



## 6. ŠALJIVE GASILSKE IGRE

**EKIPO SESTAVLJA:** 7 tekmovalcev (eden od njih je vodja ekipe, eden od tekmovalcev nastopa kot ranjenec).

**OPREMA EKIPE:** poljubno (priporočamo športno obutev - športni copati ali čevlji z gumijastim podplatom)

**POTEK TEKMOVANJA:** Ekipa si pred pričetkom tekmovanja pripravi orodje.

Tekmovanje je sestavljeno iz štirih poligonov. V prvih treh poligonih nastopata po dva tekmovalca, ki pred pričetkom tekme stojita na začetku svojega poligona. V zadnjem poligonu (prenos vode v pladnju) nastopa celotna ekipa. Ekipa sama izbere med seboj dvojice in hkrati poligon, v katerem bo tekmovala katera od treh dvojic ekipe.

Na znak sodniške piščalke pričneta z vajo prva dva tekmovalca: pobereta vsak po dve C cevi in ročnik ter jih razvijeta. Na začetku jih spojita na dvojak, na drugem koncu pa nanje spojita še ročnik, ki mora biti v celoti odložen čez označeno črto. Nato pohitita po ranjenca, ki je med tem časom čakal na nosilih. Med vračanjem po ranjenca morata prenesti še žogo tako, da jo držita le s svojima telesoma. Nato ranjenca preneseta v polje št. 2.

Naslednja dva tekmovalca v polju št. 2 najprej oskrbita ranjenca s pripravljenima povojema. Eden mu povije glavo (okoli čela), drugi mu imobilizira koleno (vstavi pripravljeni deščico in jo nato povije po vsej dolžini s pripravljenim povojem). Konce povojev zatakmeta za že poviti del povoja, da se ne odvijeta med nošenjem. Ko sta oskrbela ranjenca, ga dvigneta in preneseta do mesta, kjer je označena črta za met vrvi. Tu ga odložita in vržeta vsak svojo vrv v krog, ponovno pobereta ranjenca in ga preneseta v polje št. 3, kjer ga odložita na tla.

Zadnja dva tekmovalca ranjenca preneseta do nosilca spojki in ga tam odložita. Na nosilec spojki privijeta vse spojke, ki morajo biti spojene po vnaprej označenih barvah. Ko so vse spojke pravilno spete, dvigneta ranjenca, ga preneseta pod nizko oviro do konca poligona in ga odložita na označeno mesto poleg brentače. Ranjencu da eden od tekmovalcev v roke ročnik brentače. Ranjenec drži ročnik v ležečem položaju in meri v tarče pred seboj. Eden od preostalih dveh tekmovalcev vliva vodo v brentačo, drugi pa vodo črpa iz brentače. Ko ranjenec podre vse tri tarče, je tekmovanje za ekipo zaključeno.

Ekipa počaka na svojih mestih, dokler jim glavni sodnik ne da znaka da lahko odidejo. Šteje se skupni čas celotne vaje s pribitkom kazenskih točk (1 točka = 1 sekunda).

**KAZENSKÉ TOČKE:**

Odpeta ali napol speta spojka	5
Ročnik ne sega čez označeno črto	5
Tekmovalca prideta po ranjenca brez žoge	10
Povoj: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ni porabljen do konca ali</li> <li>• ni zapet ali</li> <li>• deščica je vidna</li> </ul>	5
Torbica z vrvjo ni padla v krog (če torbica pade na krog, se šteje za met v krog)	10
Tekmovalca zbijata letvico ovire na tla	5
Ranjenec zbije tarčo iz neležečega položaja	10
Ranjenec med prenosom pade z nosil v katerem koli poligonu	10
Ekpa se izogne oviri	diskvalifikacija

Sledi še zadnji poligon oziroma zadnja igra.

**PRENOS VODE V NATAKARSKEM PLADNJU**

V igri sodeluje vseh sedem tekmovalcev. V poljubnem vrstnem redu se posedejo na klop za velikim vedrom, polnim vode. Vsi so obrnjeni proti vedru, razen zadnjega, ki je obrnjen na drugo stran – prosti posodi, v kateri bodo zbirali vodo.

Na znak sodnika prvi tekmovalec s pladnjem zajame vodo iz vedra, dvigne pladenj nad glavo in ga (brez obračanja) poda tekmovalcu za seboj. Tako vsi tekmovalci nad svojimi glavami podajajo pladenj naprej – do zadnjega, ki vodo zlije v za to pripravljeno posodo. Pladenj po isti poti (nad glavami tekmovalcev) vrnejo nazaj do prvega tekmovalca, ki ponovno zajame vodo. Igra traja **3 minute**, njen konec označi sodnik s piskom. Ob pisku se pladenj ustavi, ne glede na to, kje je v tistem trenutku.

Po končani igri sodniki zmerijo višino prenesene vode. Vsak centimeter ekipi prinese eno točko, ki pomeni eno sekundo odbitka pri skupnem času prve igre.

**KAZENSKÉ TOČKE:**

Pladenj med igro pade na tla	5 (za vsak padec)
Pladenj ne potuje nad glavami tekmovalcev	5 (za vsako napako)

Komisija za izvedbo iger