

# IGRE VATROGASNE MLADEŽI

## Pravila i upute



Lepoglava, 17. 09. 2017.

# **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.

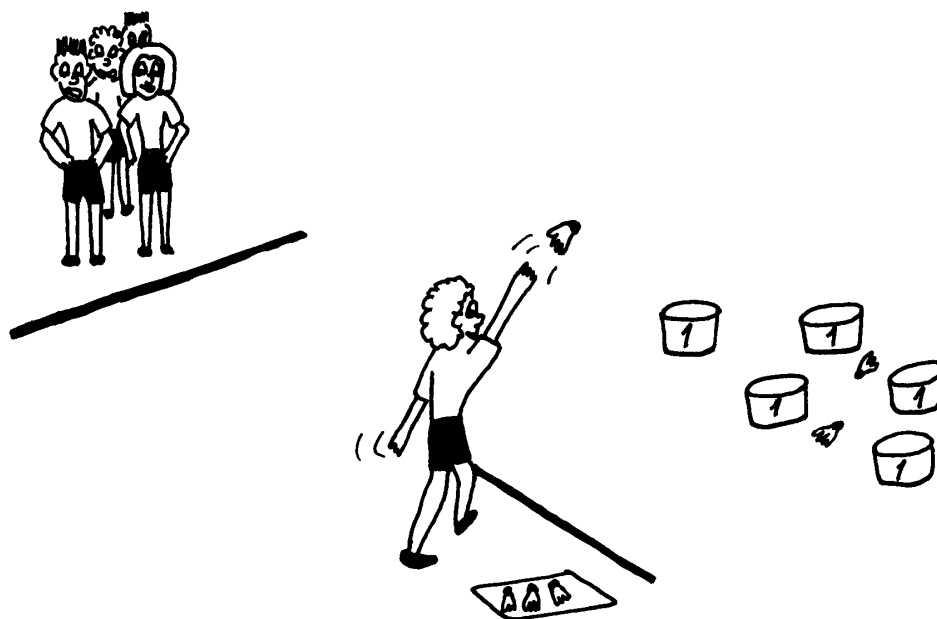
## **UPUTE IGRAČIMA:**

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.

## 1. BACANJE LOPTICE ZA BADMINTON



U ovoj igri ekipa skuplja bodove bacanjem loptice za badminton.

### UPUTA

Svaki igrač baca loptice za badminton s označene linije u kantu. Nakon bacanja igrač uzima loptice i ponovno ih postavlja na podlogu. Sljedeći igrač smije bacati loptice tek nakon što je prethodni igrač prešao liniju.

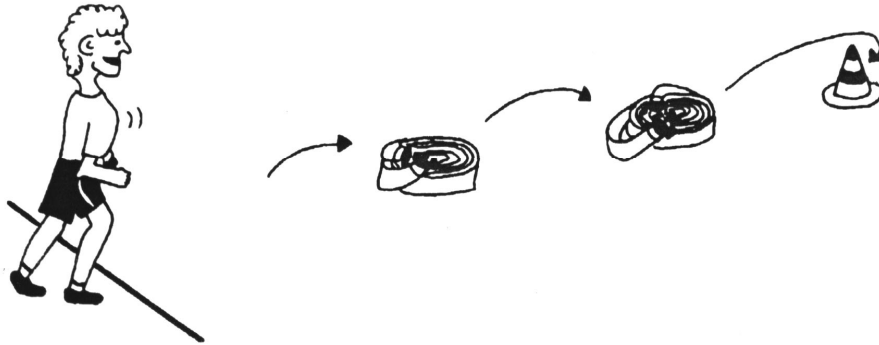
### BODOVI

Svaka loptica u kanti nosi jedan bod.

### NAPOMENA

U igri sudjeluju svi članovi odjeljenja prema redoslijedu.

## 2. SPAJANJE CIJEVI



Ovdje treba cijevi što brže spojiti i raspojit.

### UPUTA

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

Startna linija udaljena je od prve cijevi 2 metra, a toliko je i razmak između cijevi te između zadnje cijevi i stupa ili čunja gdje se natjecatelj okreće.

### BODOVANJE

Svaki natjecatelj koji pravilno izvrši zadatak dobiva 1 bod.

### NAPOMENA

Svaka spojka koja nije pravilno spojena računa se kao greška.

### 3. KUGLANA



Igrač stane na crtu i pokušava sručiti što više čunjeva ili boca tako da baca loptu kroz noge.

#### UPUTA

Boce ili čunjevi udaljene su 3 metra od linije gađanja, a označeni su sa brojevima od 1-3. Nakon svakog pokušaja igrač opet postavlja boce ili čunjeve i loptu predaje drugom natjecatelju.

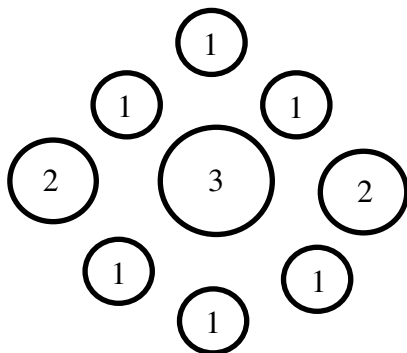
#### BODOVANJE

Zbrajaju se bodovi kojim su označeni čunjevi

#### NAPOMENA

Igra traje 2 minute i učestvuje cijela desetina.

Potrebno: što lakša lopta (gumena) i 9 boca ili čunjeva različite veličine

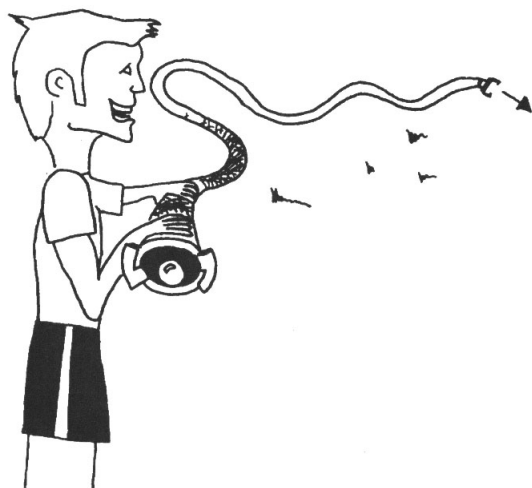


Boce od 2 l donose 3 boda – 2 komada

Boce od 1,5 l donose 2 boda – 3 komada

Boce od 1 l donose 1 bod – 4 komada

#### 4. IGRA SA LOPTICOM I «C» CIJEVI



U ovoj igri lopticu treba provući ili progurati kroz «c» cijev.

##### **UPUTA**

Nakon starta svi igrači odlaze do cijevi podižu je sa zemlje i pokušavaju provući ili progurati lopticu po cijeloj njenoj dužini (15m). Kada loptica izađe na drugi kraj kreće se od početka.

##### **BODOVANJE**

5 m – 1 bod

10 m – 2 boda

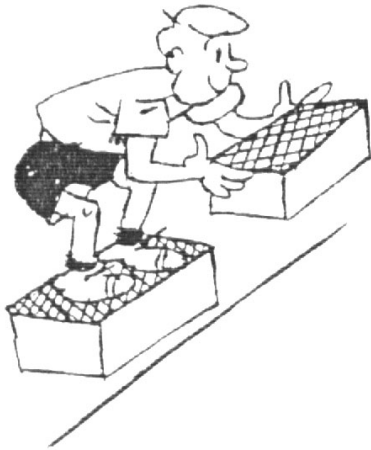
15 m – 3 boda

20 m - 4 boda itd.

##### **NAPOMENA**

Cijev se smije podizati u zrak ali niti jedan njezin dio ne smije doticati zemlju.

## 5. HODANJE PREKO SANDUKA (GAJBI)



Igrači pokušavaju pomoću dva sanduka doći do starta.

### UPUTA

Igrač uzima dva sanduka ( gajbe) i stavlja jući ih ispred sebe mora prijeći preko cilja. Kada je došao do cilja vraća se istim postupkom na start kada kreće drugi igrač.

### BODOVANJE

Za svaki uspješni prelazak dobiva se 1 bod.

### NAPOMENA

Igrač ne smije dodirnuti zemlju u protivnom se vraća na početak.