

## PRAVILA ZA 26. VAŠKE IGERE OBČINE MORAVSKE TOPLICE KRNCI, 1. julij 2023

ORGANIZATOR SI PRIDRŽUJE PRAVICO DO SPREMENB ŠTEVILA IGER IN NJIHOVIH PRAVIL  
do 24. 6. 2023 (odvisno od števila prijavljenih ekip)

### SPLOŠNA PRAVILA

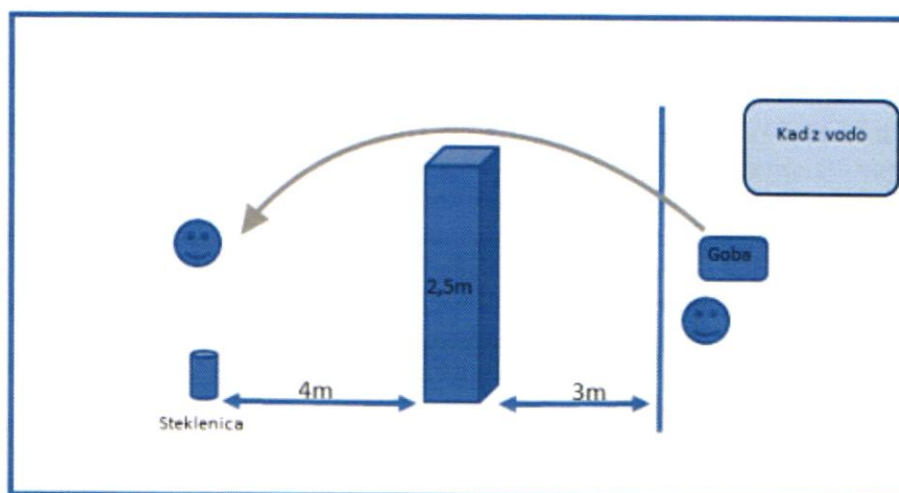
- Igra **VLEČENJE VRVI** je samostojna igra in ne spada v kategorijo ostalih iger. To pomeni, da se točkujeta posebej, točke se ne prištejejo k skupnemu številu točk. Ta igra ima svojega zmagovalca.
- Pri vseh igrah, razen pri **VLEČENJU VRVI**, ekipa lahko vloži **JOKERJA**, kar pomeni **podvojitev 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 (pet sekund 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 oz. 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: <b>7</b>	Časovna omejitev: <b>NE</b>	Možnost vložitve jokerja: <b>NE</b>
OPIS IGRE: Vlečenje vrvi je tradicionalna igra vaških iger, kjer poskuša sedem vaščanov posamezne ekipe potegniti nasprotno ekipo čez označeno črto. Zmaga ekipa, ki nasprotnika dvakrat potegne čez označeno črto. Na začetku igre glavni sodnik s predstavnikoma obeh ekip določi postavitve 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 z celim stopalom prestopi stransko črto. <b>Pri igri morajo biti vsi prijavljeni tekmovalci iz krajevne skupnosti prijavljene ekipe.</b>		
TOČKOVANJE: Tekmovanje bo potekalo na izpadanje. Ovijanje vrvi okrog telesa ni dovoljeno prav tako ne dvigovanje vrvi in pomeni diskvalifikacijo ekipe. 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.		

1. SESTAVLJANJE KMEČKEGA VOZA		
Št. tekmovalcev: <b>3</b>	Časovna omejitev: <b>DA (10 min)</b>	Možnost vložitve jokerja: <b>DA</b>
<p>OPIS IGRE:</p> <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>		
<p>TOČKOVANJE:</p> <p>Meri se čas. Za vsak napačno sestavljeni del in za vsak izpuščeni 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 <b>5 kazenskimi točkami</b> (sekundami), če se vrv sploh ne namota na voz, je pribitek <b>15 kazenskih točk (sekund)</b>.</p>		

2. OŽEMANJE PERILA		
Št. tekmovalcev: <b>2 (1M + 1Ž)</b>	Časovna omejitev: <b>DA (4 min)</b>	Možnost vložitve jokerja: <b>DA</b>
<p>OPIS IGRE:</p> <p>Na eni strani poligona bo kad napolnjena z vodo ob njej pa perilo (goba). Prvi tekmovalec namoči gobo v kad z vodo ter jo vrže čez oviro (visoko 2,5 m) oddaljeno 3 m drugemu tekmovalcu, ki gobo ožame v steklenico (1l). Ko je goba ožeta, jo vrže nazaj preko ovire prvemu tekmovalcu (pri lovljenju ožete gobe tekmovalec lahko prestopi črto), ki jo nato ponovno namoči v vodo. Igro ponavljata, dokler steklenica ni napolnjena z vodo oziroma se izteče časovna omejitev.</p>		
<p>TOČKOVANJE:</p> <p>Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času napolni steklenico vode.</p> <p>Vsak prestop zarisane črte prvega tekmovalca med metanjem gobe, napolnjene z vodo, se kaznuje s kazensko točko oziroma s pribitkom 5 sekund končnemu času.</p>		





### 3. JAMBO ŠTAFETA

Št. tekmovalcev: 5 (3M + 2Ž)

Časovna omejitev: DA (5 min)

Možnost vložitve jokerja: DA

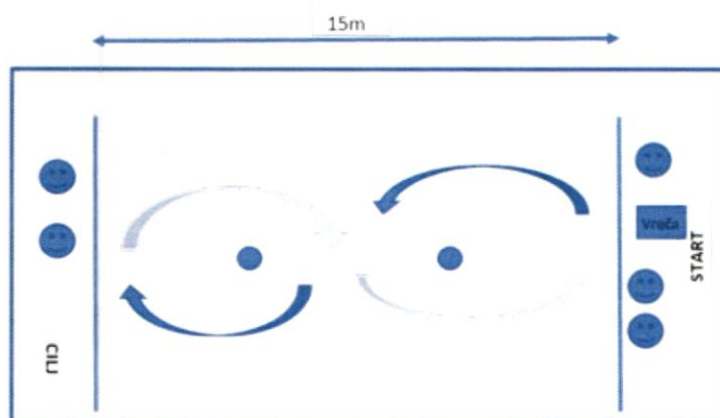
#### OPIS IGRE:

Tekmovalci se pred začetkom igre razporedijo po poligonu dolgem 15 metrov (3 tekmovalci na startu in 2 na drugi strani poligona). 1. tekmovalec na žvižg sodnika skoči v vrečo in skače do naslednjega tekmovalca, ki je na drugi strani poligona. Ko preskoči črto, se mu pridruži 2. tekmovalec in skupaj skačeta nazaj na začetek, kjer se jima pridruži 3. tekmovalec. Vsi trije skačejo do 4. tekmovalca ter nato nazaj na začetek po zadnjega 5. tekmovalca. Vsi skupaj nato skačejo do cilja na drugi strani poligona. Igra je končana, ko vsi tekmovalci stopijo iz vreče. Tekmovalci med skakanjem upoštevajo ovire na poligonu.

#### TOČKOVANJE:

Zmaga najhitrejša ekipa.

S kazensko točko oziroma s pribitkom 5 sekund končnemu času se kaznuje vsak dotik ovire z jambo vrečo ali dotikom tekmovalca.



### 4. TEK NA SMUČEH

Št. tekmovalcev: 6 (3M + 3Ž)

Časovna omejitev: DA (7 min)

Možnost vložitve jokerja: DA

#### OPIS IGRE:

V časovni omejitvi morajo tekmovalci s tremi smučmi premagati 20 metrski poligon brez ovir. Prva dva tekmovalca na smučeh gledata v smeri cilja, druga dva sta obrnjena nazaj, tretja dva pa spet v smeri cilja.

#### TOČKOVANJE:

Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času premaga poligon.

