

## BAJKOWY TURNIEJ WSI GMINY SKIERNIEWICE

# REGULAMIN

**Organizator:** WÓJT GMINY SKIERNIEWICE

**Termin i miejsce imprezy:** 27 sierpnia 2023, początek o godz. 16.00  
(Boisko sportowe za szkołą podstawową w Miedniewicach)

### Uczestnictwo:

Do udziału zapraszamy delegacje, maksymalnie 10 osobowe z sołectw Gminy Skierniewice z sołtysem/radnym lub wyznaczoną przez nich osobą na czele. Udział w konkursie mogą wziąć tylko osoby pełnoletnie.

### Termin i zasady zgłoszeń:

Zgłoszenia drużyn będą przyjmowane do dnia 21 sierpnia 2023 r. w Urzędzie Gminy Skierniewice przy ul. Reymonta 23 w Skierniewicach, pokój 203.

### Zasady ogólne:

- ✓ W skład drużyny wchodzić mogą mieszkańcy danego sołectwa.
- ✓ Jeśli w sołectwie zamieszkuje mniej niż 150 osób dwa takie sołectwa mogą utworzyć jedną drużynę.
- ✓ Minimalna ilość członków drużyny to 6 osób, maksymalna to 10 osób.
- ✓ Członkowie drużyn powinni posiadać elementy stroju identyfikujące ich z drużyną.
- ✓ Zawodnicy muszą być zdrowi i świadomi ryzyka związanego z wysiłkiem fizycznym.
- ✓ Punkty za poszczególne konkurencje przyznaje 3 osobowa KOMISJA powołana przez organizatora, która też rozstrzyga wszelkie spory (z decydującym głosem przewodniczącego).
- ✓ Zwycięzcą turnieju zostaje drużyna, która po zakończeniu wszystkich konkurencji uzyskała największą liczbę punktów.
- ✓ Jeżeli po zakończeniu wszystkich konkurencji drużyny będą posiadały równą liczbę punktów o kolejności zadecyduje dogrywka.
- ✓ Komisja konkursowa zastrzega sobie możliwości zmiany przebiegu konkurencji.
- ✓ Wszelkie spory rozstrzyga komisja konkursowa.

### WARUNKI TURNIEJU

- ✓ Kapitan drużyny zobowiązany jest zgłosić się u organizatora na 30 min przed rozpoczęciem Konkursu.
- ✓ Wszystkie rekwizyty zabezpieczone przez drużyny muszą być zatwierdzone przez komisję, w związku z tym przed rozpoczęciem turnieju drużyna ma obowiązek przedstawić rekwizyty komisji. (Jeśli któreś rekwizyty nie spełniają wymagań

opisanych w regulaminie drużyna zostaje zdyskwalifikowana w konkurencji, której dotyczyły rekwizyty.)

- ✓ Kapitanem drużyny może być sołtys/radny lub wyznaczona przez nich osoba.
- ✓ Formularz zgłoszeniowy stanowi załącznik do niniejszego Regulaminu.
- ✓

## **NAGRODY**

- ✓ Komisja powołana przez Organizatora wyłoni zwycięską drużynę.
- ✓ Drużyny które zajmą miejsca na podium otrzymają od organizatora nagrody:
  - I miejsce - bono o wartości 2 000,00 zł,
  - II miejsce - bono o wartości 1 500,00 zł,
  - III miejsce - bono o wartości 1 000,00 zł,
  - pozostałe miejsca otrzymają nagrody pocieszenia.
- ✓ Uroczyste wręczenie nagród nastąpi w dniu turnieju tj. 27 sierpnia 2023 r.

## **PROGRAM KONKURSU SOŁECTW GMINY SKIERNIEWICE**

### **1. PARADA ORAZ PRZEDSTAWIENIE DRUŻYN**

*Parada drużyn będzie oceniana. Komisja weźmie pod uwagę pomysł, strój, ogólny wygląd i prezentację korowodu.( tematyka bajkowa) – drużyna ma za zadanie przygotować również krótką notkę o drużynie, którą przedstawi konferansjer lub kapitan drużyny. Komisja przyznaje punkty dla trzech drużyn (od 1 do 3 pkt).*

### **2. PAN SAMOCHODZIK PRZED AUTOMATYZACJĄ**

*Konkurencja na czas. „Taczki”. Pierwsza osoba opiera się na ziemi na rękach druga osoba trzyma ją za nogi (tworząc „taczki”). Dodatkowym utrudnieniem jest to, że pierwsza osoba musi mieć zasłonięte oczy. Gdy „taczki” dotrą do mety, uczestnicy zamieniają się miejscami (osoba z zasłoniętymi oczami prowadzi „taczki”) i wracają na start. Komisja przyznaje punkty dla trzech drużyn, które osiągną najkrótszy czas (od 1 do 3).*

***Drużyna zabezpiecza: opaska do zasłonięcia oczu***

***Ilość zawodników: 2***

### **3. KOPCIUSZEK I DYNIOWY POWÓZ**

*Konkurencja na czas. Taczki są powozem Kopciuszka (drużyna może otrzymać dodatkowy punkt za najbardziej kreatywne przystrojenie taczek i strój kopciuszka). Kopciuszkiem musi być mężczyzna. Konkurencja polega na jak najszybszym przewiezieniu na metę Kopciuszka, który na mecie ubierze się w suknię balową (może mu pomóc jeden zawodnik). W czasie gdy Kopciuszek zakłada strój, woźnica powozem (taczkami) wraca na start po zgubiony pantofelek, wraca z nim i zakłada Kopciuszkowi, którego zabiera na bal (z powrotem wiezie w taczkach na start). Komisja przyznaje punkty dla trzech drużyn, które osiągną najkrótszy czas (od 1 do 3).*

***Drużyna zabezpiecza: taczki, strój kopciuszka, pantofelek***

***Ilość zawodników: 3***

### **4. GDZIE JEST NEMO**

*W konkurencji bierze udział 5 zawodników. Siadają na krzeselkach jeden za drugim z zasłoniętymi oczami. Pierwszy zawodnik trzyma w rękach wiadro o średnicy max. 23 cm. Do wiadra koordynator nalewa wodę. Następny zawodnik trzyma w rękach kolejne naczynie (dowolne, spełniające wymagania: 20 cm średnicy, 3l pojemności). Kolejny zawodnik trzyma w rękach naczynie, którego średnica wynosi 15 cm, a czwarty zawodnik trzyma w ręku kubek (max. 9 cm średnicy). Ostatni zawodnik otrzymuje*

plastikowy kubeczek. Konkurencja polega na tym, aby przechylając naczynia z zakrytymi oczami przelać wodę do naczynia zawodnika za swoimi plecami. Drużyna ma na wykonanie tego zdania 1,5 minuty. Komisja przyznaje punkty dla trzech drużyn, które będą miały najwięcej wody w ostatnim plastikowym kubeczku (od 1 do 3).

**Drużyna musi zabezpieczyć:**

**1. Wiadro o średnicy max. 23 cm i pojemności min. 3 l, 2. naczynie o średnicy 20 cm i pojemności 3 l, 3. naczynie o średnicy 15 cm, 4. Kubek o średnicy max. 9 cm**

**Organizator zabezpiecza: wodę, plastikowy kubeczek**

**Ilość zawodników: 5**

## **5. KSIEŻNICZKI**

Konkurencja na czas. Drużyna wystawia do tej konkurencji jednego uczestnika, który w jak najkrótszym czasie musi na przygotowanym pachołku zawiązać 5 kokardek za pomocą szczypcy kuchennych (2 szt.) trzymanyh w obydwu rękach. Komisja przyznaje punkty dla trzech drużyn, które wykonają zadanie w jak najkrótszy czas (od 1 do 3).

**Drużyna musi zabezpieczyć: 5 wstążek dowolnej grubości o długości max. 30 cm, 2x dowolne szczypcy kuchenne**

**Organizator zabezpiecza: paliki**

**Ilość zawodników: 1**

## **6. WARKOCZ ELSY (KRAINA LODU)**

Do konkurencji drużyna wystawia 3 zawodników. Organizator przygotowuje 3 grube splecione liny. Konkurencja polega na tym, aby w jak najkrótszym czasie rozplątać liny i zapleść z nich ogromny warkocz. Każdy zawodnik może trzymać tylko jedną linę. Nie można przekazywać/podawać sobie liny. Komisja przyznaje punkty dla trzech drużyn, które wykonają zadanie w jak najkrótszy czas (od 1 do 3).

**Organizator zabezpiecza: liny**

**Ilość zawodników: 3**

## **7. TARZAN**

W konkurencji bierze udział 3 zawodników, którzy mają za zadanie jak najszybciej przedostać się na metę na 3 skrzynkach. Skrzynki trzeba przestawiać jedna za drugą, a żaden zawodnik nie może dotknąć ziemi. W momencie gdy zawodnik dotknie ziemi wszyscy zawodnicy wracają na start i rozpoczynają wyścig się od początku. Komisja przyznaje punkty dla trzech drużyn, które osiągną najkrótszy czas (od 1 do 3).

**Drużyna zabezpiecza: skrzynki na piwo o wymiarach 40cm x 30cm x 29cm lub 40cm x 33cm x 20,5cm mm**

**Ilość zawodników: 3**

## **8. KURCZAK MAŁY**

W konkurencji bierze udział 2 zawodników. Pierwszy zawodnik stoi na wyznaczonym miejscu i trzyma w ręku patelnię o średnicy max. 24 cm i wysokości max. 6 cm, druga osoba ma 5 jajek, którymi musi trafić na patelnię. Drużyna otrzymuje tyle punktów ile jajek uda jej się wrzucić na patelnię.

**Drużyna zabezpiecza: patelnia o max. 24cm średnicy i max. 6 cm wysokości**

**Organizator zabezpiecza: jajka**

**Ilość zawodników : 2**

## **9. KUBUŚ PUCHATEK W MLECZNEJ KRAINIE**

5 zawodników staje w wyznaczonych miejscach. Pierwsza osoba staje na starcie i na ziemi przed sobą ma otwarty jogurt (350ml-400ml) . Zadanie polega na tym, żeby zawodnicy jak najszybciej przekazywali sobie kubek z jogurtem nie używając do tego rąk. Utrudnienie polega na tym, że jogurt zawsze muszą odstawić na ziemi, nie mogą przekazać sobie go bezpośrednio. Komisja przyznaje punkty dla trzech drużyn, które w

czasie 1,5 minuty przyniosą na metę największą ilość jogurtu. Komisja konkursowa może przyznać dodatkowy punkt za najbardziej kreatywne przebrania „Kubusia Puchatka” w tej konkurencji.

**Organizator zabezpiecza: jogurt**

**Ilość zawodników: 5**

#### **10. JAK Z JAJKIEM**

Sześć wyznaczonych z drużyny osób musi przerzucić między sobą balony napełnione wodą używając do tego tylko koca – balony znajdują się w kocu, zawodnicy stoją obok siebie (dwie osoby trzymają jeden koc). Balony muszą znaleźć się kolejno w każdym kocu. Komisja przyznaje punkty trzem drużynom (od 1 do 3 pkt), które jak najszybciej ukończą zadanie z największą liczbą balonów w kocu.

**Drużyna zabezpiecza: 3 kocy**

**Organizator zabezpiecza: małe balony z wodą**

**Ilość zawodników: 6**

#### **11. GESIEGO**

W tej konkurencji udział bierze 4 zawodników, 3 z nich ma zasłonięte oczy i stają jeden za drugim trzymając się za ramiona. Ostatni zawodnik staje na końcu i jako jedyny nie ma zasłoniętych oczu. Zadanie polega na tym, aby jak najszybciej przejść/przebiec trasę wyścigu (slalom) kierując się tylko sygnałami poprzez naciskanie na odpowiednie ramiona zawodników przed nami (naciśnięcie na prawe ramię – skręć w prawo, naciśnięcie na lewe ramię – skręć w lewo, naciśnięcie na dwa ramiona – do przodu). Kierującym i zadającym sygnał (które później zawodnicy muszą sobie przekazać) jest ostatni zawodnik, który jako jedyny widzi trasę wyścigu. Komisja przyznaje punkty dla trzech drużyn, które wykonają zadanie w jak najkrótszy czas (od 1 do 3).

**Drużyna zabezpiecza: opaski do zasłonięcia oczu**

**Ilość zawodników: 4**

#### **12. BAJKOWY ŚWIAT – KALAMBURY/ NUCENIE**

Konkurencja polega na tym, że wybrani zawodnicy z drużyny otrzymują hasła na kartkach, które muszą przekazać swojej drużynie w taki sposób, aby hasło zostało odgadnięte jak najszybciej. Sposoby przekazywania hasła będą napisane na kartce obok hasła (np. pokazywanie lub nucenie). Drużyna może zdobyć tyle punktów ile haseł uda jej się odgadnąć w ustalonym czasie.

**Rekwizyty zapewnia organizator**

**Ilość zawodników: dowolna**

#### **13. BAJKA**

Drużyna prezentuje w dowolny sposób w ciągu dwóch minut wybraną przez siebie bajkę. Punkt w tej konkurencji można uzyskać tylko gdy komisja konkursowa zgadnie jaka bajka została przedstawiona. Komisja przyznaje dodatkowe punkty za najbardziej kreatywne przedstawienie bajki.

**Rekwizyty: dowolne**

**Ilość zawodników: dowolna**

Organizator zastrzega, że mogą nastąpić zmiany w ilości konkurencji ze względu na czas trwania Konkursu.

**Serdecznie zapraszamy do wspólnej zabawy!**

## **FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DRUŻYNY**

### **BAJKOWY TURNIEJ WSI GMINY SKIERNIEWICE**

Nazwa zgłoszonej drużyny, sołectwo, tel. kontaktowy

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

Skład osobowy drużyny:

1. ....  
*Kapitan drużyny*
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

.....  
Data i czytelny podpis kapitana drużyny