

Igre vatrogasne mladeži

UPUTE I PRAVILA

Lepoglava, 8. rujna 2013. godine

DOBRODOŠLI NA IGRE VATROGASNE MLADEŽI

CILJ OVIH IGARA:

Primarni cilj ovih igara je da mladi na sportski i zabavan način uspostave kontakt sa drugim grupama (odjeljenjima) mladih.

Sve grupe igraju istovremeno i mijenjaju se u razmacima od 2 minute od igre do igre po rednim brojevima igara.

Svaka grupa sastoji se od 10 igrača.

Navijači ne smiju sudjelovati u igri i ne smiju pomagati natjecateljima.

PROGRAM I ODVIJANJE IGARA:

Svaka igra vremenski je ograničena na točno 2 minute, a poslije svake igre nastaje pauza od također 2 minute koja služi za promjenu staza.

U pauzi od 2 minute igrači moraju što brže promijeniti mjesta, jer na zvižduk koji se oglašava 10 sekundi prije početka igrači moraju biti spremni za igru.

Nakon 1 minute i 50 sekundi igre oglašava se upozorenje da je ostalo još samo 10 sekundi za igru.

UPUTE IGRAČIMA:

1. Sve se igre moraju odigrati, od 1 do 5
2. Grupa mora do kraja igara ostati zajedno
3. Vrijeme za svaku igru je točno 2 minute
4. Pauza nakon svake igre traje 2 minute s ciljem pripreme za zamjenu grupa u poljima
5. **Voditelj grupe može sudjelovati u svim igrama i davati upute ekipi (odnosi se na člana grupe, a ne starijeg voditelja).**

SIGNALI UPOZORENJA:

1. Jedan zvižduk u pauzi između igara označava pripremu za drugu igru
2. Gong (ili sličan zvuk) poslije toga označava početak igre
3. Zvižduk nakon 1 minute i 50 sekundi trajanja pojedine igre javlja da je ostalo još samo 10 sekundi za odvijanje aktualne igre
4. Gong (ili sličan zvuk) označava kraj igre

Za svaku igru određen je po jedan sudac koji unosi rezultate u bodovnu listu!

ŽELIMO VAM MIRNU RUKU, SPORTSKU SREĆU I MNOGO ZABAVE!

1. SLALOM



Igrači se okreću oko čunja te potom trče između štapova.

UPUTA

Prije početka izvođenja igre natjecatelji su postrojani u kolonu po jedan ispred crte koja označava start.

Na znak starta prvi natjecatelj stavlja kažiprst na čunj, a potom u što kraćem vremenu kruži oko čunja pet krugova te prolazi slalomsku stazu, pokušavajući pritom ne dodirnuti postavljene stalke, odnosno ne izaći izvan staze uz trčanje do posljednjeg stalka te natrag do startne crte. Njegovim dolaskom do startne crte sa jednakim zadatkom počinje sljedeći natjecatelj te svi ostali nakon njega.

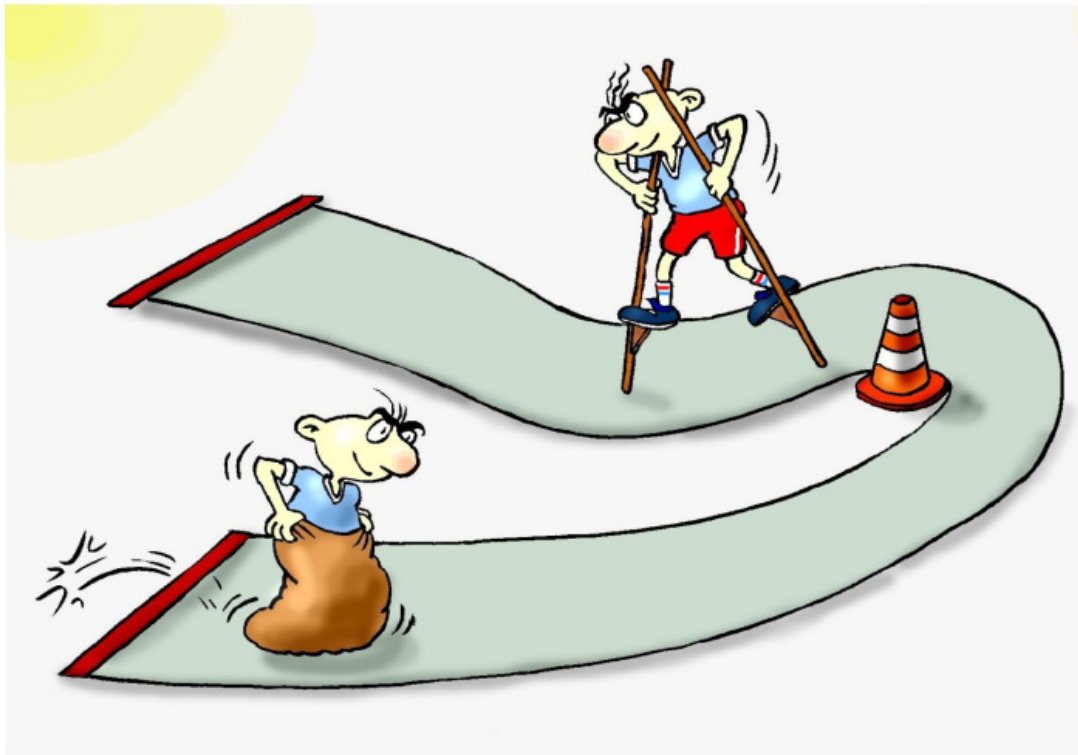
BODOVANJE

Za svaki prolaz kroz stazu bez doticanja ili rušenja stalaka odnosno izlazak iz staze dobivaju se 2 pozitivna boda, dok se za svaki dodir ili rušenje stalka, odnosno izlazak natjecatelja izvan staze dodjeljuje po 1 negativan bod.

NAPOMENA

Igru izvode svi natjecatelji, dok redosljed nastupa utvrđuje voditelj ekipe.

2. MJEŠOVITA STAZA



Ova staza prelazi se s različitim rekvizitima.

UPUTA

Svakoj ekipi na raspolaganju su sljedeći predmeti: 3 vreće za skakanje i 2 para cipela s vezicama. Istovremeno sudjeluje 5 igrača: 3 s vrećama i 2 s cipelama. Igrači prolaze stazu i predaju rekvizite drugoj petorici igrača itd.

Isti igrač ne smije sudjelovati u dvije uzastopne runde!!!

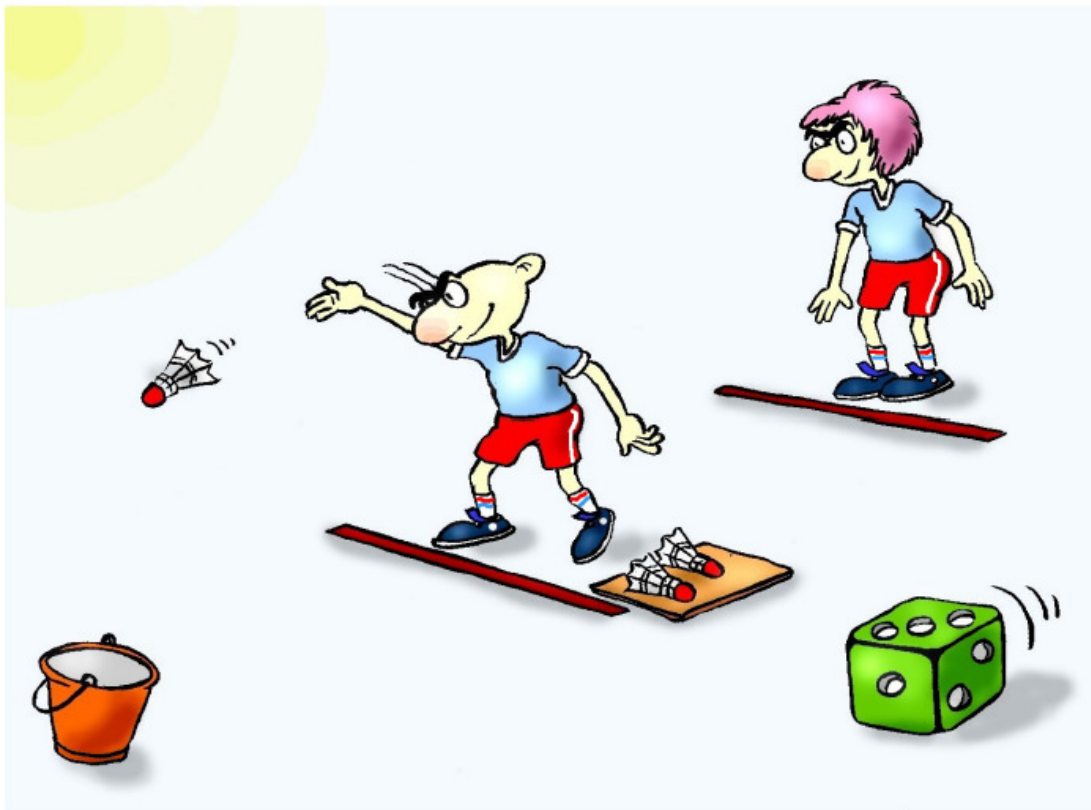
BODOVANJE

Svaki igrač koji dođe do cilja dobiva jedan bod.

NAPOMENA

Svi sudjeluju u igri prema redosljedu koji utvrđuje voditelj ekipe.

3. BACANJE LOPTICE ZA BADMINTON



U ovoj igri ekipa skuplja bodove bacanjem loptice za badminton.

UPUTA

Svaki igrač baca po redu. Svaki bod na kocki nosi jednu lopticu za badminton. Dakle, igrač dobiva toliko loptica koliko je bodova dobio kod bacanja kocke. Loptice se s označene linije bacaju u kantu. Nakon bacanja igrač uzima loptice i ponovno ih postavlja na podlogu. Sljedeći igrač smije baciti kocku tek nakon što je prethodni igrač prešao liniju.

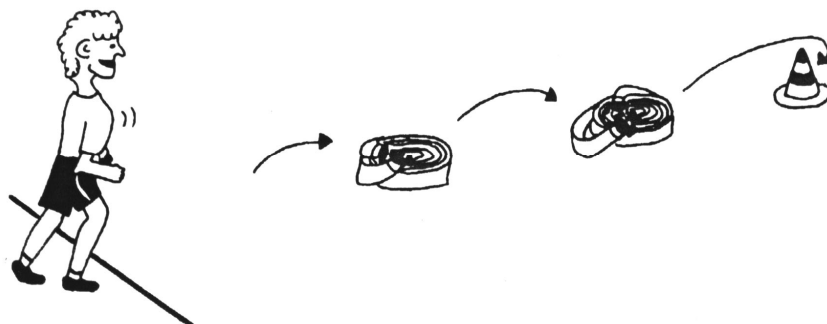
BODOVANJE

Svaka loptica u kanti nosi jedan bod.

NAPOMENA

Svi sudjeluju u igri prema redoslijedu koji utvrđuje voditelj ekipe.

4. SPAJANJE CIJEVI



Vatrogasne cijevi treba što brže spojiti i raspojiti.

UPUTA

Na sučev znak natjecatelj dolazi do prve cijevi i spaja spojnice međusobno, kada su spojnice međusobno spojene odlazi do druge cijevi i tako redom, a kada je došao do zadnje cijevi okreće se oko stupića i raspaja sve cijevi na povratku do starta. Tek kada je prešao startnu liniju kreće drugi natjecatelj.

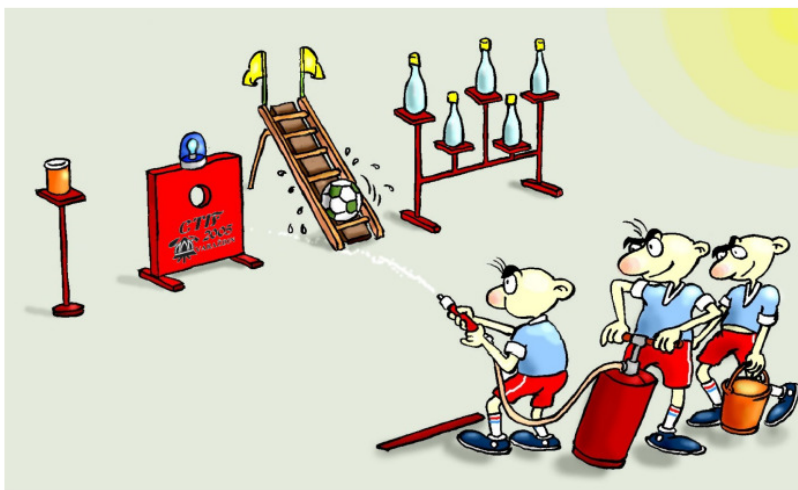
BODOVANJE

Svaki natjecatelj koji pravilno izvrši zadatak dobiva 1 bod.

NAPOMENA

Svaka spojnica koja nije pravilno spojena računa se kao greška te se natjecatelju ne priznaje izvršenje zadatka.

5. RUŠENJE META S VATROGASNOM BRENTAČOM



Natjecatelji pumpanjem brentače i gađanjem pomoću mlaznice ruše mete na stalku.

UPUTA

Igra rušenja meta s brentačom izvodi se na natjecateljskoj stazi širine 12 m podijeljenoj na četiri jednaka dijela. Stalak za gađanje mlazom vode s ugrađenom signalizacijom i ljestva postavljeni su na 2 m, a stalci s metama postavljeni su na 3 m od crte gađanja paralelno s crtom gađanja.

- u 1. dijelu staze postavljen je stalak s metom,*
- u 2. dijelu staze nalazi se stalak za gađanje mlazom vode s ugrađenom signalizacijom,*
- u 3. dijelu staze položena je pod blagim kutom ljestva s vodom,*
- u 4. dijelu staze postavljen je stalak za gađanje meta koje su na različitim visinama.*

Na znak starta natjecatelji započinju s izvođenjem igre. Prvi natjecatelj nakon signala za početak igre samo nadgleda izvođenje predviđenih zadataka. Drugi natjecatelj gada, 3. natjecatelj crpi vodu iz brentače, a 5. natjecatelj ulijeva vodu u brentaču.

Kada je srušena prva meta, 1. i 3. natjecatelj pomiču brentaču na drugi dio staze, a 2. natjecatelj premješta se na crtu za gađanje u stalak sa signalizacijom.

Nakon zvučnog i svjetlosnog signala 1. i 3. natjecatelj pomiču brentaču na treći dio staze, a 2. natjecatelj premješta se na poziciju za tjeranje lopte po ljestvi. Potrebno je mlazom vode iz brentače pomicati loptu duž ljestve i prebaciti je preko kraja ljestve. Ako lopta padne s ljestve prije oznake za kraj, 4. natjecatelj vraća loptu na početni položaj (početak ljestve).

Kada je lopta prebačena preko kraja ljestve, 1. i 3. natjecatelj pomiču brentaču na četvrti dio staze, a 2. natjecatelj premješta se na crtu za gađanje meta na različitim visinama.

Potrebno je mlazom vode iz brentače srušiti sve mete sa stalka. Kada je srušena posljednja meta, 4. natjecatelj trči do stalka, pokupi svih pet meta te ih ponovno postavi na prethodne pozicije na stalku.

U slučaju potrebe zamjene 3. natjecatelja (zbog umora), dozvoljena je zamjena s bilo kojim natjecateljem i u bilo koje vrijeme dok igra traje.

Za vrijeme dok prva 4 člana ekipe izvode navedene zadatke, preostali članovi ekipe pripremaju vodu u vjedrima i odmah po rušenju i ponovnom postavljanju meta na stalke započinju novi krug s jednakim redoslijedom radnji.

BODOVANJE

Za svaki pojedini od 4 zadatka koliko ih sačinjava jedan krug, dodjeljuju se po 2 boda, dok se za prijevremeni start natjecatelja, prevrtanje brentače ili prekoračenje crte gađanja oduzima po 1 bod.

NAPOMENA

Igru rušenja meta na stalku izvode svi natjecatelji, dok raspored nastupa utvrđuje voditelj grupe.

