

OPISY KONKURENCJI

KONKURENCJA NR 1

Sztafeta Solecka

Liczba zawodników: 8 osób

Przygotowanie konkurencji: Drużyna pokonuje tor przeszkód w gumofilach lub kaloszach.

1. Organizator przygotowuje tor o długości około 25–30 metrów.
2. Tor składa się z:
 - o slalomu pomiędzy pachołkami,
 - o przejściami przez obręcze ułożone na ziemi,
 - o przejściach nad lub pod przeszkodą,
 - o okrążeniu pachołka nawrotowego.
3. Drużyna ustawia się na linii startu w ustalonej kolejności.

Przebieg konkurencji

1. Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik z pałeczką sztafetową rozpoczyna bieg.
2. Pokonuje cały tor przeszkód zgodnie z jego wyznaczonym przebiegiem.
3. Po powrocie przekazuje pałeczkę następnemu zawodnikowi wyłącznie w wyznaczonej strefie zmian.
4. Zadanie wykonują kolejno wszyscy członkowie drużyny.
5. Konkurencja kończy się w chwili, gdy ostatni zawodnik przekroczy linię mety z pałeczką.

Punktacja: O zwycięstwie decyduje najkrótszy czas pokonania toru przez całą drużynę.

Kary:

- ominięcie przeszkody – + 5 sekund,
- przewrócenie pachołka – + 3 sekundy.
- przekazanie pałeczki poza strefa zmiany - + 5 sekund
- dotknięcie lub stracenie ciałem przeszkody (przejścia nad lub pod przeszkodą) – + 5 sekund,
- brak odpowiedniego obuwia - dyskwalifikacja

KONKURENCJA NR 2

Przeciąganie liny

Liczba zawodników: 8 osób

Cel konkurencji: Przeciągnięcie drużyny przeciwnej za wyznaczoną linię.

Przygotowanie konkurencji: Konkurencja rozgrywana systemem pucharowym lub każdy z każdym – zależnie od liczby drużyn.

1. Na podłożu wyznacza się:
 - o linię środkową,
 - o dwie linie zwycięstwa oddalone o 2 metry od linii środkowej.
2. Środek liny ustawiany jest dokładnie nad linią środkową.
3. Drużyny ustawiają się po przeciwnych stronach liny.

Przebieg konkurencji

1. Na komendę sędziego „**Gotowi!**” zawodnicy chwytają linię.
2. Po sygnale „**Start!**” rozpoczyna się przeciąganie liny.
3. Celem drużyny jest przeciągnięcie oznaczenia znajdującego się na środku liny poza linię zwycięstwa po swojej stronie.
4. Pojedynek trwa do momentu wyłonienia zwycięzcy lub upływu limitu czasu wynoszącego **2 minuty**.
5. Jeżeli po upływie czasu żadna z drużyn nie osiągnie zwycięstwa, wygrywa drużyna, która przeciągnęła środkowe oznaczenie liny najdalej na swoją stronę.

Punktacja: Zwycięża drużyna, która wygra pojedynek i awansuje do kolejnej rundy lub zdobywa punkty zgodnie z Regulaminem Turnieju.

Kary:

- owinięcie liny wokół dłoni lub ciała – dyskwalifikacja.
- celowe siadanie na ziemi - ostrzeżenie, przy powtórzeniu – przegrana w pojedynku

KONKURENCJA NR 3

Sadzenie i wykopki ziemniaków

Liczba zawodników: 6 osób (3 dwuosobowe zespoły).

Cel konkurencji: Jak najszybsze zasadzenie oraz zebranie 12 ziemniaków z wykorzystaniem taczki. W odległości około 15 metrów znajduje się sześć grządek oznaczonych obręczami. W każdej grządce należy umieścić po dwa ziemniaki.

Przebieg konkurencji

ETAP I – SADZENIE

1. Pierwsza para wkłada 2 ziemniaki do taczki.
2. Na sygnał sędziego zawodnicy przewożą tawkę do grządek.
3. Jeden z zawodników wyjmuję ziemniaki i umieszcza po jednym w dwóch wyznaczonych grządkach.

4. Para wraca z pustą taczka na linię startu.
5. Następuje przekazanie taczki kolejnej parze.
6. Zadanie powtarzane jest do momentu zasadzenia wszystkich 12 ziemniaków.

ETAP II – WYKOPKI

1. Ostatnia para po zakończeniu sadzenia rozpoczyna wykopki.
2. Zawodnicy zbierają po dwa ziemniaki do taczki.
3. Przewożą je na linię startu i wysypują do skrzynki.
4. Kolejne pary wykonują zadanie aż do zebrania wszystkich ziemniaków.

Konkurencja kończy się w chwili, gdy:

- wszystkie ziemniaki znajdą się w skrzynce na mecie,
- taczka przekroczy linię mety,
- ostatni zawodnicy przekroczą linię mety.

Punktacja

Wygrywa drużyna, która uzyska najkrótszy czas.

Kary

- | | |
|--|------------|
| • Upuszczenie ziemniaka | +3 sekundy |
| • Ziemniak poza grządką | +5 sekund |
| • Przewiezenie większej liczby ziemniaków niż przewiduje regulamin | +5 sekund |
| • Ominięcie grządki | +10 sekund |
| • Przewrócenie taczki lub oderwanie kółka od powierzchni ziemi | +5 sekund |
| • Skrócenie trasy | +10 sekund |
-

KONKURENCJA NR 4

Napełnij beczkę

Liczba zawodników: 8 osób

Przygotowanie konkurencji: Przetransportowanie jak największej ilości wody do beczki w wyznaczonym czasie przy wykorzystaniu dostępnych naczyń.

- Na linii startu ustawiony jest zbiornik z wodą.
- W odległości około 15 metrów ustawiona jest pusta beczka
- Każda drużyna otrzymuje jednakowe kubki lub pojemniki do przenoszenia wody.
- Czas trwania konkurencji wynosi **3 minuty**.

Po upływie wyznaczonego czasu mierzona jest ilość zgromadzonej wody.

Przebieg konkurencji

1. Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik nabiera wodę do kubka i biegnie do beczki.
2. Po wlaniu wody do beczki wraca na linię startu i przekazuje kubek następnemu zawodnikowi.
3. Kolejni zawodnicy wykonują zadanie aż do upływu wyznaczonego czasu.
4. W czasie konkurencji drużyna może dowolnie ustalić kolejność zawodników, jednak na trasie jednocześnie może znajdować się tylko jedna osoba z drużyny.
5. Po sygnale kończącym konkurencję wszyscy zawodnicy przerywają wykonywanie zadania.

Punktacja:

Wygrywa drużyna, która zgromadzi najwięcej wody.

Kary:

- Ominięcie wyznaczonej trasy +5 sekund do wyniku lub odjęcie 0,5 litra wody
- Jednoczesny bieg dwóch zawodników +5 sekund

KONKURENCJA NR 5

Solecki Quiz

Liczba zawodników: 3 osoby

Przebieg konkurencji: Drużyna odpowiada na 5 pytań dotyczących historii, kultury i miejscowości Gminy Łaskarzew.

Punktacja: 2 punkt za każdą poprawną odpowiedź.

W przypadku remisu przeprowadzana jest seria pytań dodatkowych.

KONKURENCJA NR 6

Bieg z jajkiem

Liczba zawodników: 7 osób (2 trzyosobowe zespoły + 1 osoba do ubijania białek).

Przebieg konkurencji: Jak najszybsze pokonanie wyznaczonego toru z jajkiem umieszczonym na łyżce, bez jego upuszczenia oraz ubiciu piany na sztywno z doniesionych do mety jajek.

1. Na sygnał sędziego pierwsza para pokonuje wyznaczony tor, jeden zawodnik trzyma jajko na łyżce wyłącznie jedną ręką drugi go asekuje, podpowiada lecz nie dotyka.

2. Po okrążeniu pachołka następuje zamiana zawodników. Na linię startu po wyznaczonym torze wraca drugi zawodnik z pary.
3. Po przekroczeniu linii mety trzeci zawodnik zespołu rozbija jajko do miski oddzielając żółtko od białka.
4. Dopiero po rozbiciu jajka następuje start drugiej pary, która pokonuje tor i wykonuje te same czynności co pierwsza para.
5. Osoba wyznaczona do ubijania piany rozpoczyna swoją pracę po wykonaniu zadania przez drugi zespół.
6. Konkurencja kończy się, gdy piana zostanie ubita na sztywno, sprawdzenie przez podniesienie odwróconej miski z białkową pianą.

Punktacja: O zwycięstwie decyduje najkrótszy czas wykonania konkurencji, powiększony o ewentualne kary czasowe.

Kary:

- Upuszczenie jajka +5 sekund
- Dotknięcie jajka drugą ręką +5 sekund
- Ominięcie pachołka +10 sekund
- Przekazanie łyżki z jajkiem poza linią startu/mety +5 sekund
- Skrócenie trasy +10 sekund

Zasady po upuszczeniu jajka:

1. W przypadku upuszczenia jajka zawodnik zatrzymuje się.
2. Podnosi jajko, umieszcza je ponownie na łyżce i kontynuuje bieg z miejsca, w którym zostało upuszczone.
3. Czas nie jest zatrzymywany.

KONKURENCJA NR 7

Solecki Transport

Liczba zawodników: 8 osób

Przebieg konkurencji: Drużyna przenosi belę siana na rozciągniętej płachcie, pokonując wyznaczony tor przeszkód z zachowaniem zasad współpracy i bezpieczeństwa.

1. Na sygnał sędziego czterech zawodników podnosi płachtę z belą siana (płachta musi być rozciągnięta przez cały czas trwania zadania).
2. Drużyna pokonuje wyznaczony tor, nie dopuszczając do zsunięcia się beli.
Tor o długości około 20–25 metrów obejmuje:
 - slalom między pachołkami,
 - przejście przez „mostek” (po dwóch ławeczkach)
 - przejście przez bramkę

- okrążenie pachołka nawrotowego,
 - powrót tą samą trasą.
3. Pozostali zawodnicy biegają obok, asekurować drużynę i motywując współuczestników, jednak nie może dotykać beli ani noszy.
 4. Po dotarciu do punktu nawrotowego następuje zmiana zawodników, ci co nieśli belę siana zamieniają się z zawodnikami biegnącymi obok. Drużyna wraca na linię mety pokonując tą samą trasę.
 5. Konkurencja kończy się, gdy cała drużyna wraz z belą przekroczy linię mety.

Punktacja: Najkrótszy czas.

Kary:

- upuszczenie beli siana – + 5 sekund.
- Zmniejszenie powierzchni rozciągnięcia płachty - + 5 sekund

KONKURENCJA NR 8

Gwóźdź programu

Liczba zawodników: Cała drużyna (maksymalnie 8 osób).

Przebieg konkurencji: Wbicie gwoździa w drewniany pień przy zachowaniu zasad współpracy i bezpieczeństwa. W pniu umieszczony jest jeden gwóźdź, wstępnie wbity na głębokość około 1 cm. Drużyna ustawia się w wyznaczonej kolejności za linią startu. Młotek znajduje się przy stanowisku sędziowskim.

- Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik podbiega do stanowiska i wykonuje **jedno uderzenie młotkiem**.
- Po wykonaniu uderzenia odkłada młotek na wyznaczone miejsce i wraca do drużyny.
- Następny zawodnik rozpoczyna próbę dopiero po przekroczeniu przez poprzednika linii zmiany.
- Każdy uczestnik może wykonać tylko **jedno uderzenie** podczas swojej kolejki.
- Kolejne rundy wykonywane są aż do całkowitego wbicia gwoździa.
- Konkurencja kończy się w chwili, gdy łeb gwoździa zrówna się z powierzchnią deski.

Punktacja: O zwycięstwie decyduje **najkrótszy czas** potrzebny do całkowitego wbicia gwoździa.

Kary:

- Wykonanie więcej niż jednego uderzenia podczas kolejki +5 sekund
- Rozpoczęcie próby przed sygnałem sędziego +5 sekund
- Nieodłożenie młotka w wyznaczone miejsce +3 sekundy

- Utrudnianie wykonania zadania innej drużynie +10 sekund
-

Zasady wspólne dla wszystkich konkurencji

1. O kolejności startu decyduje losowanie przeprowadzone przed rozpoczęciem konkurencji.
2. Czas mierzony jest od sygnału sędziego do przekroczenia linii mety przez ostatniego zawodnika, chyba że opis konkurencji stanowi inaczej.
3. Za naruszenie zasad konkurencji sędzia może naliczyć kary czasowe lub punktowe określone w opisie konkurencji.
4. W przypadku sytuacji nieprzewidzianych decyzję podejmuje Sędzia Główny Turnieju.
5. Wszystkich uczestników obowiązują zasady bezpieczeństwa oraz fair play.
6. Sprzęt zapewnia Organizator.
7. Przed rozpoczęciem każdej konkurencji sędzia omawia zasady oraz odpowiada na pytania kapitanów drużyn.