

## **PROPOZICIJE KARNEVALSKIH IGARA CRIKVENICA, 15.01.2011.**

### **OPIS PROJEKTA**

Karnevalske igre su zabavna manifestacija kojoj je cilj okupljanje, natjecanje i zabava između karnevalskih skupina. Karnevalske igre će se održati u 6 mjesta sa tradicijom karnevala, a zamišljene su kao program u kojem se natječu karnevalske grupe.

Karnevalske grupe za igre odabire domaćin igara, a u ekipi može sudjelovati max. 8 osoba sa min. 2 osobe ženskog spola. Najbolje plasirane ekipe imaju pravo sudjelovanja na završnici koja će se održati 4.ožujka u Rijeci u boćarskom domu „Rikard Benčić“ na Podvežici.

### **OPĆE ODREDNICE:**

1. Sve ekipe natječu se na vlastitu odgovornost, organizator ne odgovara za nastale ozljede zadobivene tijekom igara. Potpisom na prijavnici kapetan ekipe prihvaća uvjete sudjelovanja.
2. Sve ekipe obvezne su sudjelovati u prepoznatljivim maskama te tijekom igara nositi službene majice natjecanja.
3. Pravo prvenstva u odabiru boja majica imaju ekipe koje prve predaju ispunjenu i potpisanu prijavicu na dan natjecanja.





### **IGRE:**

1. SKAKANJE U VREĆAMA
2. JABUKE
3. DRŽANJE KRIGLE
4. NOŠENJE KAŠETA
5. DRVOSJEČA
6. UTRKA KARIOLA
7. POTEZANJE KONOPA

### **NAPOMENA:**

Popis igara i njihov raspored je baziran na 6 natjecateljskih ekipa.

## 1. SKAKANJE U VREĆAMA

-  U igri sudjeluju svi članovi ekipe.
-  Na početku igre četvero natjecatelja nalazi se na startu, a drugih četvero na drugom kraju terena. Prvi natjecatelj nalazi se u vreći iza startno - ciljne linije i na sučev znak skače između čunjića cik-cak. Nakon što prođe sve čunjiće u jednom smjeru predaje vreću drugom natjecatelju koji se po istim pravilima vraća natrag. Vrijeme se zaustavlja kada zadnji natjecatelj sa vrećom pređe startno – ciljnu liniju.
-  Istovremeno se natječu dvije ekipe, vrijeme se mjeri i bodovi se dodjeljuju sukladno ostvarenom vremenu, ekipa sa najboljim vremenom osvaja 5 bodova, drugoplasirana 4 bodova i tako redom sve do zadnje ekipe kojoj se dodjeljuje 0 bodova.
-  U slučaju nepridržavanja pravila suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se pribrajaju ukupnom vremenu.





### Karnevalske igre 2011. Skakanje u vrećama



**Legenda:**  
čunjevi ●  
startno - ciljna linija —



## 2. JABUKE

-  U igri sudjeluje 6 članova ekipe (2 djevojke i 4 dečka).
-  Natjecatelj se nalazi iza startno - ciljne linije, na drugom kraju terena nalazi se posuda u kojoj se nalaze jabuke, a na sredini terena nalazi se stol sa praznom posudom. Na sučev znak prvi natjecatelj trči do kraja terena, saginje se i zubima pokušava uloviti jabuku. Jabuku u zubima prenosi do sredine terena i odlaže ju u praznu posudu na stolu. U slučaju da mu jabuka ispadne mora je pokupiti rukom i odnijeti do stola, tom prilikom dobiva 5 s kazne. Nakon što odloži jabuku u posudu trči nazad do starta i tek kada se rukom pozdravi sa timskim kolegom isti može krenuti. Svi natjecatelji obavljaju identičan zadatak.
-  Istovremeno se natječu dvije ekipe, vrijeme se mjeri i bodovi se dodjeljuju sukladno ostvarenom vremenu, ekipa sa najboljim vremenom osvaja 5 bodova, drugoplasirana 4 bodova i tako redom sve do zadnje ekipe kojoj se dodjeljuje 0 bodova.
-  U slučaju nepridržavanja pravila suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se pribrajaju ukupnom vremenu.

### Karnevalske igre 2011.

#### Jabuke







#### Legenda:

čunjevi ● posude ○  
startno - ciljna linija —



### 3. DRŽANJE KRIGLE

-  U igri sudjeluje jedan natjecatelj iz svake ekipe.
-  Natjecatelj se nalazi na sredini terena gdje je stol sa punim kriglama piva. Na znak suca uzima kriglu i drži je ravno ispred sebe, ruka mora biti ispružena i lakat se ne smije savijati.
-  Istovremeno se natječu dvije ekipe, vrijeme se mjeri i bodovi se dodjeljuju sukladno ostvarenom vremenu, ekipa sa najboljim vremenom osvaja 5 bodova, drugoplasirana 4 bodova i tako redom sve do zadnje ekipe kojoj se dodjeljuje 0 bodova.
-  U slučaju nepridržavanja pravila suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se pribrajaju ukupnom vremenu.






#### Karnevalske igre 2011. Držanje krigle



**Legenda:**  
krigle sa pivom   
startno - ciljna linija 



#### 4. NOŠENJE KAŠETA

-  U igri sudjeluju svi članovi ekipe.
-  Na početku igre 5 ribarskih kašeta nalazi se na podu iza startno - ciljne linije, a u pozadini se nalazi još 7 kašeta. Na sučev znak prvi natjecatelj uzima kašete i trči do drugog kraja terena na kojem se nalazi čunj, obilazi ga i vraća se na start. Kašete koje donese mora odložiti na pod iza linije. Sljedeći natjecatelj na vrh stavlja jednu kašetu, uzima kašete sa poda i obavlja isti zadatak kao prvi natjecatelj i tako sve do zadnjeg natjecatelja koji prenosi 12 kašeta. Vrijeme se zaustavlja kada zadnji natjecatelj odloži pravilno složene kašete na pod iza startno - ciljne linije.
-  Kašete moraju biti pravilno složene, jedna na drugu, a natjecatelj ih mora držati na način da pridržava donju kašetu rukama, kašete ne smije pridržavati nekim drugim dijelom tijela. U slučaju padanja kašeta na pod natjecatelj je obavezan sam (bez pomoći ostatka ekipe) pravilno složiti kašete i tako složene prenijeti ih do startno- ciljne linije.
-  Istovremeno se natječu dvije ekipe, vrijeme se mjeri i bodovi se dodjeljuju sukladno ostvarenom vremenu, ekipa sa najboljim vremenom osvaja 5 bodova, drugoplasirana 4 bodova i tako redom sve do zadnje ekipe kojoj se dodjeljuje 0 bodova.
-  U slučaju nepridržavanja pravila suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se pribrajaju ukupnom vremenu.





#### Karnevalske igre 2011. Nošenje kašeta



**Legenda:**  
čunjevi ●  
startno - ciljna linija —



## 5. DRVOSJEČA

-  U igri sudjeluje jedan natjecatelj iz svake ekipe.
-  Na početku igre natjecatelj se nalazi iza startno - ciljne linije te na sučev znak trči do sredine terena gdje se nalazi stol sa malom čašom žestokoga pića. Nakon što popije piće odlazi do stalka (kozlića) na kojem se nalazi gređa i pila. Njegov zadatak je da gređu ispili na označenome mjestu u što kraćem vremenu.
-  Istovremeno se natječu dvije ekipe, vrijeme se mjeri i bodovi se dodjeljuju sukladno ostvarenom vremenu, ekipa sa najboljim vremenom osvaja 5 bodova, drugoplasirana 4 bodova i tako redom sve do zadnje ekipe kojoj se dodjeljuje 0 bodova.
-  U slučaju nepridržavanja pravila suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se pribrajaju ukupnom vremenu.

### Karnevalske igre 2011. Drvosječa







#### Legenda:

gređa za rezanje  držači za gređu   
startno - ciljna linija  (kozlići)



## 6. UTRKA KARIOLA

-  U igri sudjeluju svi članovi ekipe.
-  Na početku djevojka se nalazi u karioli iza startne linije. Na sučev znak prvi muški natjecatelj prevozi djevojku od starta do cilja, mora voziti između čunjića cik-cak u oba smjera. Stigavši na cilj predaje kariolu drugom natjecatelju, istovremeno zamjenjuju se i djevojke u karioli. Drugi natjecatelj obavlja identičan zadatak kao prvi i tako sve do šestog natjecatelja. Djevojke se cijelo vrijeme moraju izmjenjivati u karioli.
-  Istovremeno se natječu dvije ekipe, vrijeme se mjeri i bodovi se dodjeljuju sukladno ostvarenom vremenu, ekipa sa najboljim vremenom osvaja 5 bodova, drugoplasirana 4 bodova i tako redom sve do zadnje ekipe kojoj se dodjeljuje 0 bodova.
-  U slučaju nepridržavanja pravila suci dodjeljuju kaznene sekunde koje se pribrajaju ukupnom vremenu.

### Karnevalske igre 2011.

#### Utrka kariola







**Legenda:**



čunjevi

startno - ciljna linija

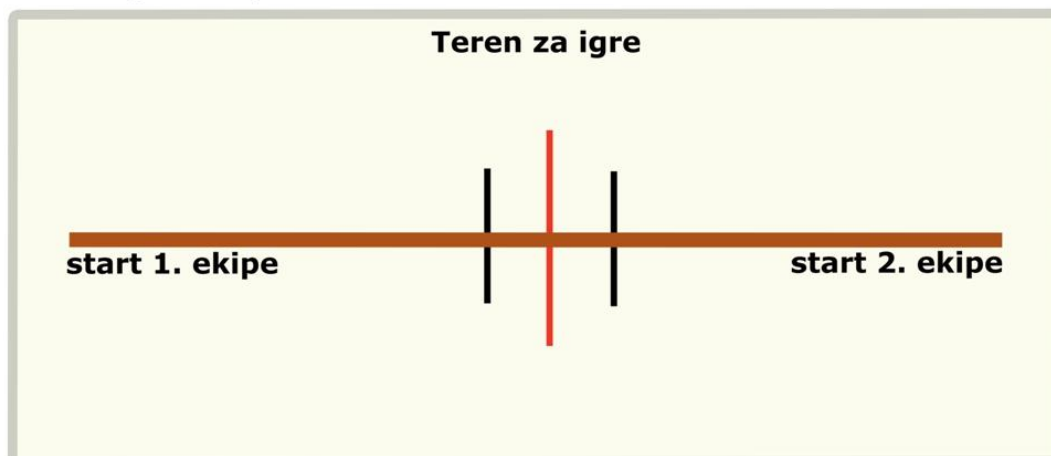


## 7. POTEZANJE KONOPA

-  U igri sudjeluju 6 članova ekipe.
-  Potežu dvije ekipe jedna protiv druge. Natjecatelji se raspoređuju sa svake strane po 6 natjecatelja i čekaju znak suca, nakon čeka povlače konop. Pobjednik je ona ekipa koja privuče konop preko zadane linije.
-  Prethodne igre, osim stjecanja zalihe bodova, određuju i raspored potezanja konopa i to na način da se **prve dvije ekipe po trenutnom plasmanu automatski plasiraju u ½ finale.**
-  **SISTEM** (brojevi se odnose na plasman ekipe nakon završetka šeste igre):  

<b>¼ finale</b>	<b>½ finale</b>	<b>5. mjesto</b>	<b>3.mjesto</b>	<b>FINALE</b>
A = 3.-6.	C = 1.-A	poraženi A-B	poraženi C-D	pobjednici C-D
B = 4.-5.	D = 2.-B			
-  Bolje plasirana ekipa ima prednost u odabiru prve strane u potezanju a igra se na dvije pobjede za prolaz ekipe.
-  U potezanju konopa prvo mjesto osvaja 10 bodova, drugo 8 bodova, treće 6 bodova, četvrto 4 bodova, peto 2 boda i šesto mjesto osvaja 0 bodova.

### Karnevalske igre 2011. Potezanje konopa



**Legenda:**

pomoćne linije  konop   
središnja linija 

