

REGULAMIN TURNIEJU WSI

CELE KONKURSU

- 1. Integracja międzypokoleniowa sołectw Gminy Czosnów.**
- 2. Rozwój życia kulturalnego oraz integracja społeczeństwa.**
- 3. Integracja i aktywizacja społeczności wiejskiej.**
- 4. Popularyzacja i prezentacja dorobku mieszkańców wsi.**
- 5. Kultywowanie tradycji i kultury ludowej.**
- 6. Promocja wsi.**

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

§ 1

Niniejszy regulamin określa warunki, na jakich odbywa się III Turniej Wsi Gminy Czosnów, ogłoszony we wszystkich Sołectwach z terenu Gminy Czosnów zwany dalej Konkursem.

§ 2

1. Organizatorem Konkursu jest Stowarzyszenie na Rzecz Rozwoju Gminy Czosnów i Stowarzyszenie LGD „Między Wisłą a Kampinosem”.
2. Patronat nad Konkursem obejmuje Wójt Gminy Czosnów i Stowarzyszenie Lokalna Grupa Działania „Między Wisłą a Kampinosem”
3. III Turniej Wsi Gminy Czosnów odbędzie się 20 października 2012r. w Zespole Szkół Publicznych w Kazuniu Polskim o godz. 13.00.

II. UCZESTNICY KONKURSU

§ 3

1. Uczestnikami Konkursu są 8- osobowe drużyny składające się z pełnoletnich przedstawicieli każdej wsi Gminy Czosnów, bez względu na stopień pokrewieństwa.
2. W skład drużyny mogą wejść tylko mieszkańcy danej wsi, w tym co najmniej 2 mężczyzn.
3. Uczestnicy biorą udział w Konkursie na własny koszt i na własną odpowiedzialność.

III. WARUNKI KONKURSU

§ 4

1. Kapitan drużyny zobowiązany jest przesłać do 18 października 2012 r. Formularz zgłoszeniowy do Konkursu na adres: Zespół Szkół Publicznych w Kazuniu Polskim ul. Szkolna 2 lub zgłosić drużynę telefonicznie w sekretariacie ww. szkoły
Tel. 22 465 57 66 , 22 785 07 29 lub 503005666

2. Formularz zgłoszeniowy stanowi załącznik do niniejszego Regulaminu.

§ 5

Uczestnik Konkursu, oświadcza, że wyraża zgodę na przetwarzanie i udostępnianie swoich danych osobowych oraz wykonywanie i wykorzystywanie przez Organizatora zdjęć wykonanych w czasie trwania Konkursu.

§ 6

Przed rozpoczęciem Konkursu kapitanowie drużyn wylosują numery, które określą kolejno start drużyn.

IV. KONKURENCJE

§ 7

1. Wizytówka drużyny

Drużyny w ciągu czterech minut malują udostępnionymi środkami wizytówkę swojej drużyny (Udział - 8 osób). Punktowana jest pomysłowość i walory plastyczne.

2. Sadzenie ziemniaków

Zadaniem zawodników jest umieszczenie ziemniaków lub imitujących je woreczków w kółkach ringo rozłożonych na trasie konkurencji. Pierwsza osoba wkłada ziemniaki do ringo, a następna zbiera je i przekazuje kolejnej osobie i tak aż do ostatniego zawodnika. Wygrywa drużyna, która zrobi to najszybciej i popełni przy tym jak najmniej błędów (udział 8 osób)

3. Slalom z jajkiem

Zawodnicy pokonują slalom trzymając w ręku łyżeczkę z jajkiem umieszczonym na jej końcu. Wygrywa drużyna, która zrobi to najszybciej i nie zbije jajka. (Udział – 5 osób).

4. Wyścigi w workach

Zawodnicy wchodzą do worków i podskokami pokonują wyznaczoną trasę, następnie wychodzą z worka i przekazują go następnemu zawodnikowi. Wygrywa drużyna, która wykona to zadanie najszybciej. (Udział – 8 osób).

5. Marsz gąsienicy

Zawodnicy ustawiają się jeden za drugim, każdy łapie za biodra osobę stojącą przed nim i w takim ustawieniu pokonują trasę slalomu. Wygrywa drużyna, która pokona trasę najszybciej i w całości (Udział - 8 osób).

6. Karmienie

Jeden z członków drużyny siada z zawiązanymi oczyma na krześle. Drugi karmi go jogurtem używając łyżki i też ma zawiązane oczy. Trzeci zawodnik udziela wskazówek karmiącemu. Wygrywa drużyna, która zje jogurt jako pierwsza. (Udział – 3 osoby).

7. Bieg w kaloszach

Zawodnicy na czas biegną do mety w kaloszach, wygrywa drużyna, która pokona trasę najszybciej i w całości. (Udział – 5 osób).

8. Przeciąganie liny.

(Udział - 8 osób).

9. Wyścig z przelewaniem wody

Każda z drużyn otrzymuje plastikowy kubeczek na plastikowej tacy, który jest wypełniony wodą. Zadaniem zawodników jest przeniesienie (za pomocą tego kubeczka) jak największej ilości wody z wiaderka umieszczonego na linii startu do wiaderka umieszczonego na linii mety (Udział 8 osób)

10. Projekt mojej wsi i jej mieszkańców z darów jesieni.

Drużyny w ciągu 20 minut tworzą swoją wieś i jej mieszkańców. Oceniana będzie pomysłowość i walory estetyczne.

§ 8

Konkurencje mogą ulec zmianie w zależności od liczby zgłoszonych w konkursie drużyn.

V. KRYTERIA OCENY

§ 9

1. Przebieg konkursu oceni Komisja powołana przez Organizatora. Komisja będzie też rozstrzygała wszystkie sprawy związane z przebiegiem konkurencji.
2. Ocena Komisji jest jawna, widoczna dla publiczności i ostateczna.

§ 10

1. Punkty za poszczególne konkurencje przyznawane b wg następujących kategorii: dokładność - max 5 pkt., pomysłowość - max 5 pkt., czas wykonania zadania- max 5 pkt. Za przekroczenie czasu 3 min. za każdą kolejną minut punktacja ulega zmniejszeniu o 1punkt.
2. Zwycięzcą turnieju zostaje drużyna, która po zakończeniu wszystkich konkurencji uzyska a największą liczbę punktów.

VI. NAGRODY

§ 11

1. Komisja powołana przez Organizatora wyłoni zwycięskie drużyny, które otrzymają nagrody rzeczowe. Dodatkowo mogą zostać przyznane nagrody niespodzianki.
2. Uroczyste rozdanie nagród i wyróżnień nastąpi podczas III Turnieju Wsi tj. 20 października 2012 r. w Zespole Szkół Publicznych w Kazuniu Polskim.
3. Organizatorzy konkursu zapewniają sobie prawo do prezentacji fotografii z Turnieju Sołectw.

§ 12

1. Regulamin w jego pełnym brzmieniu będzie dostępny do wglądu dla uczestników konkursu w Urzędzie Gminy Czosnów , Gminnej Bibliotece Publicznej w Czosnowie i Zespole Szkół Publicznych w Kazuniu Polskim.

Wszelkie pytania związane z konkursem prosimy kierować do Referatu ds. O wiaty, Kultury i Promocji UG Czosnów (tel. 785-00-02 w.153,155) lub Zespołu Szkół Publicznych w Kazuniu Polskim Tel. 22 465 57 66 , 22 785 07 29 lub 503005666

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DRUŻYNY do konkursu

III Turniej Wsi Gminy Czosnów

Nazwa zgłoszonej drużyny reprezentującej wieś, nazwisko i imię lidera drużyny, tel. kontaktowy

.....
.....
.....
.....
.....

Skład osobowy drużyny:

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

.....
Data i czytelny podpis lidera
drużyny