

# REGULAMIN KONKURENCJI GEORGIANUM 2010

## ZASADY PUNKTACJI

1. Każda konkurencja będzie jednakowo punktowana w klasyfikacji drużynowej.
2. O kolejności udziału w poszczególnych konkurencjach zadecyduje losowanie na wstępie imprezy.
3. W zależności od ilości szkół:
  - a) ostatnie miejsce – 1 punkt,
  - b) przedostatnie miejsce – 2 punkty,
  - c) I miejsce – tyle punktów, ile będzie drużyn szkolnych uczestniczących w Georgianum,
  - d) zwycięstwo odnosi ten zespół, który po zsumowaniu punktów otrzymał ich najwięcej,
  - e) pozostałe miejsca w klasyfikacji drużynowej w zależności od sumy punktów uzyskanych przez drużynę.
4. Dopuszcza się remis między drużynami, z wyjątkiem następujących konkurencji – konkurs łuczniczy, skakanka zbiorowa, przeciąganie liny.
5. Nie przewiduje się remisu w ostatecznej punktacji. W przypadku uzyskania jednakowej sumy punktów przez więcej niż jedną szkołę o kolejności zadecyduje większa ilość zajętych pierwszych, drugich, itd. miejsc w poszczególnych konkurencjach.
6. **Za brak udziału w konkurencji drużyna otrzymuje 0 punktów.**
7. Nad prawidłowym przebiegiem konkurencji czuwać będzie ekspert jury Anna Rymarczuk.
8. W skład jury wchodzi :
  - a) sekretarz jury - Wiesława Szczepaniak,

- b) przedstawiciele organizacji i instytucji samorządowych, przedstawiciele sponsorów, którzy wybiorą spośród siebie przewodniczącego jury,
- c) bezpośrednio po zakończeniu prezentacji danej drużyny (konkursu rysunkowego, na kobiecy strój renesansowy, sportowego układu tanecznego i mini listy przebojów) każdy juror ustala ilość przyznanych punktów i pokazuje tabliczkę z ilością punktów od „0” do „5”,
- d) za przygotowanie tabliczek odpowiedzialny jest organizator imprezy,
- e) sekretarz jury na podstawie punktów częściowych uzyskanych po każdej konkurencji oblicza ilość dużych punktów przyznanych każdej szkole.

## **Regulamin oceniania poszczególnych konkurencji**

### **SZTAFETOWE BIEGI PRZEŁAJOWE**

1. Każda szkoła zgłasza organizatorowi zespół składający się z dwóch uczennic i dwóch uczniów do udziału w biegach sztafetowych 4 x 500 m.
2. Każdego uczestnika zawodów obowiązuje strój sportowy.
3. Organizator zapewnia numery startowe, które zawodnicy muszą umieścić na przodzie koszulki.
4. Zespół może mieć swoją pałeczkę sztafetową zgodną z przepisami PZLA.
5. Kierownik zespołu obowiązany jest dostarczyć organizatorowi zgody rodziców zawodnika na uczestnictwo w biegach.
6. O kolejności zmian w sztafecie decyduje kierownik zespołu.
7. W biegach poza rywalizacją w GEORGIANUM mogą uczestniczyć zespoły gimnazjalistów.

## KONKURS RYSUNKOWY

1. Biorą w nim udział 2 osoby z każdej szkoły, walczą one o miejsce indywidualne i drużynowe.
  - a) uczniowie gimnazjów uczestniczą tylko w konkursie indywidualnym i będą oddzielnie oceniani w kategorii gimnazjów według tych samych zasad.
2. Temat konkursu: „Zamek Piastowski i jego otoczenie”.
3. Technika –OŁÓWEK, format pracy A-4.
4. Punktacja według zasad określonych we wstępie regulaminu.
5. Materiały do konkursu zapewnia organizator.
6. Uczestnicy konkursu mają 90 minut na wykonanie rysunku.
7. Prace konkursowe pozostają do dyspozycji organizatora.

## KONKURS ŁUCZNICZY

1. W zawodach startują drużyny składające się 2 zawodników (+ jeden rezerwowymy ).
2. Jeden z zawodników jest kapitanem drużyny i jednocześnie należy do w składu sędziowskiego.
3. Każdy zawodnik oddaje jeden strzał próbny i trzy strzały punktowane ( po zakończeniu strzelania przez zawodnika komisja sędziowska sprawdza liczbę uzyskanych punktów ).
4. Zawodnik otrzymuje punkty według punktacji umieszczonej na tarczy i dodatkowo 3 punkty za trafienie w sylwetkę kura.
5. Punktacja drużynowa według zasad określonych we wstępie regulaminu.
6. W klasyfikacji drużynowej, podobnie jak w indywidualnej, nie przewiduje się remisu. W przypadku uzyskania równej ilości punktów przez drużyny o zwycięstwie zadecyduje wyższy rezultat uzyskany indywidualnie przez

zawodnika danej drużyny, w przypadku braku rozstrzygnięcia o kolejności miejsc decyduje większa ilość trafionych „10”, „9” itd. W przypadku braku rozstrzygnięcia będzie seria 3 strzałów w dogrywce.

### **KOBIECY STRÓJ W KONWENCJI EPOKI RENESANSOWEJ I BAROKOWEJ**

1. W konkurencji biorą udział 3 osoby ( modelka + 2 kreatorów ).
2. Zadaniem drużyny jest wykreowanie renesansowego stroju kobiecego z prostych elementów przyniesionych przez uczestników ( firany, zasłony, papier, folia, bibuła, koraliki, kwiaty, koło, stelaż, itp.).
3. Przedstawiciel drużyny przed konkurencją dostarcza ekspertowi listę elementów, z których wykreowany będzie strój.
4. **Modelka powinna mieć na sobie białą podkoszulkę i leginsy. Poszczególne elementy stroju mogą być łączone dowolną techniką dopiero w momencie wykonywania stroju, nie wcześniej.**
5. **Nie można wykorzystywać gotowych większych elementów stroju np. rękawy, gorsety, spódnice, gotowe nakrycia głowy.**
6. **Prawidłowość spełnienia tych wymogów stwierdzi ekspert, zanim drużyna przystąpi do konkurencji i w czasie jej trwania.**
7. **Nieprzestrzeganie wymogów konkurencji może być powodem dyskwalifikacji drużyny.**
8. Pod okiem publiczności drużyny mają 20 minut na przygotowanie stroju.
9. Oceniana będzie pomysłowość i wrażenie artystyczne.

### **SPORTOWY UKŁAD TANECZNY**

1. W konkursie bierze udział drużyna składająca się z 4 i więcej osób.
2. Przedstawia sportowy układ taneczny; czas wykonania 2 - 3 minuty.
3. W konkurencji oceniane będą: wrażenie artystyczne, precyzja wykonania, skala trudności i oryginalność kostiumu uczestników.

4. Przekroczenie czasu trwania konkurencji – powyżej 3 minut – powoduje dyskwalifikację drużyny.

### **MINILISTA PRZEBOJÓW**

1. W konkursie bierze udział tylko 1 zespół z danej szkoły.
2. Ilość uczestników w zespole jest dowolna.
3. W konkurencji prezentuje się dowolnie wybrany utwór muzyczny z playbacku (teledysk), który trwa nie dłużej niż 3 minuty.
4. Drużyny przynoszą kasetę lub CD z własnym nagraniem.
5. **Opiekunowie powinni zwrócić szczególną uwagę na stosowność stroju i zachowania uczniów. Niedopuszczalne są elementy programu sugerujące spożywanie alkoholu i zażywanie narkotyków, zachowania wulgarne i obsceniczne. Jeśli pojawią się w programie, będą powodem dyskwalifikacji drużyny.**
6. Oceniane będzie wrażenie artystyczne.
7. Przekroczenie czasu trwania konkurencji – powyżej 3 minut – powoduje dyskwalifikację drużyny.

### **SKAKANKA ZBIOROWA**

1. Konkurencja polega na tym, aby jak największej ilości osób udało się zmieścić w czasie równoczesnego przeskakiwania przez skakankę.
2. Uczestnicy konkurencji wskakują pojedynczo.
3. Punktowana będzie ilość osób, które przeskoczą przez skakankę bez skutia.
4. Każda drużyna ma 2 próby. Do punktacji zalicza się lepszy wynik. W przypadku uzyskania przez drużyny identycznego rezultatu, o wyższym miejscu decyduje lepszy wynik drugiej próby danej drużyny.
5. Każda drużyna może przynieść własną skakankę o długości 10 m.

6. Ekspert przed przystąpieniem drużyny do konkursu zmierzy długość skakanki.

### **SKAKANKA ZBIOROWA DLA GIMNAZJALISTÓW**

1. Bierze w niej udział drużyna składająca się z 8 uczestników.
2. Konkurencja polega na tym, aby jak najwięcej razy drużynie udało się równocześnie przeskoczyć przez skakankę.
3. Wszyscy uczestnicy konkurencji wskakują jednocześnie.
4. Punktowana będzie ilość razy, które drużyna jednocześnie przeskoczy przez skakankę bez skucia.
5. Każda drużyna ma 2 próby. Do punktacji zalicza się lepszy wynik. W przypadku uzyskania przez drużyny identycznego rezultatu, o wyższym miejscu decyduje lepszy wynik drugiej próby danej drużyny.
6. Każda drużyna może przynieść własną skakankę o długości 10 m.
7. Ekspert przed przystąpieniem drużyny do konkursu zmierzy długość skakanki.

### **PRZECIĄGANIE LINY**

1. Drużyny składają się z 3 zawodników.
2. Lina jest oznaczona w 3 miejscach (środek oraz miejsca chwytów pierwszych zawodników z drużyn. Takie same oznaczenie mają linie znajdujące się na placu, gdzie rozgrywać się będzie ta konkurencja ).
3. Przebieg konkurencji:
  - a) na pierwszy znak sędziego zawodnicy 2 drużyn dokonują chwytu liny do jej naprężenia,
  - b) na drugi znak sędziego – rozpoczęcie zawodów,
  - c) na trzeci znak sędziego – zakończenie pojedynku, gdy znak na linie oznaczający miejsce chwytu pierwszego zawodnika drużyny znajduje się na linii środkowej.

4. Przebieg konkurencji zależy od ilości zgłoszonych drużyn:

- a) przy liczbie nieparzystej zgłoszonych drużyn rozgrywana będzie w systemie mieszanym
- b) przy liczbie parzystej zgłoszonych drużyn – system pucharowy .