

REGULAMIN
III TURNIEJU SOŁECTW
„BARANOWO 2013”

Niniejszy regulamin określa warunki, na jakich odbywa się III Turniej Sołectw „Baranowo 2013” w tym jego poszczególne konkurencje, zwany dalej turniejem.

Konkurs zostanie ogłoszony we wszystkich Sołectwach z terenu gminy Baranowo.

I. ORGANIZATOR

Organizatorem Turnieju Sołectw jest Gmina Baranowo oraz Gminny Ośrodek Kultury Sportu i Rekreacji w Baranowie .

II. CEL TURNIEJU

- motywowanie sołectw do realizacji inwestycji dofinansowywanych w ramach PROW, KSOW i funduszu sołectkiego
- promocja PROW, KSOW i funduszu sołectkiego
- zwiększenie aktywności mieszkańców gminy Baranowo
- nawiązanie kontaktów między sołectwami gminy Baranowo
- integracja międzypokoleniowa społeczności poszczególnych sołectw
- zwiększenie aktywności mieszkańców gminy Baranowo
- promocja wsi i zdrowego stylu życia

III. TERMIN I MIEJSCE

Turniej sołectw odbędzie się 8 września 2013 roku na terenie Gminnego Ośrodka Kultury w Baranowie. Dokładna godzina rozpoczęcia turnieju zostanie podana przez organizatora 1 września 2013 roku.

IV. WARUNKI UCZESNICTWA

1. W turnieju uczestniczą reprezentacje wsi sołeckich tworzące drużyny zgłoszone przez Sołtysa.
2. Uczestnikami konkursu są 6- osobowe drużyny składające się z wytypowanych mieszkańców.
3. W skład drużyny mogą wejść tylko mieszkańcy danej wsi, bez względu na stopień pokrewieństwa.
4. Każda drużyna ma obowiązek wytypować kapitana.
6. Uczestnicy biorą udział w Turnieju na własny koszt i na własną odpowiedzialność.
7. Uczestnik turnieju, wyraża zgodę na przetwarzanie i udostępnianie swoich danych osobowych.
8. Uczestnik turnieju, wyraża zgodę na wykorzystywanie zdjęć wykonanych przez Organizatora w czasie trwania Turnieju.

V. KONKURENCJE

1. Drużyny uczestniczą w konkurencjach przygotowanych przez Organizatorów, których szczegółowy opis znajduje się w załączniku do niniejszego Regulaminu Turnieju.
2. W konkursie wiedzy o PROW, KSOW i Funduszu Sołeckim uczestnicy będą odpowiadać na 15 pytań.
3. Do tego konkursu sołectwa typują po dwóch przedstawicieli.
4. O kolejności wykonywanych konkurencji decyduje Organizator.
5. Kolejność sołectw startujących w konkurencjach losowana będzie przed rozpoczęciem turnieju.
6. Kapitan drużyny zobowiązany jest wytypować uczestników do równomiernego udziału w poszczególnych konkurencjach

VI. OCENA

1. Nad przebiegiem i oceną konkursów będzie czuwać komisja sędziowska powołana przez Organizatora.
2. Za każdą konkurencję przyznawane będą punkty. O zasadach punktowania na początku każdej konkurencji będzie informować komisja sędziowska.
3. Sołectwo, które w poszczególnych konkurencjach zdobędzie największą ilość punktów, zwycięży w całym turnieju.
4. Komisja sędziowska może (nie musi) przyznać dodatkowe punkty za doping drużyny przez publiczność, przyznając punkty w przedziale od 1 do 10 za:
 - wyjątkowe zaangażowanie w wykonywane zadanie
 - postawę grup dopingujących
 - transparent z nazwą sołectwa
 - jednakowe elementy stroju
 - piosenki i okrzyki zagrzewające do walki
5. Komisja sędziowska może przyznać ujemne punkty karne lub zdyskwalifikować drużynę za nie sportowe zachowanie i/lub nagminne łamanie regulaminu.
6. Decyzja komisji sędziowskiej jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

VII. ROZSTRZYGNIECIE TURNIEJU

1. Sołectwa w turnieju walczą o puchar i tytuł SUPER SOŁECTWA.
2. W turnieju będą przyznane nagrody:
 - za zajęcie I miejsce -
 - za zajęcie II miejsca -
 - za zajęcie III miejsca -
 - wyróżnienie -

3. Wręczenie nagród odbędzie się tuż po rozstrzygnięciu turnieju.

VIII. POSTANOWIENIA ORGANIZACYJNE

Zawodników obowiązuje strój wygodny do uczestnictwa w konkurencjach sportowych z humorem.

Wszelkich informacji w sprawie turnieju można uzyskać w Gminnym Ośrodku Kultury w Baranowie , tel. 297613676

W OTR
Kazimierz Porębski

Zastępca
Dyrektora Departamentu
Kazimierz Porębski

OPIS KONKURENCJI

I LICZBA PRYZNAWANYCH PUNKTÓW

I. KONKURENCJA WIEDZY

1. KONKURS WIEDZY O PROW, KSOW i FUNDUSZU SOŁECKIM

W konkurencji bierze udział sołtys i przedstawiciel sołectwa wytypowany przez sołtysa. Jego zadaniem będzie udzielenie odpowiedzi na 15 zadanych pytań z wiedzy o PROW (Program Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2007-2013), KSOW (Krajowa Sieć Obszarów Wiejskich) i Funduszu Sołeckim. Zestaw zawiera 5 pytań w każdym z 3 obszarów wiedzy. Za każdą prawidłową odpowiedź na zadane pytanie uzyskuje się 2 punkty.

Maksymalna liczba punktów do zdobycia - 30

II. KONKURENCJE SPORTOWE

1. PODATKI NAM NIE STRASZNE

W konkurencji bierze udział jedna osoba z każdego sołectwa. Jej zadaniem jest przeliczenie zawartości sakiewki w ciągu max. 3 minut. Punktowany będzie czas i rzetelność dokonanej operacji.

Maksymalna liczba zdobytych punktów - 4.

2. RZEZBIENIE LASKI SOŁTYSA

Z powierzonego materiału należy wykonać elementy dekoracyjne charakterystyczne dla danego sołectwa, będące jego znakiem rozpoznawczym. Liczy się precyzja i jasność wykonanej pracy. Uczestnicy we własnym zakresie zabezpieczają noże.

Maksymalna liczba punktów do zdobycia - 5

3. PLOTKA ZZA OPŁOTKA

W konkurencji biorą udział 4 osoby reprezentujące każde sołectwo. W czasie 5 minut mają za zadanie zredagować zarządzenie Wójta dotyczące utrzymania ładu i porządku NA TERENIE WŁASNEGO SOŁECTWA. Komisja konkursowa oceniać będzie: zawartość merytoryczną, poprawność urzędową, dowcip i poczucie humoru autorów zarządzenia

Maksymalna liczba punktów do zdobycia - 3

4. SOŁTYS REANIMACJA

Jedyna konkurencja, w której udział sołtysa jest KONIECZNY I OBOWIĄZKOWY! Głównym zadaniem jest wykonanie fachowego opatrunku z rolki papieru toaletowego i zadbanie o atrakcyjną miłą sołtysowi i komisji stronę graficzno-plastyczną. Komisja oceni wykonanie opatrunku.

Maksymalna liczba punktów do zdobycia – 2

5. CZWÓRBÓJ WIEJSKI

Czwórbój obejmuje 4 etapy sztafety dla 4 uczestników. Start kolejnego zawodnika następuje po ukończeniu zadania przez poprzednika. Pierwszy zawodnik biegnie z kubkiem i napełnia słoik (do przelania) wraca klepie w ramię następnego i ten rusza do biegu na dystansie 5 m i rzuca pokręconą dzidą do celu oznaczonego obręczą hula-hop, po oddaniu rzutu wraca klepie następcę - ten ma za zadanie zbudowanie studni z 10 patyków złożonych na kupce. Jednorazowo zawodnik może przenieść dwa patyki. Po skończonej budowie wraca i na trasę wyrusza ostatni zawodnik. Wyrusza na trasę sztafety, wykonuje slalom z kijem do unihokeja i kończy go strzałem do bramki. Poprawność wykonania każdego etapu sztafety jest warta 1 punkt.

Maksymalna ilość punktów do zdobycia – 4

6. SOŁTYS NA CO DZIEN

Komisja konkursowa będzie oceniała pomysłowość i funkcjonalność codziennego, roboczego stroju sołtysa oraz ironię i dowcip w komentowaniu poszczególnych części garderoby.

Maksymalna ilość punktów do zdobycia – 3

Zastępca
Dyrektora Departamentu

Kazimierz Porębski

