



CITY GAMES
(ex. JADRANSKE IGRE)
PROPOZICIJE NATJECANJA

LOVRAN, 17.6.2016.

"City Games" su show program čija je osnova natjecanje između gradova, općina i mjesta. Natjecanje, u formi showa, održat će se u periodu od 5. lipnja do 3. rujna 2016. godine. Natjecateljski dio programa čini 5 natjecateljskih disciplina u kojima nastupa 6 ekipa po 8 natjecatelja ili 4 natjecateljske discipline u kojima nastupa 8 ekipa po 8 natjecatelja. Timovi predstavljaju okolna mjesta, a sastoje se od minimalno tri osobe ženskog spola.

Discipline u kojima se ekipe natječu igre su s tradicionalnom tematikom. Najbolje momčadi ostvaruju pravo sudjelovanja na završnicama natjecanja. Na završnicama sedme sezone City Games-a sudjelovat će 12 zemalja iz Europe, a turneja traje ukupno 100 dana.

Sve detalje i informacije o igrama, kao i kalendar natjecanja možete pronaći na mrežnim stranicama projekta, www.city-games.com.

Logo, naziv i pravila City Games autorski su zaštićeni i kao takvi ne smiju se koristiti u druge svrhe.

POPIS IGARA:

1. LETEĆI VATERPOLO
2. MOŠARKA
3. SPAŠAVANJE TURISTKINJE
4. RIBARSKA KAŠETE
5. KONOP

REZERVNE IGRE:

6. UTRKA MAGARACA
7. UTRKA BAČVI
8. STRELIČARI
9. VODENA GUSJENICA
10. VESLO

OPĆE ODREDNICE IGARA:

1. Sve ekipe obvezne su tijekom igara nositi službene majice igara, a za morske igre preporuča se imati kupaće kostime i ručnike.
2. Pravo prvenstva u odabiru boja majica imaju ekipe koje prve predaju ispunjenu i potpisanu prijavnicu na dan natjecanja.
3. Kapetan svake ekipe odgovoran je za ponašanje svojih natjecatelja, a sve eventualne primjedbe rješavaju suci i delegati natjecanja zajedno s kapetanima ekipa.
4. Sve ekipe natječu se na vlastitu odgovornost, organizator ne odgovara za nastale ozljede zadobivene tijekom igara.
5. Svi natjecatelji moraju biti stariji od 16 godina. Natjecatelji koji su mlađi od 18 godina moraju imati pisani pristanak roditelja da mogu nastupati na Jadranskim igrama - City Games. Potpisom na prijavnici svi članovi ekipe prihvaćaju opće odrednice igara i pristaju na snimanje i objavljivanje video materijala.
6. Kapetan ekipe potpisom jamči vjerodostojnost potpisa svih članova ekipe.
7. Za vrijeme trajanja igre unutar terena mogu se nalaziti samo članovi ekipa koje sudjeluju u toj igri, ostale ekipe moraju se nalaziti izvan terena u slučaju da to ne učine nakon upozorenja sudac ima pravo dodjeliti kaznu.
8. U slučaju da se za vrijeme odigravanja igre dogodi tehnička pogreška od strane organizatora, ekipa koja je odigrala igru dužna je ponoviti igru.
9. Organizator zadržava pravo izmjene pravila igre i rasporeda igara zbog više sile (vremenske neprilike, tehnički problemi).

1. LETEĆI VATERPOLO:

ZADATAK:

Zadatak ekipe je dati čim više golova na način da gađaju gol skačući s rive prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- u moru se nalazi jedan gol (cca. 6 m od obale);
- četiri vaterpolo lopte nalaze se na označenoj poziciji na kopnu.

STARTNE POZICIJE:

- u igri sudjeluje 8 članova ekipe, 3 natjecateljice i 5 natjecatelja;
- tri natjecatelja i dvije natjecateljice nalaze se iza označene linije na kopnu;
- jedna natjecateljica nalazi se u označenom prostoru na obali;
- dva natjecatelja se nalaze u moru u prostoru oko gola.

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak prvi natjecatelj predaje loptu natjecateljici u označenom prostoru na obali;
2. natjecateljica nabacuje loptu natjecatelju na kopnu te on pokušava u zraku uloviti loptu i pogoditi gol (težište mu ne smije biti na kopnu);
3. nakon što skoči u more vraća se plivajući do stepenica i izlazi na kopno gdje ponavlja isti zadatak;
4. zadatak dvojice natjecatelja ispred gola je da tijekom igre vraćaju lopte natjecateljici u označenom prostoru na obali, dok je njezin zadatak da nabacuje lopte natjecateljima;
5. natjecateljice i natjecatelji koji skaču u more i pucaju na gol ponavljaju isti zadatak do isteka vremena;
6. dopušteni su vezani potezi tako da prvi natjecatelj nakon što ulovi loptu, po zadanim pravilima, ne puca na gol nego baca loptu u zrak koju drugi natjecatelj lovi u zraku i puca na gol. To je vezani potez u kojem su sudjelovala 2 natjecatelja. Dopušteni su vezani potezi u kojima sudjeluju 2, 3, 4 i 5 natjecatelja.

NAPOMENA:

- za svaki postignuti gol dobivaju se bodovi: gol dvije ruke vrijedi 1 bod, jednom rukom 2 boda, gol nogom 3 boda, a glavom 5 bodova;
- vezani potazi računaju se na način:
 - 2 natjecatelja i gol s dvije ruke donosi 2 boda, jednom rukom 4 boda, nogom 6 bodova i glavom 10 bodova,
 - 3 natjecatelja i gol s dvije ruke donosi 3 boda, jednom rukom 6 bodova, nogom 9 bodova i glavom 15 bodova,
 - 4 natjecatelja i gol s dvije ruke donosi 4 boda, jednom rukom 8 bodova, nogom 12 bodova i glavom 20 bodova,
 - 5 natjecatelja i gol s dvije ruke donosi 5 bodova, jednom rukom 10 bodova, nogom 15 bodova i glavom 25 bodova.
- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe; trajanje igre je vremenski ograničeno na 2 minute, a plasman ovisi o broju osvojenih bodova i to tako da ekipa s najviše bodova osvaja prvo mjesto itd.;
- golovi koji su postignuti suprotno pravilima igre ne pribrajaju se konačnom rezultatu;
- u slučaju istog broja bodova u igri, kriteriji ukupnog rangiranja ekipa su redom:
 - tko ima više bodova glavom ukupno,
 - tko ima više bodova nogom ukupno,
 - u slučaju nemogućnosti rangiranja ekipa po ta dva kriterija ekipama se dodjeljuje isti broj bodova za ukupni plasman.
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);

2. MOŠARKA

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je u što kraćem roku prenijeti lopte s otoka do kopna i ostvariti pogodak u koš na obali prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- na otoku na označenoj poziciji nalaze se 4 lopte;
- na kopnu na označenoj poziciji nalazi se koš.

STARTNE POZICIJE:

- u igri sudjeluje 8 članova ekipe, 3 natjecateljice i 5 natjecatelja;
- 3 natjecateljice nalaze se na kopnu pokraj koša;
- na otoku nalazi se jedan natjecatelj;
- na kopnu iza startne linije nalaze se 4 natjecatelja.

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak prvi natjecatelj skače u more i pliva prema otoku;
2. penje se na otok, pomaže mu natjecatelj koji se nalazi na otoku i uzima loptu;
3. zajedno s loptom skače u more i pliva, ne smije bacati loptu ispred sebe, mora plivati s loptom;
4. stigavši do kopna pokušava iz vode pogoditi koš koji se nalazi na obali;
5. ako promaši natjecateljice koje se nalaze oko koša vraćaju loptu natjecatelju sve dok ne pogodi;
6. nakon što lopta završi u košu kreće sljedeći natjecatelj, čeka znak suca, i obavlja identičan zadatak kao prvi natjecatelj;
7. vrijeme se zaustavlja kada četvrta lopta prođe kroz obruč koša.

NAPOMENE:

- natjecateljice na obali ne smiju pomagati lopti da završi u košu;
- 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 30 sekundi ovisno o težini prekršaja; nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre;
- u slučaju istoga vremena, ekipe dobivaju jednak broj bodova.

3. SPAŠAVANJE TURISTKINJE

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je u što kraćem vremenu spasiti 2 turistkinje s otoka koristeći s plovilom s veslom prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- plovilo s veslom nalazi se uz obalu na označenoj poziciji;

- na kopnu se nalazi označena pozicija do koje natjecateljice/turistkinje moraju doći.

STARTNE POZICIJE:

- dva natjecatelja stoje na označenoj poziciji na kopnu;
- na vrhu otoka se nalaze dvije natjecateljice koje na sebi imaju kolut za spašavanje.

PRAVILA IGRE:

1. u igri sudjeluju 4 člana ekipe, 2 natjecateljice i 2 natjecatelja;
2. na sučev znak, 2 natjecatelja skaču u more i plivaju do plovila;
3. ulaze u plovilo;
4. kada su oba natjecatelja u plovilu, jedan natjecatelj vesla do otoka;
5. stigavši do otoka natjecatelj koji nije veslao pomaže natjecateljicama da uđu u plovilo (tek kada plovilo udari u otok natjecateljice se mogu spustiti s vrha otoka);
6. nakon što je svih 4 natjecatelja u plovilu jedan natjecatelj vesla do označene pozicije na kopnu;
7. stigavši do kopna natjecatelji pomažu natjecateljicama da iziđu iz plovila, skidaju im kolute za spašavanje i otprate ih do označene pozicije na kopnu;
8. vrijeme se zaustavlja kada se obje natjecateljice, bez koluta za spašavanje, nalaze u označenom prostoru.

NAPOMENE:

- tek kad oba natjecatelja budu u plovilu mogu krenuti prema otoku;
- svi natjecatelji moraju biti u plovilu, samo jedan natjecatelj vesla prema obali;
- jedino natjecatelj koji vesla smije se veslom odgurivati od sprava u moru, ostali natjecatelji ne smiju pomagati kod veslanja ili odgurivanja;
- u ovoj se igri istodobno 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 10 do 30 sekundi ovisno o težini prekršaja; nakon 5 prekršaja dolazi do isključenja ekipe iz igre.

4. RIBARSKA KAŠETA

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je u što kraćem vremenu raznijeti ribe u kašetama na kopnu prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- 7 riba nalazi u ribarskoj kašeti na drugom kraju terena;

- 15 praznih ribarskih kašeta nalaze se na označenoj poziciji na kopnu;
- stol se nalazi na označenoj poziciji na kopnu.

STARTNE POZICIJE:

- 5 natjecatelja i 2 natjecateljice nalaze se iza startne linije na kopnu;
- 1 natjecateljica nalazi se na drugom kraju terena.

PRAVILA IGRE:

1. u igri sudjeluju 8 natjecatelja i to 3 natjecateljice i 5 natjecatelja;
2. na sučev znak prvi natjecatelj trči sa startne pozicije na kopnu s 9 kašeta do stola s ribama;
3. stigavši do stola, odlaže 9 kašeta na označenu poziciju na ribarskom stolu;
4. natjecateljica stavlja ribu u gornju kašetu;
5. natjecatelj uzima 9 ribarskih kašeta i odlazi do startne pozicije gdje odlaže kašete na pod;
6. svih 7 natjecateljica/natjecatelja obavlja isti zadatak kao prvi natjecatelj, uzimajući svaki krug po jednu ribu i jednu kašetu više;
7. vrijeme se zaustavlja kada sedmi natjecatelj odloži pravilno složenih 15 kašeta sa 6 riba na pod kod startne pozicije.

NAPOMENE:

- svi natjecatelji jednom prenose kašete;
- kašete moraju biti pravilno složene, jedna na drugu, a natjecatelj ih mora držati na način da pridržava donju kašetu rukama;
- u slučaju padanja kašeta na pod natjecatelj je obvezan sam (bez pomoći ostatka ekipe) pravilno složiti kašete, pokupiti sve ribe i tako složene prenijeti ih do startno-ciljne linije od mjesta pada;
- ukoliko natjecateljima ispadnu kašete suparnička ekipa nastavlja igru bez obzira na otežavajuće okolnosti;
- u slučaju pada kašeta, ribe se mogu pokupiti i staviti u jednu kašetu, odnosno ne mora biti u svakoj kašeti po jedna riba;
- 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 30 sekundi ovisno o težini prekršaja; nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre.

5. KONOP

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je povući suparnički tim preko pomoćne linije prema zadanim pravilima igre.

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 6 natjecateljica/natjecatelja;
- sa svake strane konopa nalazi se po 6 natjecateljica/natjecatelja poredanih jedan iza drugoga, noge prvoga u nizu moraju se nalaziti iza pomoćne linije;
- na sredini polja nalaze se označene 2 pomoćne i jedna središnja, glavna linija.

PRAVILA IGRE:

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

NAPOMENA:

- prethodne igre, osim stjecanja zalihe bodova, određuju i raspored natjecanja;
- **u slučaju 5 natjecateljskih ekipa** sistem natjecanja igre konopa je slijedeći:
 - 5. plasirana ekipa, ukupni zbroj bodova do igre konop, u igri potezanja konopa osvaja 0 bodova;
 - 1. plasirana ekipa bira protivnika u prvom polufinalu između 3. i 4. plasirane ekipe;
 - 2. plasirana ekipa u drugom polufinalu dobiva protivnika koji nije izabran u prvom polufinalu;
 - Poraženi u polufinalu bore se za 3. mjesto (4. mj. donosi 3 boda, 3. mj. donosi 6 bodova);
 - 2. mj. u potezanju konopa donosi 9 bodova a 1. mj. donosi 12 bodova.
- **u slučaju 6 natjecateljskih ekipa** prva i druga ekipa u ukupnom poretku direktno se plasiraju u polufinale. Ekipe koje se nalaze od trećeg do šestog mjesta natječu se za polufinale i to na način da treće plasirana ekipa može birati protivnika između 5. i 6. plasirane ekipe. U polufinalu prvoplasirana ekipa izabire protivnika s kojim želi potezati između ekipa koje su se kvalificirale za polufinale. Ekipe koje su ispale prije polufinala bore se za 5. mj. u potezanju konopa (6. mj. donosi 0 bodova, 5. mj. 3 boda.). Ekipe koje nisu prošle polufinale bore se za 3. mj. u potezanju konopa (4. mj. donosi 6 bodova, 3. mj. 9 bodova). Poraženi u finalu osvaja 12 bodova a pobjednik potezanja konopa osvaja 15 bodova).
- **u slučaju 7 natjecateljskih ekipa** prvoplasirana ekipa odlazi direktno u poluzavršnicu. Ostale ekipe od 2 do 7 razigravaju za poluzavršnicu. Drugoplasirana ekipa bira protivnika između 5., 6. ili 7. plasirane ekipe, trećeplasirana ekipa bira protivnika između ekipa koju drugoplasirana ekipa nije odabrala dok trećeplasiranoj ekipi ostaje protivnik kojeg 2. i 3. plasirane ekipe nisu odabrale. Ekipe koje su izgubile u razigravanju u igri potezanja konopa osvajaju 0 bodova. U poluzavršnici dvije bolje plasirane ekipe biraju protivnike. Ekipe koje su ispale u poluzavršnici u igri konopa osvajaju 5 bodova. Ekipa koja je izgubila u završnici u potezanju konopa osvaja 10 bodova a pobjednik 15 bodova;
- **u slučaju 8 natjecateljskih ekipa** prvoplasirana ekipa može birati između 5., 6., 7. i 8. plasirane ekipe. Poslije prvoplasirane ekipe bira drugoplasirana ekipa, zatim trećeplasirana i četvrtoplasirana ekipa dobiva protivnika u ekipi koja nije izabrana. U poluzavršnici najbolje plasirana ekipa (predhodne igre) bira protivnika između dvije najlošije plasirane ekipe koje su prošle u

poluzavršnicu. U drugoj poluzavršnici natječu se preostale dvije ekipe koje su prošle četvrtzavršnicu. Ekipe koje su prošle poluzavršnicu povlače konop za prvo mjesto u igri konop, prolazak svakog kruga donosi 5 bodova (1. mjesto 15 bodova, 2. mjesto 10 bodova, 3. i 4. mjesto 5 bodova, 5., 6., 7. i 8. mjesto 0 bodova) ;

- 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;
- igra se na dvije dobivene za ukupno izbacivanje ekipe, nakon prvog potezanja ekipe mijenjaju strane na kojima su potezale;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 3 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 3 boda (0, 3, 6, ...);
- u slučaju namjernog puštanja konopa ekipa će se diskvalificirati u toj igri.

REZERVNE IGRE:

6. UTRKA MAGARACA

ZADATAK:

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

STARTNE POZICIJE I SCENA:

- u igri sudjeluje 3 natjecatelja i to 1 natjecateljica i 2 natjecatelja;
- dva natjecatelja nalaze se u kostimu magarca;
- jedna natjecateljica nalazi se uz magarca;
- čunj ili pomoćni sudac nalaze se na sredini i na kraju terena;

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak natjecatelji u kostimima i natjecateljica odlaze do pomoćnog suca koji se nalazi na sredini terena, natjecatelji ne vide pa im natjecateljica govori kamo moraju ići;
2. ruke natjecateljice moraju biti na leđima i ona 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.

NAPOMENA:

- 2 natjecatelja se nalaze u kostimu magarca, a natjecateljica koja trči pokraj magarca vodi ga kroz igru;
- ruke natjecateljice 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 30 sekundi ovisno o težini prekršaja, nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre.

7. UTRKA BAČVI

ZADATAK:

Zadatak natjecateljica je u što kraćem roku preći zadanu udaljenost u bačvama prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- u moru uz obalu nalazi se bačva s veslom.

STARTNE POZICIJE:

- u igri sudjeluje 4 člana ekipe, 2 natjecateljice i 2 natjecatelja;
- na otoku na označenoj poziciji nalazi se natjecateljica;
- uz obalu u bačvi nalazi se druga natjecateljica;
- u moru uz bačvu nalaze se dva natjecatelja.

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak natjecateljica u bačvi vesla prema otoku;
2. dva natjecatelja koji se nalaze u moru prate natjecateljicu, ne smiju dirati bačvu;
3. zadatak natjecatelja u moru je pomoći natjecateljici da se popne u bačvu u slučaju prevrtanja i pridržavanje bačve kod otoka pri izlasku jedne natjecateljice i ulasku druge;
4. stigavši do otoka prva natjecateljica izlazi na otok;
5. tek kada je prva natjecateljica izašla iz bačve druga natjecateljica ulazi u bačvu i vesla prema kopnu;
6. zadatak natjecatelja u moru ostaje isti;
7. natjecateljica vesla prema stepenicama;
8. vrijeme se zaustavlja kada natjecateljica izađe na obalu i ode do označenog prostora na kopnu.

NAPOMENE:

- 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 30 sekundi ovisno o težini prekršaja; nakon 5 prekršaja ekipa se isključuje iz igre;
- u slučaju istoga vremena, ekipe dobivaju jednak broj bodova.

8. STRELIČARI

ZADATAK:

Zadatak ekipe je u što kraćem vremenu postići čim više pogodaka u metu prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- na označenoj poziciji na kopnu nalaze se 2 samostrela i strijele;
- na označenoj poziciji na kopnu nalaze se dva postolja za samostrele;
- u moru ispred otoka nalazi se meta;

STARTNE POZICIJE:

- 4 natjecatelja nalaze se na kopnu na označenoj poziciji pokraj postolja za samostrel,
- 2 natjecateljice nalaze se na kopnu na označenoj poziciji pokraj stola sa strijelama.

PRAVILA IGRE:

1. u igri sudjeluje 6 članova ekipe, 2 natjecateljice i 4 natjecatelja;
2. na znak suca 2 natjecateljice uzimaju strijele i odlaze do postolja, 1 natjecateljica posluhuje 1 samostrel;
3. kod postolja stavljaju strijele na samostrele;
4. natjecatelji naizmjenično pucaju sa samostrelom, kada ispuca prvu strijelu natjecatelj predaje samostrel drugom natjecatelju i tako sve do isteka vremena;
5. natjecatelji mogu istovremeno pucati s dva samostrela;
6. natjecateljice cijelo vrijeme stavljaju strijele na samostrel.

NAPOMENE:

- meta sadrži 4 kruga, pogodak u krug u sredini mete donosi 4 boda, u drugi krug 3 boda, treći 2 boda i u krug najudaljeniji od središta mete 1 bod;
- u ovoj igri istovremeno se natječu dvije ekipe, **trajanje igre je vremenski ograničeno na 2 minute**, a plasman ovisi o broju osvojenih bodova na način da ekipa s najviše bodova osvaja prvo mjesto 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 bodove koji se oduzimaju od bodova osvojenih u igri, kazne su u rasponu od 1 do 5 bodova ovisno o težini prekršaja, nakon 5 prekršaja dolazi do isključenja ekipe iz igre.

9. VODENA GUSJENICA:

ZADATAK:

Zadatak ekipe je prenijeti čim veću količinu vode prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- na sredini terena nalazi se 6 stolica ili 1 klupa;
- iznad glave prvog natjecatelja u nizu nalazi se šuplja kantica;
- 1 kantica nalazi se u označenome prostoru uz more;
- unutar označenoga prostora nalazi se prazna bačva.

STARTNE POZICIJE:

- u igri sudjeluje 8 članova ekipe, 3 natjecateljice i 5 natjecatelja;
- 6 natjecatelja sjede na stolicama/klupi jedni iza drugih (natjecateljica, natjecatelj, natjecateljica, ...);
- 1 natjecatelj stoji uz stolice/klupu;
- 1 natjecatelj se nalazi u označenom prostoru uz more.

PRAVILA IGRE:

1. na sučev znak natjecatelj grabi vodu iz mora i trči do natjecatelja koji sjede;
2. izlijeva vodu u kanticu koju prvi natjecatelj u nizu drži iznad glave;
3. kanticu natjecatelji prenose iznad glava do zadnjeg natjecatelja u nizu;
4. natjecatelj koji stoji pored stolice/klupe preuzima kanticu i trči do bačve;
5. izlijeva vodu u bačvu i praznu kanticu vraća prvom natjecatelju u nizu koji sjedi;
6. sve natjecateljice i natjecatelji ponavljaju zadatak do isteka vremena.

NAPOMENA:

- natjecatelji moraju prenositi kanticu iznad glava;
- natjecatelji ne smiju rukom zatvarati rupe koje se nalaze na kantici;
- nakon isteka vremena samo voda koja se nalazi u bačvi računa se za konačni rezultat;
- u ovoj igri istodobno se natječu dvije ekipe; trajanje igre je vremenski ograničeno na **1 i pol minutu**, a plasman ovisi o količini vode koja se nalazi u bačvi na način da ekipa koja ima najviše vode osvaja najviše bodova;
- u slučaju nepridržavanja pravila, suci dodjeljuju kaznene bodove koji se oduzimaju od bodova osvojenih u igri: kazne su u rasponu od 1 do 5 bodova ovisno o težini prekršaja, nakon 5 prekršaja dolazi do isključenja ekipe iz igre;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...);

10. VESLO

ZADATAK:

Zadatak natjecatelja je povući suparnički tim preko pomoćne linije prema zadanim pravilima igre.

SCENA:

- sa svake strane konopa nalaze se barke
- u svakoj barci nalaze se 6 vesla;
- između otoka i kopna povučena su tri konopa.

STARTNE POZICIJE:

- u igri sudjeluje 7 članova ekipe, 1 natjecateljica i 6 natjecatelja;
- natjecateljica sjedi na prednjem djelu barke i gleda prema sredini terena;
- natjecatelji sjede u barci okrenuti prema rubu terena, sa svake strane barke nalaze se po tri natjecatelja.

PRAVILA IGRE:

5. natjecatelji drže vesla iznad vode;
6. kada bovica bude na sredini terena sudac daje znak za početak igre;
7. natjecatelji veslaju u barci prema rubu terena, natjecateljica ih motivira;
8. kada bovica pređe jedan od konopa povučenih od otoka do obale igra je gotova.

NAPOMENA:

- prethodne igre, osim stjecanja zalihe bodova, određuju i raspored natjecanja;
- posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 3 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 3 boda (0, 3, 6, ...).
- **u slučaju 5 natjecateljskih ekipa** sistem natjecanja igre veslo je sljedeći:
 - 5. plasirana ekipa, ukupni zbroj bodova do igre veslo, u igri veslo osvaja 0 bodova;
 - 1. plasirana ekipa bira protivnika u prvom polufinalu između 3. i 4. plasirane ekipe;
 - 2. plasirana ekipa u drugom polufinalu dobiva protivnika koji nije izabran u prvom polufinalu;
 - Poraženi u polufinalu bore se za 3. mjesto (4. mj. donosi 3 boda, 3. mj. donosi 6 bodova);
 - 2. mj. u igri veslo donosi 9 bodova a 1. mj. donosi 12 bodova.
- **u slučaju 6 natjecateljskih ekipa** prva i druga ekipa u ukupnom poretku direktno se plasiraju u polufinale. Ekipe koje se nalaze od trećeg do šestog mjesta natječu se za polufinale i to na način da treće plasirana ekipa može birati protivnika između 5. i 6. plasirane ekipe. U polufinalu prvoplasirana ekipa izabire protivnika s kojim želi potezati između ekipa koje su se kvalificirale za polufinale. Ekipe koje su ispale prije polufinala bore se za 5. mj. u igri veslo (6. mj. donosi 0 bodova, 5. mj. 3 boda.). Ekipe koje nisu prošle polufinale bore se za 3. mj. u igri veslo (4. mj. donosi 6 bodova, 3. mj. 9 bodova). Poraženi u finalu osvaja 12 bodova a pobjednik igre veslo osvaja 15 bodova).
- **u slučaju 7 natjecateljskih ekipa** prvoplasirana ekipa odlazi direktno u polufinale. Ostale ekipe od 2 do 7 razigravaju za polufinale. Drugoplasirana ekipa bira protivnika između 5., 6. ili 7. plasirane

ekipe, trećeplasirana ekipa bira protivnika između ekipa koju drugoplasirana ekipa nije odabrala dok trećeplasiranoj ekipi ostaje protivnik kojeg 2. i 3. plasirane ekipe nisu odabrale. Ekipe koje su izgubile u razigravanju u igri veslo osvajaju 0 bodova. U polufinalu dvije bolje plasirane ekipe biraju protivnike. Ekipe koje su ispale u polufinalu u igri veslo osvajaju 5 bodova. Ekipa koja je izgubila u finalu u igri veslo osvaja 10 bodova a pobjednik 15 bodova;

- **u slučaju 8 natjecateljskih ekipa** prvoplasirana ekipa može birati između 5., 6., 7. i 8. plasirane ekipe. Poslije prvoplasirane ekipe bira drugoplasirana ekipa, zatim trećeplasirana i četvrtoplasirana ekipa dobiva protivnika u ekipi koja nije izabrana. U polufinalu najbolje plasirana ekipa (predhodne igre) bira protivnika između dvije najlošije plasirane ekipe koje su prošle u polufinale. U drugom polufinalu natječu se preostale dvije ekipe koje su prošle četvrtfinale. Ekipe koje su prošle polufinale veslaju za prvo mjesto u igri veslo, prolazak svakog kruga donosi 5 bodova (1. mjesto 15 bodova, 2. mjesto 10 bodova, 3. i 4. mjesto 5 bodova, 5., 6., 7. i 8. mjesto 0 bodova) ;
- konop između barki se postavlja tako da označeni (sredina konopa) dio bude na središnjoj liniji.

SISTEM BODOVANJA

U svim igrama istovremeno se natječu dvije ekipe, a svakoj ekipi vrijeme se mjeri štopericom i na osnovi vremena dodjeljuju se bodovi na način da ekipa sa najboljim vremenom dobiva najviše bodova.

Za svaku igru (osim igre veslo) posljednje plasirana ekipa osvaja 0 bodova, predzadnja 2 boda i svaki sljedeći plasman donosi plus 2 boda (0, 2, 4, ...).

U igri veslo 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 izjednačenog broja bodova na kraju natjecanja u obzir se uzima zadnja igra na način da ekipa koja je ostvarila bolji plasman u zadnjoj igri zauzima višu poziciju.

KAZNE

U slučaju nepridržavanja propozicija igara suci određuju kazne.

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

INFO

Više informacija na www.city-games.com i broj mob. +38599 771 9143.