

GLOB 2019

„Sztuka pod adresem” Sezon drugi

**Konkurencje w ramach pieszego rajdu rekreacyjno-sportowego
planowane w trakcie
I rundy Caravaningowych Mistrzostw Polski PZM 2019
oraz I rundy Młodzieżowego Konkursu Caravaningowego PZM 2019**

1. CASTING

Zasady konkurencji:

Zawodnik losuje imiona i nazwiska 6 aktorów i wskazuje ich zdjęcia w katalogu /plansze z fotografiami/.

Czas:

30 sek. od otrzymania katalogu ze zdjęciami.

Punktacja:

Poprawne wskazanie zdjęć:

poniżej 4 0 pkt

4 1 pkt

5 2 pkty

6 3 pkty

2. KURTYNA W GÓRĘ

Zasady konkurencji:

Zawodnik losuje bilet z informacją, ile cm od ziemi /punktu kontrolnego/ ma znajdować się krawędź dolnej listwy „kurtyny”/rolety.

Za pomocą łańcuszka /lub innego elementu, który zostanie ustalony podczas budowy przyrządu/ ustawia odpowiednią wysokość dolnej krawędzi „kurtyny”.

Punktacja:

Błąd wysokości:

pow. 15 cm 0 pkt

10,1 do 15 cm 1 pkt

5,1 do 10 cm 2 pkty

do 5 cm 3 pkty

3. NA DRUGIM PLANIE

Zasady konkurencji:

Zawodnik losuje ilość sekund, które musi prawidłowo odliczyć w myślach /od 30 do 40/.

Włącza minutnik, który zostaje zasłonięty.

Zawodnik, licząc w myśli upływające sekundy, musi prawidłowo rozwiązać zadanie, polegające na napisaniu prawidłowej odpowiedzi na wylosowane wcześniej 3 bardzo proste pytania.

Pytanie może być odsłonięte dopiero po włączeniu minutnika.

Odpowiedzią jest zawsze jedno słowo, trzeba je czytelnie napisać na kartce.

Zawodnik wyłącza zasłonięty minutnik, w momencie, w którym wg niego upłynął wylosowany czas.

Punktacja:

niedoszacowanie lub przekroczenie wylosowanego czasu:

pow. 8 sek. 0 pkt

od 8 do 6 sek. 1 pkt

od 5 do 3 sek. 2 pkt

do 2 sek. 3 pkt

brak prawidłowej odpowiedzi powoduje utratę punktów:

na 1 pytanie: -1 pkt.

na dwa pytania: -2 pkt

na trzy pytania: -3 pkt

Jeżeli suma punktów wychodzi poniżej 0, zawodnik otrzymuje 0 punktów.

Jeżeli nastąpi awaria lub niepoprawne włączenie lub wyłączenie minutnika dopuszcza się ponowne przeprowadzenie konkurencji przez zawodnika /decyduje sędzia prowadzący konkurencję/.

4. DYSTRYBUCJA FOTOSÓW

Zasady konkurencji:

Zawodnik rzuca 8 fotosami A4 /z kartonu/ na stół.

Odległość ok. 3m.

Punktacja:

Fotosy po rzucie muszą leżeć na stole. Ich ilość przeliczana jest na punkty.

0-2 0 pkt

3-4 1 pkt

4-5 2 pkt

6 3 pkt

5. Z JAKIEGO FILMU

SCENARIUSZ /dla uczestników CMP/

Zasady konkurencji:

Zawodnik losuje kartki z 8 cytatami i musi podać tytuł filmu, z którego on pochodzi.

Tytuł musi być podany bez błędu.

Czas:

30 sek. od wylosowania lub odsłonięcia /szczegóły ustalimy później/ ostatniego cytatu.

Punktacja:

Poprawne podanie tytułów:

poniżej 4 0 pkt

4 1 pkt

5 2 pkt

6 3 pkt

KADR Z FILMU /dla uczestników MKC/

Zasady konkurencji:

Zawodnik losuje fotografie /w zależności od możliwości technicznych - wydrukowane lub wyświetlone/ z 8 kadrami i musi podać tytuł filmu, z którego on pochodzi.

Tytuł musi być bez błędu.

W przypadku sagi wystarczy podać tytuł główny.

Czas:

40 sek. od wylosowania ostatniego zdjęcia lub 5 sek. na jeden kadr na ekranie komputera.

Punktacja:

Poprawne podanie tytułu:

poniżej 4 0 pkt

4 1 pkt

5 2 pkt

6 3 pkt

6. MIEJSCE NA WIDOWNI

Zasady konkurencji:

Zawodnik losuje 4 bilety z numerem "miejsca na widowni".

Zadanie polega na odnalezieniu na planszy kwadratu z tym samym numerem, który jest na bilecie i położeniu na nim biletu. Numeracja nie jest po kolei.

Makieta widowni z ponumerowanymi miejscami jest odkryta dopiero po słowie: START.

Czas na zadanie to 30 sek.

Punktacja:

Właściwie odnalezione miejsca:

1 0 pkt

- 2 1 pkt
- 3 2 pkty
- 4 3 pkty

7. DŹWIĘKOWIEC */konkurencja z pomiarem czasu/*

Zasady konkurencji:

Zawodnik za pomocą tyczki z mikrofonem musi jak najszybciej włączyć 3 lampki.

Zadanie polega na odpowiednim balansowaniu tyczką mikrofonową i włączeniu przełączników za pomocą siatki mikrofonu.

Linia startową jest krawędź stołu, w pozycji startowej tyczka leży na stole.

Czas mierzony jest od słowa: „START” do uruchomienia wszystkich lampek.

Limit czasu to 60 sek.

Punktacja:

Ilość włączonych lampek:

- 0 0 pkt
- 1 1 pkt
- 2 2 pkty
- 3 3 pkty