken det skal knuses med skal være Twio AP Chagi.  
Det benyttes hoppspark for å oppnå størst mulig høyde.

Gjennomløp uten tegn til avlevering av spark, så som hopp, ansats til spark e.l., regnes ikke som avlevert teknikk. Utøveren gis da anledning til å forsøke på nytt. Denne muligheten gis bare en gang pr høyde.

For at avlevert teknikk skal være godkjent må:

- Deltager skal etter endt teknikk, ende opp i oppreist stilling.  
Fall, å ta seg for med armer for ikke å falle, arm/hånd i kontakt med gulv o.l. ansees som ikke godkjent teknikk.
- Platen skal være fullstendig delt. Kun sprekk i platen er ikke godkjent teknikk
- Hvis det sparkes på pads, må utøver treffe i senter av padsen.
- Benyttes det spesielt stativ for highkick, skal treffplaten bli stående i oppreist stilling.

### **4.3 Materialer**

Det kan benyttes fortrinnsvis treplater på 30x30cm, med minimum tykkelse på 18mm, eller spesialplater beregnet for knusing flere ganger. Alternativt kan spesielt stativ med fast treffplate benyttes. Ved bruk av treplater anbefales det tilpassede hobbyplater.  
Yngre utøvere kan få beskjed om å sparke på pads.

Pads kan eventuelt brukes i hele konkurransen, hvis det er mer hensiktsmessig for arrangementet.

Spesialstativ for highkick kan benyttes når det er tilgjengelig.

### **4.4 Konkurranseløp**

Hver utøver får forsøke seg på 3 høyder.  
Ved ikke godkjent teknikk, gis utøveren en, 1, sjanse til på fastsatt høyde. Underkjennes forsøk nr 2 på en høyde, er utøveren ute av konkurransen.

Konkurransen starter på en høyde lik høyden av laveste påmeldte utøver.

Det er ikke tillatt å starte lavere enn egen høyde.

Utøveren velger selv hvilke høyder han eller hun ønsker å gå inn på, så sant høyden er lik eller høyere enn egen høyde. Deltageren kan stå over det antallet høyder vedkommende selv ønsker, men kan ikke gå tilbake på tidligere høyder som er avsluttet.

Arrangøren fastsetter startrekkefølge.

Deltagerne stilles opp i rekkefølge anvist av arrangør.

Laveste starthøyde settes, kontrolleres og opplyses til deltagerne.

Deltager nr 1 starter på anvisning og har inntil 30 sekunder til å avlevere sin teknikk, og returnerer deretter bakerst i rekken av deltagere etter avlevert teknikk.

Etter avlevert teknikk avgjør kontrollør om det er godkjent eller ikke, og rapporterer resultatet til sekretariatet.

Plate gjøres klar for deltager nr. 2,

Høyde fastholdes inntil alle deltagere som skal forsøke seg på høyden har avlevert sine teknikker.

Når det ikke er flere utøvere som skal forsøke seg på fastsatt høyde, økes denne i intervaller av 5 cm. Høyden kan økes mer enn 5 cm i en økning etter avtale med deltagerne.

I de tilfeller der man ender opp med 2 eller flere utøvere som har klart samme høyde over egen høyde (spenstfaktor), avtaler sekretariatet neste høyde man skal sette med de utøverne som leder konkurransen. Alle må da forsøke seg på denne høyden.

Dette gjentas inntil man står igjen med én vinner.

## **4.5 Poengtildeling**

Det regnes en grunnhøyde (heretter kalt g) for hver enkelt utøver. Denne høyde er utøverens egen kroppshøyde avrundet til nærmeste 5cm. 0,1 – 2,4 rundes nedover, 2,5 – 4,9 rundes oppover.

For knust plate/stående plate i en høyde = g, gis det 5 poeng.

Utøver dette gis det 1 poeng pr. 10cm over g, respektive 0,5 poeng pr 5 cm.

Det gis 0 poeng hvis platen ikke knekker ved utført teknikk, fall eller annen årsak til at teknikk blir underkjent. Dette gjelder uansett om man treffer platen eller ikke, så lenge teknikk er å regne som avlevert.

Kun utøverens høyeste godkjente teknikk teller.

Poeng til lagkonkurransen gis til de 8 beste plasseringene etter tabellen oppgitt i kapittel 1.2 Lagkonkurransen, poenggivning, vandrepokal.

## **4.6 Vinner**

Vinner av grenen er den som får godkjent teknikk høyest over egen høyde.

## **5. Longjump**

### **5.1 Påmelding**

Følgende skal opplyses ved påmelding

- Navn
- Startlengde man ønsker å prøve i første runde (min. 1,5m)

### **5.2 Gyldige teknikker**

Teknikken det skal knuses med skal være Twio Yeopchagi, sidespark med hopp  
Utøveren lander på madrass etter endt teknikk.

Avbrutt tilløp uten antydning til avlevering av spark i form av hopp, ansats e.l., såkalt gjennomløp, regnes ikke som avlevert teknikk. Utøveren gis da anledning til å forsøke på nytt. Denne muligheten gis bare en gang pr lengde.

For at avlevert teknikk skal være godkjent må deltager:

- Avlevere Twio Yeop Chagi. Den skal være teknisk riktig, og godkjennes av dommer.
- Platen skal være fullstendig delt. Kun sprekk i platen regnes ikke som godkjent teknikk
- Det benyttes hekker e.l. med en høyde på ca. 50-75cm som man må over. Lista på hekkene skal etter avlevert teknikk fortsatt ligge på. Riv ansees som ikke godkjent teknikk.
- Minste lengde er 1,5m. Lengden økes i intervaller av 10cm.

### **5.3 Materialer**

Det benyttes fortrinnsvis treplater på 30x30cm, med minimum tykkelse på 18mm, eller spesialplater beregnet for knusing flere ganger.

Ved bruk av treplater anbefales det tilpassede hobbyplater.

Pads kan eventuelt brukes, hvis det er mer hensiktsmessig for arrangementet.

### **5.4 Konkurranseløp**

Arrangør velger startrekkefølge.

Ved holding av plater manuelt, skal det alltid være to personer til å holde.

Hver utøver får forsøke seg på 3 lengder og velger selv hvilke lengde de vil gå inn på. Ved ikke godkjent teknikk, gis utøveren en, 1, sjanse til på fastsatt lengde. Underkjennes forsøk nr 2 på en lengde, er utøveren ute av konkurransen.

Deltagerne stilles opp i rekkefølge anvist av arrangør.  
Startlengde for deltager nr 1 settes, kontrolleres og opplyses til deltagerne.  
Deltager nr 1 starter på anvisning og har inntil 30 sekunder til å avlevere sin teknikk.  
Returner deretter bakerst i rekken av deltagere etter avlevert teknikk.

Dommer avgjør om teknikk er godkjent eller ikke, og rapporterer til sekretariatet.  
Plate gjøres klar for deltager nr. 2, og på ønsket lengde etter ønske fra deltager.  
Lengde bekreftes til deltager når den er satt, og deltager gis startsignal

I de tilfeller der man ender opp med 2 eller flere utøvere som har klart samme lengde, avtaler sekretariatet neste lengde med de utøverne som leder konkurransen. Alle må da forsøke seg på denne lengden. Dette gjentas inntil man står igjen med én vinner.

## **5.5 Poengtildeling**

Kun beste resultat er tellende.

Poeng til lagkonkurransen gis til de 8 beste plasseringene etter tabellen oppgitt i kapittel 1.2  
Lagkonkurransen, poenggivning, vandrepokal.

## **5.6 Vinner**

Vinner av grenen er den som hopper lengst med godkjent teknikk.

## **6. Armhevninger**

### **6.1 Påmelding**

Følgende skal opplyses ved påmelding

- Navn

### **6.2 Utførelse**

- Hendene plasseres i skulderbredde loddrett ned for skuldrene
- Armhevningene skal tas på knokkene
- Ved utføring av armhevninger skal kroppen være strak og knærne skal ikke berøre gulvet.
- Albuer skal holdes inntil kroppen når man går ned.
- Armene skal strekkes helt ut, altså strake, hver gang kroppen heves.
- Brystkassen/magen til deltager skal berøre leggen/knyttet neve til kontrollør hver gang kroppen senkes. I motsatt fall, er armhevningen ikke tellende.
- Ved gjentatte feil armhevninger, stoppes utøveren

### **6.3 Konkurranseforløp**

Konkurransen ledes av hoveddommer, eventuelt med flere dommere, samt sekretariat.

En kontrollør følger hver deltager. Det er kontrollørens oppgave å telle antallet armhevninger. Kontrolløren setter seg på gulvet med beina i 90grader.

Deltager plasserer seg slik at i utstrakt klarstilling er brystkassen, magen for kvinnelige deltagere, over leggen til kontrollør. Alternativt holder kontrolløren en knyttet hånd på gulvet under brystkassen/magen som skal kontaktes ved hver armhevning. Armene plasseres rett, og hoveddommer godkjenner oppstillingen.

På signals gis utøverne 1 minutt til å fullføre så mange pushups som mulig.

Hoveddommer og ev. meddommere, kan velge å avbryte en utøver som ikke leverer godkjente pushups.

Etter endt tid, opplyses resultatene til sekretariatet av kontrollørene, som deretter kan velge å opplyse om de til publikum.

### **6.4 Poenggivning til lagkonkurransen**

Poeng til lagkonkurransen gis til de 8 beste plasseringene etter tabellen oppgitt i kapittel 1.2 Lagkonkurransen, poenggivning, vandrepokal.

### **6.5 Vinner**

Den utøver som tar flest pushups, utropes til vinner.

## **7. Powerkyokpa**

Aldersgrense: Må ha fylt 15 år

### **7.1 Påmelding**

Følgende skal opplyses ved påmelding

- Klubb
- Navn
- Vekt
- Antall stein man ønsker lagt opp

Høyeste antall steiner skal opplyses ved tilmelding, det gis mulighet til endring i antallet stein frem til en halv time før konkurransstart.

Flest steiner ønsket lagt opp opplyses på infotavle under konkurransedagen.

### **7.2 Gyldige teknikker**

Følgende teknikker kan benyttes ved knusing av taksten.

Hanssonal  
Sonnal Deung

Ved avlevering av teknikk, skal begge føtter være i kontakt med underlag.  
Tilsats ved å hoppe er grunnlag for diskvalifikasjon.

### **7.3 Materialer**

Det benyttes fortrinnsvis Benders halvstein, Zanda halvstein, eller annen tilsvarende stein til denne konkurransen.

All stein kjøpes inn av arrangør. Det tillates ikke å benytte medbrakte materialer til konkurranse.

### **7.4 Konkurranseløp**

Antallet stein til hver deltager legges opp av arrangør.

Fortrinnsvis til alle deltagerne samtidig og på en lang rekke vendt mot publikum.

Eller i grupperinger der deltagerne med laveste antall stein først. Steinen skal legges på stabilt og ikke fleksibelt oppbygg. Helst murstein, belegningsstein e.l.

På anvisning tar deltagerne og hoveddommer plass ved sine tildelte plasser.

På signal gjør deltagerne seg klare ved først å hilse til dommere og sekretariat og tar plass.

På nytt signal har deltager nr 1, 30 sekunder på seg til å utføre sin teknikk.

Etter utført teknikk hilser man til dommere og sekretariat og setter seg ned i anja.

Antallet godkjente knuste takstein verifiseres av hoveddommer, og rapporteres til sekretariatet for anføring.

Deltager nr 2 starter på signal, og følger samme prosedyre som beskrevet over.

Det er kun tillatt med ett, 1, slag. Med slag menes teknikk avlevert på en slik måte at det er rimelig å anta at det er teknikk utført i den hensikt å knuse. Det er opp til hoveddommer å avgjøre om et slag er avlevert eller ikke. I tvilstilfeller kan kontrollør rådføre seg med sekretariat.

## 7.5 Poengtildeling

Følgende nøkkel benyttes for poengtildeling i Powerkyokpa.

Grunntabellen angir poengfordeling i forhold til vektklasser:

Vektklasse		Min. antall stein
A	40 – 50 Kg	4
B	50 – 60 Kg	5
C	60 – 70 Kg	6
D	70 – 80 Kg	7
E	80 – 90 Kg	8
F	90 – 100 Kg	9
G	> 100 Kg	10

Det gis 5 poeng for å klare minstekravet i utøverens vektklasse. Utover dette gis det 1 poeng pr. knuste stein over minstekravet.

Klarer man ikke alle takstein man har lagt opp gis det 0 poeng.

Poeng til lagkonkurransen gis til de 8 beste plasseringene etter tabellen oppgitt i kapittel 1.2 Lagkonkurransen, poenggivning, vandrepokal. 0 poeng gir ingen plasseringspoeng til lagkonkurransen selv om det er 8 eller færre deltagere.

## 7.6 Vinner

Vinner er den utøver som får flest poeng.

(Høyeste antall knuste stein vil bli opplyst for statistikkens skyld)