CONCURS CORA :

„Cora te provoaca sa stii mai multe, sa fii mai bun!"

Regulament oficial de desfăşurare

Secţiunea 1 Organizatorul şi durata concursului

1.1. Organizator

Organizator al concursului este S.C. ROMANIA HYPERMARCHE S.A., cu sediul in Bucuresti, sector 3, Bd. Dudesti – Pantelimon, nr.73-75, spatiul S1 (in incinta Cora Pantelimon), cod unic de inregistrare 14374293, numar de ordine in Registrul Comertului J40/38/2002, capital social subscris si varsat de 82.455.677,40 lei, iar concursul urmareste premierea celor mai bune echipe participante la atelierele – concurs din cadrul actiunii **„Cora te provoaca sa stii mai multe, sa fii mai bun!"**, la doua categorii de varsta: clasele 0 –I si clasele II - III – IV.

1.2. Denumire. Durata. Locul desfăşurării

Concursul poarta denumirea **„Cora te provoaca sa stii mai multe, sa fii mai bun!"** şi are loc in perioada 18 - 21 aprilie 2016 in parcarea hipermarketului Cora din Cluj-Napoca - **Cora Cluj-Napoca**, B-dul 1 Decembrie 1918 nr.142, jud. Cluj, denumit în continuare hipermarketul Cora.

Declararea castigatorilor si acordarea premiilor are loc la finalul fiecarei zile de concurs, respectiv in 18, 19, 20 si 21 aprilie 2016 pentru echipele participante la atelierele concurs din ziua respectiva..

Secţiunea 2 Dreptul de participare

Concursul se desfasoara in cadrul a 4 ateliere – concurs: Atelier de stingere, Lucreaza cu cainii de salvare, Escalada si Tir cu arcul.

La acest concurs poate participa orice copil, de orice nationalitate, care la data concursului este elev in clasele 0–IV. Copilul poate participa la concurs doar in calitate de membru, selectionat de catre invatator, in echipa clasei din care face parte. Locurile disponibile sunt limitate, asa cum prevede prezentul regulament.

La concurs nu pot participa copiii, fratii sau surorile membrilor juriului care va desemna castigatorii acestui concurs.

Secţiunea 3 Condiţiile si modul de participare

Pentru a participa la concurs, fiecare clasa, impreuna cu invatatorul, va desemna 4 echipe formate din cate 6 -8 elevi (cate o echipa pentru fiecare din cele 4 ateliere). Echipele atelierelor pot fi formate din cate 6 - 8 elevi diferiti sau, unii elevi pot face parte din mai multe echipe aferente clasei din care fac parte. In consecinta, chiar si o clasa cu mai putin de 30 de elevi poate sa inscrie 4 echipe de cate 6 elevi, inscriind unii dintre elevi la mai multe ateliere.

Clasa inscrisa in concurs isi va alege **un nume, un insemn reprezentativ** (prezentat sub forma de desen, ecuson, steag, etc.) si **un mod de prezentare** (un imn, un strigat de lupta, un slogan, etc.). Modul de prezentare va primi un punctaj care va fi inclus in evaluarea finala a echipelor.

Inscrierea la concurs se realizeaza de catre invatatorul clasei care si-a desemnat echipa/echipele participante pe baza prezentarii unei **fise de identitate** care va contine numele sub care concureaza clasa si efectivul de elevi

Invatatorul va inscrie in echipele concurente exclusiv copiii de la ai caror parinti a obtinut un acord scris de participare la atelierele-concurs conform modelului din anexa la prezentul regulament si care sunt sanatosi, in conformitate cu avizul medicului scolii, a carui existenta invatatorul o garanteaza, Organizatorul fiind exonerat de orice responsabilitate in acest sens.

Inscrierea se face prin mail: esraum@cora.ro , in perioada 9 februarie - 20 martie 2016, in limita locurilor disponibile.

Din motive organizatorice si de siguranta, numarul de clase care-si pot inscrie echipele la competitie este limitat la 16 iar programul competitiilor este urmatorul:

Luni 18 aprilie 2016, orele 9h – 12h – 4 clase

Marti 19 aprilie 2016, orele 9h – 12h – 4 clase

Miercuri 20 aprilie 2016, orele 9h – 12h – 4 clase

Joi 21 aprilie, orele 9h – 12h – 4 clase

La inscriere, clasele pot opta pentru una din zilele de concurs prezentate in programul competitiilor.

La finalul fiecarei zile vor fi desemnate cele mai bune clase din fiecare categorie (0 – I si respectiv II – III – IV) care vor fi premiate. Departajarea se va face in functie de punctajul acumulat de fiecare clasa.

Regulamentul, modul de desfasurare a activitatilor, evaluarea si punctajul de departajare specifice fiecarui atelier – concurs sunt prezentate in anexele regulamentului general.

Sectiunea 4 Descrierea premiilor

S.C. ROMANIA HYPERMARCHE S.A., in calitate de organizator, acorda urmatoarele premii:

- 8 premii I, 8 premii II, 8 premii III, acordate pe categorii (cls 0 – I si cls II - III – IV) constand in cupe si dulciuri
- 8 mentiuni acordate pe categorii (cls 0 – I si cls II - III – IV), constand in plachete si dulciuri
- Medalii pentru toti membrii claselor premiate (premiile I, II si III si mentiuni de la fiecare categorie)
- Diplome de participare pentru toti participantii la atelierele – concurs.
- Diplome pentru invatatorii a caror clase participa la concurs
- Valoarea comerciala totala a premiilor este de 4000 lei, TVA inclus.

Sectiunea 5 Juriul

Juriul concursului este format din reprezentantii Cora si ai partenerilor Cora implicati in organizarea concursului. Juriul va valida rezultatele si punctajul obtinut de fiecare echipa, conform regulamentului specific fiecarui atelier – concurs.

Sectiunea 6 Acordarea premiilor si anuntarea castigatorilor

Desemnarea claselor castigatoare va fi realizata in zilele de 18, 19,20 si 21 aprilie 2016, la ora 13h, in urma finalelor pe ateliere, in cadrul unei festivitati de premiere ce va avea loc in parcarea Hipermarketului Cora Cluj Anuntarea echipelor castigatoare se va face public si pe site-ul www.cora.ro, precum si pe site-urile partenerilor: www.isucj.ro ; www.cainidesalvare.ro ; www.taberecopii.ro; www.isjcj.ro

Castigatorii premiilor nu au posibilitatea primirii contravalorii in bani sau in alte obiecte a premiilor si nici de a cere modificarea caracteristicilor premiilor.

Sectiunea 7 Taxe

Taxele şi impozitele aferente premiilor acordare de catre S.C. ROMANIA HYPERMARCHE S.A.vor fi suportate de către societatea organizatoare, aceste premii fiind considerate în valoare netă. Ulterior datei acordării premiilor, eventualele taxe şi impozite privind premiul dobândit nu vor mai fi suportate de S.C. Romania Hypermarche S.A.

Sectiunea 8 Responsabilitate

Pe toata desfasurarea atelierelor – concurs, responsabilii atelierelor sunt raspunzatori de siguranta copiilor care fac parte din echipele inscrise in competitie, la atelierul respectiv. Invatatorul clasei raspunde de comportamentul copiilor care asista la competitii, in afara concursurilor, precum si de participantii la competitie, pe timpul pauzelor dintre ateliere. Invatatorii nu vor lasa copiii nesupravegheati si nu le vor permite, in nici un caz, sa paraseasca perimetrul in care se organizeaza competitiile.

Organizatorul va asigura asistenta medicala pentru interventie imediata in caz de incident produs pe timpul desfasurarii competitiei.

Sectiunea 9 Confidentialitatea datelor

Organizatorul se obligă să păstreze confidențialitatea datelor personale ale participanților la concurs, ale reprezentatilor legali ai participantilor, sau invatatorului participantilor şi să nu le dezvăluie terților fără consimțământul scris al reprezentantului legal al participantului, sau al invatatorului participantului, în conformitate cu prevederile legii nr. 677/21.11.2001.

Datele personale înscrise pe fisele de inscriere la concurs nu vor fi procesate sau introduse de Organizator sau de altă persoană în vreo bază de date, aceste date fiind necesare numai şi exclusiv pentru identificarea şi anunțarea câştigătorilor concursului. Datele vor fi pastrate pe perioada concursului si vor fi distruse dupa validarea castigatorilor si acordarea premiilor.

Prin semnarea acordului de participare la competitie, reprezentantii legali ai participantilor declara ca au luat cunostinta de drepturile si obligatiile lor ce decurg din regulamentul competitiei **„Cora te provoaca sa stii mai multe, sa fii mai bun!"**.
Reprezentantii legali ai participantilor nu sunt obligati sa furnizeze datele inscrise pe fisele de participare, acestea fiind necesare pentru identificarea calitatii de castigator a participantilor. Refuzul de a furniza datele solicitate in cadrul fiselor de participare determina imposibilitatea acordarii unui premiu in situatia castigarii acestuia.
Conform Legii nr. 677/2001, toti participantii beneficiaza de dreptul de acces, de intervenție asupra datelor, de opoziție la prelucrarea datelor, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale. Toti participantii au dreptul de a se opune prelucrării datelor personale care ii privesc şi să solicite ştergerea acestora.
Pentru exercitarea acestor drepturi, se pot adresa cu o cerere scrisă, datată şi semnată la Serviciul Clienti din hipermarketul Cora.
De asemenea, este recunoscut dreptul fiecarui participant de a se adresa justiției. Datele cu caracter personal incrise pe fisele de participare nu vor fi transferate în străinătate.

Prezentul regulament de participare este disponibil in mod gratuit oricarui solicitant la biroul „Informatii Clienti" din cadrul hipermarketului Cora Cluj, precum si pe internet la adresa www.cora.ro

ORGANIZATOR

S.C. Romania Hypermarche S.A.

prin Irina Maidan

Director magazin Cora Cluj

SOCIETATEA COMERCIALA ROMANIA HYPERMARCHE SA BUCURESTI ROMANIA CU-DIR

ATELIER DE STINGERE

1. Echipa de concurs este formata din 6 elevi şi anume, comandantul echipajului, doi şefi de ţeavă, trei servanţi (doi pentru pompe şi un salvator).
2. Echipa se poziţionează la linia de start în frunte cu comandantul echipajului. La comanda arbitrului de la linia de start, comandantul dă semnalul de intervenţie către echipaj strigând „LA ATAC !" La această comandă, tot echipajul, încolonat, în frunte cu comandantul, începe alergarea şi trecerea tuturor obstacolelor după cum urmează: sar peste şanţul de 80 cm, trec prin capcana rotundă, urcă pe scară în căsuţă şi coboară pe bară, trec gardul înalt de 70 cm, trec bârna de echilibru şi ajung la găleţile stingător, unde cei doi servanţi pompează apă iar şefii de ţeavă încearcă să stingă incendiile din tăvile metalice până termină apa din găleţile stingător, după care continuă alergarea până la linia de sosire.
3. Comandantul echipajului trece primul toate obstacolele(în fruntea echipajului), înlocuieşte la nevoie oricare coechipier, se asigură că cei doi şefi de ţeavă au consumat toată apa (10 litri) din găleţile stingător şi trece ultimul linia de sosire.
4. Servantul salvator transportă victima (animal de pluş) din căsuţă până la linia de final, trecând toate obstacolele.
5. Fiecare obstacol neparcurs se penalizează cu 2 secunde pentru fiecare concurent care nu a trecut obstacolul respectiv.
6. Arbitrul de start va urmări parcurgerea tuturor obstacolelor de către concurenţi şi stabileşte eventualele penalizări.
7. Timpul este înregistrat de doi arbitrii cronometrori.
8. Timpul final se va calcula astfel: din media timpilor înregistraţi de către arbitri cronometrori se scad penalizările.
9. Înainte de probă, concurenţii se echipează cu o cască de protecţie pe care o vor folosi în parcurgerea traseului. Este recomandată folosirea unei ţinute sport pentru executarea probei de concurs.
10. Lungimea traseului este influenţată de locaţia pe care o vom folosi în incinta CORA.
11. Şanţul de 80 cm va fi reprezentat printr-o targă pliabilă poziţionată pe sol.
12. Anexele conţin imagini ale obstacolelor.

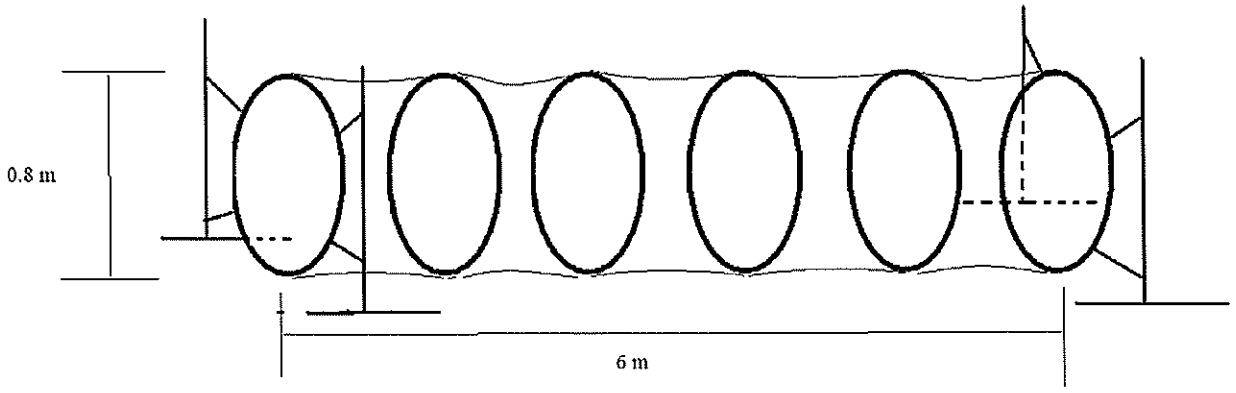

Fig. 1 capcana rotunda (pliabilă)

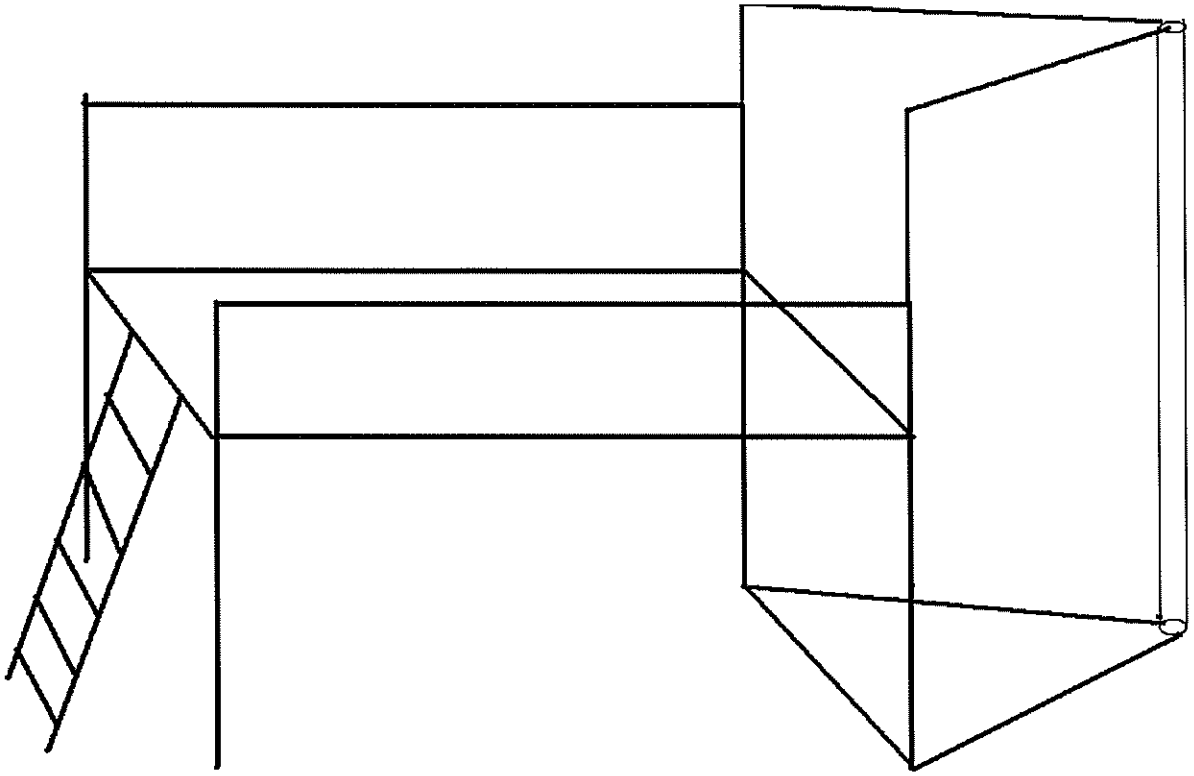

Fig. 2 obstacol căsuță – bară

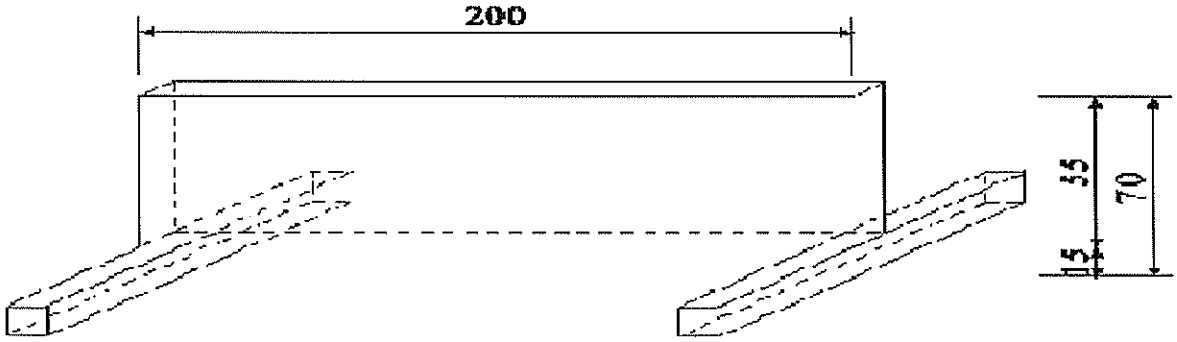

Fig. 3 Gardul de 70 cm

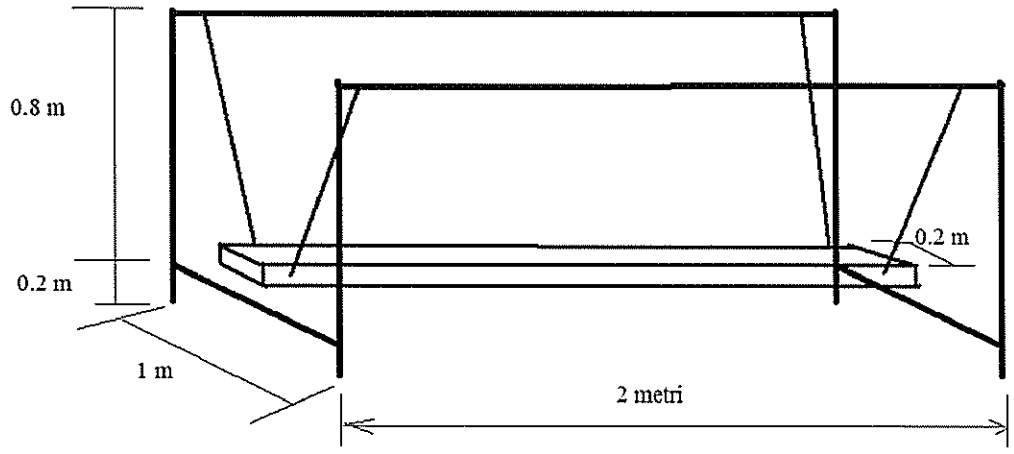

Fig. 4 Bârna de echilibru

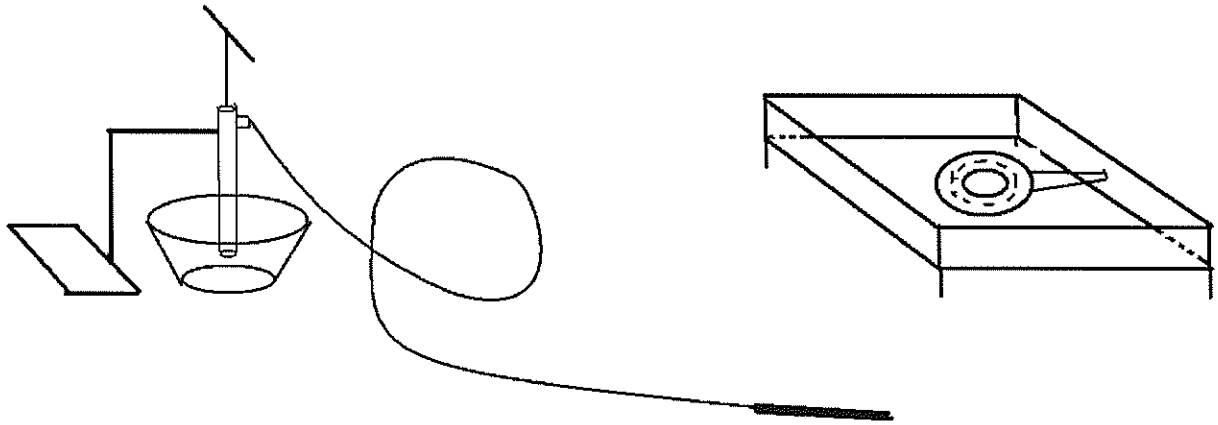

Fig. 5 Găleata stingător, țeavă şi tavă incendiu

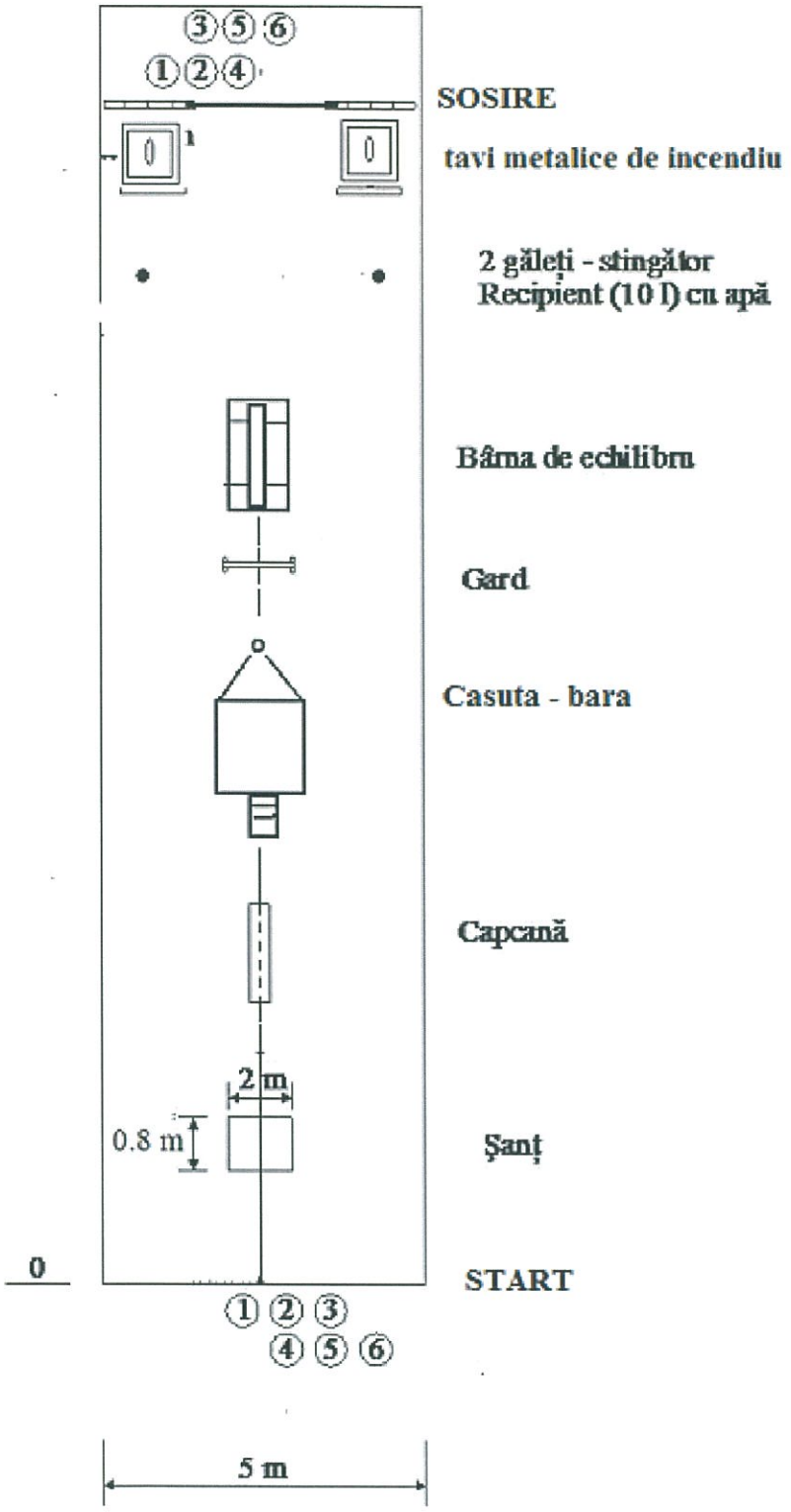

Fig. 6 Schița pistei

Atelier - LUCREAZA CU CAINII DE SALVARE

1. Descrierea generala a activitatii propuse.

Atelierul "Lucreaza cu cainii de salvare" este menit sa angajeze echipele de elevi intr-o activitate antrenanta alaturi de cainii voluntarilor Asociatiei pentru Caini de Salvare Transilvania (CST). Echipele formate din cate 6 elevi vor trebui sa parcurga cat mai corect cele doua etape ale atelierului. In prima etapa, echipa va trebui sa aleaga raspunsurile corecte pentru 5 intrebari referitoare la comportamentul copiilor in prezenta cainilor (regulile de comportament sunt anexate prezentului regulament) . In cea de-a doua etapa, echipa va trebui sa motiveze cainii pentru a parcurge un traseu cu 5 obstacole. Cainele va fi controlat de catre voluntarul CST, copiii putand doar sa il motiveze, sa il conduca catre obstacol si sa decida cand cainele sa fie lasat sa porneasca sau sa fie oprit. Activitatea este menita sa puna in evidenta spiritul de echipa, capacitatea de cooperare si de coordonare, in acelasi timp motivand copiii sa invete notiuni de baza ale comportamentului canin.

2. Derularea activitatii

Pentru fiecare echipa sunt alocate 30 de minute in cadrul atelierului, astfel incat sa fie posibila coordonarea tranzitiei echipelor intre toate atelierele concursului .

Din momentul sosirii echipei la atelierul nostru, evenimentele se vor derula in urmatoarele etape:

a) Chestionarul – copiii vor trebui sa raspunda la 5 intrebari referitoare la comportamentul corect al copiilor in prezenta cainilor. Fiecare intrebare va avea mai multe raspunsuri iar copiii vor trebui sa il aleaga pe cel corect. Intrebarile si raspunsurile vor fi citite de catre voluntarii CST. Pentru fiecare raspuns corect vor fi acordate cate 10 puncte. Punctaj total maxim: 50 puncte Timp alocat: 5 minute

b) Prezentarea regulamentului activitatii, a obiectivelor,a mijloacelor si modalitatilor de motivare. In situatia in care o echipa nu va arata suficiente cunostinte in etapa chestionarului, voluntarul CST va prezenta din nou cateva reguli de baza ale comportamentului copiilor in prezenta cainilor. Nu se acorda punctaj. Timp alocat: 5 minute

c) Prezentarea de catre voluntari a cainelui alocat echipei respective. (Alocarea cainelui se face in baza numarului de ordine al echipei respective, asigurandu-se astfel atat timpul de odihna pentru fiecare caine, cat si o impartialitate a alocarii cainilor). In etapa de prezentare, elevii vor afla informatii despre caine si vor putea interactiona cu acesta (mangaieri, chemari, comenzi, etc.). Nu se acorda punctaj. Timp alocat: 5 minute

d) Testarea traseului. In aceast moment echipa trebuie sa decida rolul fiecarui membru si sa incerce parcurgerea traseului astfel incat sa-l faca mai usor de parcurs pentru caine. Cainele poate fi condus pentru testarea intregului traseu sau doar a unor elemente din traseu. Testarea nu este cronometrata si nu se puncteaza. Timp alocat: 5 minute

e) Parcurgerea traseului. In aceasta etapa, echipa va trebui sa motiveze cainele pentru a-l determina sa parcurga intreg traseul, respectand ordinea obstacolelor si traversand fiecare obstacol. Aceasta etapa va fi cronometrata si punctata. Timp alocat: 5 minute. numar maxim de puncte: 50 (cate 10 puncte pentru fiecare obstacol parcurs corect).

3. Evaluare si clasare

Pentru departajarea echipelor se vor lua in calcul urmatoarele elemente:

- **numarul de puncte acumulate** (Vor fi alocate cate 10 puncte pentru fiecare raspuns corect la intrebarile din chestionar si maximum 10 puncte pentru fiecare obstacol parcurs corect de caine. Pentru fiecare incercare esuata de parcurgere a unui obstacol se scade cate un punct din totalul de 10 puncte posibile aferente obiectului respectiv. De asemenea, se vor scadea un numar de 5 puncte din totalul de 50 de puncte alocate probei pentru nerespectarea ordinii de parcurgere a obstacolelor ce formeaza traseul.)
- **timpul de parcurgere a traseului**

Echipele care au obtinut punctaje egale (suma punctajelor de la chestionar si traseu) vor fi departajate in functie de timpul de parcurgere a traseului.

REGULI DE COMPORTAMENT IN PREZENTA CAINILOR

Pentru ca oamenii si in special copii sa fie acceptati cat mai usor de catre caini si stapanii lor, este foarte important sa cunoasteti cateva reguli elementare de comportament. Respectarea acestor reguli in prezenta cainilor va vor ajuta sa fiti bine primiti in aceasta comunitate speciala.

Iata cateva sfaturi pentru diverse situatii :

1.Vreti sa va apropiati de un caine care este insotit de stapanul sau.

Intai vorbiti cu stapanul cainelui: salutati, intrebati care este numele cainelui, intrebati daca este voie sa puneti mana pe el. Daca stapanul va da voie sa va apropiati, mergeti la caine cu mainile jos, fara sa tipati si lasati cainele sa va miroasa. Apoi puteti intinde mana spre caine, fara sa o ridicati deasupra capului cainelui. Daca vreti sa mangaiati cainele, cel mai indicat este sa il mangaiati pe corp, nu pe cap.

2. Vreti sa va apropiati de un caine singur, fara stapan.

Nu va apropiati niciodata de un caine singur daca nu este cu voi un adult care este obisnuit cu cainii. Observati intai cainele. Daca ii este frica si vrea sa plece, nu il urmariti si lasati-l sa plece. Daca vrea sa se apropie de voi, lasati-l sa vina el la voi, sa va miroase. Nu va miscati brusc, nu tipati si nu fugiti. Niciodata sa nu va apropiati de un caine care nu are pe unde sa fuga! Un caine incoltit, blocat, poate sa devina usor agresiv!

Este bine sa stiti ca reactiile si comportamentul cainilor sunt foarte asemanatoare cu cele ale oamenilor. In principiu, lucrurile care ne deranjeaza pe noi, ii deranjeaza si pe ei. Puneti-va in situatia cainilor din imaginile de mai jos si veti intelege de ce trebuie sa urmati sfaturile alaturate imaginilor.

Nu deranjati cainele cand mananca. Daca ii oferiti mancare, e bine sa o puneti in vas, pe jos, sau sa o puneti in palma intinsa.

Nu ii luati jucaria sau mancarea. Cand va jucati cu cainele nu ridicati jucaria la inaltime mare pentru ca el va sari sa prinda jucaria si probabil va veti speria.

Nu va apropiati fata foarte mult de ochii cainelui.

Nu deranjati cainele cand doarme.

Nu trageti cainele de urechi sau de coada.

Nu incalecati cainele si nu va urcati pe el.

Nu imbratisati sau strangeti cainele. Multora nu le place.

Nu tipati la caini. Ei aud mult mai bine ca noi.

Atelier - PANOU DE ESCALADA

1. Conditii generale

- Panoul de escalada (structura artificiala de catarare) va fi echipat cu 2 linii de corzi de dificultate diferita.
- Echipele participante (6 pesoane) vor trebui sa fie mixte, avand cel putin 2 fete in componenta.
- Va exista o zona tampon in care pot stationa spectatori, suporteri, parinti, etc si o zona de concurs. In zona de concurs vor avea acces doar cei 6 concurenti ai fiecarei echipe.
- Accesul pe panou se face numai cu echipament sport si incaltaminte curata.
- Se interzice urcarea pe panou fara asigurare.

2. Derularea competitiei

- Fiecare echipa va avea la dispozitie 25 de minute pentru antrenament si proba finala. Ramane la latitudinea echipei sa-si gestioneze acest timp.
- Echipa isi va nominaliza cate 3 reprezentanti pentru fiecare linie de coarda. Fiecare concurent va putea sa urce o singura data.
- Punctajul se va acorda in functie de inaltimea ultimei prize atinse cu mana. Se vor acorda jumatati de puncte pentru prizele atinse si puncte intregi pentru prizele tinute.
- Nu se acorda punctaj pentru viteza.

3. Dispozitii finale

- Va fi descalificata echipa ai carui membru (membri) vor fi prinsi ca escaladeaza panoul fara asigurare.
- Nerespectarea regulilor atrage depunctarea sau descalificarea echipei.

Atelier: Tir cu arcul

1. Conditii generale
- Echipele participante (maxim 6 pesoane)
- Va exista o zona tampon in care pot stationa spectatori, suporteri, parinti, etc si o zona de concurs. In zona de concurs vor avea acces doar cate 2 concurenti simultan.

2. Derularea competitiei
- Fiecare echipa va avea la dispozitie 25 de minute pentru antrenament si proba finala. Ramane la latitudinea echipei sa-si gestioneze acest timp.
- Echipa isi va nominaliza cate 2 reprezentanti pentru fiecare sesiune de tragere. Fiecare concurent va putea sa traga cu arcul o singura data.
- Distanta de tragere se va stabili de catre monitorii atelierului, in functie de varsta si talia concurentilor.
- Punctajul se va acorda in functie de punctajul realizat. Se vor insuma punctele realizate de fiecare membru al echipei care reprezinta clasa concurenta.

3. Dispozitii finale
- Va fi descalificata echipa ai carui membru (membri) nu vor respecta instructiunile monitorilor care raspund de activitatea acestui atelier.
- Nerespectarea regulilor atrage depunctarea sau descalificarea echipei.