

Opis in navodila šaljivih iger:

Vsaka sodelujoča GZ prijavi 5 člansko tekmovalno ekipo. Tekmovalke morajo biti starejše od 16 let. Prve tri uvrščene ekipe prejmejo pokale. Vsaka GZ ki bo prisotna s svojimi članicami prejme spominsko zahvalo za udeležbo na srečanju! Prve tri ekipe prejmejo pokale. V prvi igri se vrstni red nastopajočih žreba, v nadaljevanju pa vrstni red določi rezultat prejšnjih iger in v naslednjih igrah nastopa kot prva ekipa, tista ki je trenutno na prvem mestu in v takem zaporedju proti zadnji ekipi, do konca tekmovalja. Čas izvedbe igre se točkuje in rezultat pomeni število točk (najboljši čas pomeni največje število točk in obratno). V primeru nedokončane igre se času pribije 30 s in v razvrstitvi posamezne igre pomeni samo 1 točko. Članice GZ gostiteljice bodo tekmovalke izven konkurence in bodo demonstrirale vsako igro pred pričetkom.

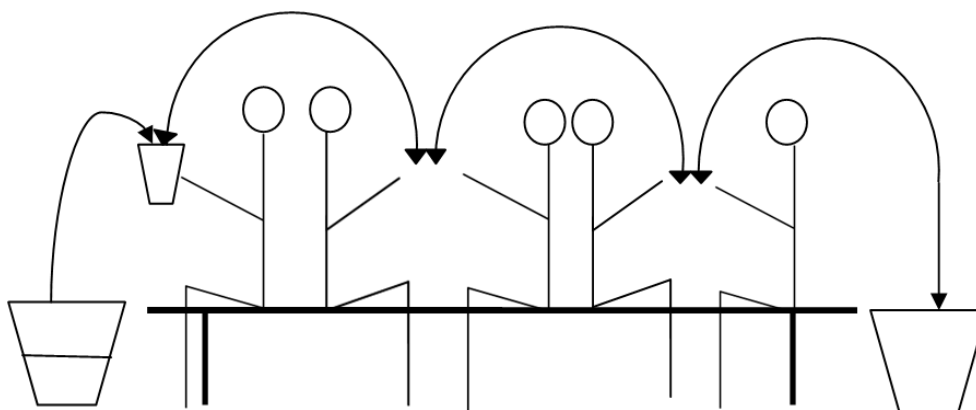
Vsaka ekipa sodeluje na lastno odgovornost !

Pripravili smo pet iger:

1. PRENOS VODE NA KLOPI

V igri sodeluje vseh 5 tekmovalk.

Tekmovalke sedijo na klopi. Prva tekmovalka je obrnjena proti vedru z vodo, druga je s hrbtom obrnjena proti prvi tekmovalki, tretja tekmovalka je z obrazom obrnjena proti drugi tekmovalki, četrta tekmovalka je s hrbtom obrnjena proti tretji tekmovalki in peta tekmovalka je z obrazom obrnjena proti četrti tekmovalki. Peta tekmovalka ima za hrbtom prazno vedro. Igra je sledeča, prva tekmovalka zajame vodo v vedru s PVC kozarcem, tekmovalke si kozarec z vodo podajajo nad glavo. Peta tekmovalka mora izliti vodo iz kozarca preko glave v prazno vedro (ne preko ramen in ne s pogledom proti vedru!). Ko izlije vodo, si tekmovalke prazen kozarec zopet podajajo nad glavo, prva zajame vodo in igra se nadaljuje. Igra traja 3 min, v tem času je potrebno prenesti čim več vode iz polnega v prazno vedro. Igra se točkuje tako, da se odmeri količina vode v drugem vedru. Ekipa za vsak mm prenesene vode prejme 1 točko. Pred pričetkom igre bodo sodniki preverili količino vode v prvem vedru, drugo pa mora biti prazno.



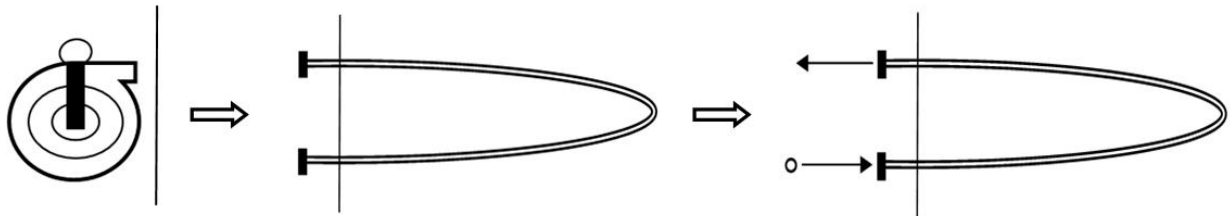
OCENITEV IGRE

- Količina vode v vedru (vsak mm pomeni 1 točko)

2. ŽOGICA PO CEVI

V igri sodelujejo 3 tekmovalke.

Prva tekmovalka se postavi za črto in ob znaku sodnika odpne in izvleče nosilec ter razvije C-cev (vrže lok). Druga tekmovalka spusti žogico v cev in jo začne potiskati skozi, tretja ji pri tem pomaga, prva tekmovalka pa ves čas igre pazi, da spojke C-cevi ne pobegnejo preko črte. Tekmovalke morajo žogico spraviti v čim krajšem času skozi cev. Igra je končana, ko je žogica izven cevi mimo spojke, ki leži preko črte. Po 3 minutah se igra prekine, če je žogica ostala v cevi ali spojke niso za črto se ekipo kaznuje s pribitkom 30 sekund.



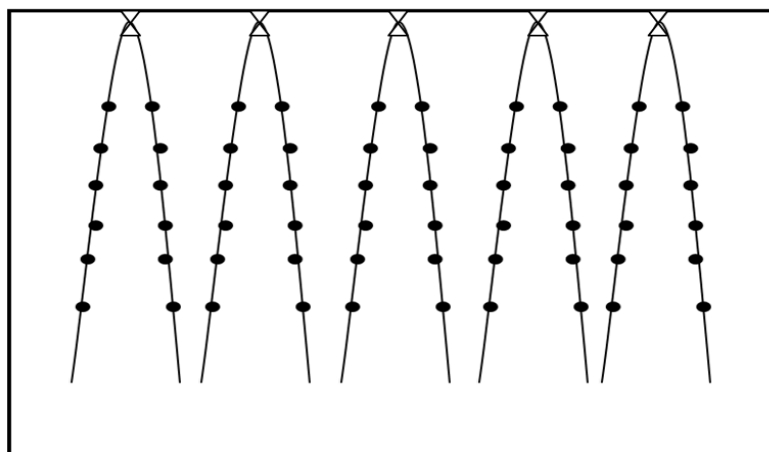
OCENITEV IGRE

- Čas izvedbe igre
- Nedokončana igra pomeni pribitek 30 s

3. ODVEZOVANJE VOZLOV

V igri sodeluje vseh 5 tekmovalk.

Imamo 5 x 2,5 m vrvi na kateri je vsakih 10 cm vozel, vrv je obešena na drog. Vozli se zategnejo s silo 0,5 kg tako, da so pogoji za vse tekmovalke enaki. Tekmovalke morajo v čim krajšem času odvezati vse vozle. Tekmovalke si za odvezovanje vozlov ne smejo pomagati z nobenim ostrim ali kakršnim koli drugim predmetom za lažje odvezovanje. V takšnem primeru se ekipi za vsak posamezni vozel doda čas (pribitek 30 sekund).



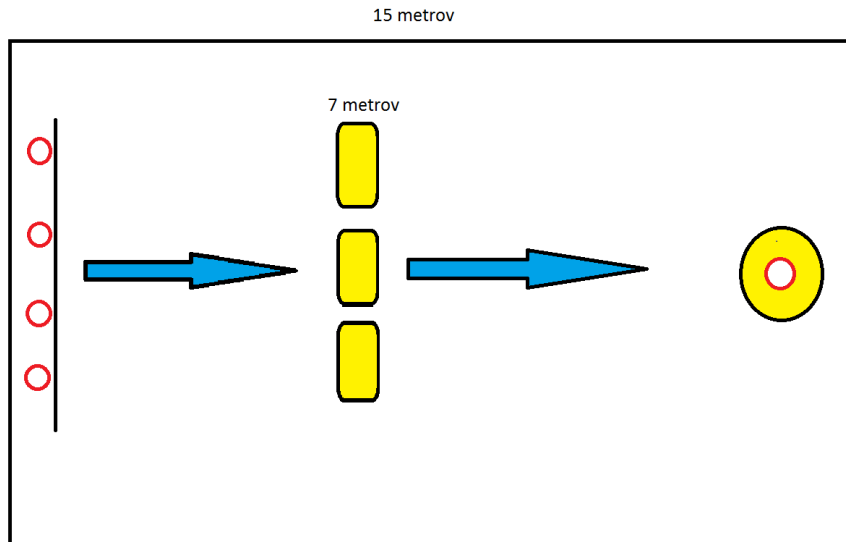
OCENITEV IGRE

- Čas izvedbe igre
- Nedokončana igra (niso odvezani vsi vozli) pomeni pribitek 30 s

4. ISKANJE PETELINA

V ekipi sodeluje vseh 5 članic ekipe.

Ena tekmovalka stoji na bali krme (velika okrogla) z zavezanimi očmi in po startu s kikirikanjem usmerja ostale 4 tekmovalke k sebi. Štiri tekmovalke prav tako z zavezanimi očmi sodniki pred žvižgom najprej zavrtijo 2 krat okrog svoje osi in nato pričnejo teči proti petelinu, ki jih s kikirikanjem usmerja k sebi. Na poti dolžine 15m morajo na pol poti premagati oviro postavljeno iz bal slame. Po prihodu do petelina morajo vse tekmovalke splezati na balo k svojemu petelinu. Ko so vse tekmovalke skupaj na bali in vse stojijo petelin s kikirikanjem da znak za konec igre.



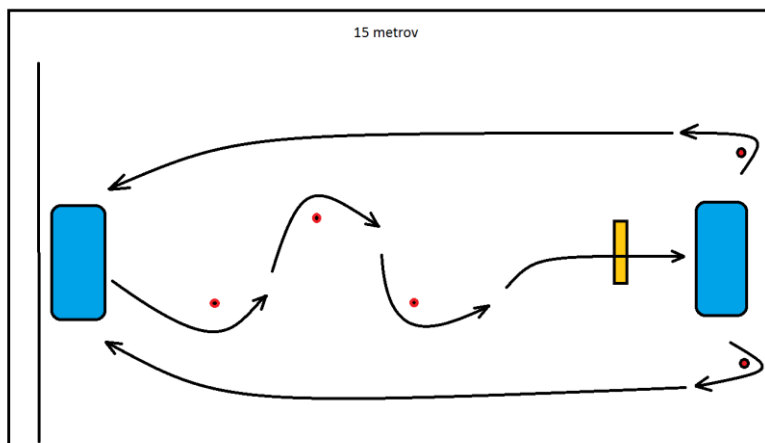
OCENITEV IGRE

- Čas izvedbe igre
- Nedokončana igra (niso vsi tekmovalci na bali) pomeni pribitek 30 s

5. PRENOS VODE V ŠKORNJIH

V igri sodelujejo 4 članice ekipe.

Na začetku proge je postavljena posoda z vodo. Po žvižgu sodnika si dve tekmovalki obujeta škornje vsaka na eni strani posode, ki jih do konca igre ne smeta sezuti. Drugi dve tekmovalki jih napolnita z vodo iz posode na startu. V nadaljevanju igre morata tekmovalki prehoditi progo dolgo 15 m med postavljenimi stebrički (slalom) in sonožno preskočiti oviro na progi. Po prehodu preko ciljne črte iz škornjev izlijeta vodo iz škornjev in se vrmeta po novo količino vode na start. Pri ponovnem prenosu morata premagati vse ovire razen pri povratku na start. Čas izvedbe igre je 3 min.



OCENITEV IGRE

- Količina vode v posodi (vsak mm pomeni 1 točko)