

PRAVILA ZA 24. VAŠKE IGRER OBČINE MORAVSKE TOPLICE FILOVCI, 6. julija 2019

ORGANIZATOR SI PRIDRŽUJE PRAVICO DO SPREMEMB ŠTEVILA IGER IN NJIHOVIH PRAVIL
do 28. junija 2019 (odvisno od števila prijavljenih ekip)

SPLOŠNA PRAVILA

- 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 (ena sekunda pomeni eno kazensko točko). Kazenske točke se dobijo tudi za nepravilno izvedbo igre, ki je navedena pri opisu posameznih iger.
- 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. 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, doseženih v posameznih igrah. Če je tudi to enako, se upošteva več drugih mest, tretjih in tako naprej;
- Razpored iger bo objavljen na žrebu ekip.

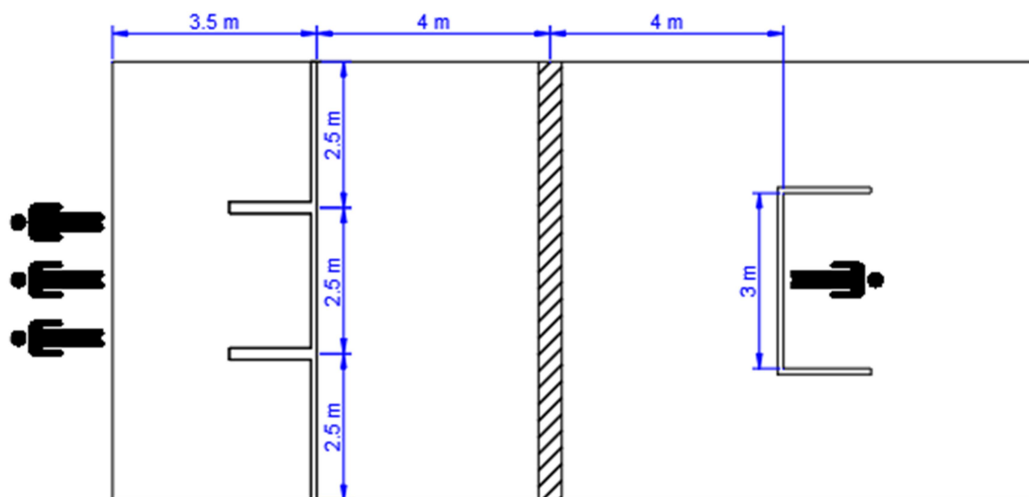
SEZNAM IGER

1. VLEČENJE VRVI

Št. tekmovalcev: 7 (4 M + 3 Ž) vsaj 3 ženske	Časovna omejitev: NE	Možnost vložitve jokerja: NE
OPIS IGER:		
<p>Vlečenje vrvi je tradicionalna igra vaških iger, kjer poskuša sedem vaščanov/vaščank posamezne ekipe potegniti nasprotno ekipo čez označeno črto.</p> <p>Med tekmovalci obeh ekip je traktor, na katerega je z vsake strani privezana vrv.</p> <p>Zmaga ekipa, ki traktor in nasprotnika dvakrat potegne čez označeno črto, oviro.</p> <p>Na začetku igre glavni sodnik s predstavnikoma obeh ekip določi postavitev ekip (s pomočjo kovanca).</p> <p>Igra se začne in konča z žvižgom glavnega sodnika. Igra je končana takrat, ko je označeni del vrvi z zastavico premaknjen čez označeno črto oz. če tekmovalec 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>		
TOČKOVANJE:		
<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>		

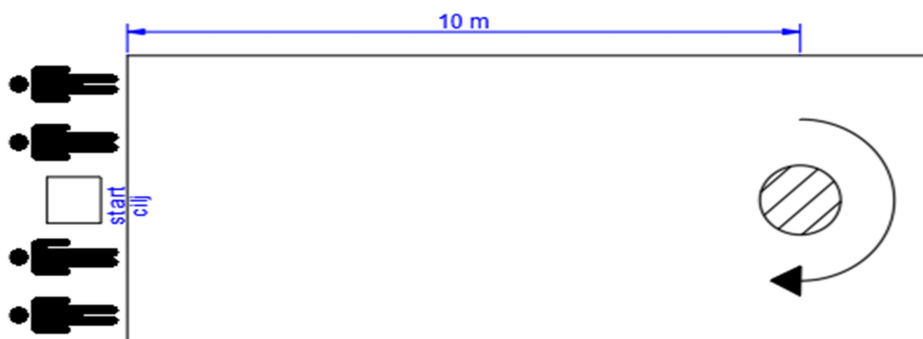
2. SESTAVLJANJE KMEČKEGA VOZA		
Št. tekmovalcev: 3	Časovna omejitev: NE	Možnost vložitve jokerja: DA
<p>OPIS IGRE:</p> <p>V čim krajšem času je potrebno sestaviti star kmečki voz. Pred začetkom igre je voz pravilno sestavljen in si ga bo ekipa sama razstavila. Igra je končana, ko je voz sestavljen in pridejo tekmovalci nazaj za štartno črto.</p>		
<p>TOČKOVANJE:</p> <p>Meri se čas. Za vsak napačno sestavljeni del in za vsak izpušeni del voza dobi ekipa pribitek 5 kazenskih sekund. Posebej se pregleduje VRV, ki mora biti na koncu pravilno namotana na vozu.</p> <p>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. LOVLJENJE KROMPIRJA		
Št. tekmovalcev: 4 (2 M + 2 Ž)	Časovna omejitev: DA (3 min)	Možnost vložitve jokerja: DA
<p>OPIS IGRE:</p> <p>Trije tekmovalci so ena eni strani, en tekmovalec/ka pa lovi z ribiško mrežo/vrečo na drugi strani, med njimi je cca. 2 m visoka ovira.</p> <p>Vsak tekmovalec/ka meče 5 krompirjev (teniških žogic) iz svojega zaboja, po štafeti.</p> <p>Po pisku sodnika skoči prvi tekmovalec/ka k prvemu zaboju in začne metati, ko vrže vseh pet krompirjev, preda palico drugemu tekmovalcu/ki, ki skoči k drugemu zaboju in začne metati, ko vrže vseh pet krompirjev, preda palico tretjemu tekmovalcu/ki, ki skoči k tretjemu zaboju in začne metati, ko vrže vseh pet krompirjev in se vrne na štartno mesto, je igra končana.</p>		
<p>TOČKOVANJE:</p> <p>Vsak ujeti krompir v vreči pomeni eno točko.</p> <p>Zmaga ekipa, ki je ujela največ krompirjev v najkrajšem času, v primeru enakega števila ujetih krompirjev je boljše uvrščena ekipa, ki je igro v krajšem času končala.</p>		



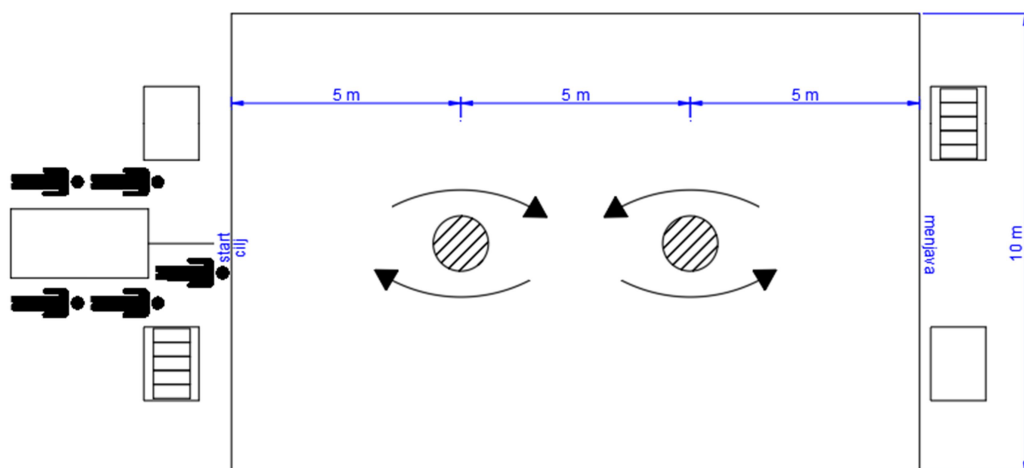
4. ŽAGARJI		
Št. tekmovalcev: 4 (2 M + 2 Ž)	Časovna omejitev: DA (3 min)	Možnost vložitve jokerja: DA
<p>OPIS IGRE:</p> <p>Žagarji bodo žagali na leseni konzoli, »šrogi« za žaganje, širine cca. 60 cm in višine 80 cm. Žaganec je špirovec dolg 120 cm, z označenimi 3 linijami za rez po 10 cm široke kocke. Pri prvih dveh rezih je obvezna menjava parov, za tretji par žaganja se tekmovalci dogovorijo med sabo, vsi pari žagajo z isto žago. Žagati morajo čim bližje označeni liniji.</p>		
<p>TOČKOVANJE:</p> <p>Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času pravilno prežaga vse tri kocke. Namerno lomljenje, stiskanje še ne prežaganega kosa ni dovoljeno in se kaznuje s 5 sekundami pribitka časa.</p>		

5. SKAKANJE V VREČI		
Št. tekmovalcev: 4 (2 Ž + 2 M)	Časovna omejitev: 4 min	Možnost vložitve jokerja: DA
<p>OPIS IGRE:</p> <p>V »jumbo« vreči naenkrat skačeta samo dva tekmovalca. Tekmovalca morata odskakati po poligonu okrog ovire (tja in nazaj). Na sodnikov znak skočita v vrečo za štartno črto in začneta skakati, ko preskačeta predvideno progo, za črto predata vrečo drugima tekmovalcema. Igra je končana, ko progo preskačeta druga tekmovalca. Če kateri od sotekmovalcev pade iz vreče, mora ekipa počakati, da se namesti nazaj v vrečo in šele nato nadaljujeta skakanje. Razdalja poligona je 10 m z ovirami.</p>		
<p>TOČKOVANJE:</p> <p>Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času opravi zastavljeno igro.</p>		



6. CIMERMANI		
Št. tekmovalcev: 4 (3 M + 1 Ž)	Časovna omejitev: 4 min	Možnost vložitve jokerja: DA
<p style="text-align: center;">OPIS IGRE:</p> <p>Zabijanje žebeljev bo potekalo na leseni konzoli, »šrogi« za žaganje širine cca. 60 cm in višine 80 cm predmeta, žeblice se bo zabijalo v špirovec dolg cca. 80 cm.</p> <p>Tekmovalci se med zabijanjem zamenjujejo. Vsak tekmovalec zabija samo en žebelj v označeno polje, ko le-ta zabije žebelj do konca (glava žeblice mora biti poravnana s površino špirovca), preda kladivo drugemu.</p> <p>V primeru nepopravljivo zvitja žeblice tekmovalec/ka dobi od sodnikov nov žebelj.</p>		
<p style="text-align: center;">TOČKOVANJE:</p> <p>Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času pravilno zabije vse štiri žeblice v špirovec na označenem mestu.</p> <p>V primeru doseženega enakega časa dveh ekip zmaga ekipa, ki je porabila manj žebeljev.</p>		

7. VOŽNJA TOVORA V MLIN		
Št. tekmovalcev: 5 (4 M + 1 Ž)	Časovna omejitev: 5 min	Možnost vložitve jokerja: DA
<p style="text-align: center;">OPIS IGRE:</p> <p>Na sodnikov znak mora vsak tekmovalec na voz naložiti eno vrečo, ko so vse vreče na vozu, se na voz povzpne tudi tekmovalka in začnejo vožnjo mimo ovire nazaj do označene linije (mlina).</p> <p>Tekmovalka ostane na vozu, ostali tekmovalci z voza vzamejo vsak po eno vrečo in jo odložijo v označeni prostor (zlaganje v obliki križa).</p> <p>Na drugi strani ponovno vsak tekmovalec vzame in naloži eno vrečo na voz, ko so vse vreče ponovno na vozu, pričnejo z vozom vzvratno vožnjo mimo ovire nazaj do štartno-ciljne črte, kjer tovor razložijo z voza, tekmovalka zapusti voz in se vsi primejo za roke.</p> <p>S tem je tudi igra za ekipo končana.</p>		
<p style="text-align: center;">TOČKOVANJE:</p> <p>Zmaga ekipa, ki najhitreje prispe do cilja.</p>		



Organizatorji smo se odločili, da bomo podelili ekipi, ki bo prišla na prizorišče z najbolj izvirnim prihodom ali najlepše okrašenim prevoznim sredstvom ali kako drugače opaznim oz. zanimivim voznim sredstvom posebno nagrado.

Ocenjevalna komisija bo nagrado podelila pred objavo rezultatov končne uvrstitve.

Prisrčno vabljeni na naše in vaše VAŠKE IGRE OBČINE MORAVSKE TOPLICE 2019!

Pripravil: Organizacijski odbor 24. vaških iger