



# Opis konkurencji sprawnościowych „Turnieju Sołectw o Puchar Wójta Gminy Babice”

Konkurencje sprawnościowe przygotowane są w formie rywalizacji „na wesoło” miejscowości sołeckich – sąsiadów Zagórza.

Serdecznie zapraszamy do wspólnej sportowej zabawy reprezentacje wszystkich sołectw : siedmioosobowe drużyny.

Mieszkańców poszczególnych sołectw gorąco prosimy o liczne przyjście na turniej i dopingowanie swoich reprezentacji.

L.p.	Opis konkurencji	Ilość uczestników z każdej drużyny	Punktacja	Max. Ilość punktów do zdobycia przez drużynę	Zapewnia SPZ	Drużyna we własnym zakresie
Każda drużyna proszona jest o przygotowanie krótkiej prezentacji swojego sołectwa i drużyny. Turniej rozpocznie się od prezentacji						
1.	<b>Bieg z jajkiem.</b> Konkurencja na czas. Po jednej parze z każdej drużyny (kobieta i mężczyzna), jedna osoba biegnie z jajkiem na łyżce przez slalom, następnie przekazuje drugiej osobie, która wraca na start. (zmiana za wyznaczoną linią - inaczej będzie dyskwalifikacja). Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza poprawnie wykona zadanie: jajko musi być CAŁE!	2 osoby (kobieta i mężczyzna)	drużyna, która jako pierwsza poprawnie wykona zadanie otrzymuje 1 punkt	1	Jajka, łyżki jednorazowe	-
2.	<b>Picie mleka przez rurkę.</b> Konkurencja na czas. Po jednej osobie z każdej drużyny (mężczyzna). Wszyscy, na komendę „start” zaczynają picie mleka przez rurkę kto pierwszy podnosi rękę do góry.	1 osoba (mężczyzna)	osoba, która jako pierwsza poprawnie wykona zadanie otrzymuje 1 punkt	1	Mleko, kubki, rurki	-
3.	<b>Bieg w workach.</b> Konkurencja na czas. Po dwie osoby z każdej drużyny (najmłodszy członek drużyny) startuje jedna osoba, biegnie do wyznaczonego miejsca, zmiana za wyznaczoną linią (inaczej będzie dyskwalifikacja), wygrywa ten, kto pierwszy wykona zadanie.	2 osoby (najmłodszy członek drużyny)	drużyna, która jako pierwsza poprawnie wykona zadanie otrzymuje 1 punkt	1	Worki	-

4.	<p><b>Świat się kręci -Kręcenie hula-hop.</b> Po jednej osobie z każdej drużyny (mężczyzna), technika dowolna. Zaczynają wszyscy razem, na komendę „start” - kto będzie kręcił najdłużej ten wygrywa konkurencje</p>	1 osoba (mężczyzna)	osoba, która jako pierwsza poprawnie wykona zadanie otrzymuje 1 punkt	1		Hula-hop
5.	<p><b>Bieg w gumofilcach.</b> Konkurencja na czas. Drużyna zapewnia gumofilce we własnym zakresie. Po dwie osoby z każdej drużyny (kobieta i mężczyzna). Wszystkie drużyny startują jednocześnie: na komendę „start” rozpoczynają bieg mężczyzna, po drodze w wyznaczonych miejscach wykonując drobne zadania: - rozbić jajko i oddzielić żółtko od białka - przelać wodę z butelki do butelki zachowując jak największą ilość wody (ilość wody mierzona linijką) - policzyć zapalki w pudełku i zapisać wynik na pudełku W wyznaczonym miejscu zamienia się z kobietą, która wraca na start po drodze w wyznaczonych miejscach wykonując drobne zadania: - ponownie liczy zapalki i zapisuje wynik - mierzy linijką ilość wody w butelce i zapisuje wynik Drużyna, która jako pierwsza wykona zadanie otrzymuje 1 punkt, dodatkowo może otrzymać po jednym punkcie za każde poprawnie wykonane zadanie (maksymalnie 5 punktów)</p>	2 osoby (kobieta i mężczyzna)	drużyna, która jako pierwsza wykona zadanie otrzymuje 1 punkt, dodatkowo, każda drużyna za każde poprawnie wykonane zadanie otrzymuje po 1 punkcie	6	Jajka, kubki na białko i żółtko, butelki z wodą i puste, zapalki, linijki Kartka i długopis	Gumofilce (ewentualnie mogą być gumowce - wysokie)
6.	<p><b>Rzut filcakiem (lub gumiakiem) .</b> W konkurencji bierze udział 1 zawodnik, ma dwie próby, technika rzutu dowolna.</p>	1 osoba (dowolnie)	tan kto rzuci najdalej (suma dwóch rzutów) otrzymuje 1 punkt	1		Gumofilce

	Liczy się długość rzutu, rzut z linii startowej, każdy zawodnik ma dwie próby. Wygrywa ten kto rzuci najdalej (suma dwóch rzutów).					
7.	<b>Przeciąganie liny.</b> W tej konkurencji bierze udział cała drużyna. Wcześniej zostaną wylosowani przeciwnicy. Wstążka zawiązana jest na połowie liny. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza przeciągnie linę 3 m w swoją stronę. (obuwie zawodników: dozwolone każde z wyjątkiem obuwia piłkarskiego typu „korki”, zakaz używania rękawic przez zawodników).	7 osób (cała drużyna)	Każda zwycięska drużyna otrzymuje 1 punkt	1	Lina, wstążka, losy	
8.	<b>Bieg farmera.</b> Konkurencja na czas. Po jednej parze z każdej drużyny (najlepiej dwóch mężczyzn). Jedna osoba biegnie trzymając dwie opony samochodowe, w wyznaczonym miejscu zmiana: przekazuje opony drugiej osobie, która wraca z nimi na start. Wygrywa drużyna, która wykona zadanie w najkrótszym czasie.	2 osoby (2 mężczyźni)	Każda zwycięska drużyna otrzymuje 1 punkt	1	4 opony samochodowe	
9.	<b>Rzut ziemniakiem do wiadra z wodą.</b> W tej konkurencji biorą udział wszystkie drużyny jednocześnie. Uczestniczą wszyscy zawodnicy z danej drużyny. Każda osoba otrzymuje jeden ziemniak. Wiadro z wodą jest ustawione w odległości 3 metrów od stanowiska rzutów. Pierwszy zawodnik rzuca ziemniak do wiadra, bez względu na to, czy trafił do celu biegnie do wiadra i trzyma go tak, aby ułatwić rzut kolejnemu zawodnikowi, kolejny zawodnik rzuca ziemniak do wiadra, bez względu na to, czy trafił do celu biegnie do wiadra i ustawia się za zawodnikiem, który	7 osób - cała drużyna	drużyna, która jako pierwsza wykona zadanie otrzymuje 1 punkt, dodatkowo otrzymuje po 1 punkcie za każdego ziemniaka wrzuconego do wiadra	8	Wiadra z wodą, ziemniaki	

	trzyma wiadro, może (nie musi) zmienić poprzednika. Zawodnicy, którzy rzucili ustawiają się kolejno za zawodnikiem z wiadrem. Wygrywa i otrzymuje 1 punkt ta drużyna, która pierwsza ukończy konkurencję, dodatkowo drużyna, która wrzuci najwięcej ziemniaków otrzyma po 1 punkcie za każdy wrzucony ziemniak.					
10.	<b>Wykopki czas zacząć</b> – konkurencja polega na tarcu przygotowanego kilograma ziemniaków na czas. Zawodnik otrzymuje ziemniaki w łupinach, nóż do obierania tarkę i miskę. Wygrywa drużyna, która wykona konkurencję w najkrótszym czasie.	2 osoby (kobieta i mężczyzna)	drużyna, która jako pierwsza wykona zadanie otrzymuje 1 punkt,	1	Ziemniaki w wiadrach , nóż, tarka,2 miski,	
11.	<b>Bieg z wodą.</b> Każde Sołectwo wystawia jednego zawodnika. Zawodnik kubkiem o pojemności 0,4 litra, w jednej ręce przenosi wodę z wiadra (na linii) do drugiego wiadra. Odległość pomiędzy jednym a drugim wiadrem wynosi 10 m, a czas trwania konkurencji wynosi 3 minuty. Nie wolno kubka z wodą przykrywać. Wszyscy zawodnicy startują jednocześnie. Wygrywa ten, który zdoła przenieść największą ilość wody. Woda mierzona jest w wiadrze za pomocą metra stolarskiego lub linijki (wysokość słupa wody).	1 osoba	drużyna, która jako pierwsza wykona zadanie otrzymuje 1 punkt, dodatkowo 1 punkt otrzymuje drużyna, która przeniesie największą ilość wody	2	Wiadra z wodą, kubki	
12.	<b>Dmuchiwanie balonów na czas.</b> Każda drużyna otrzymuje po 10 balonów (losowo wybieranych przez drużynę), w konkurencji bierze udział dwie kobiety i jeden mężczyzna. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza nadmucha wszystkie balony (dmuchają kobiety) i połączy je	3 osoby (dwie kobiety i jeden mężczyzna)	drużyna, która jako pierwsza wykona zadanie otrzymuje 1 punkt, dodatkowo jury może (nie musi) przyznać każdej drużynie po 1 punkcie za: - ciekawą technikę dmuchania balonów,	4	Balony, sznu rek	

	sznurkiem. Balony mają być nadmuchane „do oporu”, zawiązane na supełek po czym połączone sznurkiem (wiąże mężczyzna), jeżeli w trakcie nadmuchiwania balon pęknie, drużyna otrzymuje dodatkowe balony.		- skuteczne powiązanie balonów, - doping drużyny (na ten punkt pracują pozostali członkowie drużyny i kibice)			
13.	<b>Zbijanie balonów cepami.</b> W konkurencji występuje jedna osoba (mile widziany Sołtys lub – w zastępstwie Radny). Każdy zawodnik otrzymuje 10 nadmuchanych, powiązanych razem balonów (nadmuchanych w poprzedniej konkurencji). Zadaniem zawodnika jest zlikwidowanie wszystkich balonów. Wygrywa ten, kto jako pierwszy wykona zadanie.	1 osoba	drużyna, która jako pierwsza wykona zadanie otrzymuje 1 punkt, dodatkowo jury może (nie musi) przyznać każdej drużynie po 1 punkcie za: - ciekawą technikę likwidacji balonów, - doping drużyny (na ten punkt pracują pozostali członkowie drużyny i kibice)	3	Związane balony	Cepy
14.	<b>Slalom na taczkach</b> Konkurencja na czas. Po cztery osoby z każdej drużyny (w tym mile widziane trzech mężczyzn. Jedna osoba siedzi na taczkach, trzej mężczyźni stoją w wyznaczonych miejscach, na sygnał start rozpoczyna się wyścig, po drodze w wyznaczonych miejscach zmiany. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza zakończy wyścig.	4 osoby w tym mile widziani 3 mężczyźni	drużyna, która jako pierwsza wykona zadanie otrzymuje 1 punkt, dodatkowo jury może (nie musi) przyznać każdej drużynie po 1 punkcie za: - ciekawą technikę jazdy, - doping drużyny (na ten punkt pracują pozostali członkowie drużyny i kibice)	3	Taczki dla każdej drużyny	
15.	<b>Solecka Gościna</b> – prezentacja sołectwa przez sformułowanie zaproszenia. Sposób prezentacji dowolny. Można używać rekwizytów. Zaproszenie może przyjąć formę pokazu, wiersza, piosenki, skeczu. Głównym celem zaproszenia jest zachęcenie do odwiedzin danego sołectwa. Czas prezentacji do 5 minut.	Cała drużyna	Wszystkie drużyny otrzymują po 1 punkcie. Dodatkowo po jednym punkcie mogą otrzymać drużyny za: - wyjątkowość prezentacji - jasny przekaz	3		Potrzebne rekwizyty

16.	<b><i>Mądrej głowie dość dwie słowie</i></b> - konkurencja polega na poprawnym udzieleniu odpowiedzi na wylosowane pytanie dotyczące historii wiedzy ogólnej o powiecie chrzanowskim	Cała drużyna	Każda z drużyn otrzymuje tyle punktów, ile poprawnych odpowiedzi udzieliła	7	Pytania	
17.	<b><i>Reanimacja sołtys/kapitana drużyny</i></b> -Konkurencja polega na prawidłowym założeniu opatrunku na miejscu, które uległo uszkodzeniu. Wygrywa drużyna która jako pierwsza wykona opatrunek	2 osoby – dowolnie	Która drużyna najszybciej wykona polecenie otrzymuje 1 punkt. Dodatkowo 1 punkt zdobywa drużyna która wykona polecenie najlepiej	Max. 2 punkty	Papier toaletowy, środki opatrunkowe, stołki	