

PRAVILA ZA 25. VAŠKE IGR
Berkovci, 2. julij 2022

**ORGANIZATOR SI PRIDRŽUJE PRAVICO DO SPREMENB ŠTEVILA IGER IN NJIHOVIH PRAVIL DO
25. junija 2022 (odvisno od števila prijavljenih ekip)**

SPLOŠNA PRAVILA

- Igra VLEČENJE VRVI je samostojna igra in ne spada v kategorijo ostalih iger. To pomeni, da se točkuj
- Pri vseh petih (5) igrah, kjer se osvojene točke posameznega naselja seštevajo, ekipa lahko v
- 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 nič (0) 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.
- Morebitne pritožbe rešuje ČASTNO RAZSODIŠČE s sodnikom in sodniki, ki so vodili igro, za katero je bila vložena pritožba, ter vodja ekipe, ki edini lahko vloži pritožbo. Zapisnik posamezne igre podpiše vodja ekipe.
- 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.
- Razpored iger bo objavljen na žrebu ekip.

SEZNAM IGER

VLEČENJE VRVI

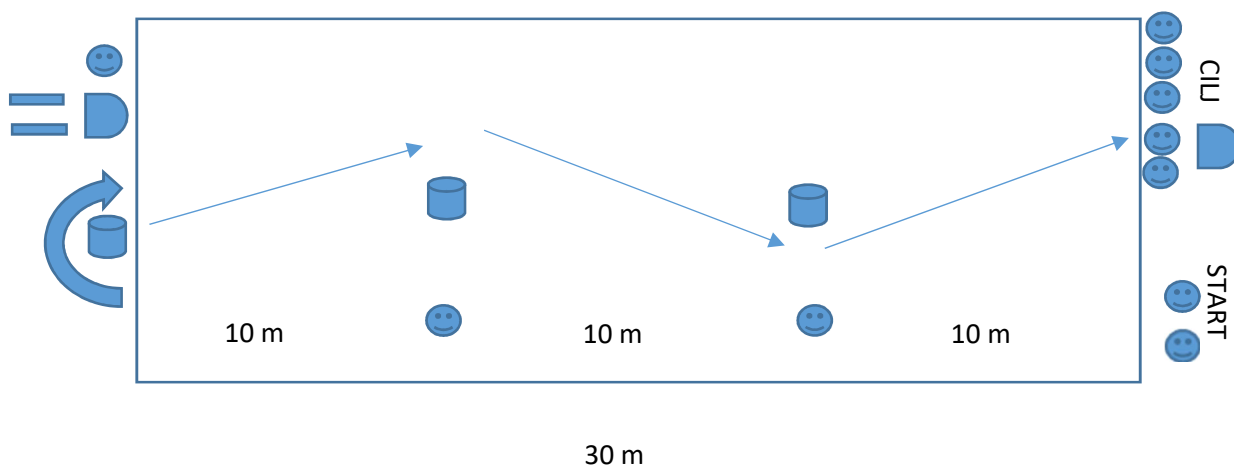
Št.tekmovalcev: 7 (4M + 3Ž)	Časovna omejitev: NE	Možnost Jokerja: NE
<p>Vlečenje vrvi je tradicionalna igra vaških iger, kjer sedem vaščanov posamezne ekipe poskuša potegniti nasprotno ekipo čez označeno črto.</p> <p>Zmaga ekipa, ki nasprotnika dvakrat potegne čez črto.</p> <p>Na začetku igre glavni sodnik s predstavnikoma obeh ekip določi postavitve ekip (s pomočjo kovanca).</p> <p>Igra se začne in konča z žvižgom glavnega sodnika. Igra je končana takrat, ko se zastavica na vrvi premakne čez označeno črto oziroma, če tekmovalci s celim stopalom prestopi stransko črto.</p> <p>Ovijanje vrvi okrog telesa ni dovoljeno, prav tako ne dvigovanje vrvi in pomeni diskvalifikacijo ekipe.</p> <p>Pri igri morajo biti vsi prijavljeni tekmovalci iz Krajevne skupnosti prijavljene ekipe.</p>		
<p>TOČKOVANJE:</p> <p>Tekmovanje bo potekalo na izpadanje.</p> <p>Pri razvrstitvi ekip, ki so izpadle v istem krogu, se bo najprej upošteval rezultat dvoboja (poraz z 1:2 je boljši kot z 0:2), nato pa še končni uspeh nasprotnikove ekipe.</p>		

1. SESTAVLJANJE KMEČKEGA VOZA

Št.tekmovalcev: 3	Čas omejitve: NE	Možnost Jokerja: DA
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.		
TOČKOVANJE: 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).		

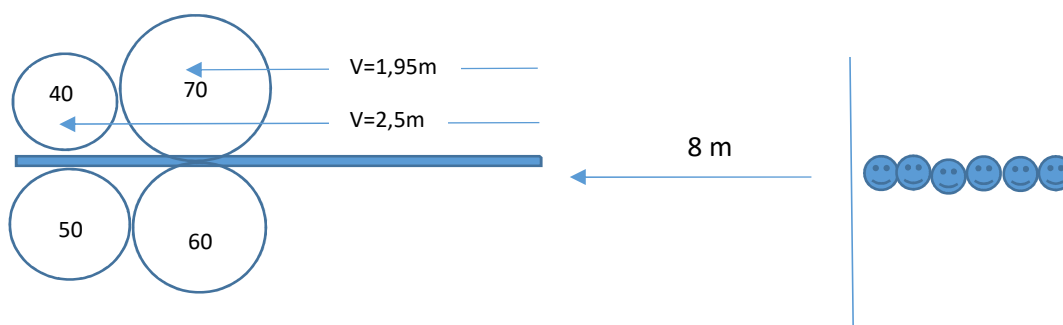
2. KRALJEVI PREVOZ (z »jumbo vrečo«)

Št.tekmovalcev: 5 (3M, 2Ž)	Čas omejitve: 4 minute	Možnost Jokerja: DA
Tekmovalci so razporejeni po poligonu, dolgem 30 metrov, na označenih mestih. Na sodnikov znak tekmovalca, ki sta na štartu, stopita v jumbo vrečo in skačeta do 10 metrov oddaljenega tretjega tekmovalca, ki se jima pridruži v vreči. Skupaj skačejo do 10 metrov oddaljenega četrtega tekmovalca, ki se jim pridruži v vreči. Vsi skupaj skačejo do konca poligona, kjer se z vrečo obrnejo okoli ovire in izstopijo iz vreče. V vrečo vstopi peti tekmovalec, ki je čakal na koncu poligona. Ostali štirje tekmovalci v ročaje vreče namestijo drogove in po ovirah na poligonu prenesejo tekmovalca v vreči na cilj. Igra je končana, ko tekmovalec stopi iz vreče.		
TOČKOVANJE: Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času opravi igro. Napaka, kot je podrsanje vreče s tekmovalcem po tleh, se šteje kot kazenska točka. 1 kazenska točka pomeni 5 sekund pribitka.		



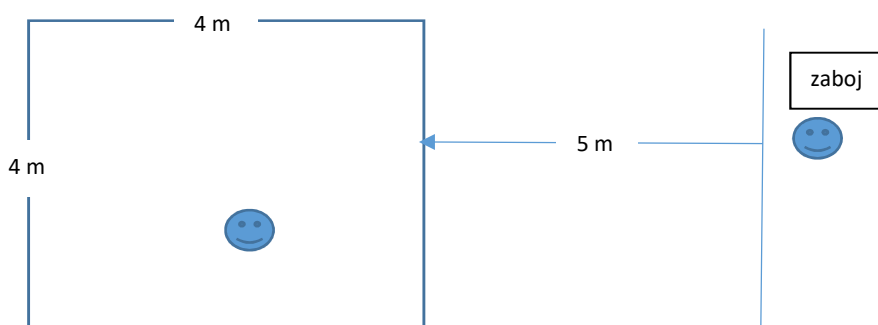
3. METANJE »BATAŠA«

Št.tekmovalcev: 6 (3M + 3Ž)	Čas omejitve: 3 minute	Možnost Jokerja: DA
<p>Cilj igre je z metanjem gumijastega škornja - »bataša«, skozi štiri obroče različnih velikosti nabrati največ točk v najkrajšem času. V igri sodeluje 6 tekmovalcev, ki z razdalje 8 metrov poskušajo vreči »bataš« skozi enega izmed obročev. Vsak tekmovalec ima 3 mete, po sistemu štafete. Ko vrže, »bataš« pobere in ga prinese v roke naslednjemu tekmovalcu.</p>		
<p>TOČKOVANJE: Uspešen met v obroč premera 40 cm je vreden 20 točk, v obroč premera 50 cm 15 točk, v obroč premera 60 cm 10 točk in v obroč premera 70 cm 5 točk. Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času zbere največ točk.</p>		



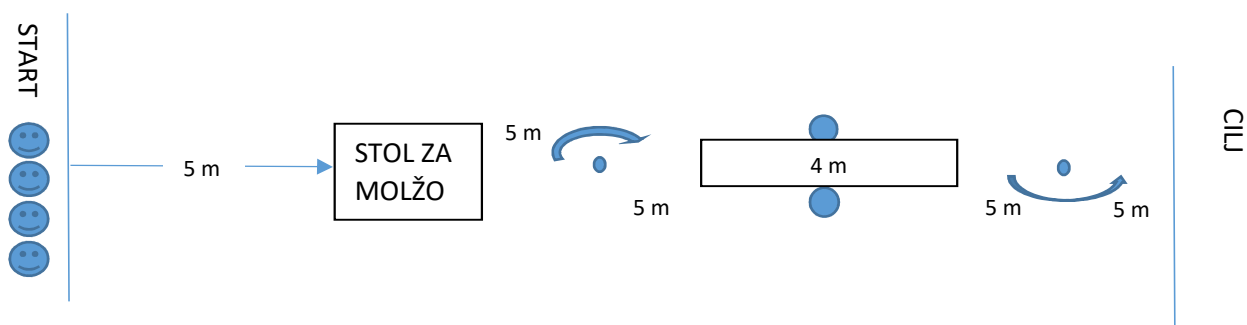
4. ISKANJE KROMPIRJA V SLAMI

Št.tekmovalcev: 2 (1M + 1Ž)	Čas omejitve: 15 minut	Možnost Jokerja: DA
<p>Pri tej igri vsaka ekipa potrebuje dva tekmovalca. Pripravljen bo prostor velikosti 4x4 metre, ki bo ograjen z balami. Tekmovalca morata v čim krajšem času iz natrošene slame pobrati 10 krompirjev in jih prinesiti v posodo.</p> <p>V poligon štartajo tekmovalci vseh ekip naenkrat, vendar tako, da je v prostoru lahko samo en tekmovalec iz ekipe, drugi ga pa čaka pri posodi. Ko tekmovalec prinese krompir v posodo, šele takrat gre drugi iskat krompir. Naenkrat se lahko prinese le en krompir.</p>		
<p>TOČKOVANJE: Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času prinese 10 krompirjev v posodo. Sodniki bodo zapisali čas vsakega prinesenega krompirja. Namerno oviranje nasprotnih tekmovalcev v prostoru se kaznuje s pribitkom 10 sekund.</p>		



5. MOLŽA

Št.tekmovalcev: 4 (2M, 2Ž)	Čas omejitve: 5 minut	Možnost Jokerja: DA
<p>Tekmovalci stojijo na startu. Moška, opremljena z vedrom in posodo z nameščenim seskom, ženski s samokolnico.</p> <p>Po sodnikovem pisku, odhitijo k 5 metrov oddaljenemu molzišču. Moški tekmovalec sede na stol in med nogami drži posodo z nameščenim seskom, v katero si nalije poleg postavljeno vodo. Drugi tekmovalec (moški) kleče molze vodo iz posode v svojo posodo. Ko namolze zadostno količino, posodo z vodo izroči tekmovalkama, ki čakata poleg. Ena tekmovalka se vsede v samokolnico in drži posodo z vodo, druga jo pelje. Po poti premagujeta ovire, pri tem mora tekmovalka, ki vozi samokolnico prav tako prehoditi desko. Na cilju vodo prelijeta v merilno posodo. Prepeljana mora biti zvrhana količina vode. Igra je končana, ko so vsi tekmovalci na cilju.</p>		
<p>TOČKOVANJE: Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času prenese zvrhana količino vode.</p>		



6. POLIGON SPRETNOSTI

Št.tekmovalcev: 2 (1M, 1Ž)	Čas omejitve: 4 minute	Možnost Jokerja: DA
<p>Tekmovalca si stojita na nasprotnih straneh poligona. Prvi tekmovalec si mora zložiti 6 plastičnih zabojev, postavljenih en na drugega in jih nato uspešno prenesti 5 metrov daleč. V kolikor se mu podrejo, jih ponovno sestavi in nadaljuje igro. Zaboje odloži na zarisano črto. V drugem delu poligona mora na 4 metra oddaljen kol (VISOK 1 METER) vreči obroč (»hulahop« 65 cm). Meče, dokler ne zadane. V tretjem delu poligona se 5x zavrti okoli osi palice, nato pa se sprehodi po deski. Desko mora prehoditi v celoti, brez, da bi stopil z nje. Ko pride na konec, ga zamenja sotekmovalec, ki igro izvaja v obratnem vrstnem redu. Igre je konec, ko tekmovalec odloži sestavljene zaboje za štartno-ciljno črto.</p>		
<p>TOČKOVANJE: Zmaga tisti, ki najhitreje pravilno opravi vajo.</p>		

1. TEKMOVALEC

