

Zasady animacji "Mecz siatkówki z Allegro Lokalnie" na 28. Festiwalu Pol'and'Rock

1. W animacji mogą wziąć udział tylko osoby pełnoletnie, które w dniu i godzinie określonej w punkcie 2 znajdują się w strefie Allegro i wspólnie stworzą pięcioosobową drużynę.
2. Animacja odbędzie się w dniach 4.08, 5.08 i 6.08.2022 r. o godzinie 15:00.
3. Animacja odbędzie się w strefie Allegro na boisku do siatkówki.
4. W trakcie animacji rywalizują ze sobą dwie drużyny, które zgłosiły swoje uczestnictwo minimum 15 minut przed rozpoczęciem animacji. Zgłoszenie chęci udziału w animacji należy dokonać u animatora-konferansjera, w strefie Allegro. O udziale drużyny w animacji decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Zadaniem uczestników animacji jest rozegranie meczu piłki siatkowej.
6. Nad prawidłowym przebiegiem konkurencji i przestrzeganiem zasad gry będzie czuwał sędzia.
7. Zwycięska drużyna zostanie wyłoniona w oparciu o aktualne przepisy gry w piłkę siatkową Polskiego Związku Piłki Siatkowej.

Zasady animacji "Twister z Allegro Lokalnie" na 28. Festiwalu Pol'and'Rock

1. W animacji jednocześnie może wziąć udział 6 osób. Uczestnikami mogą być tylko osoby pełnoletnie, które w dniu i godzinie określonej w punkcie 2 znajdują się w strefie Allegro.
2. Animacja odbędzie się w dniach 4.08, 5.08 i 6.08.2022 r. o godzinie 12:30 oraz 17:00.
3. Animacja odbędzie się w strefie Allegro w wyznaczonym miejscu, na przygotowanej planszy do gry.
4. W trakcie animacji indywidualnie rywalizuje ze sobą maksymalnie sześć osób, które zgłosiły swoje uczestnictwo minimum 15 minut przed rozpoczęciem animacji. Zgłoszenie chęci udziału w animacji należy dokonać u animatora-konferansjera. O udziale w animacji decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Przebieg animacji:
 - A. Animator kręci strzałką i informuje o kolorze oraz części ciała, którą trzeba przemieścić na macie (ręka lub noga).
 - B. Zadaniem uczestników jest jak najszybsze umieszczenie dłoni lub stopy na wolnym polu, odpowiadającym wskazaniu animatora.
 - C. Gdy gracz wykona swój ruch, dalsze poruszanie się po planszy jest zabronione.
 - D. Pole zajmuje ten uczestnik gry, który był pierwszy. Jeśli istnieje spór co do pierwszeństwa, kwestię rozstrzyga sędzia-animator.
 - E. Podparcie się na macie łokciem lub kolanem oznacza odpadnięcie z gry. Uczestnik w tym przypadku schodzi z planszy.
6. Animację wygrywa ta osoba, która ostatnia pozostanie na planszy.
7. Uczestnicy animacji biorą udział w konkurencji bez obuwia, w skarpetkach lub boso.