



»Velikih stvari v življenju nikoli ne ustvari ena sama oseba, temveč jih lahko ustvari le velika skupina povezanih ljudi« Steve Jobs

PRAVILNIK

36. DRŽAVNE IGRE IN 13. MEDNARODNE KMEČKE IGRE



DKI

državne kmečke igre

Kdaj: 2. julij 2022

Kje: Goriče, 4204 Golnik

Organizator: Zveza slovenske podeželske mladine

Izvajalec: Društvo kranjske in tržiške podeželske mladine

1. Sestava ekipe

Ekipa je sestavljena iz šestih tekmovalcev, od teh morata biti vsaj dve tekmovalki. Tekmovalci lahko na dan tekmovanja praznujejo 40. rojstni dan, ne smejo pa biti starejši. Ekipa določi vodjo ekipe. Vodja ekipe ob prijavi na dan tekmovanja izžreba startno številko, ki določa parcelo košnje in grabljenja, ter vrstni red tekmovanja v ostalih disciplinah. Tekmovalci morajo imeti enotne majice, ki jih dobijo na dan dogodka. Startno številko dobi vsak tekmovalec pred tekmovanjem in jo mora nositi med tekmovanjem.

2. Ekipe tekmujejo v naslednjih igrah:

1. Košnja
2. Grabljenje
3. Kdo ma več? Jest mam več!
4. Ta dom'č cpiv
5. Igra presenečenja
6. **Predstavitve regije** (državno tekmovanje. Igra je izključena iz tekmovalnega dela državnih kmečkih iger in se nagradi posebej. Organizator si dovoljuje pravico, da te igre v primeru premalo interesa, ne izpelje).

Komisijo za ocenjevanje kakovosti dela in meritev časa pri igrah 1, 2, 3, 4, 5 sestavljajo trije člani. V njej sta dva predstavnika Zveze slovenske podeželske mladine ter dva predstavnika JSKS Sektorja za kmetijsko svetovanje. Pri igrah 1 in 2, kot merilci časa, pomaga še dodatno osebje, ki ga določi Društvo kranjske in tržiške podeželske mladine in KGZS - Zavod Kranj. Komisijo, ki ocenjuje predstavitve regij, določi ZSPM in jo sestavljajo trije člani, ki določijo predsednika.

3. Priznanja in nagrade

Vse sodelujoče ekipe, kosci in grabljice, dobijo priznanje za sodelovanje. Prve tri ekipe prejmejo še pokal, prav tako prejmejo pokal prvi trije kosci in prve tri grabljice. Prve tri regije v dramskih predstavah prejmejo priznanje.

Tekmovalci tekmujejo s svojo opremo (kosa, grablje). Tekmovalne discipline so enakovredne in doprinesejo največ toliko točk, kot je sodelujočih ekip (najboljša ekipa dobi toliko točk kot je ekip, najslabša pa eno točko). Če v končnem rezultatu pride do enakega števila točk, določi vrstni red uspeh košnje; če je tudi rezultat košnje enak, določi višjo razvrstitev boljše hitrost košnje.

4. Protesti in pripombe

Vodja ekipe lahko vložijo pritožbo v času tekmovanja ali najkasneje 30 minut po koncu tekmovanja. Pritožbo z obrazložitvijo vložijo pri komisiji, ki nadzira posamezno tekmovanje.

Pritožbi je potrebno priložiti kavcijo 50 €, ki zapade v primeru negativne odločitve komisije v korist ZSPM, v primeru pozitivne odločitve pa se jo pritožniku vrne.

5. PRAVILA IGER

1. igra: KOŠNJA

Tekmovalec mora v čim krajšem času pokositi označeno parcelo. Tekmovalec kosi s svojo koso na parceli, ki mu jo je določil žreb (štartna številka). Velikost parcele določi organizator (letošnja dimenzija bo **4,5 m x 11 m**). Štarta se s koso, ki je na tleh. Na znak »zdaj« oz. žvižg piščali prime koso v roke in štarta. Tekmovalec konča košnjo na istem mestu z dvignjeno roko, kose ne dviguje v zrak. **Tekmovalec, ki kosi, mora imeti ustrezno obutev. V kolikor noga ne bo zavarovana v ustrezni obutvi, tekmovalec NE sme tekmovati. Razne tanke superge, japonke, bose noge in podobno NISO ustrezna obutev!**



1 Ustrezna obutev za tekmovalce.

Tekmovanje lahko poteka v več skupinah.

Petčlanska komisija ocenjuje čistost košnje z ocenami od 0 do 10, pri čemer pomeni ocena 10 najboljšo čistost košnje, ocena 0 pa najslabšo čistost. Upošteva se vseh 5 ocen, ki se seštejejo skupaj. Tekmovalec, ki doseže najnižjo število točk dobi 1 točko. Pri enakem številu doseženih točk za čistočo košnje se tekmovalcem dodeli enako število točk. Red se ne ocenjuje.

Hitrost košnje se meri do desetinke sekunde natančno. Tekmovalec, ki je najhitrejši, dobi toliko točk kot je sodelujočih ekip, tekmovalec, ki porabi za košnjo največ časa, dobi eno točko. Pri enaki hitrosti se tekmovalcem dodeli enako število točk.

Seštevek točk hitrosti in čistoče določi vrstni red. V končni razvrstitvi prejme kosec z najvišjim seštevkom točk toliko točk, kot je sodelujočih ekip na tekmovanju, vsak naslednji pa točko manj. Ob enakem številu točk je boljši tekmovalec tisti z boljšo oceno za čistočo.

2. igra: GRABLJENJE

Grabljica tekmuje z lesenimi grabljami na isti parceli kot kosec iz njene ekipe. Grabljica stoji ob številki parcele z dvignjenimi grabljami največ 1 meter od tal in štarta na znak predsednika komisije. Tekmovalka mora narediti kopico na začetku parcele, tam kjer je

pričela s tekmovanjem. Merita se čas grabljenja, čistoča grabljenja in kakovost izdelane kopice. Merjenje časa se konča, ko grabljica dvigne roko v zrak.

Tekmovanje lahko poteka v več skupinah hkrati.

Hitrost grabljenja se meri do desetinke natančno. Tekmovalka, ki doseže najkrajši čas, dobi toliko točk kot je sodelujočih ekip, tekmovalka, ki porabi največ časa za grabljenje dobi eno točko. Pri enaki hitrosti se dodeli tekmovalkam enako število točk.

Petčlanska komisija ocenjuje še čistost grabljenja s točkami od 0 do 10, ter kakovost izdelave kopice od 0 do 10, pri čemer pomeni ocena 10 najboljšo čistost grabljenja in kakovost izdelave kopice, ocena 0 pa najslabšo čistost grabljenja in izdelavo kopice. Upošteva se vseh 5 ocen, ki se seštejejo skupaj. Skupni seštevek točk pa se uporabi za končno uvrstitev v tej disciplini. Seštevek točk hitrosti, čistoče in izdelave kopice določi vrstni red.

Kopica je v obliki kroga naloženo seno ali katerokoli druge trave, slame. Spodaj mora biti stisnjena in cca. 20-25 cm od tal vodoravno dvignjena, nato oblikovana v obliki narobe obrnjene črke v (povzeto po Makarovič, 1978, str. 14).



2 SSKJ: kopica 1 -e ž (i) 1. v obliki polkrogle naloženo seno, slama: senena kopica; kopica otave, sena; vrsta kopic / pokrita kopica / spravljati seno v kopice / sušiti v kopicah; kopice žita kope VIR:http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj_testa&expression=kopica&hs=1 (pridobljeno: 15. 03. 2014).

Točke se seštejejo in zmagata tista tekmovalka, ki jih zbere največ. V primeru, da imata dve grabljici isto število točk, je boljše uvrščena tista, ki je dobila večje število točk pri čistoči grabljenja in izdelavi kopice. V končni razvrstitvi prejme najboljša grabljica toliko točk, kot je sodelujočih ekip na tekmovanju, vsaka naslednja pa točko manj.

3. igra: KDO MA VEČ? JEST MAM VEČ!

Gorenjska je zelo prepoznavna po pridelavi krompirja, čebule in drugih kmetijskih pridelkov. Poleg kmetijskih prepoznavnosti, pa smo ponosni na naše vrhunske športnike, najboljša smučišča in seveda pristno in okusno kulinariko – tenstan krompir, kranjsko klobaso, bobe. V tej igri vas želimo preizkusiti na omenjenih področjih. Vedi, nisi Gorenc brez tekmovalnosti in vztrajnosti, zato se dokaži in pokaži kdo ima na koncu »več«! »Jest mam več!« bo rekel zmagovalec te igre.

V igri tekmuje vseh 6 tekmovalcev. Za igro imajo 3 minute časa. Vsi tekmovalci so pred startnim žvižgom postavljeni na svojem mestu.

Tekmovalec številka 1 »poljedelec« stoji pri startni črti, z znakom žvižga spleza v zaboj in začne z iskanjem pridelkov. Paziti mora, da iz zaboja pobere le pridelke, ki rastejo v zemlji (krompir, čebula in česen). Najdene pridelke da v gajbico, ki stoji pri boksu.

Na točki 2 čakajo pripravljene 3 tekmovalci »smučarji« na lesenih smučeh. Izkopane pridelke z rokami vzamejo iz gajbice in jih dajo v posodico, ki je obešena prvemu »smučarju« okoli vratu. Med prenašanjem se posodice tekmovalci ne smejo dotikati z rokami. Pridelke prenašajo okoli ovire v gajbico, ki je na točki 3. Pri prenosu iz posodice do gajbice si lahko pomagajo z rokami. Vračajo se po krožni poti nazaj do točke 2.

Na točki 3 sta pripravljena 2 tekmovalca »kuharja«. S kuhalnico zajemata pridelke v gajbici in jih nosita čez ovire (hloda), kjer jih ločita po vrsti pridelka v gajbice na točki 4. Iz točke 4 na točko 3 je tekmovalcema dovoljeno iti mimo ovir .

Po pretečenem času mora celotna ekipa obstati na mestu.

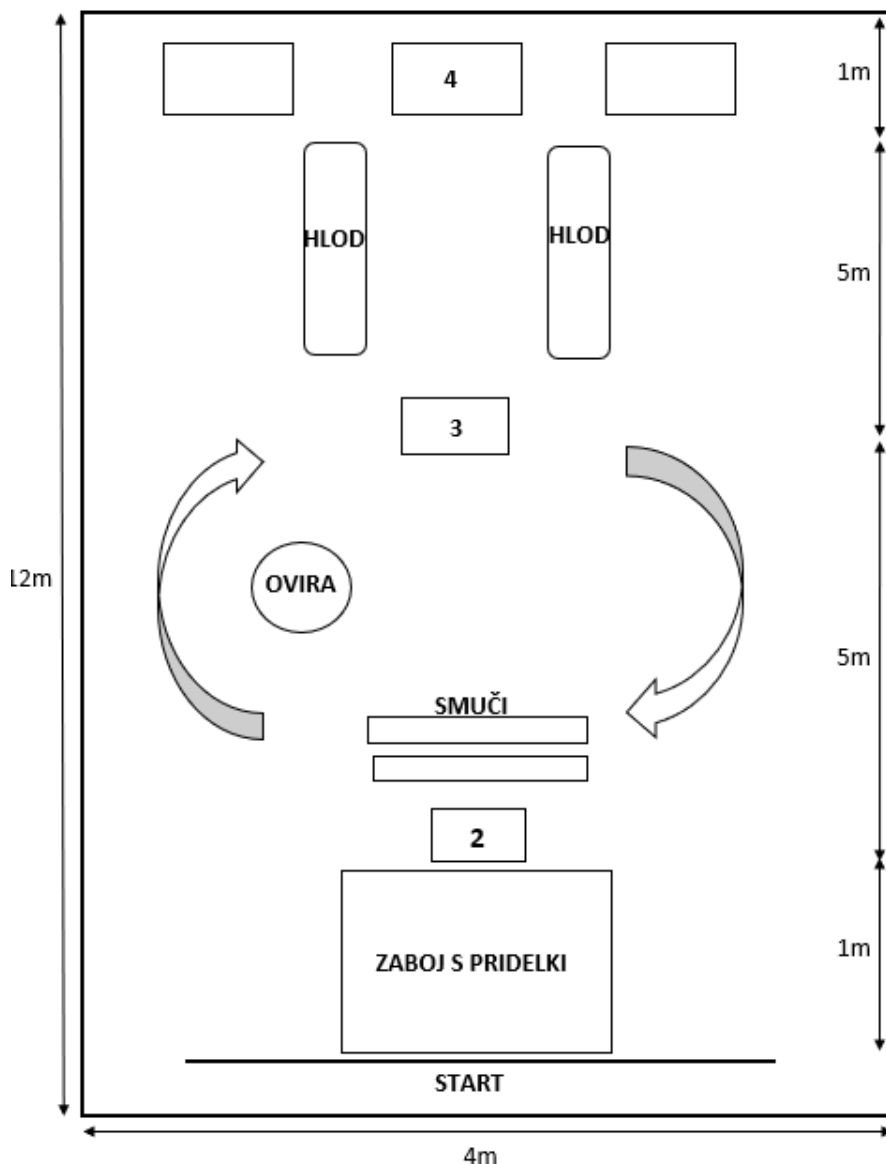
Za vsak pravilno razvrščen pridelek v gajbici dobijo 5 točk.

Zmaga tista ekipa, ki ima na koncu v gajbici več pravilno razvrščenih pridelkov in s tem večje število pridobljenih točk.

V končni razvrstitvi prejme ekipa z najvišjim seštevkom točk toliko točk, kot je sodelujočih ekip na tekmovanju, vsak naslednji pa točko manj.

KAZENSKI PRIBITKI:

- Vsak pridelek, ki pade na tla, je vreden 0 točk. Pridelkov s tal ni dovoljeno pobirati.
- Za vsak dotik posodice ali pridelka z rokami med točkama 2 in 3 se odštejeta 2 točki.
- Če tekmovalec stopi s hloda, se ekipi odštejeta 2 točki. Vrniti se mora na začetek ovire. Če se tekmovalec ne vrne na začetek ovire, se mu odšteje 5 točk.
- Če ekipa po koncu ne obstane na mestu (npr. tekmovalec pridelek po iztečenem času vrže v gajbico) se ekipi odšteje 10 točk.
- Če v eni gajbici ni ločenih pridelkov (krompir, čebula in česen) se pridelkov tiste gajbice ne točkuje.



3 Skica poligona igre "Kdo ma več? Jest mam več!"

4. igra: TA DOM'Č CPIV

Žganjekuha je bila že od nekdaj močno prisotna skoraj pri vsaki domačiji na Gorenjskem. Priprava te alkoholne pijače pa ni ravno enostavna, potrebno je veliko truda, da iz na koncu priteče ta dragoceni zwarek - od obiranja jablan in ostalih sadnih dreves, do prešanja, ki nato vodi v prekuhanje. Korak za korakom potrebuje veliko mero natančnosti in spremljanja. Potrudi se, da bo tudi tvoj ta dom'č cpiv pripravljen natančno, saj bo le tako najboljši.

V igri tekmuje vseh 6 igralcev. Za igro imajo na voljo 3 minute časa.

Polje je razdeljeno na 3 postaje. 1. in 2. postaja potekata istočasno, na vsaki tekmuje trojica tekmovalcev (dva tekmovalca in tekmovalka). Ko trojica postajo zaključili, se premakne na 3.

postajo, kjer vseh 6 tekmovalcev združi moči.

Vsi tekmovalci igro začnejo za štartno črto. Po startnem žvižgu trojke tekmovalcev začnejo z igro na 1. in 2. postaji. Na 1. postaji se nahaja zaboj z drvami (50 kom., 33cm), ki jih morajo tekmovalci štafetno prenesti čez kockaste bale (Triglav) do drugega zaboja. Prenos drv lahko opravlja le en tekmovalec na enkrat. Vrača se lahko mimo ovir, ko pa pride nazaj, z dotikom preda štafeto. Način in število drv, ki jih en tekmovalec lahko prenese ni določen. Ko so prenesena vsa drva je naloga te postaje zaključena, trojka se lahko premakne na 3. postajo.

Na 2. postaji po startnem žvižgu trojka prične z metanjem spužvasih gob (jabolka) (30 kom). Tekmovalca gobe mečeta mimo krošenj do tekmovalke, ki jih poskuša ujeti z rokami. Ujete gobe tekmovalka odloži v velik sod za seboj. Ko so vse gobe premetane, je naloga 2. postaje zaključena, trojka tekmovalcev se lahko premakne na 3. postajo. Na zadnji, 3. postaji, se igralci usedejo na klop »cik-cak« (dva tekmovalca se gledata, druga dva si kažeta hrbet itd.). Vrstni red tekmovalcev ni določen. Igralec, ki sedi pri sodu 0,5L kozarec nastavi na usta (tu si lahko pomaga z rokami) in se z glavo potopi v sod, da zajame vodo. Napolnjen kozarec si igralci predajajo z ust do ust do zadnjega, ki mora vsebino brez uporabe rok preliti v lij nad pletenico. Ko je kozarec prazen mora zadnji tekmovalec zavpiti »šen šnops« (»še en šnops«), šele potem lahko sprejme naslednji kozarec, medtem ko prvi tekmovalec lahko polni in podaja kozarce enega za drugim. Po preteku časa se meri teža vode v pletenici.

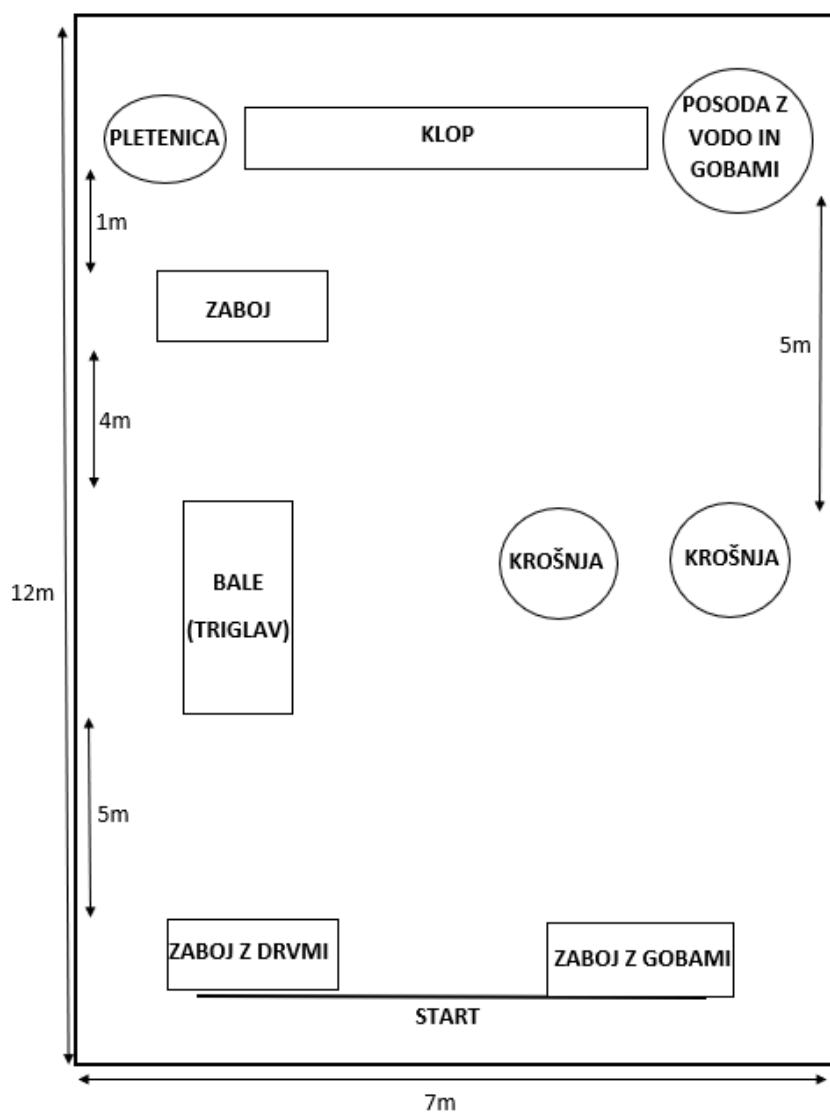
Zmagovalna ekipa, ki prenese največ vode, dobi toliko točk, kot je sodelujočih ekip na tekmovanju, vsaka naslednja ekipa pa dobi točko manj. Tem točkam se odbijejo/pribijejo kazenski/nagradni pribitki, ki določijo končno razvrstitev.

KAZENSKI PRIBITKI:

- Pri padcu polena se odštejeta dve točki. Tekmovalci morajo padla polena pobrati in jih čez poligon odnesti v zaboj (pri tem ni potrebno ponovno vračanje na začetek poligona)
- Ulovljenih gob mora biti najmanj 20. Če to število ni doseženo, se za vsako gobo manj odbije 1 točka. Gob ki padejo na tla se tekmovalec ne sme dotikati.
- Pri padcu kozarca se ekipi odštejeta 2 točki. Prav tako se odštejeta 2 točki ob dotiku z roko med podajanjem ali prelivanjem vsebine v lij.
- Če tekmovalec po prelivanju v pletenico ne zavpije »šen šnops«, ekipa izgubi 1 točko.

NAGRADNI PRIBITKI:

- Če je ulovljenih več kot 20 gob, ekipa prejme po 1 točko za vsako naslednjo gobo.



4 Skica igre "Ta dom č cipiv".

5. igra: IGRA PRESENEČENJA

Pravilnik zadnje igre ekipe dobijo na dan prireditve s strani izvajalca (Društva kranjske in tržiške podeželske mladine), ob prijavi na info točki.

DODATNA POJASNILA ALI SPREMEMBE:

Pred vsako igro bodo vodji ekip ali pa tekmovalcem, ki bodo tekmovali v posamezni disciplini posredovana točna navodila, prav tako pa bodo tekmovalci tudi dobili odgovore na morebitna vprašanja glede pravil posamezne igre.

Za morebitna vprašanja ter informacije za organizatorje regijskih iger smo dosegljivi na elektronskem naslovu dpm.kranj.trzic@gmail.com ali preko tel. št. vodje zabavnih iger: **+386 (0)41 880 876 (Miha Štular)**.

Izvajalec si pridržuje pravico do manjših sprememb pravilnika. Morebitne spremembe vam posreduje napovedovalca pred vsako igro. Vrstni red izvedbe posameznih iger določi izvajalec.

Predsednica Društva kranjske
in tržiške podeželske mladine,
Barbara Lombar

Regijski predstavnik za Gorenjsko,
ZSPM,
Janez Rakovec

