

REGULAMENT CONCURS DE APTITUDINI IN JOACA – MIMO CLUB 07 MAI 2022

GENERALITATI

Acest regulament se aplica participantilor la aceasta competitie.
Organizatorul concursului este **Mimo Club**.

CONCURS DE APTITUDINI IN JOACA este un concurs de jocuri, destinat copiilor, organizat in **Parcul Izvor**.

Concursul este destinat copiilor intre 7 si 9 ani la data de 07.05.2022, apti din punct de vedere medical, fizic, mintal sa sustina jocuri de gandire si de miscare in aer liber.

INSCRIEREA SI PLATA

- Inscrierea se efectueaza pe pagina evenimentului www.mimoclub.ro/concurs-de-aptitudini sau pe Whatsapp la numarul de telefon 0752.314.700, **pana la data de 06.05.2022** (in limita celor **16 de locuri disponibile**).

Plata se face pana la data de 06.05.2022, cu transmiterea pe Whatsapp sau pe e-mail: contact@mimoclub.ro a dovezii de plata

Inscrierea se considera finalizata dupa ce parintele concurentului achită taxa de înscriere si semneaza [DECLARATIA DE PARTICIPARE MINOR](#). Prin semnarea acesteia, fiecare parinte de participant declara ca accepta si intelege **regulamentul competitiei** Concurs de aptitudini in joaca, isi da acordul ca imaginea copilului si alte date publice, precum rezultatele obtinute, clasamentele sa fie folosite in materiale de promovare a evenimentului, sub forma de fotografii, afise filme, interviuri in mod gratuit si necenzurat.

Perioada in care se vor face **inscrierile este 29.04.2022 – 06.05.2022**. Ulterior, dupa aceasta perioada si nici in ziua concursului nu se vor mai efectua inscrieri.

Completarea formularului de inscriere se va face pe pagina evenimentului. Inscrierea este stearsa daca in **termen de 1 zi** nu se va achita contravaloarea taxei de participare.

Taxa de participare este in valoare de:60 lei.

Taxa de participare se achită prin transfer bancar in contul **Mimo Club SRL IBAN: RO19INGB0000999910045501**, cu mentiunea Nume si

prenume copil | Taxa de participare concurs, si cu dovada de plata transmisa pe Whatsapp 0752314700 sau pe e-mail:

contact@mimoclub.ro

Taxa este nerambursabila, in situatia in care copilul inscris nu se prezinta la eveniment, abandon, retragere sau orice alt motiv. Cei care opteaza pentru transferul inscrierii catre un alt copil, o pot face pana la inceperea concursului, contra unei taxe suplimentare de 10 lei. Organizatorul nu va suporta in nici un fel costurile adiacente (transport, cazare) ale participantilor si nici nu poate fi tras la raspundere in cazurile extreme care ar duce la anulara concursului.

DESFASURAREA CONCURSULUI

Concursul va avea 10 probe cu eliminarea de concurenti pe parcurs astfel:

Proba 1, 2, 3 – 16 concurenti

Proba 4, 5 – 10 concurenti

Proba 6, 7, 8 – 8 concurenti – fiecare cu ajutor din partea concurentilor iesiti din concurs

Proba 9 – 5 concurenti

Proba 10 – 3 concurenti.

Fiecare proba consta intr-un joc.

La finalul fiecarui joc fiecare concurent va primi puncte in functie de cat de repede sau corect termina misiunea.

Eliminarea concurentilor dupa Probele 3, 5, 8 si 9 se va face in functie de suma punctelor primite pana in acel moment.

Juriul va fi format din sponsori.

Proba 1 – Cauta bila cu numele tau. Concurentul care ajunge primul la juriu cu bila cu numele sau primeste 16 puncte. Punctajul primit scade o data cu ajungerea la juriu. Concurentii pot primi acelasi punctaj daca ajung in acelasi timp.

Proba 2 – Deseneaza steagul. Fiecare concurent va extrage un desen al unui steag pe care va trebui sa il reproduca pe bila gasita la Proba 1. Concurentilor le vor fi puse la dispozitie carioci. Punctajul se va acorda in functie de cat de repede concurentul ajunge la juriu, incepand de la 16 puncte in jos, cu depunere de 1, 2, sau 3 puncte in functie de cat de bine este reprodus steagul.

Proba 3 – Aruncarea inelelor. Concurentilor li se vor pune la dispozitie inele de plastic pe care vor trebui sa le arunce pe conurile aflate la 3

lungimi diferite de locul aruncării. Pentru fiecare aruncare reușită concurentul primește 5, 10 sau 15 puncte. Fiecare concurent are dreptul la 3 aruncări.

Proba 4 – Recunoaște animalul. Concurenților li se vor da, pe rând, indicii despre 10 animale. Castiga câte 5 puncte pentru fiecare animal, concurentul care scrie pe caietul care îi este dat și arată primul numele animalului. Se accepta greșeli de scriere.

Proba 5 – Descifrează mesajul secret. Concurenților li se va da câte o roată/ joc cu un cod secret. Acestora li se va explica cum să folosească roata pentru a descoperi mesajul secret. Primul concurent ajuns la juriu cu mesajul corect scris pe caietul său va primi 10 puncte. În ordinea sosirii se va scădea câte un punct.

Înainte de proba 6, cei 8 concurenți rămași în joc își vor alege câte un concurent iese din joc pentru a-i fi partener pentru următoarele 3 probe. Concurenții ieseți din joc au obligația să accepte invitația. Ordinea alegerii o da punctajul de până în acel moment.

Proba 6 – Ghicește personajul. Concurentul va sta cu spatele la o tableta pe care vor fi puse personaje de desene animate. Ajutorul concurentului va vedea personajele puse pe tableta și îi va da indicii concurentului, astfel încât acesta să îl poată descoperi. Fiecare concurent are la dispoziție 2 minute în care poate descoperi un maxim de 5 personaje. Pentru fiecare personaj ghicit va primi 5 puncte. Dacă ajutorul concurentului greșește și spune numele personajului, acesta se va schimba.

Proba 7 – Urmează instrucțiunile. Pe podea va fi desenat un traseu cu margini, curbe și o lungime de maxim 5m. Concurentul va fi legat la ochi iar ajutorul sau îl va ghida prin cuvinte, să ajungă la capătul traseului fără a-i calca marginile. Ordinea începerii probei se va trage la sorti. Punctajul se va oferi în funcție de timpul scos în parcurgerea traseului. Acesta începe de la 8 puncte pentru cel mai bun timp și scade cu câte un punct pentru următorii timpi.

Proba 8 – Cursa cu sacul. Concurentul și ajutorul său vor trebui să parcurgă un traseu fiecare cu câte un picior în același sac. Ordinea începerii probei se va trage la sorti. Punctajul se va oferi în funcție de timpul scos în parcurgerea traseului. Acesta începe de la 8 puncte pentru cel mai bun timp și scade cu câte un punct pentru următorii timpi.

Proba 9 – Examenul. Cei 5 concurenti ramasi in joc, timp de 10 minute vor extrage si vor rezolva fise cu activitati specifice varstei. Acestia pot extrage oricate pot rezolva in limita a 10 minute cu conditia de a o face corect, juriul verificand fiecare rezolvare pe parcurs ce concurentul se prezinta la masa lor. Daca fisa este rezolvata corect, concurentul poate extrage alta si poate merge sa o rezolve la locul sau. Dupa 10 minute, proba se opreste si nu se iau in considerare decat fisele deja validate de catre juriu pana in acel moment. Fiecare fisa rezolvata ii aduce concurentului cate 5 puncte.

Proba 10 – Turnul. Celor 3 concurenti ramasi in joc li se vor pune la dispozitie cate o punga de bezele moi si bete de frigarui. Acestia vor trebui in 5 minute sa construiasca un turn cat mai inalt care sa stea nesprijinit in picioare. Concurentului cu cel mai inalt turn i se vor da 15 puncte, urmatorului 10 puncte, celui mai putin inalt turn 5 puncte.

Dupa proba 10 se va face cumulul de puncte strans de concurent de pe tot parcursul jocului si se va desemna clasamentul final.

CRONOMETRARE

Se va face electronic si la vedere de catre toti concurentii, spectatorii si juriu.

PREMIERE

Toti concurentii vor primi premii. Acestea nu sunt identice, organizatorul rezervandu-si dreptul de a distribui premiile oferite de sponsori cat mai echitabil posibil.

PROGRAMUL CONCURSULUI

Concursul va avea loc in **Parcul Izvor din Bucuresti**. Startul concursului este programat la ora **11.00, sambata 07.05.2022**. Tabara evenimentului va fi in aceeasi locatie, unde va asteptam sa se inregistreze copiii si sa primeasca banderolele si etichete cu nume la ora **10.30**.

- **10:30 – 11:00** – pregatirea concurentilor
- **11:00 – 13:00** – concursul
- **13.00 – 13:30** – premiarea.

Orele pot fi modificate in functie de vreme.

OBLIGATIILE CONCURRENTILOR

Participarea la Concursul de aptitudini in joaca se face pe propria raspundere, in deplina cunostinta a aptitudinii de participare la concurs a starii de sanatate fizice si mintale.

Fiecare participant este responsabil pentru propria securitate si siguranta, organizatorii nu isi asuma nici un fel de obligatie in cazul in care un concurent se raneste, accidenteaza sau apar alte consecinte din cauza participarii la acest concurs.

Organizatorul poate interzice luarea startului, sau continuarea cursei pentru orice participant, daca acesta este in stare de slabiciune epuizare fizica sau psihica sau depasirea termenilor limita de timp stabiliti de organizatori.

Concurentii iesiti din joc au obligatia de a participa ca ajutor pentru cei ramasi in concurs pentru 3 probe.

RESPONSABILITATILE ORGANIZATORULUI

- Va explica clar regulile fiecarui joc
- Va pune la dispozitie materialele necesare jocurilor
- Va face pauze de hidratare si odihna

PENALIZARI–DESCALIFICARI

- Nerespectarea regulilor din regulamentul concursului Concursul de aptitudini in joaca
- Lipsa de respect pentru ceilalti concurenti sau organizatori (limbaj neadecvat, comportament neadecvat sau nesportiv).
- Nerespectarea indicatiilor organizatorice.
- Nerespectarea regulilor jocurilor.

MODIFICAREA PROGRAMULUI

Organizatorul poate opri temporar sau anula concursul, daca aceasta nu se poate desfasura in conditii de siguranta. De asemenea, in situatii exceptionale, concursul poate fi anulat, cu instiintarea prealabila a celor inscrisi si fara restituirea taxei de participare.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a aduce modificari asupra informatiilor afisate pe site, a regulamentului, a programului, jocurilor, precum si datele de desfasurare ce pot fi schimbate in functie de conditiile meteo, disponibilitati de organizare.

Mimo Club, organizatorul concursului Concursul de aptitudini in joaca va recomanda sa va antrenati jucandu-va si va asteapta la concurs.