

JADRANSKE IGRE PROPOZICIJE NATJECANJA

KOSTRENA, 6.6.2015.

"Jadranske igre" su show program čija je osnova natjecanje između gradova, općina i mjesta. Natjecanje, u formi showa, održat će se u periodu od 6. lipnja do 19. rujna 2015. Natjecateljski dio programa čini 5 natjecateljskih disciplina u kojima nastupa 6 ekipa po 8 natjecatelja ili 4 natjecateljske discipline u kojima nastupa 8 ekipa po 8 natjecatelja. Timovi predstavljaju okolna mjesta, a sastoje se od minimalno tri osobe ženskog spola.

Discipline u kojima se ekipe natječu igre su s tradicionalnom tematikom. Najbolje momčadi ostvaruju pravo sudjelovanja na završnicama natjecanja. Na završnicama šeste sezone Jadranskih igara sudjelovat će 12 zemalja iz Europe, a turneja traje ukupno 106 dana.

Sve detalje o i informacije o igrama, kao i kalendar natjecanja možete pronaći na mrežnim stranicama projekta, www.jadranskeigre.com.

Logo, naziv i pravila Jadranskih igara autorski su zaštićeni i kao takvi ne smiju se koristiti u druge svrhe.

POPIS IGARA:

1. LETEĆI VATERPOLO
2. MOŠARKA
3. RIBARSKE KAŠETE
4. UTRKA MAGARACA
5. KONOP

REZERVNE IGRE:

6. SPAŠAVANJE TURISTKINJE
7. UTRKA BAČVI
8. VODENA GUSJENICA
9. JABUKE
10. SKAKANJE U VREĆAMA

OPĆE ODREDNICE IGARA:

1. Sve ekipe obvezne su tijekom igara nositi službene majice igara, a za morske igre preporuča se imati kupaće kostime i ručnike.
2. Pravo prvenstva u odabiru boja majica imaju ekipe koje prve predaju ispunjenu i potpisanu prijavnicu na dan natjecanja.
3. Kapetan svake ekipe odgovoran je za ponašanje svojih natjecatelja, a sve eventualne primjedbe riješavaju suci i delegati natjecanja zajedno s kapetanima ekipa.
4. Sve ekipe natječu se na vlastitu odgovornost, organizator ne odgovara za nastale ozljede zadobivene tijekom igara.
5. Svi natjecatelji moraju biti stariji od 16 godina. Natjecatelji koji su mlađi od 18 godina moraju imati pisani pristanak roditelja da mogu nastupati na Jadranskim igrama. Potpisom na prijavnici svi članovi ekipe prihvaćaju opće odrednice igara i pristaju na snimanje i objavljivanje video materijala.
6. Kapetan ekipe potpisom jamči vjerodostojnost potpisa svih članova ekipe.
7. Za vrijeme trajanja igre unutar terena mogu se nalaziti samo članovi ekipa koje sudjeluju u toj igri, ostale ekipe moraju se nalaziti izvan terena u slučaju da to ne učine nakon upozorenja sudac ima pravo dodijeliti kaznu.
8. U slučaju da se za vrijeme odigravanja igre dogodi tehnička pogreška od strane organizatora, ekipa koja je odigravala igru dužna je ponoviti igru.
9. Organizator zadržava pravo izmjene pravila igre i rasporeda igara zbog više sile (vremenske neprilike, tehnički problemi).

1. LETEĆI VATERPOLO:

ZADATAK:

Zadatak ekipe je dati čim više golova na način da gađaju gol skačući s rive prema zadanim pravilima igre.

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 8 natjecatelja i to 3 natjecateljice i 5 natjecatelja;
- tri natjecatelja i dvije natjecateljice nalaze se iza označene linije na kopnu;
- u moru se nalazi jedan gol (cca. 7 m od obale);
- dva natjecatelja se nalaze u moru u prostoru oko gola;
- jedna natjecateljica nalazi se u označenom prostoru na obali;
- četiri vaterpolo lopte nalaze se na označenoj poziciji na kopnu

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak prvi natjecatelj predaje loptu natjecateljici u označenom prostoru na obali;
2. natjecateljica nabacuje loptu natjecatelju na kopnu te on pokušava u zraku uloviti loptu i pogoditi gol (težište mu ne smije biti na kopnu);

3. nakon što skoči u more vraća se plivajući do stepenica i izlazi na kopno gdje ponavlja isti zadatak;
4. zadatak dvojice natjecatelja ispred gola je da tijekom igre vraćaju lopte natjecateljici u označenom prostoru na obali, dok je njezin zadatak da nabacuje lopte natjecateljima;
5. natjecateljice i natjecatelji koji skaču u more i pucaju na gol ponavljaju isti zadatak do isteka vremena;
6. dopušteni su vezani potezi tako da prvi natjecatelj nakon što ulovi loptu, po zadanim pravilima, ne puca na gol nego baca loptu u zrak koju drugi natjecatelj lovi u zraku i puca na gol. To je vezani potez u kojem su sudjelovala 2 natjecatelja. Dopušteni su vezani potezi u kojima sudjeluju 2, 3, 4 i 5 natjecatelja.

NAPOMENA:

- za svaki postignuti gol dobivaju se bodovi: gol dvije ruke vrijedi 1 bod, jednom rukom 2 boda, gol nogom 3 boda, a glavom 5 bodova;
- vezani potazi računaju se na način:
 - 2 natjecatelja i gol s dvije ruke donosi 2 boda, jednom rukom 4 boda, nogom 6 bodova i glavom 10 bodova,
 - 3 natjecatelja i gol s dvije ruke donosi 3 boda, jednom rukom 6 bodova, nogom 9 bodova i glavom 15 bodova,
 - 4 natjecatelja i gol s dvije ruke donosi 4 boda, jednom rukom 8 bodova, nogom 12 bodova i glavom 20 bodova,
 - 5 natjecatelja i gol s dvije ruke donosi 5 bodova, jednom rukom 10 bodova, nogom 15 bodova i glavom 25 bodova.
- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe; trajanje igre je vremenski ograničeno na 2 minute, a plasman ovisi o broju osvojenih bodova i to tako da ekipa s najviše bodova osvaja prvo mjesto itd.;
- golovi koji su postignuti suprotno pravilima igre ne pribrajaju se konačnom rezultatu;
- u slučaju istog broja bodova u igri, kriteriji ukupnog rangiranja ekipa su redom:
 - tko ima više bodova glavom ukupno,
 - tko ima više bodova nogom ukupno,
 - u slučaju nemogućnosti rangiranja ekipa po ta dva kriterija ekipama se dodjeljuje isti broj bodova za ukupni plasman.
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);

2. MOŠARKA

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je u što kraćem roku prenijeti lopte s otoka do kopna i ostvariti pogodak u koš na obali prema zadanim pravilima igre.

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 8 natjecatelja i to 3 natjecateljice i 5 natjecatelja;

- na otoku na označenoj poziciji nalaze se 4 lopte;
- na kopnu na označenoj poziciji nalazi se koš;
- 3 natjecateljice nalaze se na kopnu pokraj koša;
- na otoku nalazi se jedan natjecatelj;
- na kopnu iza startne linije nalaze se 4 natjecatelja.

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak prvi natjecatelj skače u more i pliva prema otoku;
2. penje se na otok, pomaže mu natjecatelj koji se nalazi na otoku i uzima loptu;
3. zajedno s loptom skače u more i pliva, ne smije bacati loptu ispred sebe, mora plivati s loptom;
4. stigavši do kopna pokušava iz vode pogoditi koš koji se nalazi na obali;
5. ako promaši natjecateljice koje se nalaze oko koša vraćaju loptu natjecatelju sve dok ne pogodi;
6. nakon što lopta završi u košu kreće sljedeći natjecatelj, čeka znak suca, i obavlja identičan zadatak kao prvi natjecatelj;
7. vrijeme se zaustavlja kada četvrta lopta prođe kroz obruč koša.

NAPOMENE:

- natjecateljice na obali ne smiju pomagati lopti da završi u košu;
- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe, a vrijeme se mjeri štopericom i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi ekipama i to tako da ekipa s najboljim vremenom dobiva najviše bodova itd.;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se zbrajaju s ukupnim vremenom, kazne su u rasponu od 5 do 30 sekundi ovisno o težini prekršaja; nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre;
- u slučaju istoga vremena, ekipe dobivaju jednak broj bodova.

3. RIBARSKA KAŠETE

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je u što kraćem vremenu raznijeti ribe u kašetama na kopnu prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- 7 riba nalazi u ribarskoj kašeti na drugom kraju terena;
- 15 praznih ribarskih kašeta nalaze se na označenoj poziciji na kopnu;
- stol se nalazi na označenoj poziciji na kopnu.

STARTNE POZICIJE:

- 5 natjecatelja i 2 natjecateljice nalaze se iza startne linije na kopnu;
- 1 natjecateljica nalazi se na drugom kraju terena.

PRAVILA IGRE:

1. u igri sudjeluju 8 natjecatelja i to 3 natjecateljice i 5 natjecatelja;
2. na sučev znak prvi natjecatelj trči sa startne pozicije na kopnu s 9 kašeta do stola s ribama;
3. stigavši do stola, odlaže 9 kašeta na označenu poziciju na ribarskom stolu;
4. natjecateljica stavlja ribu u gornju kašetu;
5. natjecatelj uzima 9 ribarskih kašeta i odlazi do startne pozicije gdje odlaže kašete na pod;
6. svih 7 natjecateljica/natjecatelja obavlja isti zadatak kao prvi natjecatelj, uzimajući svaki krug po jednu ribu i jednu kašetu više;
7. vrijeme se zaustavlja kada sedmi natjecatelj odloži pravilno složenih 15 kašeta sa 6 riba na pod kod startne pozicije.

NAPOMENE:

- svi natjecatelji jednom prenose kašete;
- kašete moraju biti pravilno složene, jedna na drugu, a natjecatelj ih mora držati na način da pridržava donju kašetu rukama;
- u slučaju padanja kašeta na pod natjecatelj je obvezan sam (bez pomoći ostatka ekipe) pravilno složiti kašete, pokupiti sve ribe i tako složene prenijeti ih do startno-ciljne linije od mjesta pada;
- ukoliko natjecateljima ispadnu kašete suparnička ekipa nastavlja igru bez obzira na otežavajuće okolnosti;
- u slučaju pada kašeta, ribe se mogu pokupiti i staviti u jednu kašetu, odnosno ne mora biti u svakoj kašeti po jedna riba;
- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe, a vrijeme se mjeri štopericom i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi ekipama i to tako da ekipa s najboljim vremenom dobiva najviše bodova itd.;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se zbrajaju s ukupnim vremenom, kazne su u rasponu od 5 do 30 sekundi ovisno o težini prekršaja; nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre.

4. UTRKA MAGARACA

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je čim prije preći zadanu udaljenost u kostimu prema zadanim pravilima igre.

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 3 natjecatelja i to 1 natjecateljica i 2 natjecatelja;
- dva natjecatelja nalaze se u kostimu magarca;
- jedna natjecateljica nalazi se uz magarca;
- čunji ili pomoćni sudac nalaze se na sredini i na kraju terena;

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak natjecatelji u kostimima i natjecateljica odlaze do pomoćnog suca koji se nalazi na sredini terena, natjecatelji ne vide pa im natjecateljica govori kamo moraju ići;
2. ruke natjecateljice moraju biti na leđima i ona samo vikanjem može navoditi magarca;
3. stigavši do pomoćnog suca magarac mora napraviti puni krug (360 °), nije bitan smjer kojim rade okret;
4. kod drugog pomoćnog suca, na kraju terena magarac ga obilazi i vraća se do prvog pomoćnog suca;
5. kod prvog suca opet radi puni krug, opet nije bitan smjer kojim rade okret;
6. nakon okreta magarac mora preći startno-ciljnu liniju.

NAPOMENA:

- 2 natjecatelja se nalaze u kostimu magarca, a natjecateljica koja trči pokraj magarca vodi ga kroz igru;
- ruke natjecateljice moraju biti na leđima i istima se ne smije služiti prilikom usmjeravanja magarca;
- natjecatelji ne smiju ispasti iz kostima magarca;
- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe, a vrijeme se mjeri štopericom i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi ekipama i to tako da ekipa s najboljim vremenom dobiva najviše bodova itd.;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se zbrajaju s ukupnim vremenom, kazne su u rasponu od 5 do 30 sekundi ovisno o težini prekršaja, nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre.

5. KONOP

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je povući suparnički tim preko pomoćne linije prema zadanim pravilima igre.

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 6 natjecateljica/natjecatelja;
- sa svake strane konopa nalazi se po 6 natjecateljica/natjecatelja poredanih jedan iza drugoga, noge prvoga u nizu moraju se nalaziti iza pomoćne linije;
- na sredini polja nalaze se označene 2 pomoćne i jedna središnja, glavna linija.

PRAVILA IGRE:

1. šest natjecateljica/natjecatelja drži konop, noge prvoga natjecatelja u nizu ne smiju prelaziti pomoćnu liniju;
2. natjecatelji ne smiju tresti i pomicati konop dok sudac ne da znak;
3. kada zastavica na sredini konopa bude iznad središnje linije sudac daje znak i natjecanje započinje;
4. kada zastavica pređe pomoćnu liniju sudac zaustavlja natjecanje.

NAPOMENA:

- prethodne igre, osim stjecanja zalihe bodova, određuju i raspored natjecanja;
- **u slučaju 5 natjecateljskih ekipa** sistem natjecanja igre konopa je sljedeći:
 - 5. plasirana ekipa, ukupni zbroj bodova do igre konop, u igri potezanja konopa osvaja 0 bodova;
 - 1. plasirana ekipa bira protivnika u prvom polufinalu između 3. i 4. plasirane ekipe;
 - 2. plasirana ekipa u drugom polufinalu dobiva protivnika koji nije izabran u prvom polufinalu;
 - Poraženi u polufinalu bore se za 3. mjesto (4. mj. donosi 3 boda, 3. mj. donosi 6 bodova);
 - 2. mj. u potezanju konopa donosi 9 bodova a 1. mj. donosi 12 bodova.
- **u slučaju 6 natjecateljskih ekipa** prva i druga ekipa u ukupnom poretku direktno se plasiraju u polufinale. Ekipa koje se nalaze od trećeg do šestog mjesta natječu se za polufinale i to na način da treće plasirana ekipa može birati protivnika između 5. i 6. plasirane ekipe. U polufinalu prvoplasirana ekipa izabire protivnika s kojim želi potezati između ekipa koje su se kvalificirale za polufinale. Ekipa koje su ispale prije polufinala bore se za 5. mj. u potezanju konopa (6. mj. donosi 0 bodova, 5. mj. 3 boda.). Ekipa koje nisu prošle polufinale bore se za 3. mj. u potezanju konopa (4. mj. donosi 6 bodova, 3. mj. 9 bodova). Poraženi u finalu osvaja 12 bodova a pobjednik potezanja konopa osvaja 15 bodova).
- **u slučaju 7 natjecateljskih ekipa** prvoplasirana ekipa odlazi direktno u poluzavršnicu. Ostale ekipe od 2 do 7 razigravaju za poluzavršnicu. Drugoplasirana ekipa bira protivnika između 5., 6. ili 7. plasirane ekipe, trećeplasirana ekipa bira protivnika između ekipa koju drugoplasirana ekipa nije odabrala dok trećeplasiranoj ekipi ostaje protivnik kojeg 2. i 3. plasirane ekipe nisu odabrale. Ekipa koje su izgubile u razigravanju u igri potezanja konopa osvajaju 0 bodova. U poluzavršnici dvije bolje plasirane ekipe biraju protivnike. Ekipa koje su ispale u poluzavršnici u igri konopa osvajaju 5 bodova. Ekipa koja je izgubila u završnici u potezanju konopa osvaja 10 bodova a pobjednik 15 bodova;
- **u slučaju 8 natjecateljskih ekipa** prvoplasirana ekipa može birati između 5., 6., 7. i 8. plasirane ekipe. Poslije prvoplasirane ekipe bira drugoplasirana ekipa, zatim trećeplasirana i četvrtoplasirana ekipa dobiva protivnika u ekipi koja nije izabrana. U poluzavršnici najbolje plasirana ekipa (predhodne igre) bira protivnika između dvije najlošije plasirane ekipe koje su prošle u poluzavršnicu. U drugoj poluzavršnici natječu se preostale dvije ekipe koje su prošle četvrtzavršnicu. Ekipa koje su prošle poluzavršnicu povlače konop za prvo mjesto u igri konop, prolazak svakog kruga donosi 5 bodova (1. mjesto 15 bodova, 2. mjesto 10 bodova, 3. i 4. mjesto 5 bodova, 5., 6., 7. i 8. mjesto 0 bodova) ;
- konop se postavlja tako da označeni (sredina konopa) dio bude na središnjoj liniji, na sredini polja nalaze se označene 2 pomoćne i jedna središnja, glavna linija;
- igra se na dvije dobivene za ukupno izbacivanje ekipe, nakon prvog potezanja ekipe mijenjaju strane na kojima su potezale;

- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 3 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 3 boda (0, 3, 6, ...);
- u slučaju namjernog puštanja konopa ekipa će se diskvalificirati u toj igri.

REZERVNE IGRE:

6. SPAŠAVANJE TURISTKINJE

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je u što kraćem vremenu spasiti 2 turistkinje s otoka koristeći se plovilom s veslom prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- plovilo s veslom nalazi se uz obalu na označenoj poziciji;
- na kopnu se nalaze 2 stolice na označenoj poziciji.

STARTNE POZICIJE:

- dva natjecatelja stoje na označenoj poziciji na kopnu;
- na vrhu otoka se nalaze dvije natjecateljice koje na sebi imaju kolut za spašavanje.

PRAVILA IGRE:

1. u igri sudjeluje 4 natjecatelja i to 2 natjecateljice i 2 natjecatelja;
2. na sučev znak, 2 natjecatelja skaču u more i plivaju do plovila;
3. natjecatelji ulaze u plovilo;
4. kada su oba natjecatelja u plovilu, jedan natjecatelj vesla do otoka;
5. stigavši do otoka natjecatelj koji nije veslao pomaže natjecateljicama da uđu u plovilo;
6. nakon što je svih 4 natjecatelja u plovilu jedan natjecatelj vesla do označene pozicije na kopnu;
7. natjecatelji pomažu natjecateljicama da iziđu iz plovila, skidaju im kolute za spašavanje i otprate ih do stolica;
8. vrijeme se zaustavlja kada natjecateljice sjednu u stolice.

NAPOMENE:

- tek kad oba natjecatelja budu u plovilu mogu krenuti prema otoku;
- svi natjecatelji moraju biti u plovilu, samo jedan natjecatelj vesla prema obali;
- u ovoj se igri istodobno natječu dvije ekipe, a vrijeme se mjeri štopericom i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi ekipama i to tako da ekipa s najboljim vremenom dobiva najviše bodova itd.;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);

- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se zbrajaju s ukupnim vremenom; kazne su u rasponu od 5 do 30 sekundi ovisno o težini prekršaja; nakon 5 prekršaja dolazi do isključenja ekipe iz igre.

7. UTRKA BAČVI

ZADATAK:

Zadatak natjecateljica je u što kraćem roku preći zadanu udaljenost u bačvama prema zadanim pravilima igre.

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 4 natjecatelja i to 2 natjecateljice i 2 natjecatelja;
- na otoku na označenoj poziciji nalazi se natjecateljica;
- uz obalu u bačvi nalazi se druga natjecateljica;
- u moru uz bačvu nalaze se dva natjecatelja.

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak natjecateljica u bačvi vesla prema otoku;
2. dva natjecatelja koji se nalaze u moru prate natjecateljicu, ne smiju dirati bačvu;
3. zadatak natjecatelja u moru je pomoći natjecateljici da se popne u bačvu u slučaju prevrtanja i pridržavanje bačve kod otoka pri izlasku jedne natjecateljice i ulasku druge;
4. stigavši do otoka prva natjecateljica izlazi na otok;
5. tek kada je prva natjecateljica izašla iz bačve druga natjecateljica ulazi u bačvu i vesla prema kopnu;
6. zadatak natjecatelja u moru ostaje isti;
7. natjecateljica vesla prema stepenicama;
8. vrijeme se zaustavlja kada natjecateljica izađe na obalu i ode do označenog prostora na kopnu.

NAPOMENE:

- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe, a vrijeme se mjeri štopericom i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi ekipama i to tako da ekipa s najboljim vremenom dobiva najviše bodova itd.;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se zbrajaju s ukupnim vremenom, kazne su u rasponu od 5 do 30 sekundi ovisno o težini prekršaja; nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre;
- u slučaju istoga vremena, ekipe dobivaju jednak broj bodova.

8. VODENA GUSJENICA:

ZADATAK:

Zadatak ekipe je prenijeti čim veću količinu vode prema zadanim pravilima igre.

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 7 natjecatelja i to 3 natjecateljice i 4 natjecatelja;
- 5 natjecatelja sjede na stolicama/klupi jedni iza drugih (natjecatelj, natjecateljica, natjecatelj, ...);
- 1 kantica i 1 natjecatelj nalaze u označenom prostoru uz more;
- 1 natjecateljica stoji uz stolice/klupu;
- na sredini terena nalazi se 5 stolica ili 1 klupa;
- iznad glave prvog natjecatelja u nizu nalazi se šuplja kantica;
- unutar označenoga prostora nalazi se prazna bačva.

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak natjecatelj grabi vodu iz mora i trči do natjecatelja koji sjede;
2. izlijeva vodu u kanticu koju prvi natjecatelj u nizu drži iznad glave;
3. kanticu natjecatelji prenose iznad glava do zadnjeg natjecatelja u nizu;
4. natjecateljica koja stoji pored stolice/klupe preuzima kanticu i trči do bačve;
5. izlijeva vodu u bačvu i praznu kanticu vraća prvom natjecatelju u nizu koji sjedi;
6. sve natjecateljice i natjecatelji ponavljaju zadatak do isteka vremena.

NAPOMENA:

- natjecatelji moraju prenositi kanticu iznad glava;
- natjecatelji ne smiju rukom zatvarati rupe koje se nalaze na kantici;
- nakon isteka vremena samo voda koja se nalazi u bačvi računa se za konačni rezultat;
- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe; trajanje igre je vremenski ograničeno na 1 i pol minutu, a plasman ovisi o količini vode koja se nalazi u bačvi;
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene bodove koji se oduzimaju od bodova osvojenih u igri: kazne su u rasponu od 1 do 5 bodova ovisno o težini prekršaja, nakon 5 prekršaja dolazi do isključenja ekipe iz igre;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);

9. JABUKE:

ZADATAK:

Zadatak ekipe je u što kraćem vremenu prenijeti jabuke prema zadanim pravilima igre.

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 4 natjecatelja i to 2 natjecateljice i 2 natjecatelja;
- svi natjecatelji nalaze se iza startno-ciljne linije;
- na sredini terena nalazi se stol sa praznom kašetom;
- unutar označenoga prostora nalazi se posuda s jabukama.

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak prvi natjecatelj trči od starta prema posudi s jabukama;
2. saginje se i ustima uzima jabuku iz posude;
3. jabuku u ustima prenosi do kašete koja se nalazi na stolu;
4. nakon što ispusti jabuku u kašetu trči prema cilju;
5. drugi natjecatelj čeka iza startno-ciljne linije i smije krenuti tek kada se rukom pozdravi s prvim natjecateljem;
6. svi natjecatelji obavljaju isti zadatak kao prvi natjecatelj;
7. vrijeme se zaustavlja kada 4 natjecateljica/natjecatelj pređe startno-ciljnu liniju.

NAPOMENA:

- natjecatelji moraju jabuku uzeti iz posude ustima (zubima), ne smiju se služiti rukama;
- u slučaju pada jabuke na pod smiju je uzeti rukom i staviti je u usta, moraju krenuti s mjesta gdje je jabuka pala;
- ako prilikom ostavljanja jabuke u kašetu na stolu jabuka ispadne iz kašete, natjecatelj se mora vratiti i staviti jabuku u kašetu, sljedeći natjecatelj ne smije krenuti prije nego je jabuka u kašeti;
- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe, a vrijeme se mjeri štopericom i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi ekipama i to tako da ekipa s najboljim vremenom dobiva najviše bodova itd.;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se zbrajaju s ukupnim vremenom, kazne su u rasponu od 5 do 30 sekundi ovisno o težini prekršaja, nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre;
- u slučaju istoga vremena, ekipe dobivaju jednak broj bodova.

10.SKAKANJE U VREĆAMA:

ZADATAK:

Zadatak ekipe je u što kraćem vremenu preći određenu udaljenost prema zadanim pravilima igre.

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 8 natjecatelja i to 3 natjecateljice i 5 natjecatelja;
- 4 natjecatelja nalazi se na jednom kraju terena iza označene linije;
- 4 natjecatelja nalazi se iza startno-ciljne linije

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak prvi natjecatelj koji na sebi ima vreću skače do drugog kraja terena;
2. nakon što pređe zadanu liniju izlazi iz vreće u koju ulazi drugi natjecatelj;
3. drugi natjecatelj se s vrećom vraća prema startno-ciljnoj liniji;
4. svi natjecatelji opbavljaju isti zadatak;
5. vrijeme se zaustavlja kada 8 natjecatelj s vrećom pređe startno-ciljnu liniju.

NAPOMENA:

- natjecatelji mogu pomagati jedni drugima prilikom izlaska i ulaska u vreću;
- tek kad natjecatelji pređu zadanu liniju smiju izaći iz vreće;
- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe a plasman ovisi o broju osvojenih bodova i to tako da ekipa s najviše bodova osvaja prvo mjesto itd.;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se zbrajaju s ukupnim vremenom, kazne su u rasponu od 5 do 30 sekundi ovisno o težini prekršaja, nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre;
- u slučaju istoga vremena, ekipe dobivaju jednak broj bodova.

SISTEM BODOVANJA

U svim igrama istovremeno se natječu dvije ekipe, a svakoj ekipi vrijeme se mjeri štopericom (osim igre potezanja konopa) i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi na način da ekipa sa najboljim vremenom dobiva najviše bodova.

Za svaku igru (osim igre potezanja konopa) posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...).

U potezanju konopa posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 3 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 3 boda (0, 3, 6, ...).

U slučaju istog vremena ekipe dobivaju jednak broj bodova.

KAZNE

U slučaju nepridržavanja propozicija igara suci određuju kazne.

Oštećivanje opreme se kažnjava isključivanjem ekipe ili člana ekipe, ovisno o sudačkoj procjeni, iz natjecanja.

INFO

Više informacija na www.jadranskeigre.com i broj mob. +38599 771 9143.