

**PRAVILA ZA 29. VAŠKE IGRE OBČINE MORAVSKE TOPLICE
LONČAROVCI, 4. 7. 2026**

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 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 2 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.
- Izraz tekmovalec je zapisan v moški slovnični obliki in je uporabljen kot nevtralni za ženski in moški spol.

VLEČENJE VRVI

Št, tekmovalcev: **7**

Časovna omejitev: **NE**

Možnost vložitev jokerja: **NE**

OPIS IGRE:

Vlečenje vrvi je tradicionalna igra vaških iger, kjer poskuša sedem vaščanov/vaščank posamezne ekipe potegniti nasprotno ekipo čez označeno črto. Zmaga ekipa, ki nasprotnika dvakrat potegne čez označeno črto/oviro. 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 je označeni del vrvi z zastavico premaknjen čez označeno črto, oz. če tekmovalec s celim stopalom prestopi stransko črto. Ovijanje vrvi okrog telesa ni dovoljeno, prav tako ne dvigovanje vrvi in pomeni diskvalifikacijo ekipe.

Pri igri morajo biti vsi prijavljeni tekmovalci iz Krajevne skupnosti prijavljene ekipe.

TOČKOVANJE:

Tekmovanje bo potekalo na izpadanje. Pri razvrstitvi ekip, ki so izpadle v istem krogu, se bo najprej upošteval rezultat dvoboja (poraz z 1: 2 je boljši kot 0: 2), nato pa še končni uspeh nasprotnikove ekipe.

SEZNAM IGER

1. SESTAVLJANJE KMEČKEGA VOZA

Št, tekmovalcev: **3**

Časovna omejitev: **DA (10 min)**

Možnost vložitve jokerja: **DA**

OPIS IGRE:

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 vsi tekmovalci nazaj za štartno črto.

TOČKOVANJE:

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. 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. HOJA PO MOČVARI

Št. tekmovalcev: **4 (2M+2Ž)**

Časovna omejitev: **DA (5 min)**

Možnost vložitev jokerja: **DA**

OPIS IGRE:

Naloga ekipe je štirikrat premagati 10 metrov dolg in 2 metra širok poligon s hojo po deskah. Dva tekmovalca stojita pred startno-ciljno črto, druga dva pa čakata na drugi strani 10 m poligona. Ekipe ima na voljo 4 deske, po katerih se lahko premika. Dimenzija deske je 30 cm dolžine, 13 cm širine in 5 cm debeline.

Tekmovalci morajo stopati izmenično z levo in desno nogo ter ves čas uporabljati vse 4 deske. Na eni deski je lahko hkrati samo ena noga.

Prvi tekmovalec s pomočjo vseh 4 desk premaga poligon od starta do cilja, ne da bi stopil na tla. Ko skupaj z vsemi 4 deskami uspešno prečka črto, lahko sestopi iz desk in jih preda naslednjemu tekmovalcu. **Predaja je dovoljena šele, ko je tekmovalec z vsemi 4 deskami popolnoma za črto.** Naslednji tekmovalec nato na enak način premaga poligon v nasprotno smer. Tekmovalci se izmenjujejo, dokler vsi ne opravijo naloge. Igra je končana, ko zadnji tekmovalec skupaj z vsemi 4 deskami uspešno prečka ciljno črto.

TOČKOVANJE:

Meri se čas. Zmaga ekipa, ki pravilno opravi nalogo v najkrajšem skupnem času.

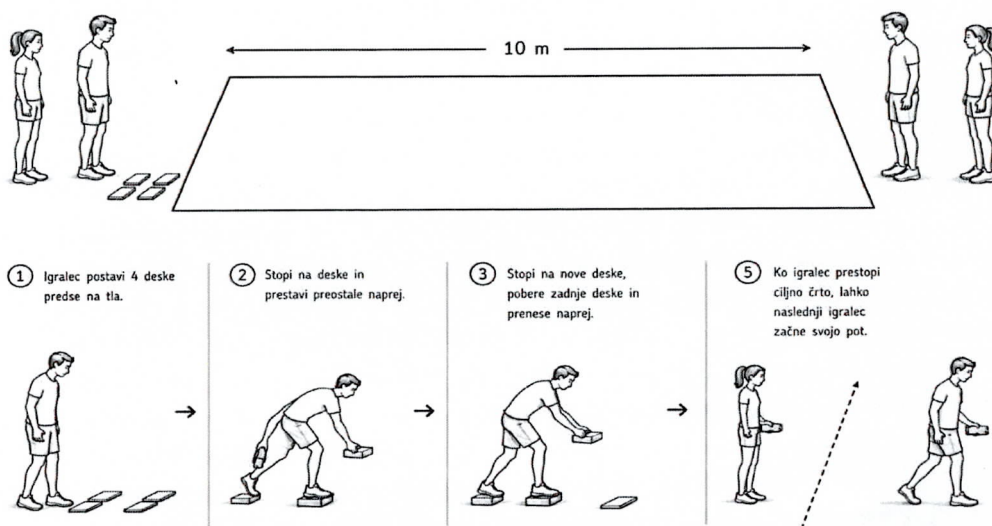
Ekipe prejme **10 sekund pribitka:**

- za vsak dotik tal z nogo,
- če tekmovalec postavi obe nogi na isto desko,
- če pred ciljno črto preda deske

Ekipe prejme **30 sekund pribitka:**

- če tekmovalec pri premikanju ne uporablja vseh 4 desk

Zmaga ekipa z najboljšim skupnim časom. V primeru, da več ekip igre ne zaključi v 5 minutah, se bo za razvrstitev teh uporabila izmerjena dolžina opravljenega poligona.



3. ŠTRBUNK

Št, tekmovalcev: **5 (2M+3Ž)**

Časovna omejitev: **DA (5 min)**

Možnost vložitev jokerja: **DA**

OPIS IGRE:

Igralci stojijo za označeno črto za met, ki je od tarče oddaljena 8 metrov. Vsak igralec posamično meče 3 vrečke proti leseni tarči z luknjo. Ko igralec vrže vse 3 vrečke teče proti tarči pobere vrečke in jih nese nazaj do naslednjega tekmovalca, ki nato spet začne z metanjem vrečk proti tarči in tako naprej. Igra je končana, ko zadnji, peti igralec pobere vse vrečke in prečka začetno označeno črto za met.

Cilj igre je nabrati čim več točk z metanjem vrečk proti tarči.

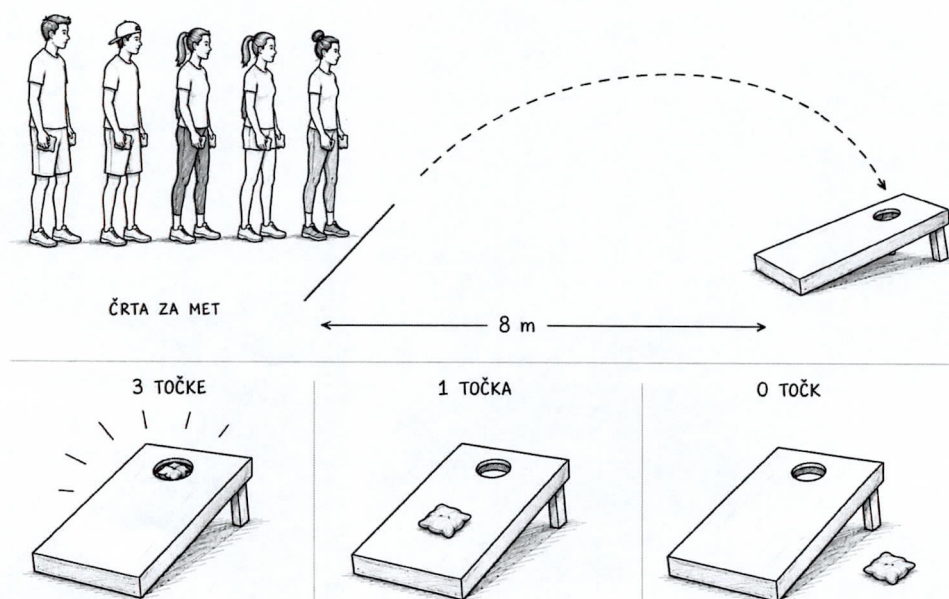
Dimenzije vrečk so 15 cm na 15 cm, teže cca. 450 g.

Dimenzije deske s tarčo so: dolžina 122 cm, širina 61 cm, premer luknje-tarče je 15 cm, naklon deske je 10 stopinj.

TOČKOVANJE:

- če vrečka pade skozi luknjo, ekipa dobi **3 točke**,
- če vrečka obstane na leseni tarči, ekipa dobi **1 točko**,
- če vrečka zgreši tarčo, pade na tla, ekipa dobi **0 točk**,
- če se vrečka najprej odbije od tal in nato pristane na tarči, ekipa ne dobi **točk**,
- če igralec z metom zbije vrečko, ki leži na tarči, v luknjo, se ta vrečka šteje kot **3 točke**.
- če igralec z metom zbije vrečko, ki leži na tarči, na tla, se ta vrečka šteje kot **0 točk**.
- če igralec pri metu prestopi označeno črto za met se ta met šteje kot **0 točk**.

Seštevajo se točke vsakega meta, na koncu se ekipi sešteje skupno število točk vseh metov. Hkrati se meri tudi čas ekipe. V primeru istega števila točk je boljša ekipa z hitrejšim časom.



4. PRENOS VODE Z GOBICO

Št, tekmovalcev: **5 (2M + 3Ž)**

Časovna omejitev: **DA (5 min)**

Možnost vložitev jokerja: **DA**

OPIS IGRE:

Pred začetkom igre je gobica (spužva) že v vedru (10 l) z vodo. Na eni strani stoji vedro z vodo, na drugi strani pa prazna steklenica (1l).

Tekmovalci sedijo v koloni tako, da si gledajo v hrbet, razen zadnjega, ki gleda steklenico. Prvi tekmovalec vzame mokro gobico in jo nad glavo poda naslednjemu igralcu. Igralci si gobo podajajo vse do zadnjega igralca, ki mora vodo iz gobice ožeti v steklenico. Ko zadnji igralec ožame gobico v steklenico, jo poda nazaj proti začetku kolone. Ko prvi igralec ponovno prejme gobico, jo spet namoči v vodo in tako se igra nadaljuje. Igra se ponavlja, dokler ekipa ne napolni steklenice ali do izteka določenega časa igre. Tekmovalci si lahko pomagajo z govorjenjem, ne smejo pa se obračati in si s tem pomagati pri predajanju gobice.

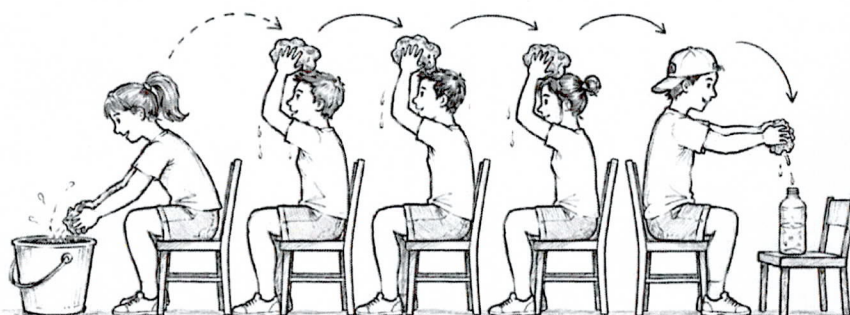
Če goba med podajanjem pade na tla, jo mora pobrati tisti tekmovalec, ki jo je izpustil, nato pa ekipa nadaljuje igro. **Steklenica je polna šele takrat, ko se voda prelije čez zgornji rob steklenice. Do takrat se čas ne ustavi.**

Cilj igre: Ekipa mora v čim hitrejšem času napolniti steklenico z vodo.

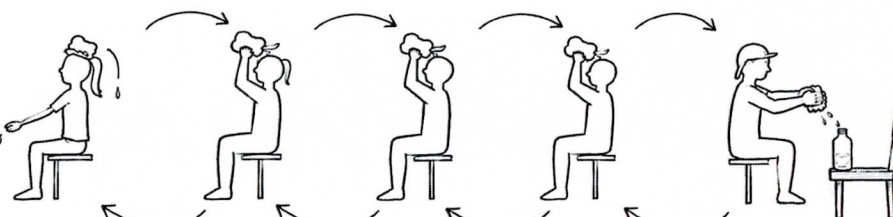
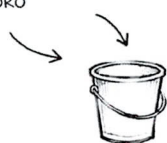
TOČKOVANJE:

Meri se čas. Zmaga ekipa, ki v najhitrejšem času napolni steklenico z vodo.

- Ekipa prejme **5 sekund pribitka** za vsako nepravilno podajo gobe (ki ni nad glavo).
- Ekipa prejme **15 sekund pribitka** za obračanje tekmovalca



1. PRVI
NAMOČI GOBO
V VEDRO



5. ZADNJI
IZTISNE VODO
V STEKLENICO

PO IZTISNENI VODI SE GOBA VRAČA NAZAJ DO PRVEGA IGRALCA
ISTO NAD GLAVO.

5. ŪJDE GUME

Št, tekmovalcev: **3**

Časovna omejitev: **DA (5 min)**

Možnost vložitev jokerja: **DA**

OPIS IGRE:

Trije tekmovalci stojijo za startno črto ob traktorski gumi. Ob pisku vsi skupaj skočijo v gumo, jo primejo, dvignejo in z dvignjeno gumo začnejo premagovati poligon s 5 ovirami. Ekipe mora pravilno obiti vse ovire po označeni poti. Vsi trije tekmovalci morajo biti ves čas znotraj gume. Nihče ne sme stopiti iz nje ali jo dvigniti nad višino glave. Ko ekipa premaga vse ovire in z gumo pride čez ciljno črto, se čas ustavi šele takrat, ko vsi trije tekmovalci izstopijo iz gume.

Način premagovanja ovir (glej sliko)

1. **Ovira** - potrebno je slalomsko obiti dva 120 l plastična soda (prvega z leve, drugega z desne).
2. **Ovira** – predstavlja jo kol (višine 1,5 m), ki ga je potrebno obiti z leve (zunanje) strani poligona.
3. **Ovira** – predstavljata jo dva kola z razmakom 2 m z nastavljeno prečno letvo na višini 115 cm. Oviro je potrebno premagati tako, da gredo vsi tekmovalci z gumo vred skozi oviro pod letvo, tako da ta letev ne sme pasti dol.
4. **Ovira** - predstavljata jo dva kola razmaka 2 m z nastavljeno letvo na višini 40 cm. Oviro je potrebno premagati tako, grejo vsi tekmovalci z gumo vred čez oviro nad letvo. Pri tem prečna letev ne sme pasti dol.
5. **Ovira** - predstavlja 2 količka, višine 150 cm na širini 130 cm. Iti je potrebno med njima, brez dotika količkov.

Dimenzija gume:

Gre za traktorsko gumo, zunanjšega premera 122 cm, širina gume je 32 cm, premer notranje luknje je 70cm, guma tehta 45 kg.

TOČKOVANJE:

Meri se čas.

Ekipe prejme **20 sekund pribitka**, če:

- se dotakne ovire (dotik ovire pri 3. in 4. oviri pomeni padec nastavljene prečne letve na tla)
- katero od ovir izpusti oz. je ne obide pravilno
- če se na poligonu guma dotakne tal ali pa jo tekmovalci dvignejo nad višino glave.

Zmaga ekipa z najhitrejšim skupnim časom.

