

Finala: Herri kirol proba konbinatua

1. Helburua

- Talde lana
- Ahalik eta denbora gutxienean probak ongi gainditzea.

2. Parte-hartzaileak eta antolaketa

Taldea	Parte-hartzaileak	Probak
Lehen seikotea	6 lagun	1. Beldarra 2. Txingak 3. Giza proba
Bigarren seikotea	6 lagun	4. Lokotxak biltzea 5. Zaku lasterketa 6. Fardoak botatzea

Seikote bakoitzak bere hiru probak jarraian egingo ditu. Lehen seikoteak 1., 2. eta 3. probak amaitzean, bigarren seikoteari emango dio txanda. Bigarren seikoteak 4., 5. eta 6. probak.

3. Proben deskribapena

1. BELDARRA

Parte-hartzaileak	6 lagun.
Prestaketa	Zigzag formako ibilbidea markatuko da. Seikotea lurrean buruz gora jarriko da eta taldekideak aurreko eta atzeko kidearekin lotuko dira eskuen eta orkatilen parean.
Garapena	Epaiaren seinalean, seikote osoa koordinatuta arrastaka mugituko da, beldar baten moduan, zigzag ibilbide osoa egin arte. Helmugara iristean, elkarri lagunduz askatuko dira.
Arau nagusiak	Ezin da lotura nahita askatu; ezin da zutik jarri edo lau hankatan egin; ibilbide markatuaren barruan egin behar da proba.
Penalizazioak	Markatik kanpora ateratzea: + 5 s. Lotura askatzea edo oztopo bat ez errespetatzea: + 10 s.

2. TXINGAK

Parte-hartzaileak	6 lagun.
Prestaketa	Joan-etorriko ibilbide zuzen bat markatuko da.
Garapena	Seikoteak 6 joan-etorri egingo ditu, errelebo moduan. Une bakoitzean taldekide batek bi txingak eramango ditu, bana esku bakoitzean. Joan-etorria amaitzean, hurrengoari emango dio txanda.
Arau nagusiak	Txingak heldulekueetatik eraman behar dira; ezin dira lurrian arrastatu; itzulera-konoa osorik inguratu behar da.
Penalizazioak	Txinga erortzea: + 5 s. Konoa ez inguratzea: + 5 s. Txanda-aldaketa eremutik kanpo egitea: + 5 s.

3. GIZA PROBA

Parte-hartzaileak	6 lagun.
Prestaketa	Joan-etorriko ibilbidea markatuko da. Ibilbidea guztiz laua izango da. Gurpila etzanda jarriko da eta horri soka lotuko zaio korapilo seguru batekin, inola ere askatuko ez dena.
Garapena	Taldekide bat gurpil etzanaren gainean eseriko da. Beste bostek sokatik tiratuko dute gurpila arrastaka eramateko. Ibilbidea sei aldiz osatuko da eta horietako bakoitzean gurpil gaineko ikaslea aldatuko da, denek behin eserita "bidaiatzeko".
Arau nagusiak	Gurpil gaineko ikaslea eserita joango da. Gainerakoek sokatik tiratuko dute eta ezingo dute gurpila eskuekin bultzatu. Itzulera-puntua errespetatu behar da.
Penalizazioak	Soka askatzea edo ibilbidea ez errespetatzea: +5 s. Ikaslea gurpiletik erortzea: proba gelditu, egoera aztertu, + 10 s.

4. LOKOTXAK BILTZEA

Parte-hartzaileak 6 lagun.

Prestaketa 60 lokotxak aldez aurretik lurrean kokatuko dira, lerro batean zeharka jarrita. Saskia helmuga edo bilketa-puntu jarriko da.

Garapena Epailearen seinalean, seikoteak lerroan kokatutako 60 lokotxak bildu eta saskian sartuko ditu. Taldeak lana banatu ahal izango du. Baina betiere lokotx guztiak eskuz jaso beharko dira eta hiek saskian amaitu beharko dute.

Arau nagusiak Lokotxak eskuz eta banan-banan hartu behar dira; ezin dira oinarekin bultzatu; saskitik kanpora erortzen direnak berriro jaso eta sartu beharko dira.

Penalizazioak Saskitik kanpora erortzen den lokotx bakoitza: + 2 s.
Lokotx bat eremutik kanpora botatzen bada ez da baliozkotuko jaso eta behar bezala saskira sartu arte.

5. ZAKU LASTERKETA

Parte-hartzaileak	6 lagun.
Prestaketa	Laukizuzen formako ibilbidea markatuko da. Taldekide bakoitzak zaku bat eta 10 kg-ko fardo bat izango ditu.
Garapena	Taldekide bakoitzak zaku barruan sartuta, 10 kg-ko fardoa bizkar gainean eramanez, laukizuzenaren perimetroari bira osoa emango dio.
Arau nagusiak	Fardoa bizkar gainean eraman behar da; ibilbidea osorik egin behar da; konoak kanpotik inguratu behar dira.
Penalizazioak	Fardoa erortzea: + 10 s. Markatik kanpora ateratzea edo konoa ez inguratzea: + 5 s.

6. FARDOAK BOTATZEA

Parte-hartzaileak

6 lagun.

Prestaketa

Bi posteak elkarren aurrean jarriko dira eta soka altuera jakin batean lotuko da, zut gelditzen delarik. Fardoa sokaren alde batean kokatuko da.

Garapena

Seikoteak fardoa sokaren gainetik pasa beharko du alde batetik bestera. 30 aldiz egin beharko du, eta fardoak ezingo du lurra ukitu. Taldekideak sokaren bi aldeetan banatuko dira eta jaurtiketa-harrapaketa koordinatuak egingo dituzte.

Arau nagusiak

Fardoa sokaren gainetik igaro behar da. Jaurtiketa baliozkoa izateko fardoak ez du lurra ukitu behar.

Penalizazioak

Fardoa erortzen bada, zenbaketa azken hamarreko osora itzuliko da:

0-9 tartean 0ra

10-19 tartean 10era

20-29 tartean 20ra.



4. Puntuazioa

Proba konbinatuaren denbora hasieratik seigarren proba amaitu arte neurtuko da. Epailerek penalizazio-denborak erregistratuko dituzte eta amaieran denbora orokorrari gehituko zaizkio.

1. sailkatua: 12 puntu
2. sailkatua: 11 puntu
3. sailkatua: 10 puntu
4. sailkatua: 9 puntu
5. sailkatua: 8 puntu
6. sailkatua: 7 puntu
7. sailkatua: 6 puntu
8. sailkatua: 5 puntu
9. sailkatua: 4 puntu
10. sailkatua: 3 puntu
11. sailkatua: 2 puntu
12. sailkatua: puntu 1

**berdinketaren kasuan bi taldeek lortutako postuaren puntuazioa lortuko dute, eta hurrengo taldeak lortutako postuaren puntuazioa.*

LEHIAKETA SANOA EGITEA DENON ERRONKA DA !!!!!