

# UPUTE ZA VATROGASNE IGRICE

## 1.SPAJANJE I CIJEVI

Ovdje treba cijevi što brže spojiti i raspojiti.

### UPUTA

Na znak sudca 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 stupića i rastavlja sve cijevi na povratku do starta. Spojena cijev mora biti na kolutu cijevi, a raspojena van koluta cijevi. Tek kada je ponovno prešao startnu liniju kreće drugi natjecatelj.

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

### BODOVANJE

Svaki natjecatelj koji pravilno izvrši zadatak dobiva 2 boda.

### NAPOMENA

Igra traje 2 minute i može sudjelovati od 6 do 9 natjecatelja. Mladež spaja „C“-cijevi, a pomladak „D“-cijevi. Svaka spojka koja nije pravilno spojena računa se kao greška i ne boduje se.

## 2.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 prolaz dobiva se 2 boda.

## NAPOMENA

Igra traje 3 minute i može sudjelovati od 6 do 9 natjecatelja. 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 bodove.

### **3.SKAKANJE U VREĆI**

Potrebno je što brže prijeći određeni put u vreći.

#### BODOVANJE

Najbrža ekipa dobiva najveći broj bodova ovisno o broju prijavljenih ekipa.

## NAPOMENA

U ovoj igri mora sudjelovati 9 natjecatelja.

### **4.KUGLANA**

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

#### UPUTA

Boce ili čunjevi udaljene su 2 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

Zabrajaju se bodovi kojim su označeni čunjevi

## NAPOMENA

Igra traje 2 minute, a može sudjelovati od 6 do 9 natjecatelja.

## **5. IGRA SA DEKOM I LOPTOM**

U ovoj igri igrači moraju prenositi loptu pomoću deke i pogoditi u koš.

### **UPUTA**

Svi igrači stanu na startnu liniju i na sučev znak rasporede se na oznake i uzimaju deke. Voditelj grupe tada ubacuje loptu u prvu deku, a oni tada prebacuju loptu iz deke u deku i pokušavaju pogoditi koš ili posudu koju drži deveti član s tim da on ili ona mora stajati na stolici.

### **BODOVANJE**

Svaki put kada ekipa pogodi koš ili posudu dobiva 10 bodova.

### **NAPOMENA**

Igra traje 2 minuta, a svaki puta kada lopta ispadne iz deke vraća se na početak.

## **6. 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 dužini ( 15 m). Kada loptica izađe na drugi kraj kreće se od početka.

### **BODOVANJE**

5m – 2 bod

10m – 4 boda

15m – 6 boda

20m – 8 boda

### **NAPOMENA**

Cijev se snije podizati u zrak ali niti jedan njezin dio ne smije doticati zemlju. Igra traje 2 minute a u igri može sudjelovati 6-9 igrača.

## **7. HODANJE PREKO SANDUKA (GAJBI)**

Igrači pokušavaju pomoću dva sanduka doći do starta.

### **UPUTA**

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

### **BODOVANJE**

Najbrža ekipa dobiva najveći broj bodova ovisno o broju ekipa.

### **NAPOMENA**

Igrač ne smije dodirnuti zemlju u protivnom se vraća na početak. U igri sudjeluje 9 igrača.

**Ako na kraju dvije ili više ekipa imaju isti broj bodova, pobjednik je onaj koji je bio bolji u skakanju vreća kod djece, a kod mladeži u hodanju po sanducima.**

Za sve nejasnoće može te se obratiti sudcima kod zapisničkog stola.

VODITELJ MLADEŽI: Jurica Smojver