

PRAVILA ZA 19. VAŠKE IGRÉ OBČINE MORAVSKE TOPLICE
Noršinci, 12. julij 2014

SPLOŠNA PRAVILA

- pri vseh igrah, razen pri VLEČENJU VRVI in igri PRESENEČENJA, ekipa lahko vloži JOKERJA, kar pomeni podvojitev doseženih točk. Joker se vloži **pred začetkom** posamezne igre.
- zmagovalec v posamezni igri dobi maksimalno število točk, glede na število ekip, ostale ekipe dobijo po točko manj, glede na uvrstitev. Če je ekipa pri posamezni igri diskvalificirana, dobi 0 (nič) točk.
- kazenske točke se dobijo za čas (ena sekunda pomeni eno kazensko točko). Kazenske točke se dobijo tudi za nepravilno izvedbo igre, ki so navedene pri opisu posameznih iger.
- Nepravilna predaja igre naslednjemu tekmovalcu ali nepravilen začetek igre, se kaznuje z 10 kazenskimi točkami (sekundami).
- morebitne pritožbe rešuje ČASTNO RAZSODIŠČE, s sodnikom oz. sodniki, ki so sodili igro, za katero je bila vložena pritožba ter vodja ekipe, ki **edini** lahko vloži pritožbo;
- skupni zmagovalec vaških iger postane ekipa z največ osvojenimi točkami. Če imata dve ali več ekip enako število točk, je boljša tista, ki ima več prvih mest, po posameznih igrah. Če je tudi to enako, se upošteva več drugih mest, tretjih in tako naprej;
- hkrati se izvajata 2 igri, razpored bo objavljen na žrebu ekip.

SEZNAM IGER

1. VLEČENJE VRVI		
Št. tekmovalcev: 7 (vsaj tri ženske)	Časovna omejitev: NE	Možnost vložitve jokerja: NE
OPIS IGRÉ:		
<p>Vlečenje vrvi je tradicionalna igra vaških iger. Zmaga ekipa, ki nasprotnika dvakrat potegne čez označeno črto. Na začetku igre glavni sodnik s predstavnikoma obeh ekip določi postavitev ekip (s pomočjo kovanca). Igra se začne in konča z žvižgom glavnega sodnika. Igra je končana takrat, ko se zastavica na vrvi premakne čez označeno črto oziroma, če tekmovalec s celim stopalom prestopi stransko črto. Ovijanje vrvi okrog telesa ni dovoljeno. V tej igri lahko nastopajo samo občani občine M.Toplice.</p>		
TOČKOVANJE:		
<p>Tekmovanje bo potekalo na izpadanje. Pri razvrstitvi ekip, ki so izpadle v istem krogu, se upošteva končni uspeh nasprotnikove ekipe.</p>		

2. SESTAVLJANJE KMEČKEGA VOZA		
Št. tekmovalcev: 3	Časovna omejitev: NE	Možnost vložitve jokerja: DA
OPIS IGRÉ:		
<p>V čim krajšem času je potrebno sestaviti star kmečki voz. Pred začetkom igre je voz pravilno sestavljen in si ga bo ekipa sama razstavila. Igra je končana, ko je voz sestavljen in pridejo tekmovalci nazaj za štartno črto.</p>		
TOČKOVANJE:		
<p>Meri se čas. Za vsak napačno sestavljeni del in za vsak izpuščen del voza, dobi ekipa pribitek 5 kazenskih sekund. Posebej se pregleduje VRV, ki mora biti na koncu pravilno namotana na vozu. Napačno namotavanje vrvi se kaznuje s 5 kazenskimi točkami (sekundami), če se vrv sploh ne namota na voz, je pribitek 15 kazenskih točk (sekund).</p>		

3. VOŽNJA SAMOKOLNICE		
Št. tekmovalcev: 3 (1Ž + 2M)	Časovna omejitev: NE	Možnost vložitve jokerja: DA
<p style="text-align: center;">OPIS IGRE:</p> <p>Samokolnico začne voziti katerikoli od tekmovalcev. Začne se s piskom sodnika. Tekmovalka se pelje v samokolnici z dvema plastičnima kozarcema vode prek ovir do steklenice, kjer vodo izlije in jo tekmovalec po drugi oviri pripelje nazaj na začetno stran. Tekmovalca, ki vozita se med sabo menjujeta.</p> <p>Vsaka nepravilna vožnja se kaznuje s 5 kazenskimi točkami (sekundami).</p>		
<p style="text-align: center;">TOČKOVANJE:</p> <p>Igra se konča, ko se napolni steklenica. Zmaga ekipa z najboljšim časom.</p>		

4. TRUFI V MIŠJO LUKNJO		
Št. tekmovalcev: 3 (1Ž+ 2M)	Časovna omejitev: NE	Možnost vložitve jokerja: DA
<p style="text-align: center;">OPIS IGRE:</p> <p>Ker je v naši občini močno prisoten hokej na travi in ker imamo v naši vasi perspektivnega športnika ravno iz tega športa, se bo mišjo luknjo poskusilo zadeti s pomočjo hokejske palice in hokejske žogice. Imamo leseno steno, v katero je vrezanih pet mišjih lukenj različnih velikosti. Točkovna vrednost luknje bo označena na steni.</p> <p>Vsak tekmovalec ima 5 udarcev. Tekmovalec po izvedbi igre pobere žogice in jih prinese na mesto za izvajanje udarcev.</p>		
<p style="text-align: center;">TOČKOVANJE:</p> <p>Zmaga ekipa, ki zbere največ točk. Dodaten kriterij uvrstitve ekipe je tudi čas. Če imata dve ekipi enako število točk, potem o uvrstitvi odloča čas.</p>		

5. RINGLŠPIL PO NORŠINSKO		
Št. tekmovalcev: 4 (2M + 2Ž)	Časovna omejitev: NE	Možnost vložitve jokerja: DA
<p style="text-align: center;">OPIS IGRE:</p> <p>Vsi tekmovalci stojijo za štartno črto. Na znak sodnika prvi tekmovalec stopi do volana kolesa, ga prime z obema rokama in vtakne glavo v posodo, ki bo pripeta na volan. Z volanom v roki se zavrti 10 krat okrog svoje osi. Sodnik glasno šteje obrate, ko jih je deset, tekmovalec steče na nasprotno stran poligona, kjer bo postavljen zvonec. Tam pozvoni in se vrne do štartne črte. Naslednji tekmovalec prične z igro, ko se ga tekmovalec dotakne. Tekmujejo vsi tekmovalci po postavljenem vrstnem redu.</p>		
<p style="text-align: center;">TOČKOVANJE:</p> <p>Zmaga ekipa, ki doseže najboljši čas. Če tekmovalec ne pozvoni (na drugi strani poligona), se kaznuje s 5 kazenskimi točkami (sekundami).</p>		

6. STANJE PO VAŠKIH IGRAH		
Št. tekmovalcev: 3 (2Ž + 1M)	Časovna omejitev: DA – 5 min	Možnost vložitve jokerja: DA
<p style="text-align: center;">OPIS IGRE:</p> <p>Imamo poligon kvadratne oblike. Na sredini poligona je v košari 12 teniških žogic (štiri rdeče, štiri rumene in štiri zelene). V vsakem kotu poligona so na zemlji postavljeni koši, ki so namenjeni zbiranju žogic. Pred začetkom igre si tekmovalci nadenejo specialna očala. Po žvižgu sodnika prvi tekmovalec stopi v poligon. Na sredini pobere žogico svoje barve in jo odnese v koš. Tekmovalec igro konča, ko odnese vse žogice svoje barve v 4 koše in se vrne na štartno mesto ter z dotikom igro preda naslednjemu tekmovalcu. Igra se konča, ko se napolnijo vsi koši (4 koši X 3 razno barvne žogice), oziroma ko preteče čas namenjen tej igri.</p>		
<p style="text-align: center;">TOČKOVANJE:</p> <p>Zmaga ekipa, ki ima v najkrajšem času največ pravilno razporejenih žogic v posameznem košu. Za vsako napačno žogico v košu, oziroma če žogica manjka v košu, si ekipa prisluži 5 kazenskih sekund.</p>		

7. ŽOGICA SKOKICA		
Št. tekmovalcev: 4	Časovna omejitev: NE	Možnost vložitve jokerja: DA
OPIS IGRE:		
<p>Ta igra je namenjena otrokom. Prosimo vse vodje ekip, da dovolijo tekmovati samo otrokom letnika 2000 in mlajšim.</p> <p>Z nam vsem znano žogico skokico otroci skačejo po poligonu od starta do konca in nazaj.</p> <p>Na koncu za začetno črto predajo žogico naslednjemu tekmovalcu. Na poligonu so postavljene palice. Vozi se torej slalom med palicami.</p>		
TOČKOVANJE:		
<p>Zmaga ekipa, ki doseže najboljši čas. Če se tekmovalec po poligonu premika brez žoge (hodi), se vsakokratno tako dejanje kaznuje s 5 kazenskimi točkami (sekundami). Če tekmovalec hodi več kot 3 sekunde, se ekipa diskvalificira.</p>		

8. FINALNA IGRA – IGRA PRESENEČENJA		
Št. tekmovalcev: vodja ekipe	Časovna omejitev: NE	Možnost vložitve jokerja: NE
OPIS IGRE:		
<p>Naj ostane presenečenje do konca.</p>		
TOČKOVANJE:		

Pripravil:
Organizacijski odbor 19. vaških iger