**Propozice**

**Břežského**

**poháru**

**CTIFÁČEK :**

Soutěží 5 členů: velitel + 4

V dráze není soutěžícím povoleno umísťovat žádné pomocné značky.

Úsek dráhy je vyznačen 5 m na šířku a 75 m na délku

Na startu je umístěna pevná spojka C

1. Vodní příkop – 1,8 m dlouhý a 2,0 m široký – ve směru běhu (pro mladší upraven na 0,90 m

2. Bariéra – 0,7 m vysoká a 2,0 m široká (na značce 23 m)

3. Tunel– 6,0 m dlouhý, 0,6 m široký, 0,8 m vysoký (střed na značce 38 m)

4. Lávka – 2 m dlouhá, 0,35 m nad povrchem země, 0,2 m široká (střed na značce 53 m).

5. Ohraničující čára – místo ukončení hadicového vedení.

6. Značka pro velitele v prostoru na levé straně 70–75 m od cíle

**Provedení:**

Velitel po odstartování pouze přeběhne na určenou značku, kde ukončení pokusu signalizuje zvednutím ruky – žádný ze závodníků jej nesmí předběhnout.

Začíná startovní č. 6. který musí nejdříve oběma nohama vstoupit do soutěžní dráhy, uchopí jednu z položených hadic C, rozvine ji a napojí na pevnou spojku C, která je umístěna na startovní čáře. Při napojování hadice na  
pevnou koncovku může být soutěžící s číslem 6 jednou nohou mimo soutěžní dráhu.

Soutěžící číslo 7 uchopí jednu hadici C, dále uchopí jednu spojku hadice, jíž rozvinulo číslo 6 a rozloží ji přes vodní příkop směrem ke značce 60 m. Přitom musí řádně překonat překážku. Po rozložení první hadice rozvine druhou hadici a obě hadice spojí.

Soutěžící číslo 8 uchopí na startu rovněž jednu hadici C, řádně překoná vodní příkop, běží k rozvinuté hadici čísla 7, uchopí spojku C, hadici rozloží, přitom ji protáhne pod bariérou a překoná se svinutou hadicí C bariéru. Hadice nesmí být přes bariéru přehozena. Po překonání bariéry uchopí protaženou hadici, natáhne ji, rozvine donesenou třetí hadici a spojí ji s hadicí druhou. Pravidlo, že hadice nesmí být přes bariéru přehozena, se vysvětluje tak, že soutěžící musí překonat bariéru s hadicí v ruce, tzn., že ji nemůže odložit, překonat bariéru a poté ji znovu vzít do ruky.

Soutěžící s číslem 9 se na startu vyzbrojí jednou hadicí, řádně překoná překážky a běží k rozvinuté hadici čísla 8. Tam uchopí spojku třetí hadice, tuto hadici rozloží a protáhne tunelem. Na konci rozložené třetí hadice rozvine svoji čtvrtou hadici a obě hadice (třetí a čtvrtou) spojí.

Soutěžící s číslem 6 po napojení rozvinuté první hadice na pevnou spojku překoná v určeném pořadí překážky až k rozvinuté hadici číslem 9. Zde uchopí spojku čtvrté rozvinuté hadice a rozkládá ji vpravo podél lávky, kterou překoná a běží ke značce 60 m. Rozloženou hadici odloží tak, aby koncovka ležela za ohraničující čarou 59 m. Rozloží-li soutěžící hadici vlevo podél lávky, musí se s hadicí vrátit před

lávku a znovu ji překonat tak, aby hadice byla rozložena vpravo. Po překročení 60 m  
(konec 1 úseku, pomyslná spojnice mezi džberovkami) se závodník již nesmí vrátit  
třeba pro zapomenutý nosič

Není chybou, spojují-li spojky hadic vždy dva soutěžící společně v tomto

pořadí: 7/8, 8/9, 9/6. Není také chybou, když hadice před rozvinutím vypadne z kotouče (rozsype se). Kromě čísla 6 musí ostatní soutěžící uvolnit nosič z hadice až v místě jejího rozvinutí, nikoli na startu nebo během přesunu k místu rozvinutí hadice.

Soutěžící s číslem 6, 7, 8 a 9 po překonání lávky odloží nosiče hadic do bedny, která je umístěna v pravé části dráhy na značce 58 metrů tak, aby žádná kovová část nosiče z této nevyčnívala.

**Trestné body = ztrátové sekundy**:

a) za nesprávné překonání překážek za každého soutěžícího

za každý případ **10 tb. = sekund**

při překonávání překážek platí pravidlo 1 člověk = 1 chyba (Pokud například číslo 7 šlápne při přeskoku na přední čáru a zároveň skočí na zadní čáru, jde stále o jednu chybu)  
 b) za celé přetočení hadice

za každý případ (každá hadice se posuzuje samostatně) **5 tb. = sekund**

c)za rozpojení spojky nebo zapojení na 1 ozub

za každý případ **20 tb. = sekund**

d)za nesprávné rozložení hadice nebo nesprávné položení hadic u překážek

za každý případ **10 tb. = sekund**

e) zapomenuté, ztracené nebo špatně odložené nářadí

za každý případ **5 tb. = sekund**

f) nesprávná práce

za každý případ **10 tb. = sekund**

Jako nesprávná práce je hodnocena činnost soutěžícího, která není prováděna tak, jak je popsána ve měrnici hry PLAMEN a zároveň upravena pravidly ligy MH

**Pokus je neplatný**: pokud soutěžící nedokončí pokus se všemi pomůckami, se kterými byla započata.

**Možnost pokusu: pouze jeden pro urychlení soutěže**

**ŠTAFETA POŽÁRNÍCH DVOJIC**

Dle směrnice hry Plamen s úpravou, všechna družstva mají dva pokusy a počítá se lepší čas