



I TURNIEJ SOŁECTW GMINY KALISKA pn. „Konkurs Wiedzy i Kreatywności”

15 listopada 2025 r. godz. 16:00

Sala widowiskowa Gminnego Ośrodka Kultury w Kaliskach

Cel Imprezy:

- Integracja i aktywizacja mieszkańców gminy.
- Upowszechnianie aktywnych form spędzania czasu.
- Rozwój życia kulturalnego mieszkańców gminy.

Organizator:

- Gminny Ośrodek Kultury w Kaliskach.

REGULAMIN TURNIEJU SOŁECTW

POSTANOWIENIA OGÓLNE

§ 1.

Niniejszy regulamin określa warunki, na których odbywa się I Turniej Sołectw Gminy Kaliska, ogłoszony we wszystkich sołectwach z terenu gminy Kaliska oraz na stronach internetowych GOK Kaliska i Urzędu Gminy Kaliska, zwany dalej Turniejem.

§ 2.

1. Organizatorem Turnieju jest Gminny Ośrodek Kultury w Kaliskach.
2. Patronat nad Turniejem obejmuje Wójt Gminy Kaliska.
3. Turniej odbędzie się 15 listopada w Gminnym Ośrodku Kultury w Kaliskach o godz. 16:00

UCZESTNICY TURNIRJU

§ 3.

1. Do udziału zapraszamy 4-osobowe drużyny z sołectw z sołtysem (kapitan).
2. W skład drużyny mogą wejść tylko mieszkańcy danej wsi.

WARUNKI KONKURSU

§ 4.

1. Kapitan drużyny zobowiązany jest dostarczyć do dnia 15 października 2025 roku formularz zgłoszeniowy do GOK Kaliska.
2. Formularz zgłoszeniowy stanowi załącznik do niniejszego Regulaminu.

§ 5.

Uczestnik Turnieju oświadcza, że wyraża zgodę: na przetwarzanie i udostępnianie swoich danych osobowych oraz wykonywanie i wykorzystywanie przez GOK Kaliska zdjęć wykonanych w czasie trwania Turnieju.

§ 6.

Przed rozpoczęciem Turnieju kapitanowie drużyn wylosują numery, które określą kolejno start drużyn.

KONKURENCJE TURNIEJU

§ 7.

1. Konkurs gwary kociewskiej

Konkurs polega na odgadywaniu znaczenia słów pochodzących z gwary kociewskiej. Uczestnicy otrzymują po 3 słowa, które ich drużyna musi wyjaśnić. Za każdą poprawną odpowiedź przyznawany jest 1 punkt.

Przed udzieleniem odpowiedzi drużyna ma 15 sekund na naradę.

To doskonała okazja, by sprawdzić swoją znajomość gwary kociewskiej – i przy okazji dobrze się bawić!

2. Konkurencja „Zgadnij co to?”

Zadaniem drużyny będzie rozpoznanie i nazwanie starego przedmiotu pochodzącego z Izby Pamięci Izydora.

Przedmiot zostanie zaprezentowany przez prowadzącego (bez opisu i kontekstu), a drużyna ma maksymalnie 2 minuty na naradę i podanie swojej odpowiedzi.

Punktacja: Poprawna odpowiedź: 3 punkty.

Odpowiedź częściowo trafna (np. właściwa epoka lub zastosowanie): 1 punkt

Odpowiedź błędna: 0 punktów

W przypadku remisu, możliwe będzie rozegranie dogrywki z kolejnym przedmiotem. Uczestnikom nie wolno korzystać z telefonów komórkowych ani pomocy osób postronnych.

3. Kalambury wiejskie

W konkurencji bierze udział jedna osoba z drużyny, która przedstawia wylosowane hasło (przysłowia, powiedzenie, wyrażenie) wyłącznie za pomocą gestów i mimiki – bez użycia słów, dźwięków ani rekwizytów.

Pozostali członkowie drużyny mają 1 minutę na odgadnięcie każdego hasła.

W przypadku użycia słów, dźwięków lub rekwizytów – hasło zostaje unieważnione i drużyna nie otrzymuje punktu.

Kolejność drużyn oraz losowanie haseł odbywa się przed rozpoczęciem konkurencji.

Za każde poprawnie odgadnięte hasło drużyna otrzymuje 10 punktów.

4. Solecka tykająca bomba

Z każdej drużyny wybierany jest jeden przedstawiciel, który bierze udział w danej rundzie konkurencji.

Wszyscy zawodnicy biorący udział w rundzie siadają na krzesłach ustawionych w kręgu na środku sali.

Prowadzący zadaje pytania, a w ruch wchodzi „tykająca bomba” – symboliczny przedmiot (np. piłka), który przekazywany jest między zawodnikami.

Po usłyszeniu pytania, zawodnik trzymający bombę musi szybko udzielić poprawnej odpowiedzi i natychmiast przekazać bombę kolejnej osobie – zgodnie z ustaloną kolejnością (np. zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Bomba „tyka” (czas odliczany przez prowadzącego lub przez urządzenie) i „wybucha” w losowym momencie.

Zawodnik, który trzyma bombę w chwili jej „wybuchu”, nie otrzymuje punktu w danej rundzie.

Za każdą poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje 1 punkt.

W trakcie konkurencji zostanie zadanych 15 pytań, co oznacza, że maksymalna liczba punktów do zdobycia to 15.

Wygrywa drużyna, która po zakończeniu konkurencji zgromadzi najwięcej punktów.

5. Wiejski Quiz Sołecki

Quiz odbywa się w formie pisemnej – każda drużyna otrzymuje kartkę z zestawem 20 pytań wielokrotnego wyboru (A, B, C).

Pytania dotyczą życia na wsi, tradycji ludowych, rolnictwa, zwierząt gospodarskich, lokalnej historii oraz ogólnej wiedzy o regionie.

Drużyny mają 10 minut na wypełnienie całego testu.

Zabronione jest korzystanie z telefonów komórkowych, odpowiedzi z zewnątrz oraz zagłądanie do odpowiedzi innych drużyn – w razie złamania zasad drużyna może zostać zdyskwalifikowana z konkurencji.

Za każdą poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje 1 punkt.

W przypadku remisu prowadzący może przeprowadzić dogrywkę w formie ustnych pytań „na czas”.

6. Budowa wieży z plastikowych kubków (konkurencja na czas)

Zadaniem uczestników jest zbudowanie jak najwyższej, stabilnej wieży z plastikowych kubków w możliwie najkrótszym czasie.

Każda drużyna otrzyma jednakowy zestaw plastikowych kubków od organizatora.

Wszystkie otrzymane kubki muszą zostać wykorzystane do budowy wieży.

Wygrywa drużyna, która jako pierwsza ukończy budowę wieży zgodnie z wymaganiami określonymi przez sędziego.

Wieża musi utrzymać się w pionie przez minimum 5 sekund po zakończeniu budowy, bez podtrzymywania.

Do budowy wolno używać wyłącznie plastikowych kubków dostarczonych przez organizatora.

W przypadku zawalenia się wieży przed upływem 5 sekund – drużyna musi rozpocząć budowę od nowa.

Punktacja za konkurencję:

I miejsce (najszybciej): 5 punktów

II miejsce: 3 punkty

III miejsce: 2 punkty

Pozostałe drużyny, które ukończą zadanie poprawnie: 1 punkt

7. Przygotowanie ziarna do siewu – oddzielanie grochu, fasoli i soczewicy

Zadaniem drużyny jest jak najszybsze i najdokładniejsze oddzielenie trzech rodzajów ziaren: grochu, fasoli i soczewicy, znajdujących się w jednej misce.

Każda drużyna otrzymuje:

jedną miskę z mieszanką ziaren (groch, fasola, soczewica),

oraz trzy puste miski – po jednej na każdy rodzaj ziarna.

Wszystkie ziarna muszą zostać całkowicie rozdzielone – w każdej misce może znajdować się tylko jeden rodzaj ziarna.

Liczy się czas wykonania zadania – wygrywa drużyna, która najszybciej i najdokładniej posegreguje ziarna.

W przypadku błędów (np. obecność nieprawidłowego ziarna w misce), sędzia doliczy karne sekundy (np. +10 sekund za każdy błąd).

Do pracy można używać wyłącznie rąk – zabronione jest używanie narzędzi i innych pomocy.

Punktacja za konkurencję:

I miejsce (najszybciej i bezbłędnie): 5 punktów

II miejsce: 3 punkty

III miejsce: 2 punkty

Pozostałe drużyny, które ukończą zadanie poprawnie: 1 punkt

KRYTERIA OCENY

§ 8.

1. Przebieg Turnieju ocenia komisja sędziowska powołana przez Organizatora.
2. Komisja sędziowska będzie rozstrzygała wszelkie sprawy związane z przebiegiem konkurencji.
3. Przewiduje się nagrody w formie bonów dla każdej drużyny: I miejsce - 500 zł, II miejsce - 400 zł, III miejsce - 300 zł oraz od miejsca IV do IX – 200 zł
4. Ocena Komisji jest jawna, widoczna dla publiczności i ostateczna.

§ 9.

1. Maksymalna liczba punktów, jaką można uzyskać w poszczególnych konkurencjach, jest określona poniżej:

 - 1- 3 pkt.
 - 2- 3 pkt.
 - 3- 10 pkt.
 - 4- 15 pkt.
 - 5- 20 pkt
 - 6- 5 pkt.
 - 7- 5 pkt.
2. Zwycięzcą Turnieju zostaje drużyna, która po zakończeniu wszystkich konkurencji uzyska największą liczbę punktów.
3. W przypadku jednakowej liczby punktów, zwycięzca zostanie wyłoniony w dodatkowej konkurencji. Szczegóły tej rundy zostaną przedstawione uczestnikom tuż przed jej rozpoczęciem.

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DRUŻYNY

I Turniej Sołectw Gminy Kaliska

Nazwa drużyny reprezentującej sołectwo, nazwisko i imię Kapitana drużyny, telefon kontaktowy

.....
.....
.....
.....
.....

Skład osobowy drużyny (imię i nazwisko, wiek, płeć):

1
2
3
4

.....
Data i podpis Kapitana