

**REGULAMIN**  
**II TURNIEJU SOŁECTW „WIEJSKA OLIMPIADA”**  
**MIASTA i GMINY NOWA SŁUPIA**

**§.1.**

Niniejszy regulamin określa warunki, na jakich odbywają się II Zawody Sołeckie „Wiejska Olimpiada”  
Miasta i Gminy Nowa Słupia 2021

**§2.**

**CEL:**

1. integracja i aktywizacja międzypokoleniowa mieszkańców Miasta i Gminy Nowa Słupia
2. upowszechnianie aktywnych form spędzania czasu,
3. popularyzacja kultury i rekreacji wśród mieszkańców gminy
4. Integracja i aktywizacja, przy zachowaniu ducha rywalizacji sportowej, zgodnego z zasadami fair play,
5. kształtowanie właściwych postaw.

**§.3.**

**ORGANIZATORZY**

1. Burmistrz Miasta i Gminy Nowa Słupia
2. Gminny Ośrodek Kultury, Sportu i Turystyki w Rudkach

**§.4.**

**TERMIN I MIEJSCE**

II Turniej Sołectw „Wiejska Olimpiada” Miasta i Gminy Nowa Słupia odbędzie się dnia 27. 06.2021 r.  
w Baszowicach ( teren przy świetlicy wiejskiej) o godz. 16.00.

**§.5.**

**UCZESTNICY TURNIEJU**

1. Uczestnikami Turnieju będą drużyny składające się od 2 do 6 osób z mieszkańców danego Sołectwa. Zgłoszenia może dokonać Sołtys wsi lub członek Rady Sołeckiej ( osoby niepełnoletnie muszą mieć ukończone co najmniej 15 lat).
2. Zgłoszone Sołectwa mogą być wyłącznie z obszaru Miasta i Gminy Nowa Słupia.
3. Każde Sołectwo może zgłosić tylko jedną drużynę. Każda drużyna ma obowiązek wytypowania kapitana, którym może być Sołtys.
5. W skład drużyny mogą wejść tylko mieszkańcy danej wsi.
6. Uczestnicy biorą udział w Turnieju na własną odpowiedzialność.

## §.6.

### WARUNKI ZAWODÓW

1. Kapitan drużyny (np. sołtys) zobowiązany jest przesłać/dostarczyć do 24 czerwca 2021 r. formularz zgłoszeniowy do Zawodów:

- email [gok@dymarki.pl](mailto:gok@dymarki.pl)
- osobiście do sekretariatu Gminnego Ośrodka Kultury, Sportu i Turystyki w Rudkach w godz. 8.00 – 16.00
- pocztą na adres Gminny Ośrodek Kultury, Sportu i Turystyki w Rudkach , Rudki ul. St. Staszica 8; 26-006 Nowa Słupia

2. Formularz zgłoszeniowy stanowi załącznik do niniejszego Regulaminu.

3. Uczestnik zawodów, oświadcza, że wyraża zgodę: na przetwarzanie i udostępnianie swoich danych osobowych, oraz wykonywanie i wykorzystywanie przez Organizatora zdjęć podczas wydarzenia.

4. Przed rozpoczęciem Zawodów kapitanowie drużyn wylosują numery, które określą kolejność startu drużyn.

5. Mile widziane będzie, aby udział w rozgrywkach poszczególnych drużyn dopingowany był przez mieszkańców danego sołectwa.

## §.7.

### KONKURENCJE

Poniżej znajduje się opis przykładowych konkurencji. Podczas Zawodów zostanie rozegrana tylko część tych konkurencji, a ich ilość będzie zależała od liczby zgłoszonych drużyn. Organizator zastrzega sobie prawo do przygotowania innych konkurencji, nie opisanych poniżej.

#### Wyścig sołtysów

Konkurencja na czas. Konkurencja polega na jak najszybszym przeniesieniu sołtysa lub przedstawiciela drużyny w kocu z linii startu do mety. Wygrywa najszybsza drużyna.

#### Bieg w workach

Konkurencja na czas. Po starcie zawodnik wchodzi do worka i rozpoczyna sztafetę, mija pacholek, wychodzi z worka i wraca z nim jak najszybciej na miejsce startu, po czym przekazuje go następnemu uczestnikowi. Konkurencja kończy się gdy ostatni zawodnik przybiegnie do mety. W przypadku gdy ktoś się przewróci, wstaje i biegnie dalej.

#### Kręgle

Konkurencja zręcznościowa. Konkurencja polega na strąceniu piłką jak największej ilości butelek wypełnionych wodą. Każdy zawodnik ma 1 rzut. Wygrywa drużyna, która w trzech rzutach strąci największą ilość butelek za pomocą piłki.

#### Rzut kaloszem w teściową

Konkurencja na celność. Konkurencja polega na trafieniu gumakiem do celu. 3 wybranych zawodników z drużyny wykonuje rzut z określonej odległości. Liczy się suma trafień wszystkich zawodników. Kalosze zabezpiecza organizator.

#### Bieg z wodą

Każde sołectwo wystawia 2 zawodników, którzy kubkiem/szklanką w jednej ręce (bez przykrywania drugą ręką) przenoszą wodę z wiadra (na linii) do plastikowej butelki o pojemności 1.5 l, w czasie minuty. Wygrywa zespół, który ueziera najwięcej wody w butelce.

### **Kopciuszek**

W konkurencji występuje jedna osoba z drużyny. Polega na znalezieniu jak największej ilości monet (nie liczy się nominał) w misce wypełnionej zbożem w czasie 1 minuty. Wygrywa drużyna, która odnajdzie największą ilość monet.

### **Dmuchanie balonów**

Drużyna wystawia po jednym zawodniku. Każdy z zawodników dmucha balonik, aż do momentu gdy ten pęknie. Wygrywa osoba, która pierwsza tego dokona. Konkurencja na czas.

### **Picie mleka przez rurkę.**

Konkurencja na czas. Drużyna wyznacza po jednej osobie.

### **Świat się kręci.**

Kręcenie hula-hop. Po jednej osobie z każdej drużyny, technika dowolna. Zaczynają wszyscy razem, na komendę „start” - kto będzie kręcił najdłużej ten wygrywa konkurencję. (konkurencja tylko dla mężczyzn)

### **Rzut workiem z sianem**

W konkurencji bierze udział jeden zawodnik, ma dwie próby, technika rzutu dowolna, rzut z linii startowej. 1 osoba – ta która rzuci najdalej (suma dwóch rzutów) otrzymuje największą ilość punktów

### **Zbijanie balonów cepem**

W konkurencji bierze udział jedna osoba z drużyny. Każdy zawodnik otrzymuje 5 nadmuchanych powiązanych razem balonów. Zadaniem zawodnika jest zabic wszystkich balonów. Wygrywa ten kto pierwszy zbije wszystkie balony. Sposób oceny czas wykonania zadania.

### **Ale jaja**

W konkurencji bierze udział sołtys i jedna osoba z drużyny. Drużyna otrzymuje 5 jajek ( surowych) . Konkurencja polega na rzucaniu w stronę sołtysa jajka z odległości 5 m, każdy kolejny rzut o 0,5 m dalej. Za każde jajko złapane przez sołtysa i nie rozbite sołectwo otrzymuje 2 pkt.

### **Slalom ogrodnika.**

Bieg sztafetowy. Slalom pomiędzy ustawionymi tyczkami, z kapustą na szpadlu.

### **Bieg na trzech nogach**

Zawodnicy związują po jednej nodze (na wysokości kostki), na komendę „start” biegną w wyznaczone miejsce i wracają na start. Wygrywa reprezentacja która najszybciej pokona wyznaczony dystans.

### **Wczasy Grażyny**

W konkurencji bierze udział 4 uczestników. Pierwszy zawodnik musi taczka zawieść Grażynę na wczasy. Podwozi ją do ośrodka wypoczynkowego zatrzymując taczka na parkingu. Zostawia Grażynę na leżaku i wraca z taczka za linię startu. Drugi zawodnik zawozi Grażynie zapomniany bagaż, który pozostawia przy leżaku i wraca z taczka do drużyny. Trzeci zawodnik dowozi Grażynie pieniądze i również wraca z taczka za linię startu. Czwarty zawodnik jedzie po Grażynę i jej wszystkie pakunki, aby przywieść ją „do domu”. Jeżeli Grażyna lub jej bagaż spadnie z taczki, należy go załadować i kontynuować bieg. Jeśli Grażyna nie wróci z wczasów cała - będą naliczone punkty karne.

## **§.8.**

### **NAGRODY**

Za zajęcie od I, II, III miejsca w klasyfikacji zespołowej drużyny otrzymują puchary , natomiast wszystkie pozostałe sołectwa biorące udział w zawodach otrzymają pamiątkowe statuetki.

## **§.9.**

### **KRYTERIA OCENY**

- 1.Przebieg konkursu ocenia komisja sędziowska powołana przez Organizatora. Komisja sędziowska rozstrzyga wszystkie sprawy związane z przebiegiem konkurencji. Ocena Komisji jest jawna, widoczna dla publiczności i ostateczna.
2. Zwycięzcą turnieju zostaje drużyna, która po zakończeniu wszystkich konkurencji uzyska największą liczbę punktów.
3. W przypadku jednakowej liczby punktów zwycięzca będzie wyłoniony w dodatkowej konkurencji.
4. Organizator może zmienić zasady punktacji, w zależności od ilości zgłoszeń, na zasadzie: wygrana w konkurencji – tyle punktów ile sołectw, ostatnie miejsce w konkurencji – 1 pkt.

## **§.10.**

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE.**

- 1.Organizator nie bierze odpowiedzialności za ewentualne szkody i kontuzje.
2. Uczestnicy Turnieju przyjeżdżają na koszt własny.
3. Start uczestników jest na własną odpowiedzialność, w przypadku dzieci – odpowiedzialność spoczywa na rodzicach lub ich ustawowych opiekunach.
5. Sprawy nieujęte w Regulaminie rozstrzyga Organizator.
6. Wszystkie pytania dotyczące konkursu można kierować pod numer telefonu 41 31 77 604

## **§.11.**

### **Dane Osobowe**

1. Dane osobowe są przetwarzane na podstawie Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), tj. w oparciu o zgodę osoby, której dane dotyczą.
2. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Gminny Ośrodek Kultury, Sportu i Turystyk w Rudkach. Rudki ul St. Staszica 8; 26-006 Nowa Słupia . Z Administratorem można się kontaktować pisemnie, za pomocą poczty tradycyjnej na podany niżej adres; drogą e-mailową pod adresem: gok@dymarki.pl
3. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można się skontaktować pod adresem mailowym: gok@dymarki.pl
4. Pani/Pana dane osobowe są przetwarzane na podstawie Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), tj. w oparciu o zgodę osoby, której dane dotyczą.
5. Przetwarzanie danych osobowych odbywa się w celu realizacji zawodów .
6. Dane osobowe nie pochodzą od stron trzecich.
7. Administrator nie zamierza przekazywać danych do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
8. Administrator będzie przekazywał dane osobowe innym podmiotom, tylko na podstawie przepisów prawa lub umowy powierzenia danych osobowych.
9. Dane osobowe przetwarzamy przez okres niezbędny do realizacji wskazanych w pkt. 4 powyżej celów.
10. Osoba, której dane dotyczą ma prawo do żądania od administratora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz o prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.
11. Skargę na działania Administratora można wnieść do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.