

AGRAMIJADA 2025. // 13. - 15. 6. 2025. // Banja Vrućica, BiH

PRAVILA

KOPNENE IGRE

ZAGRIJAVANJE

Početak: u 11.00 sati

Trajanje: cca 10 min

SUDJELUJU SVI NATJECATELJI, GLEDATELJI I OSTALI



1. IGRA - Slaganje tornja

Trajanje: cca 30 min

Broj prijavljenih natjecatelja: svaki tim po 8 natjecatelja - ukupno 64 natjecatelja

Broj timova u susretu: 2 (jedan pored drugog - ukupno 4 igre)



Način igranja

Dva po dva tima se međusobno natječu, jedan protiv drugog. Sudjeluje 8 natjecatelja iz svakog tima.

Zadatak

U što kraćem vremenu „sagraditi“ toranj tako da se drvene kocke slože jedna na drugu koristeći samo spravu vezanu za konopce.

Tijek igre

Prije početka utrke, tim se treba rasporediti na sljedeći način: 8 natjecatelja primaju konopce i podižu metalnu kuku u zrak. Na sučev znak pokušavaju u što kraćem vremenu složiti u toranj (jednu na drugu) drvene kocke. Igra završava kada je svih 5 kocki složeno u toranj. Sudac mjeri vrijeme. Maksimalno vrijeme je 4 min. Radi se rang lista vremena svih timova. Timovi se boduju od najbolje do najlošije plasiranog, bodovima od 10 do 1.

Pobjednici susreta

Tim koji u najkraćem vremenu složiti toranj. U slučaju izjednačenog rezultata, timovi s istim vremenima prolaska dobivaju jednaki broj bodova.

2. IGRA - Dvorac na napuhavanje „PUZZLE“

Početak: odmah nakon završetka prethodne igre

Trajanje: cca 30 min

Broj prijavljenih natjecatelja: svaki tim po 5 natjecatelja - ukupno 40 natjecatelja

Broj timova u susretu: 2 (jedan pored drugog - ukupno 4 igre)



Način igranja

Dva po dva tima se međusobno natječu, jedan protiv drugog.

Zadatak

U što kraćem vremenu donijeti i složiti sliku iz 9 dijelova (PUZZLE).

Tijek igre

Prije početka igre svih 5 natjecatelja iz tima skupi se na startnoj liniji. Na sučev znak jedan natjecatelj kreće po dijelove slike prelazeći prvo dvorac na napuhavanje tako da se popne na njega i spusti s njega. Kada su svi dijelovi slike prebačeni na startnu poziciju cijeli tim slaže sliku. Kada je slika gotova zaustavlja se vrijeme. Sudac mjeri vrijeme. Tim s najboljim vremenom dobiva najviše bodova. Timovi se boduju od najbolje do najlošije plasiranog, bodovima od 10 do 1.

Pobjednici susreta

Tim koji u najkraćem vremenu složiti sliku iz dijelova (PUZZLE). U slučaju izjednačenog rezultata timovi s istim vremenima prolaska dobivaju jednaki broj bodova.

3. IGRA - CORN HOLE

Početak: odmah nakon završetka prethodne igre

Trajanje: cca 30 min

Broj prijavljenih natjecatelja: svaki tim po 8 natjecatelja - ukupno 64 natjecatelja

Broj timova u susretu: 2 (jedan pored drugog - ukupno 4 igre)



Način igranja

Dva po dva tima se međusobno natječu, jedan protiv drugog.

Zadatak

U zadanom vremenu osvojiti što više bodova gađajući rupu na postolju i samo postolje.

Tijek igre

Postolje s rupom je postavljeno na udaljenost od 8 m od startne pozicije. Dvoje natjecatelja zauzima startnu poziciju s dvije vrećice za bacanje svaki. Na sučev znak bacaju vrećice prema postolju i nastoje pogoditi rupu u postolju ili samo postolje. Kada bace svoje vrećice trkom odlaze po njih, donose ih na startnu poziciju i predaju sljedećim natjecateljima i tako u krug. Igra traje 4 min. Sudac mjeri vrijeme. Kada vrijeme istekne zbrajaju se bodovi svih pogodaka na način da rupa donosi 3 boda, a vrećica koja je na postolju ili dodiruje postolje nosi 1 bod. Radi se rang lista bodova svih timova. Timovi se boduju od najbolje do najlošije plasiranog, bodovima od 10 do 1.

4. IGRA - Spremi lopticu u rupu

Početak: odmah nakon završetka prethodne igre

Trajanje: cca 30 min

Broj prijavljenih natjecatelja: svaki tim po 7 natjecatelja - ukupno 56 natjecatelja

Broj timova u susretu: 2 (jedan pored drugog - ukupno 4 igre)



Način igranja

Dva po dva tima se međusobno natječu, jedan protiv drugog. Sudjeluje 7 natjecatelja iz svakog tima.

Zadatak

U zadanom vremenu (4 minute) tim od 7 natjecatelja mora spremiti loptice u zadanu rupu na platnu s više rupa. Samo jedna rupa je prava. 6 natjecatelja drži platno u zraku, a jedan natjecatelj stavlja loptice na platno. Sudac mjeri vrijeme. Radi se rang lista broja ubačenih loptica. Timovi se boduju od najbolje do najlošije plasiranog, bodovima od 10 do 1.

Pobjednici susreta

Tim koji spremi što više loptica u zadanu rupu. U slučaju izjednačenog rezultata timovi s istim vremenima prolaska dobivaju jednaki broj bodova.

VODENE IGRE

ZAGRIJAVANJE

Početak: u 15.00 sati

Trajanje: cca 10 min

SUDJELUJU SVI NATJECATELJI, GLEDATELJI I OSTALI



1. IGRA - Vodeni pištolj

Početak: odmah nakon zagrijavanja

Trajanje: cca 30 min

Broj prijavljenih natjecatelja: 6 natjecatelja iz svakog tima - ukupno 48 natjecatelja

Broj timova u susretu: 2



Način igranja

Dva tima sudjeluju u istoj igri.

Zadatak

Pomičnu metu prebaciti sa starta na cilj.

Tijek igre

Dvoje natjecatelja drže užu rastegnuto iznad vode. Na užetu se nalaze 4 mete (čaše) koje se pomiču po užetu. Na sučev znak za start prvi natjecatelj vodenim pištoljem tjera metu prema cilju. Kada stigne na cilj, vraća vodeni pištolj na start novom natjecatelju koji nastavlja igru. Kada sva četiri natjecatelja prebace metu na cilj zaustavlja se vrijeme. Radi se rang lista vremena svih timova. Timovi se boduju od najbolje do najlošije plasiranog, bodovima od 10 do 1.

Pobjednici susreta

Tim koji osvoji najviše bodova. U slučaju izjednačenog rezultata, ekipe s istim zbrojem brojeva dobivaju jednaki broj bodova.

2. IGRA - Nilski konj

Početak: odmah nakon završetka prethodne igre

Trajanje: cca 30 min

Broj prijavljenih natjecatelja: svaki tim po 4 natjecatelja - ukupno 32 natjecatelja

Broj timova u susretu: 2 (jedan pored drugog - ukupno 4 igre)



Način igranja

Dva po dva tima se međusobno natječu, jedan protiv drugog.

Zadatak

Pogoditi cilj lopticom.

Tijek igre

U igri sudjeluju 4 natjecatelja iz svakog tima. Prvi igrač je na startu s napuhanim nilskim konjem. Drugi igrač (jahač) čeka na sredini bazena. Treći igrač stoji u bazenu sa strane, s lopticama, a četvrti igrač je na cilju na kopnu. Na sučev znak prvi igrač skače s kopna u bazen i gura nilskog konja do jahača. Jahač se penje na nilskog konja. Kada se popne hvata loptice od trećeg igrača te pokušava pogoditi cilj kojeg u rukama drži četvrti igrač na cilju (kopnu). Kada tim ubaci 10 loptica zaustavlja se vrijeme. Radi se rang lista vremena svih timova. Timovi se boduju od najbolje do najlošije plasiranog, bodovima od 10 do 1.

Pobjednici susreta

Tim koji najbrže ubaci 10 loptica u cilj. U slučaju izjednačenog rezultata, timovi s istim vremenima dobivaju jednaki broj bodova.

3. IGRA - Aquaduct

Početak: odmah nakon završetka prethodne igre

Trajanje: cca 30 min

Broj prijavljenih natjecatelja: svaki tim po 4 natjecatelja - ukupno 32 natjecatelja

Broj timova u susretu: 2 (jedan pored drugog - ukupno 4 igre)



Način igranja

Dva po dva tima se međusobno natječu, jedan protiv drugog.

Zadatak

Prebaciti kuglicu s jednog kraja bazena na drugi isključivo putem cijevi.

Tijek igre

Četiri natjecatelja imaju po dvije polu cijevi. Zajedno čine jednu dužu cijev. Na sučev znak prvi igrač stavlja kuglicu u prvu cijev. Nakon što loptica pređe na drugog natjecatelja, prvi natjecatelj brzo dolazi na kraj linije i nastavlja cijev. Svaki natjecatelj nastavlja liniju sve dok ne dođu na drugi kraj bazena. Tada se vraćaju s dvije loptice u cijevi. Ako loptica ispadne iz linije u vodu, tim dobiva 5 sekundi kazne i nastavlja s mjesta gdje je loptica ispala. Igra završava kada se obje kuglice prebace. Radi se rang lista vremena svih timova. Timovi se boduju od najbolje do najlošije plasiranog, bodovima od 10 do 1.

Pobjednici susreta

Tim koji najbrže prebaci obje kuglice na cilj. U slučaju izjednačenog rezultata, timovi s istim vremenima prolaska dobivaju jednaki broj bodova.

UKUPNI REZULTATI:

Pobjednik kopnenih i vodenih igara: prvoplasirani tim u svakoj igri osvaja 10 bodova, drugoplasirani tim u svakoj igri osvaja 8 bodova, trećeplasirani tim u svakoj igri osvaja 6 bodova, četvrtoplasirani tim u svakoj igri osvaja 5 bodova, petoplasirani tim u svakoj igri osvaja 4 boda, šestoplasirani tim u svakoj igri osvaja 3 boda, sedmoplasirani tim u svakoj igri osvaja 2 boda i osmoplasirani tim u svakoj igri osvaja 1 bod.

U slučaju izjednačenog rezultata oba tima osvajaju isti broj bodova i dijele poziciju. Nakon svih igara bodovi se zbrajaju i tim s najviše sakupljenih bodova iz svih igara (kopnenih i vodenih) osvaja prvo mjesto.