

1. Toczenie opony.

Liczba zawodników: 3 osoby (3 mężczyzn)

Punktacja: od 20 do 1 pkt.

Konkurencja na czas

Przebieg:

Zawodnik staje na linii startu. Na sygnał gwizdka rozpoczyna toczenie opony do półmetka (opona musi przekroczyć linię półmetka całą powierzchnią). Po jego przekroczeniu zawodnik zostawia oponę i biegiem wraca na linię startu/mety. Po przekroczeniu mety poprzez klepięcie w dłoń umożliwia start drugiej osobie, która wykonuje to samo zadanie w odwrotnej kolejności. To samo zadanie wykonuje trzeci zawodnik

2. Rzut z jajem

Liczba zawodników: 2 osoby (2 kobiety)

Punktacja: od 20 do 1 pkt.

Konkurencja na odległość

Przebieg:

Zawodnicy stają w miejscach wyznaczonych przez paliki. Rozpoczynają konkurencję. Zawodnicy rzucają do siebie jajkami w określonych odległościach, aż do pęknięcia jajka. Konkurencja powtarzana jest trzykrotnie, suma odległości daje wynik drużyny w konkurencji.

3. Zły Sołtys

Liczba zawodników :5 (2 kobiety, 1 dziecko, 2 mężczyzn)

Punktacja od 20 do 1pkt

Konkurencja na celność

Przebieg: Zawodnik staje na wyznaczonym miejscu, gdzie znajduje się proca. Umieszcza w niej piłkę pingpongową i strzela do zawodników ze swoje drużyny umiejscowionych w odległościach 1m od siebie kolejno na 1m, 2m, 3m,4m od procy Zawodnik ma do dyspozycji 4 piłeczki za trafienie zyskuje 2 pkt (zawodnik na 1m), 4 pkt (zawodnik na 2m), 6 pkt(zawodnik na 3 m), 8 pkt(zawodnik na 4m)

4. Lanie wody

Liczba zawodników :3 osoby (1 kobieta, 1 mężczyzna , 1 dziecko)

Punktacja od 20 do 1pkt

Konkurencja sprawnościowo-zręcznościowa na czas

Przebieg : Zawodnicy stają na linii startu trzymając nosze na których znajdują się dziecko. Na sygnał rozpoczynają konkurencję pokonując kolejno przejście pod płotkiem oraz slalom z palików. Po pokonaniu przeszkód dobiegają do półmetka, gdzie znajdują się dwie piłki, które należy umieścić na noszach. Drużyna musi dobiec na wyznaczone miejsce mety wraz z dzieckiem i obiema piłkami na noszach. Jeżeli w trakcie biegu piłka wypadnie, zawodnicy zatrzymują się i powtórnie wkładają piłkę na nosze. Po przekroczeniu linii mety

uczestnicy muszą zbudować konstrukcję z materiałów, która pomoże im przelać wodę z punktu a do punktu b (w obu punktach znajdują się wiaderka, ich położenia nie wolno zmieniać). Konstrukcję należy zbudować tak, aby dwa identyczne elementy nie znajdowały się obok siebie w budowanej konstrukcji. Zawodnik wlewający wodę do obiegu musi znajdować się poza obszarem budowania. Pozostali zawodnicy mogą w dowolny sposób przytrzymywać konstrukcję. Wykorzystane muszą zostać wszystkie elementy. Konkurencje uznaje się za zakończoną w momencie przelania się wody w wiaderku znajdującym się w punkcie b.

W skład zestawu: 4 sztuki rur 1m , 3 kolanka 90 stopni, 4 kolanka 45 stopni, 2 trójniki

5. Strzelnica ASG

Liczba zawodników :3 osoby (2 mężczyzn, 1 kobieta)

Punktacja od 20 do 1pkt

Konkurencja na celność

Przebieg : Wszyscy zawodnicy używają replik airsoftowych (ASG), strzelającymi kulkami kompozytowymi). Repliki posiadają taką samą ilość kulek. Trzy cele rozmieszczone są w różnych odległościach od siebie. Tarcze posiadają numerowane pola, suma punktów, trafień decyduje o zwycięstwie. Konkurencja zostanie zaliczona w przypadku trafienia wszystkich trzech celi – przynajmniej jedną kulką (wszystkie trzy cele muszą zostać trafione jednym załadowanym magazynkiem). Przed wejściem na strzelnicę będzie udzielony instruktaż oraz wydane okulary ochronne

6. Pływaniany zawrót głowy

Liczba zawodników: 3 osoby 1 dziecko, 1 kobieta i 1 mężczyzna

Punktacja: od 20 do 1 pkt.

Konkurencja na czas

Przebieg:

Pierwszy zawodnik staje w wodzie dotykając dłonią brzegu basenu. Na sygnał gwizdka rozpoczyna konkurencję. Jego zadaniem będzie pokonanie basenu sportowego przepływając wraz z piłką przez 2 obręcze znajdujące się pod wodą. Po przepłynięciu na drugą stronę basenu dotyka ręką jej brzegu i przekazuje piłkę drugiemu zawodnikowi (znajdującemu się w wodzie), którego zadaniem będzie ułożenie na materacu piłki wraz z przyborami leżącymi na dnie niecki. Przybory te należy wyłowić z dna i ułożyć na materacu, na którym siedzi lub leży ostatni zawodnik. Po ułożeniu przyborów ostatni zawodnik dowolnym sposobem (bez opuszczania materaca) przepływa na drugą stronę basenu. Po dopłynięciu do brzegu zawodnik wyklada na brzeg wszystkie przybory, które ma przy sobie. Po wyłożeniu ostatniego czas zostanie zatrzymany. Jeżeli po drodze zawodnik zgubi przybory, nie wolno mu ich wyławiać z wody. W przypadku, gdy drugi zawodnik nie będzie w stanie wyłowić wszystkich przyborów, poprzez podniesienie ręki w górę zgłasza sędziemu zakończenie swojego zadania i umożliwia start ostatniemu zawodnikowi z taką liczbą przyborów, jaką udało się wyłowić. Za każdą rzecz dowiezioną na materacu do brzegu drużyna otrzymuje dodatkowo 1 pkt

KONKURENCJA NIEPUNKTOWANA DLA WIDOWNI – POLE MINOWE