



**CITY GAMES JUNIOR (ex. JADRANSKE IGRE JUNIOR)  
LOVRAN, 17.6.2016.**

**PROPOZICIJE IGARA**

**OPĆE ODREDNICE:**

1. Ekipe se sastoje od 6 natjecatelja osnovne škole 4, 5 i 6 razred.
2. Organizator zadržava pravo izmjene pravila igre i rasporeda igara zbog više sile (vremenske neprilike, tehnički problemi).
3. Sve ekipe natječu se na vlastitu odgovornost, organizator ne odgovara za nastale ozljede zadobivene tijekom igara. Potpisom na prijavnici roditelji pristaju na sudjelovanje i prihvaćaju opće odrednice igara.

**POPIS IGARA:**

1. MOŠARKA
2. SKAKANJE U VREĆAMA
3. MRKVE
4. KONOP

**REZERVNA IGRA:**

5. PUZZLE
6. UTRKA MAGARACA

**PUZZLE**

**ZADATAK:**

Zadatak ekipe je pokupiti i složiti sve dijelove puzzli prema zadanim pravilima igre.

**SCENA:**

- na otoku na označenoj poziciji nalazi puzzle;
- na kopnu na označenoj poziciji nalazi se prazna kašeta;
- na kopnu nalazi se označeni prostor unutar kojega natjecatelji slažu puzzle.

### **STARTNE POZICIJE:**

- 5 natjecatelja nalazi se kod startne linije;
- 1 natjecatelj nalazi se pokraj prazne kašete na kopnu.

### **PRAVILA IGRE:**

1. u igri sudjeluje 6 natjecatelja;
2. na sučev znak 1 natjecatelj skače u rijeku i pliva do otoka;
3. stigavši do otoka uzima jedan komad puzzli, vraća se do obale i odlaže puzzlu u praznu kašetu;
4. kada odloži puzzlu u kašetu sljedeći natjecatelj skače u rijeku i pliva prema otoku;
5. svih 5 natjecatelja obavljaju isti zadatak;
6. nakon što su svi djelovi puzzli u kašeti 1 natjecatelj koji se nalazi uz kašetu uzima je i nose do prostora za slaganje;
7. natjecatelj slaže puzzle;
8. vrijeme se zaustavlja kada je slika pravilno složena.

### **NAPOMENE:**

- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe, a vrijeme se mjeri štopericom i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi ekipama na način da ekipa s najboljim vremenom dobiva najviše bodova itd.;
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se zbrajaju s ukupnim vremenom, kazne su u rasponu od 5 do 20 sekundi ovisno o težini prekršaja;
- u slučaju istog broja bodova ekipe ostvaruju isti plasman;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...).

## **SKAKANJE U VREĆAMA**

### **ZADATAK:**

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

### **SCENA:**

- na terenu se nalazi 5 čunjića;
- na svakom kraju terena nalazi se označena linija.

### **STARTNE POZICIJE:**

- 3 natjecatelja nalaze se iza startno-ciljne linije;
- 3 natjecatelja nalazi se iza označene linije na drugom kraju terena.

### **PRAVILA IGRE:**

1. u igri sudjeluje 6 natjecatelja;
2. na sučev znak prvi natjecatelj u vreći skače između čunjića do drugog kraja terena;
3. stigavši na drugi kraj terena predaje vreću drugom natjecatelju;

4. drugi natjecatelj po istim pravilima skače do startno-ciljne linije;
5. nakon što pređe startno-ciljnu liniju predaje vreću sljedećem natjecatelju;
6. svi natjecatelji obavljaju isti zadatak;
7. vrijeme se zaustavlja kada 6 natjecatelj pređe startno-ciljnu liniju.

### **NAPOMENA:**

- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe, a vrijeme se mjeri štopericom i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi ekipama na način da ekipa s najboljim vremenom dobiva najviše bodova itd.;
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se zbrajaju s ukupnim vremenom, kazne su u rasponu od 5 do 20 sekundi ovisno o težini prekršaja;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);

### **MRKVE**

#### **ZADATAK:**

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

#### **STARTNE POZICIJE I SCENA:**

- u igri sudjeluje 6 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 mrkvama.

#### **PRAVILA IGRE:**

1. na sučev znak prvi natjecatelj trči od starta prema posudi s mrkvama;
2. saginje se i ustima uzima mrkvu iz posude;
3. mrkvu u ustima prenosi do kašete koja se nalazi na stolu;
4. nakon što ispusti mrkvu 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 6 natjecateljica/natjecatelj pređe startno-ciljnu liniju.

### **NAPOMENA:**

- natjecatelji moraju mrkve uzeti iz posude ustima (zubima), ne smiju se služiti rukama;
- u slučaju pada mrkve na pod smiju je uzeti rukom, moraju krenuti s mjesta gdje je mrkva pala;
- ako prilikom ostavljanja mrkve u kašetu na stolu mrkva ispadne iz kašete, natjecatelj se mora vratiti i staviti istu u kašetu, sljedeći natjecatelj ne smije krenuti prije nego je mrkva 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 20 sekundi ovisno o težini prekršaja;
- u slučaju istoga vremena, ekipe dobivaju jednak broj bodova.

## **KONOP**

### **ZADATAK:**

Zadatak ekipe je povući zastavicu na sredini konopa preko pomoćne linije.

### **SCENA:**

- u polju se nalazi konop sa zastavicom;
- na sredini polja nalaze se označene 2 pomoćne i jedna središnja, glavna linija.

### **PRAVILA IGRE:**

1. u igri sudjeluje 8 natjecatelja;
2. 8 natjecatelja drži konop, noge prvoga natjecatelja u nizu ne smiju prelaziti pomoćnu liniju;
3. natjecatelji ne smiju tresti i pomicati konop dok sudac ne da znak;
4. kada zastavica na sredini konopa bude iznad središnje linije sudac daje znak i natjecanje započinje;
5. kada zastavica pređe pomoćnu liniju sudac zaustavlja natjecanje.

### **NAPOMENA:**

- ekipa koja je ostvarila bolji plasman u prethodnim igrama odabire prva stranu na kojoj želi potezati;
- 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;
- pobjednik je ekipa koja prva ostvari dvije pobjede;
- u slučaju namjernog puštanja konopa ekipa će se diskvalificirati u toj igri;
- nakon polufinala slijedi pauza, zatim igra za treće mjesto te na kraju za prvo mjesto;
- četvrtoplasirana ekipa osvaja 0 bodova, trećeplasirana 3 boda, drugoplasirana ekipa 6 bodova, a prvoplasirana ekipa 9 bodova.

## REZERVNE IGRE

### MOŠARKA

#### ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je u što kraćem roku prenijeti lopte s otoka do bačve na kopnu prema zadanim pravilima igre.

#### STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 6 natjecatelja;
- na otoku na označenoj poziciji nalaze se 4 lopte;
- na kopnu na označenoj poziciji nalazi se bačva;
- 2 natjecatelja nalaze se na kopnu pokraj bačve;
- na kopnu iza startne linije nalaze se 4 natjecatelja.

#### PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak prvi natjecatelj skače u rijeku i pliva prema otoku;
2. stigavši do otoka uzima jednu loptu;
3. zajedno s loptom pliva prema obali, ne smije bacati loptu ispred sebe, mora plivati s loptom;
4. stigavši do kopna pokušava iz vode pogoditi bačvu koja se nalazi na obali;
5. ako promaši natjecatelji koji se nalaze oko bačve vraćaju loptu natjecatelju sve dok ne ostvari pogodak;
6. nakon što lopta završi u bačvi kreće sljedeći natjecatelj, čeka znak suca, i obavlja identičan zadatak kao prvi natjecatelj;
7. vrijeme se zaustavlja kada četvrta lopta završi u bačvi.

#### NAPOMENE:

- natjecatelji na obali ne smiju pomagati lopti da padne u bačvu;
- ako lopta pogodi bačvu i izleti van natjecatelji je mogu vratiti u bačvu, sljedeći natjecatelj može skočiti u rijeku;
- 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 20 sekundi ovisno o težini prekršaja; nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre;
- u slučaju istoga vremena, ekipe dobivaju jednak broj bodova.

## **UTRKA MAGARACA**

### **ZADATAK:**

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

### **SCENA:**

- čunj ili pomoćni sudac nalaze se na sredini i na kraju terena;

### **STARTNE POZICIJE:**

- u igri sudjeluje 3 natjecatelja;
- dva natjecatelja nalaze se u kostimu magarca;
- jedan natjecatelj nalazi se pokraj magarca.

### **PRAVILA IGRE:**

1. na sučev znak natjecatelji u kostimima i natjecatelj koji trči pored magarca odlaze do pomoćnog suca koji se nalazi na sredini terena, natjecatelji u kostimu ne vide pa im natjecatelj koji trči pokraj njih govori kamo moraju ići;
2. ruke natjecatelja moraju biti na leđima i on 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.

### **NAPOMENE:**

- 2 natjecatelja se nalaze u kostimu magarca, a natjecatelj koji trči pokraj magarca vodi ga kroz igru;
- ruke natjecatelja 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 20 sekundi ovisno o težini prekršaja, nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre.

## **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. U slučaju istog broja bodova nakon posljednje igre prednost u ukupnom poretku ima ekipa koja je bila bolja u igri potezanje konopa.

## **KAZNE**

U slučaju nepridržavanja propozicija igara suci određuju kazne. Kazne se određuju u sekundama koje se zbrajaju sa rezultatom.

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

**INFO**      099 771 9143

[info@adriaevents.com](mailto:info@adriaevents.com)