

REGULAMIN TURNIEJU „H2O TO JEST TO!”

Organizator:

Związek Gmin „PROKADO” z siedzibą w Prószkowie przy ul. Kościuszki 23

dalej jako: „Organizator”.

§ 1. Ustalenia ogólne

1. Nazwa wydarzenia: „H2O TO JEST TO!”
2. Cel wydarzenia: promocja zdrowego stylu życia, promocja aktywności zarówno fizycznej, jak i intelektualnej; promocja celów statutowych Organizatora.
3. Zakres wydarzenia:
 - 1)zawody sportowe „Kropelkowe zmagania”;
 - 2)potyczki intelektualne „Wodne skojarzenia”.
4. Zakresy konkurencji wyznacza §4 oraz §5 niniejszego Regulaminu.
5. Miejsce: Ośrodek Sportu i Rekreacji w Komprachcicach.
6. Wydarzenie odbędzie się 21 kwietnia 2016 roku w godzinach 9:00-13:00.
7. Organizator nie pokrywa kosztów dojazdu na wydarzenie.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnicy: uczniowie szkół wytypowanych spośród własnych jednostek organizacyjnych przez samorządy gmin: Prószków, Komprachcice, Dąbrowa, Krapkowice.
2. W zawodach sportowych „Kropelkowe zmagania „ biorą udział uczniowie klas I-III .
3. W potyczkach intelektualnych „Wodne Skojarzenia” biorą udział uczniowie klas IV-VI.
4. Uczestnicy zostaną podzieleni na cztery drużyny, reprezentujące każdą z gmin: Prószków, Komprachcice, Dąbrowa, Krapkowice.
5. Skład gminnej drużyny zostanie ustalony w porozumieniu z przedstawicielem gminy.
6. W każdej drużynie powinny znaleźć się uczniowie z minimum czterech szkół z terenu danej gminy.
7. Forma zgłaszania uczestników przez przedstawiciela właściwego samorządu:
 - przesłanie skanu wypełnionego formularza zgłoszenia z zaznaczeniem, że przedstawiciel właściwego samorządu dysponuje pisemną zgodą rodziców na udział dziecka w wydarzeniu oraz na wykorzystanie wizerunku uczestnika w promocji i informacji o wydarzeniu.
8. Przedstawiciele właściwych samorządów przekazują Organizatorowi pisemne zgody rodziców/prawnych opiekunów uczestników w dniu wydarzenia.

§ 3. Daty graniczne wydarzenia

1. Daty graniczne wydarzenia:
 - 1)przekazanie informacji o turnieju: do 31 marca 2016 r.
 - 2)zgłoszenie przez samorządy gmin Prószków, Komprachcice, Dąbrowa, Krapkowice danych swoich przedstawicieli (imię, nazwisko, telefon, adres poczty elektronicznej) na adres poczty elektronicznej: prokado. proszkow@gmail.com : 4 kwietnia 2016 r.
 - 3)termin przesłania formularza zgłoszeniowego przez przedstawiciela gminy: 12 kwietnia 2016 r.

4) data wydarzenia: 21 kwietnia 2016 r.

§ 4. Opis przebiegu zawodów sportowych

1. Nazwa zawodów sportowych – „„ Kropelkowe zmagania ”
2. Pojedyncza drużyna składa się z dwudziestu dwóch osób.
3. W skład drużyny wchodzi jedenaście dziewczynek oraz jedenastu chłopców.
4. Podczas pojedynczej konkurencji udział bierze dwadzieścia osób.
5. Każda drużyna wykonuje 8 następujących konkurencji:

1) Slalom - prowadzenie piłeczki tenisowej kijem hokejowym (pomocze - kije hokejowe, piłki tenisowe, chorągiewki – stojaki). Opis konkurencji: ustawienie - w rzędach w odległości 5 m od linii startu ustawiamy 4-5 chorągiewek w odległości 2 m jedna od drugiej. Przebieg - na sygnał pierwsi z każdego zespołu starują, prowadząc slalomem piłkę tenisową za pomocą kija hokejowego do półmetka i z powrotem, przekazując piłeczkę następnemu. Każdy zespół posiada 2 kije hokejowe. Ocena - zwycięża zespół, który dokładniej i szybciej ukończy wyścig. Uwagi - przewróconą chorągiewkę należy postawić.

2) Wyścig z kozłowaniem piłki (pomocze - mini piłki ręczne, chorągiewki-stojaki). Ustawienie – w rzędach w odległości 4 m od linii startu pierwsza chorągiewka; następne co 2 m. Przebieg - na sygnał pierwsi startują, cały czas kozłując piłkę slalomem jedną ręką między chorągiewkami, obiegają z kozłowaniem ostatnią chorągiewkę, z powrotem to samo, piłkę nie podają lecz przekazują następnemu w rzędzie, ten startuje w momencie dotknięcia piłki. Przewróconą chorągiewkę podnosi startujący. Ocena - zwycięża zespół, który dokładniej i szybciej ukończy wyścig.

3) Skoki z piłką siatkową między kolanami (pomocze - piłki siatkowe, piłki lekarskie lub chorągiewki), ustawienie - w rzędach w odległości 10-15 m od linii startu jest ustawiona piłka lekarska lub chorągiewka. Przebieg - na sygnał pierwsi startują skokami trzymając piłkę siatkową między kolanami, po obiegnięciu półmetka, powrót biegiem trzymając piłkę. Zawodnik uruchamia następnego przekazując mu piłkę. Ocena - zwycięża ten zespół, który szybciej i dokładniej wykona konkurencję. Po wypadnięciu piłki zawodnik wraca do miejsca, w którym piłka wypadła i dalej kontynuuje skoki.

4) Przenoszenie piłki lekarskiej (1 kg), (pomocze - piłki lekarskie, chorągiewki-stojaki), ustawienie - w rzędach przodem do kierunku biegu. Każdy zespół otrzymuje jedną piłkę lekarską. Przebieg - na sygnał pierwsi z każdego zespołu podnoszą z podłoża piłkę i jak najszybciej zanoszą ją na półmetek w odległości 10-12 m od linii startu, obiegają stojak-chorągiewkę, a drogę powrotną pokonują biegiem (bez piłki). Następny startuje w chwili dotknięcia go dłonią przez zawodnika poprzedzającego, biegnie po piłkę i kładzie ją na linii startu. Trzeci zanoszą, czwarty przynosi itd. Ocena - zwycięża zespół, który dokładniej i pierwszy ukończy wyścig.

5) Wyścig skokami zajęczymi (pomocze - płotki lekkoatletyczne, materace, chorągiewki-stojaki), ustawienie - w rzędach, w odległości 7 m od linii startu ustawiony płotek, następnie w odległości 6 m od płotka kładziemy materac, a za materacem w odległości 2 m chorągiewkę. Przebieg - na sygnał pierwsi startują z przysiadu podpartego skokami zajęczymi, następnie przechodzą na czworakach pod płotkiem, dalej biegną, wykonują przewrót w przód na wprost na materacu (nie po przekątnej) obiegają chorągiewkę i wracają biegiem.

Następnego zawodnika uruchamia się przez dotknięcie dłonią na linii startu. Ocena - zwycięża ten zespół, który dokładniej i najszybciej wykona konkurencję.

6)wyścig z przeplotem przez szarfę i przewrotem w przód (pomoce - szarfy, materace, piłki lekarskie lub chorągiewki), ustawienie - w rzędach, w odległości 5 m od linii startu leży szarfa, w odległości następnych 5 m materac i następnych 5 m znajduje się piłka lekarska lub chorągiewka. Przebieg - na sygnał pierwsi startują- biegną do szarfy, przeplatają szarfę od góry do dołu, biegną dalej, wykonują przewrót w przód na materacu, biegną, obiegają półmetek i wracają biegiem. Następny startuje w chwili dotknięcia go dłonią przez zawodnika poprzedzającego. Ocena - zwycięża zespół, który dokładniej i pierwszy ukończy wyścig.

7)wyścig z przeskokiem przez płotek (pomoce - płotki lekkoatletyczne, chorągiewki), ustawienie - w rzędach, w odległości 6-7 m od linii startu ustawiony przewrócony płotek, w odległości 5 m od płotka ustawiona chorągiewka na półmetku. Przebieg - na sygnał pierwsi startują biegnąc, w dowolny sposób przeskakują przez płotek, dobiegają do półmetka, obiegają chorągiewkę i wracają biegiem. W drodze powrotnej zawodnicy przechodzą pod płotkiem. Uruchamiają następnego przez dotknięcie dłonią. Ocena - zwycięża ten zespół, który wykona najszybciej próbę.

8)skoki obunóż z miejsca /skoki dodawane (pomoce - kreda, taśma miernicza), przebieg – z linii startu pierwszy zawodnik wykonuje skok w dal obunóż z miejsca, sędzia zaznacza kredą miejsce lądowania, z tej linii wykonuje skok następny zawodnik itd. Ocena - zwycięża zespół, którego suma długości skoków jest największa. Pomiaru dokonuje się od linii startu do miejsca lądowania ostatniego zawodnika zespołu.

6. O kolejności decyduje suma rezultatów uzyskanych we wszystkich 8 konkurencjach.

§ 5. Opis przebiegu potyczek intelektualnych

1. Nazwa potyczek intelektualnych - „Wodne Skojarzenia”

2. Pojedyncza drużyna składa się z 7 osób.
3. Każda drużyna uczestniczy w 4 następujących konkurencjach:

1) Postrzeganie przestrzenne i myślenie lateralne - zwiększa pamięć przestrzenną zdolność postrzegania, świadomość otoczenia. Pozwala na dostrzeganie nowych możliwości oraz znajdowanie alternatywnych rozwiązań.

ZADANIA: Zaszyfrowane wiadomości i obrazy, wskazywanie brakujących elementów, łamigłówki logiczne.

PRZEBIEG: Uczestnicy konkurencji otrzymają karty z prośbą o zaznaczenie poprawnej odpowiedzi.

2) Gra logiczna 2048 - celem gry jest otrzymanie jak największej ilości punktów. Dokonuje się tego łącząc ze sobą kwadraty o takiej samej wartości (np. 2). Po złączeniu dwóch kwadratów, powstaje jeden o wartości będącej sumą połączonych pól (np. $2 + 2 = 4$; $4 + 4 = 8$; $1024 + 1024 = 2048$). Łączenie kwadratów ze sobą jest o tyle trudne, iż gracz porusza wszystkimi polami jednocześnie. Po każdym ruchu na planszy pojawia się kolejny kwadrat o niskiej wartości. Ilość zgromadzonych punktów jest tym większa, im wyższa jest wartość znajdujących się na planszy kwadratów.

PRZEBIEG: Każdy członek drużyny ma jedno podejście. Brany pod uwagę jest jedynie najlepszy uzyskany wynik w obrębie jednej drużyny. Rozgrywka zostanie przeprowadzona

3) Szybkość kojarzenia, koncentracja uwagi - rozwija pamięć oraz zwiększa prędkość znajdowania odpowiedzi.

ZADANIA: Pytania związane z wyświetlonym wcześniej filmem.

PRZEBIEG: Jednokrotnie wyświetlony film z serią pytań po obejrzeniu – 10 otwartych i zamkniętych pytań dotyczących zdarzeń na filmie. Młodzież otrzyma karty z prośbą o wskazanie poprawnej odpowiedzi.

4) Kreatywne rozwijanie wyobraźni - rozwija twórczą wyobraźnię, pozwalającą tworzyć nowatorskie, ciekawe rozwiązania problematycznych sytuacji.

ZADANIE: Zbudowanie jak najwyższej konstrukcji z dostępnych materiałów

PRZEBIEG: Grupy otrzymają materiały, z których mają za zadanie zbudować jak najwyższą konstrukcję. Ilość i rodzaj materiałów uczestnicy poznają dopiero podczas konkursu.

4. Przykładowe zadania zostały opublikowane wraz z niniejszym Regulaminem na stronie internetowej prokado.pl
5. O kolejności decyduje poprawność oraz czas wykonania poszczególnych konkurencji.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. O ostatecznym miejscu, jakie zajmie reprezentacja gminy decyduje suma punktów zdobyta podczas zawodów sportowych oraz potyczek intelektualnych.
2. Regulamin dostępny jest na stronie prokado.pl
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania konkursu.
5. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Organizator.
6. Wszyscy uczestnicy oraz opiekunowie otrzymają okolicznościowe medale i koszulki oraz drobne upominki.
7. Lista zwycięzców każdej kategorii oraz lista laureatów wydarzenia zostanie opublikowana na stronie internetowej prokado.pl.

**ZGODA RODZICÓW/OPIEKUNÓW PRAWNYCH
NA UDZIAŁ DZIECKA W ZAWODACH SPORTOWYCH/POTYCZKACH INTELEKTUALNYCH**

Ja, niżej podpisany/a, jako rodzic/opiekun prawny

.....
/imię i nazwisko dziecka/klasa/data urodzenia/

Wyrażam zgodę na udział dziecka w zawodach sportowych/potyczkach intelektualnych organizowanych przez Związek Gmin „PROKADO” w dniu 21 kwietnia 2016 roku.

Oświadczam, że nie ma przeciwwskazań lekarskich, aby moje dziecko uczestniczyło w zawodach. Wyrażam zgodę na podejmowanie decyzji przez opiekuna, organizatora zawodów związanych z zagrożeniem zdrowia i życia mojego dziecka.

Oświadczam, iż wyrażam zgodę na gromadzenie i przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka przez organizatorów oraz na opublikowanie zarejestrowanego wizerunku w materiałach i informacjach z w/w zawodów. (zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych, Dz.U. Z 2014 R., poz. 1182 z późn. zm.).

.....
miejsowość i data

.....
podpis rodzica/opiekuna / nr telefonu