

IGRE VATROGASNE MLADEŽI

UPUTE I PRAVILA



Varaždin, 30. kolovoza 2015.

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).**

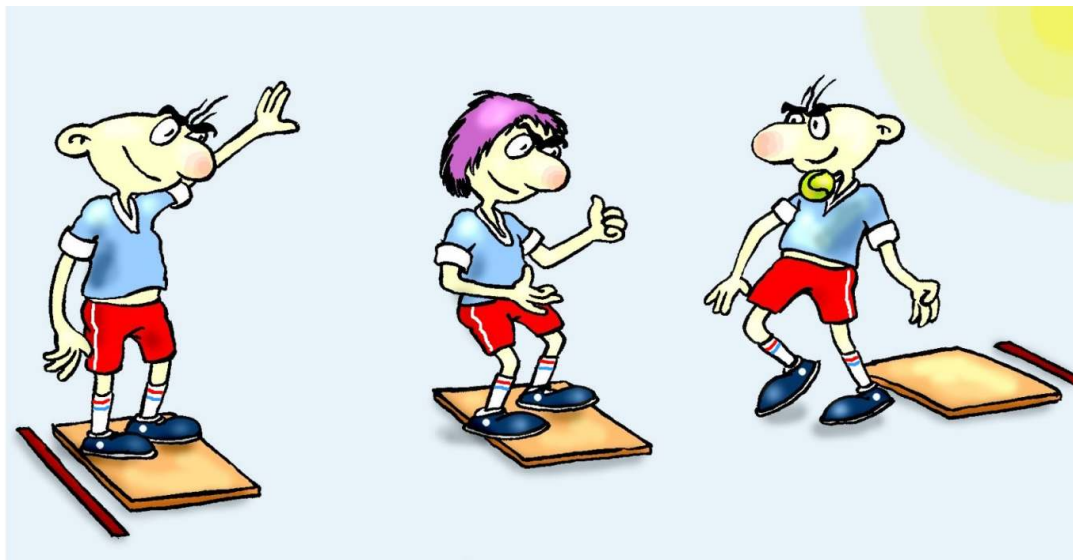
SIGNALI UPOZORENJA:

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. PRENOŠENJE LOPTICE



Igrači prenose lopticu, a da je ne diraju rukama.

UPUTA

Pet igrača postave se na drvene podmetače. Prvi igrač uzima lopticu za tenis i postavlja ju ispod brade. Noseći tako lopticu odlazi na podmetač gdje ga čeka drugi igrač i pokušava mu predati lopticu tako da mu ona bude ispod brade. Drugi igrač ide do trećeg i tako dalje, sve dok se ne dođe do cilja. Kada igrač prijeđe cilj svi igrači pomiču se za jedno polje i u igru ulazi novi igrač. Igra traje do isteka vremena od 2 minute.

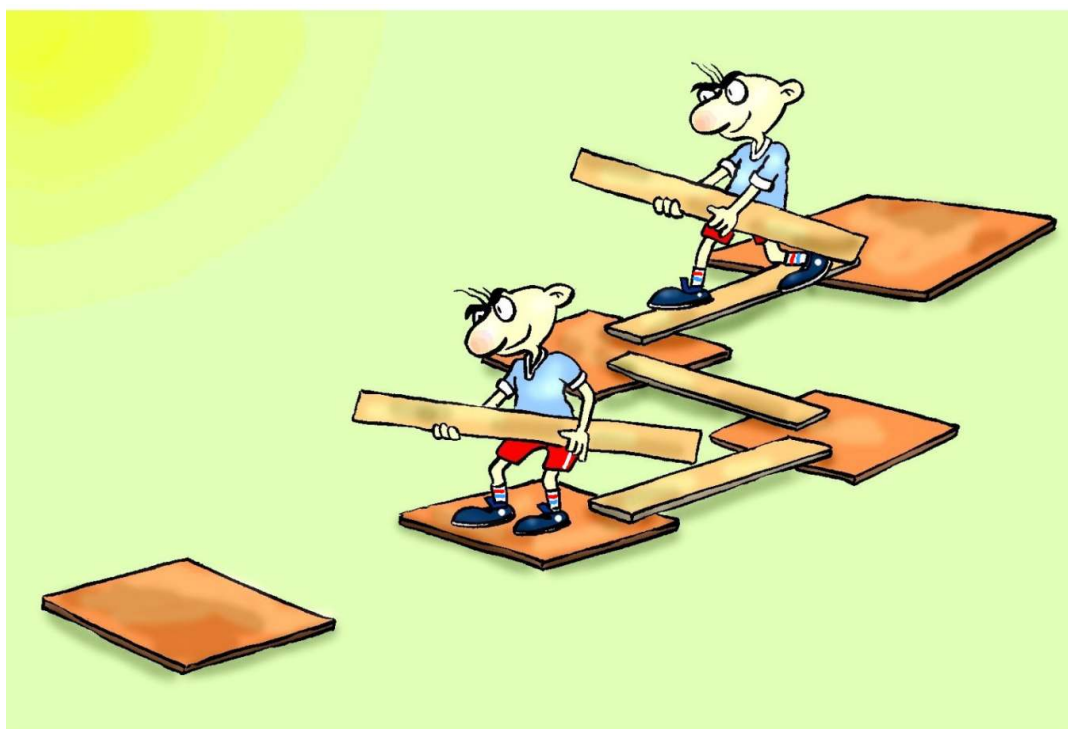
BODOVANJE

Za svako pravilno predavanje loptice dobiva se 5 bodova.

NAPOMENA

Igrači ne smiju dirati loptu rukama. U slučaju da loptica padne igrači moraju krenuti od početka.

2. GRADITELJ MOSTOVA



Igrači moraju sagraditi most do cilja pomoću dasaka.

UPUTA

Svaki igrač uzme po jednu dasku i na znak za start jedan po jedan polažu daske od otoka do otoka (platoa) te tako sve do cilja. Dolaskom ekipe na cilj ista smije krenuti iz početka.

BODOVANJE

Svaki igrač koji pređe cilj dobiva 1 bod.

NAPOMENA

Ako neki igrač dodirne zemlju mora se vratiti na početak.
Sudjeluju svi igrači.

3. ŠTAFETA S ČAŠAMA S VODOM



U ovoj igri ekipa nosi vodu u čašama preko ciljne linije.

UPUTA

Igrač u obje ruke uzima po jednu čašu s vodom, a između koljena stavlja loptu. Tako trči ili hoda po stazi. Kad prijeđe ciljnu liniju i vrati se, smije krenuti sljedeći igrač. Ako lopta padne, igrač se mora vratiti na početak, a čaše i loptu predati sljedećem igraču.

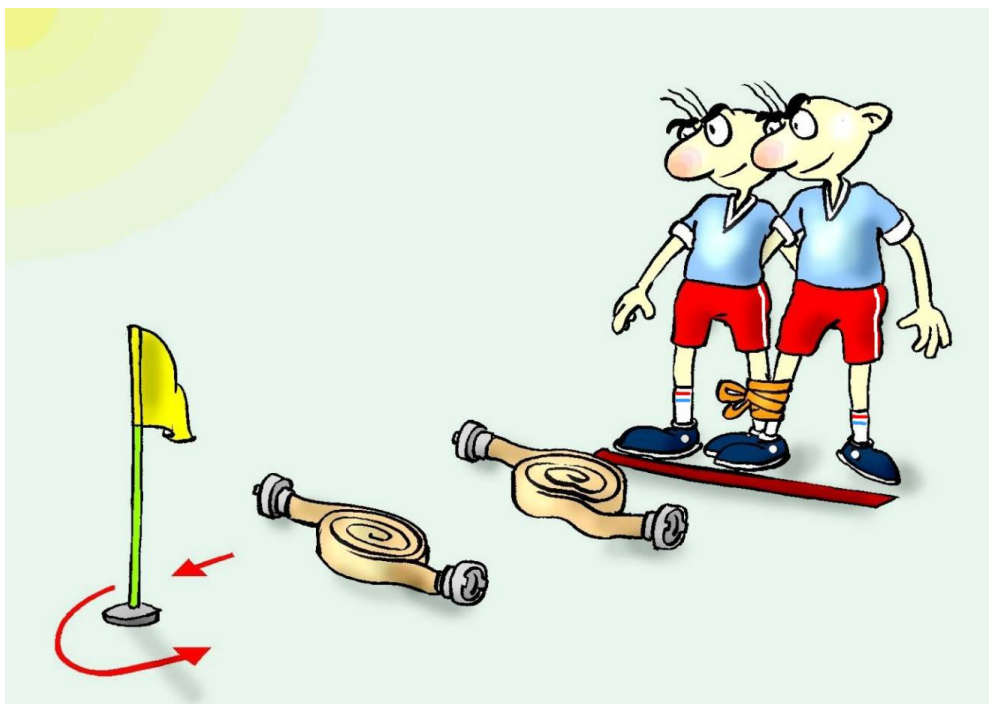
BODOVANJE

Svaka prijeđena staza nosi jedan bod.

NAPOMENA

Svi sudjeluju u igri prema redosljedu.

4. PRIKLJUČIVANJE CIJEVI U PARU



U ovoj igri ekipa pokušava što je moguće više puta u paru prijeći stazu.

UPUTA

Povezuju se noge dvojici igrača i oni trče kroz stazu kao jedan par. Putem međusobno spajaju vatrogasne cijevi te na kraju trče oko čunja. Na povratku otpajaju vatrogasne cijevi. Čim par prijeđe ciljnu liniju, smije krenuti sljedeći par. **Sljedeći par već smije imati vezane noge.**

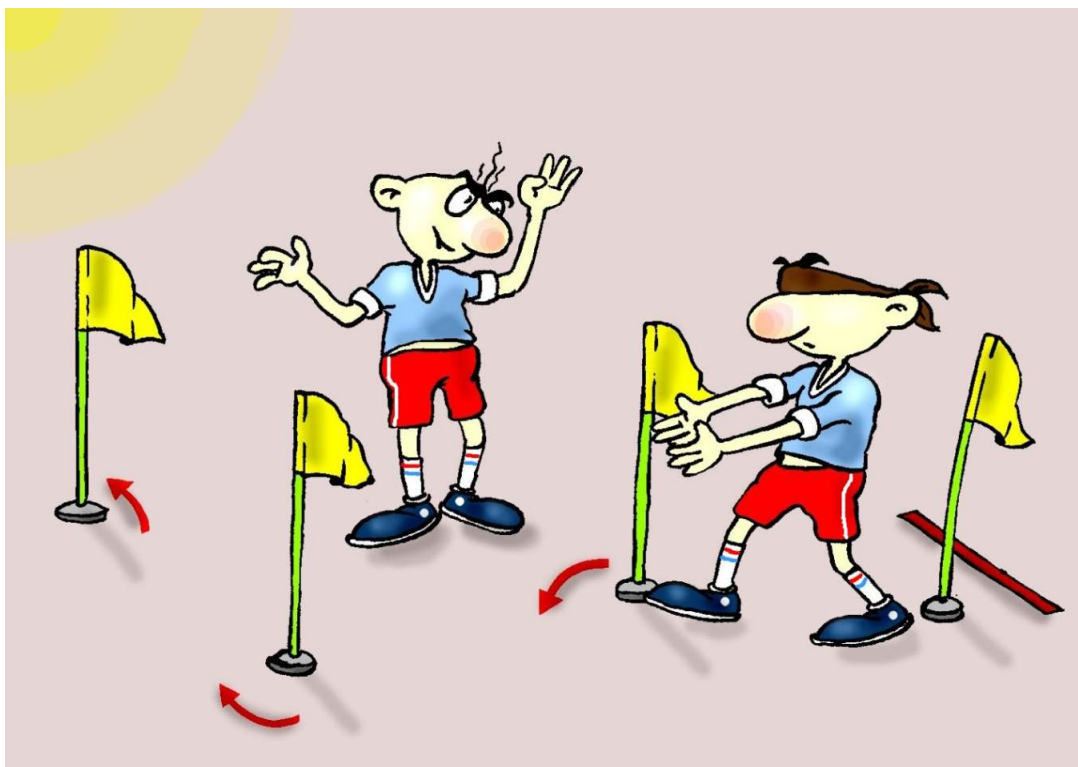
BODOVANJE

Svaka završena runda nosi jedan bod.

NAPOMENA

Svi igrači u parovima sudjeluju u igri po redu.

5. SLIJEPA STAZA



Igrač sa povezom na očima pokušava proći stazu u slalomu tako da mu drugi igrač govori kuda treba proći.

UPUTA

Igrač sa povezom na očima pokušava proći stazu u slalomu tako da mu drugi igrač govori kuda treba proći. Nakon prolaska kroz cilj skida povez i vraća se na start.

BODOVANJE

Za svaki ispravan prolazak dobiva se 1 bod.

NAPOMENA

Vodič i igrač sa povezom ne smiju se dodirivati. Ako igrač ne prođe sve čunjeve u slalomu smatra se da zadatak nije do kraja obavljen i ne dobiva bod.

Sudjeluju svi igrači i mogu više puta nastupiti.