

PRAVILA ZA 28. VAŠKE IGRE OBČINE MORAVSKE TOPLICE
ANDREJCI, 5. julij 2025

SPLOŠNA PRAVILA		
- Igra VLEČENJE VRVI je samostojna igra in ne spada v kategorijo ostalih iger. To pomeni, da se točkuje 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. - Tekmovalec ni spolno opredeljen		

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 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 5 kazenskimi točkami (sekundami) , če se vrv sploh ne namota na voz, je pribitek 15 kazenskih točk (sekund) .		

2. ANDREJSKI NOGOMET

Št. tekmovalcev: **5 (3M+2Ž)**

Časovna omejitev: **DA**

Možnost vložitve jokerja: **DA**

(5 min)

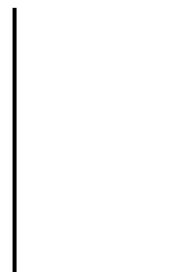
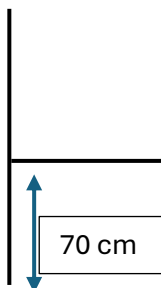
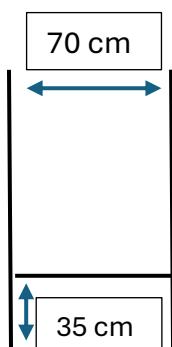
OPIS IGRE:

Vsi tekmovalci se postavijo za ciljno črto in žogo. Na žvižg sodnika prvi tekmovalec začne s slalomom z žogo med ovirami. Oviro, katera ima 35 cm višine, tekmovalec prestopi, žoga se brcne pod oviro. Pri naslednji oviri (s 70 cm višine) tekmovalec spleza pod oviro z žogo. Naslednji tekmovalec lahko začne slalom šele, ko sta žoga in tekmovalec čez ciljno črto. Količina ovir je 9, njihov vrsti red se razlikuje. Igra se konča, ko vseh 5 tekmovalcev premaga poligon.

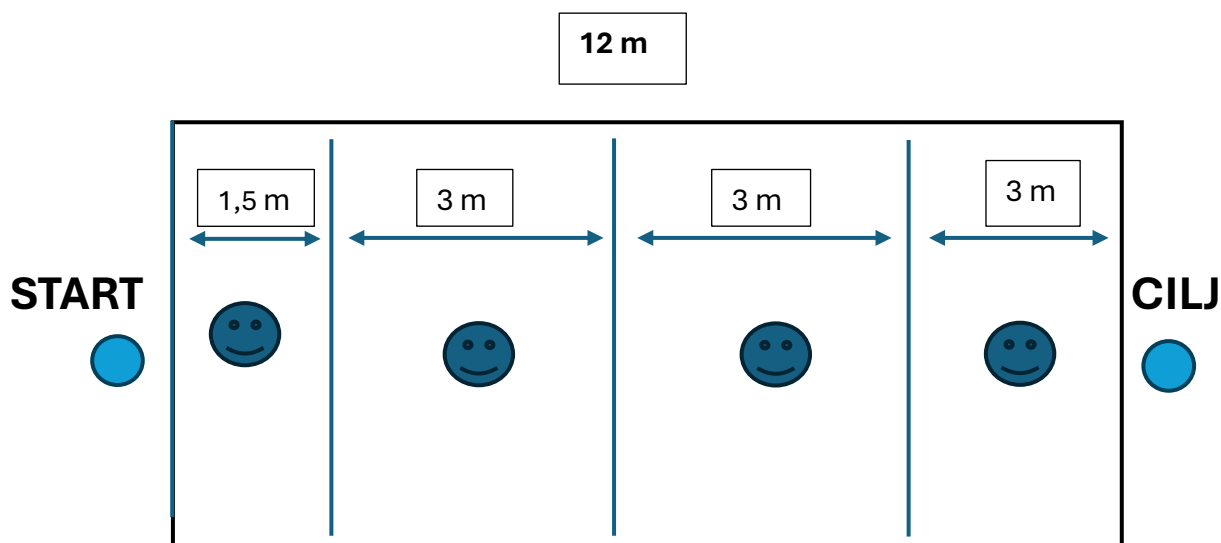
TOČKOVANJE:

Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času premaga poligon. Če ovira pade, se kaznuje s pribitkom **5 sekund**; izpust ovire se kaznuje s **pribitkom 20 sekund**, prav tako pomaganje s katerim drugim delom telesa razen noge, se kaznuje s pribitkom **5 sekund**.

PRIMER OVIR



3. PREDAJA KROMPIRJA		
Št. tekmovalcev: 4 (2M+2Ž)	Časovna omejitev: DA (5 min)	Možnost vložitve jokerja: DA
OPIS IGRE: Vsi tekmovalci se pred žvižgom sodnika postavijo na svoja mesta. Na žvižg sodnika prvi tekmovalec vzame krompir iz košare in ga položi/postavi/da na leseni lopar za kruh drugemu tekmovalcu. Zadnji tekmovalec mora krompir z loparjem odložiti v košaro. Tekmovalci, ki imajo v roki lopar stojijo na štoru višine 20 cm in premera 30 cm.		
TOČKOVANJE: Zmaga ekipa katera zbere v košaro največ krompirja. Krompir, kateri pade na tla, se ne sme pobirati; tekmovalci, ki držijo loparje, se ne smejo dotikati krompirja, kaznuje se s pribitkom 10 sekund; vsak prestop s štora se kaznuje s pribitkom 20 sekund.		



4. PREVOZ VODE S SAMOKOLNICO

Št. tekmovalcev: **3 (1M+2Ž)**

Časovna omejitev: **DA (5 min)**

Možnost vložitve jokerja: **DA**

OPIS IGRE:

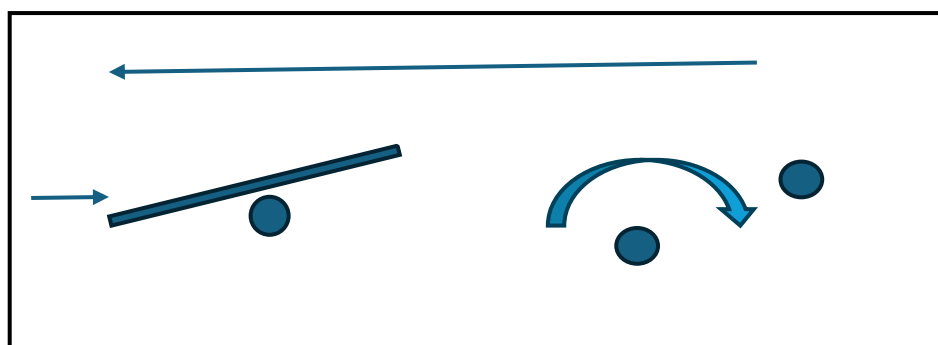
Na znak sodnika prvi tekmovalec skoči v samokolnico in vzame dva kozarca in zajame vodo, drugi tekmovalec ga pelje po poligonu čez ovire, katera je dolga 4 m ter mimo ovire; tretji pa gre na drugo stran čez poligon, da lahko drži dve steklenici po 1 L, kateri sta na mali mizi. Igra je končana, ko se voda zlije čez rob obeh steklenic. Pri vožnji nazaj se ne premaga je ovir.

TOČKOVANJE:

Zmaga ekipa, ki v najkrajšem času napolni obe steklenici. Predčasen sestop z ovire se kaznuje s **pribitkom 5 sekund**. Če se tekmovalcu pomaga pri prelivanju vode se kaznuje s **pribitkom 10 sekund**.

10 m

START



CILJ



5. BATAŠ ZA GLAVOU

Št. tekmovalcev: **5 (3M+2Ž)**

Časovna omejitev: **DA (5 min)**

Možnost vložitve jokerja: **DA**

OPIS IGRE:

Vsi tekmovalci čakajo v vrsti pred stolom. Na znak sodnika se prvi tekmovalec usede na stol in v roke vzame bataš in poskusi zadeti zaboje z metom čez glavo nazaj; teče po bataš in ga preda drugemu tekmovalcu, ki ga čaka na stolu. Vsak tekmovalec ima na voljo dva meta nazaj. Zaboji bodo od stola oddaljeni 4 m, med njimi pa 1 m. Vsak zaboj je točkovan glede na razdaljo. Širina zaboja je 50x40 cm in višina 40 cm.

TOČKOVANJE:

Zmaga ekipa, ki zbere največ točk v najkrajšem času. Šteje se vsak bataš, ki konča znotraj zaboja. Točka se ne šteje, če se bataš odbije iz zaboja ali na rob zaboja. Kaznuje se metanje bataša **pri predaji (5 sekund)**, predaja mora biti preko ciljne črte. Vsako **vstajanje s stola pri metu se kaznuje z odvzemom točk za tisti strel.**

10 m

STOL

