

JADRANSKE IGRE 2015.

OPIS IGER, PRAVILA IN TOČKOVANJE

LJUTOMER, 21.6.2015.

Jadranske igre so športno zabavni spektakel, ki temelji na tekmovanju med ekipami sodelujočih mest, letos potekajo med 06. junijem in 19. septembrom 2015. v preko 50 turističnih krajih v 12 državah.

Logo, ime in pravila Jadranskih iger so avtorsko zaščiteni in kot take jih ni dovoljeno uporabljati v druge namene.

IGRE:

1. LETEČI VATERPOLO
2. STRELICI
3. TEKMA SODOV
4. MOŠARKA
5. VRV

REZERVNE IGRE:

1. RIBIŠKE GAJBICE
2. REŠEVANJE TURISTKE
3. DIRKA OSLOV
4. SKAKANJE V ŽAKLJU

SPLOŠNA PRAVILA IGER:

1. Vse ekipe morajo, nositi uradne majice iger, ki jih ekipam zagotovi organizator. Za vodne igre se priporočajo kopalke in brisače.
2. Kapetan vsake sodelujoče ekipe je odgovoren za obnašanje članov ekipe, vse pritožbe rešujeta sodnika, ki spremljata tekmovanje.
3. Vse ekipe tekmujejo na lastno odgovornost, organizator iger ne odgovarja za morebitne poškodbe med potekom iger.
4. Vsi tekmovalci morajo biti starejši od 18 let. S podpisom na prijavnici vsi člani ekipe sprejemajo splošna pravila iger, soglašajo s snemanjem, fotografiranjem, objavo video in foto materiala iz iger.

5. Kapetan ekipe s podpisom na prijavnici zagotavlja istovetnost podpisov vseh članov njegove ekipe.
6. Ekipe, ki je zaključila igro, mora takoj zapustiti tekmovalno polje. V primeru, da to ne stori tudi po opozorilu sodnika, jim lahko sodnik odvzame točko od skupnega rezultata.
7. Organizator si pridržuje pravico do sprememb pravil iger in njihovega programa zaradi višje sile (vremenske nevarnosti, tehnični problemi).
8. V primeru, da se v času izvajanja igre zgodi tehnična okvara, je ekipa, ki je izvajala igro dolžna le to ponoviti.

1. LETEČI VATERPOLO

NALOGA:

Naloga ekipe je doseči čim več golov, skakajoč z roba bazena, po pravilih igre.

SCENA:

- v bazenu je 1 gol (cca.6 m od roba) in eno plovilo (cca. 2 m od obale);
- v bazenu, v plovilu je 5 žog za vaterpolo.

ZAČETNE POZICIJE:

- dva tekmovalca in dve tekmovalki, stojijo za označeno linijo na kopnem;
- dva tekmovalca sta v bazenu v bližini gola;
- ena tekmovalka je v plovilu v bazenu, 1 tekmovalec je v bazenu in drži plovilo.

PRAVILA IGRE:

1. v igri sodeluje skupaj 8 igralcev in igralk (3 igralk in 5 igralcev);
2. na sodnikov znak igralka v plovilu prične s podajanjem žog na kopno, kjer jih igralci in igralk poskušajo uloviti v zraku in zadeti gol (tekmovalec, ki cilja na gol ne sme stati na kopnem, ko sprejme žogo in cilja na gol);
3. po skoku v bazen se plavajoči igralec vrača do označenega mesta na kopnem, kjer gre iz bazena in ponavlja nalogo;
4. naloga dveh igralcev pred golom je, da med igro vračata žoge igralki v plovilu, medtem ko je njena naloga podajanje žog igralcem in igralkam;
5. igralk in igralci, ki skačejo v bazen in ciljajo na gol, ponavljajo isto nalogo do izteka časa za igro;
6. dovoljene so tudi povezane poteze in sicer tako, da prvi igralec, ki ulovi žogo, po pravilih ne cilja na gol ampak poda žogo v zrak, ki jo ulovi drugi igralec v zraku in cilja na gol. To je vezana poteza v kateri sta sodelovala dva igralca. Dovoljene so tudi poteze v katerih sodelujejo 2,3,4 ali 5 igralcev.

OPOZORILA:

- za vsak dosežen gol, ekipe prejmejo točke: gol z dvema rokama se točkujeta z 1 točko, z eno roko se točkujeta z 2 točkama, z nogo 3 točke, z glavo pa 5 točk;
- vezane poteze se seštevajo na naslednji način:
- 2 igralca in gol z dvema rokama se šteje za 2 točke, z eno roko 4 točke, z nogo 6 točk in z glavo 10 točk;
- 3 igralci in gol z eno roko prinaša 3 točke, z eno roko 6 točk, z nogo 9 točk in z glavo 15 točk;
- 4 igralci in gol z dvema rokama prinaša 4 točke, z eno roko 8 točk, z nogo 12 točk in z glavo 20 točk;
- 5 igralcev in gol z dvema rokama prinaša 5 točk, z eno roko 10 točk, z nogo 15 točk in z glavo 25 točk;
- v tej igri istočasno tekmujeta dve ekipi;
- zadnje uvrščena ekipa dobi 0 točk, predzadnja 2 točki in vsaka naslednja plus 2 točki (0,2,4,...);
- **trajanje igre je časovno omejeno na 2 minuti in pol**, konča uvrstitev ekip pa je odvisna od števila osvojenih točk in sicer tako, da je ekipa z največ osvojenimi točkami uvrščena na prvo mesto, itd.;
- v primerih neupoštevanja pravil igre, sodniki ne upoštevajo doseženih točk ekipe;
- v primeru istega števila točk v igri, so kriteriji za končno uvrstitev ekip po vrsti:
 - kdo ima skupaj več točk,
 - katera ekipa je dosegla več točk z glavo,
 - katera ekipa je dosegla več točk z nogo,
 - v primeru, ko je nemogoče rangirati ekipe po teh dveh kriterijih, se ekipama dodeli isto število točk (0, 2, itd.).

2. STRELICI

NALOGA:

Naloga ekipe je v najkrajšem možnem času doseči največ zadetkov v metu, po pravilih.

SCENA:

- na označeni poziciji na kopnem se nahajata dva samostrela in puščice;
- na označeni poziciji na kopnem se nahajata dve stojali za samostrele;
- v bazenu pred otokom se nahaja tarča;

ŠTARTNE POZICIJE:

- 2 tekmovalca se nahajata na kopnem na označeni poziciji;
- 2 tekmovalki in 2 tekmovalca se nahajajo na označeni poziciji ob stojalu za samostrele.

PRAVILA IGRE:

1. u igri sodeluje 6 tekmovalcev in to 2 tekmovalki in 4 tekmovalci;
2. na sodnikov znak 2 tekmovalca zložita 2 samostrela na označenem prostoru na kopnem;
3. zložena samostrela odneseta do stojala;

4. pri stojalu predata samostrele 2 tekmovalcema;
5. 2 tekmovalki odideta po puščice, 1 tekmovalec uporablja 1 samostrel;
6. tekmovalci izmenično streljajo s samostrelom, ko izstreljajo prvo puščico tekmovalec preda samostrel naslednjem tekmovalcu in tako vse do poteka časa;
7. tekmovalci lahko sočasno streljajo z dvema samostreli;
8. tekmovalki ves čas prinašata puščici.

OPOZORILA:

- tarča ima 4 kroge, zadetek v krog v sredini tarče prinese 4 točke, v drugi krog 3 točke, tretji 2 točki in v krog, ki je najbolj oddaljen od sredine tarče 1 točko;
- v tej igri sočasno tekmujeta dve ekipi, **trajanje igre je časovno omejeno na 2 minuti**, plasma pa je odvisen o številu osvojenih točk na način, da ekipa z največ točk osvoji prvo mesto itd.;
- zadnje plasirana ekipa osvaja 0 točk, predzadnja 2 točki in vsak naslednji plasma prinese plus 2 točki (0, 2, 4, ...);
- v primeru kršitve pravil, sodniki dodelijo kazenske točke, katere se odvzamejo od točk osvojenih v iger, kazni so v razponu od 1 do 5 točk, odvisno od teže prekrška, po 5 prekršku pride do izključitve ekipe iz igre;

3. TEKMA SODOV

NALOGA:

Naloga tekmovalk je v najkrajšem času prečkati zastavljeno razdaljo, med sodi po pravilih igre.

ŠTARTNE POZICIJE IN SCENA:

- v igri sodelujejo 4 tekmovalci in to 2 tekmovalki in 2 tekmovalca;
- na otoku na označeni poziciji se nahaja tekmovalka;
- ob obli v sodu se nahaja druga tekmovalka;
- v morju ob sodih se nahajata dva tekmovalca.

PRAVILA IGRE:

1. na sodnikov znak, tekmovalka v sodu vesla proti otoku;
2. dva tekmovalca, ki se nahajata v morju sledita tekmovalki, ne smeta se dotikati soda;
3. naloga tekmovalca v morju je pomagati tekmovalki, da spleza v sod, v primeru prevračanja in zadrževana soda pri otoku ob izstopu ene tekmovalke in vstopu druge;
4. s prihodom do otoka, prva tekmovalka izstopi na otok;
5. komaj ko je prva tekmovalka izstopila iz soda, druga tekmovalka vstopi v sod in vesla prosti kopnem;
6. naloga tekmovalca v morju se ne spreminja;
7. tekmovalka vesla proti stopnicam;
8. čas se ustavi ko tekmovalka izstopi na obalo in odide označenega prostora na kopnem.

OPOZORILA:

- v tej igri sočasno tekmujeta dve ekipi, čas pa se meri s štoparico in na osnovi časa se dodelijo točke ekipam in to tako, da ekipa z najboljšim časom dobi največ točk itd.;
- zadnje plasirana ekipa osvoji 0 točk, predzadnja 2 točki in vsak naslednji plama prinese plus 2 točki (0, 2, 4, ...);
- v primeru kršitve pravil, sodniki dodelijo kazenske sekunde, ki se zbirajo s skupnim časom, kazni so v razponu od 10 do 20 sekunda, odvisno o teži prekrška; po 5 prekrških se ekipa izključi iz igre;
- v primeru slabega vremena, dobita ekipi enako število točk.

4. MOŠARKA

NALOGA:

Naloga igralcev je v čim krajšem času prenesti žoge iz otoka v sod na kopnem po pravilih igre.

ŠTARTNE POZICIJE in SCENA:

- v igri sodeluje skupaj 8 igralcev, in sicer 3 igralki in 5 igralcev;
- na otoku na označenem mestu je 5 žog;
- na kopnem na označenem mestu je nameščen sod;
- 2 igralki sta na kopnem poleg soda;
- na otoku pri žogah je 1 igralec;
- na kopnem iza štartne linije so 4 igralci in 1 igralka;

PRAVILA IGRE:

1. na sodnikov znak prvi igralec skoči v vodo in plava proti otoku;
2. vzpne se na otok, pri vzpenjanju na otok mu pomaga igralec, ki je na otoku, igralec, ki je splezal na otok vzame žogo;
3. skupaj z žogo skoči v bazen in plava, ne sme si vreči žoge naprej pred sebe, ampak mora plavati skupaj z žogo pred sabo;
4. ko prispe do kopnega, cilja žogo v sod, ki se nahaja na obali;
5. če zgreši sod, igralki ki sta ob sodu pobereta žogo in jo vrneta igralcu v bazen, ki cilja v sod dokler ne zadene;
6. po tem, ko žoga zadane sod, na znak sodnika štarta naslednji igralec in opravi isto nalogo, kot prvi igralec;
7. čas se zaustavi, ko je peta žoga v sodu.

OPOZORILA:

- igralki na obali ne smejo pomagati žogi, da pade v sod;
- če žoga pade v sod in se iz njega odbije izven soda, jo lahko igralki vržejo v sod, sodnik da znak za štart naslednjega igralca;
- v tej igri istočasno tekmujeta dve ekipi, čas se meri s štoparico, na osnovi doseženega časa se dodeljujejo točke ekipam in sicer tako, da ekipa z najkrajšim časom prejme največ točk, itd.;
- zadnje uvrščena ekipa prejme 0 točk, predzadnja 2 točki in vsaka naslednje uvrščena ekipa plus 2 točki (0, 2, 4, ...);

- v primeru neupoštevanja pravil, sodniki dodelijo kazenske sekunde, ki se prištejejo skupaj doseženemu času ekipe, kazenske sekunde v razponu med 10 in 30 sekund so odvisne od teže prekrška, po 5 prekrških se ekipa izključi iz igre;
- pri doseženem istem času dveh ekip, dobijo ekipi enako število točk.

5. VRV

NALOGA:

Naloga igralcev je povleči nasprotno ekipo preko pomožne črte po navodilih igre.

ŠTARTNE POZICIJE IN SCENA:

- v igri sodeluje 5 igralcev;
- na vsaki strani vrvi se nahaja po 5 igralcev v vrsti eden za drugim, noge prvega v vrsti se morajo nahajati za mejno črto;
- na sredini igralnega polja so označene 2 pomožne črte in ena središčna – glavna črta;

PRAVILA IGRE:

1. pet igralcev drži vrv;
2. igralci ne smejo tresti in premikati vrvi pred znakom sodnika;
3. ko je zastavica na sredini vrvi nad središčno črto, da sodnik znak za začetek vlečenja vrvi;
4. ko gre zastavica preko pomožne črte, da sodnik znak za zaključek igre;

OPOZORILA:

- predhodno odigrane igre poleg tega, da vplivajo na skupno število doseženih točk, vplivajo tudi na razpored igranja igre vlečenja vrvi in sicer tako, da se prvo in drugo uvrščeni ekipi direktno uvrstita v polfinale. Ekipe, ki so uvrščene od tretjega do šestega mesta tekmujejo za uvrstitev v polfinale in sicer na način, da lahko tretje uvrščena ekipa izbira nasprotnika izmed 5. in 6. uvrščenima ekipama. V polfinalu ima prvo uvrščena ekipa pravico izbirati nasprotno ekipo, s katero se bo pomerila v vlečenju vrvi med ekipami, ki so se uvrstile v polfinale.
- ekipa, ki je dosegla boljšo uvrstitev v predhodnih igrah ima prva pravico izbirati stran na kateri bo vlekla;
- vrv se postavi tako, da je označen del (na sredini vrvi) na središčni črti, na sredini polja se nahajajo označene dve pomožni črti in ena središčna – glavna črta;
- igra se na dve dobljeni igri – zmaga ekipa, ki je prva dvakrat premagala nasprotno ekipo. Po prvem vlečenju vrvi, ekipi zamenjata strani vlečenja vrvi;
- zadnje uvrščena ekipa doseže 0 točk, predzadnja 3 točke in vsaka naslednje više uvrščena ekipa plus 3 točke (0,3,6,...)
- v primeru namernega spuščanja vrvi se ekipo, ki namerno spusti vrv diskvalificira iz igre.

REZERVNI IGRI:

1. RIBIŠKE GAJBICE

NALOGA:

Naloga tekmovalca je v najkrajšem času prenesti ribe v gajbicah na kopno, upoštevajoč pravila igre:

SCENA:

- 7 rib se nahaja v ribiški gajbici da drugem koncu območja;
- 15 praznih ribiških gajbic se nahaja na označeni poziciji na kopnem;
- miza se nahaja na označeni poziciji na kopnem.

ŠTARTNE POZICIJE:

- 5 tekmovalcev in 2 tekmovalki se nahajajo za štartno linijo na kopnem;
- 1 tekmovalka se nahaja na drugem koncu območja.

PRAVILA IGRE:

1. v igri sodeluje 8 tekmovalcev in to 3 tekmovalke in 5 tekmovalcev;
2. na sodnikov znak prvi tekmovalec teče iz štartne pozicije na kopnem z 9imi gajbicami do mize z ribami;
3. ob prihodu do mize, odloži 9 gajbic na označeni poziciji na ribiški mizi;
4. tekmovalka položi ribo v zgornjo gajbico;
5. tekmovalec prime 9 ribiških gajbic in odide do štartne pozicije, kjer odloži gajbice na tla;
6. vseh 7 tekmovalk/tekmovalcev oddela nalogo enako kot prvi tekmovalec, le da za vsak krog jemlje eno ribo in eno gajbico več, kot prejšnjič;
7. čas se ustavi ko sedmi tekmovalec odloži pravilno 15 zloženih gajbic s 6imi ribami na tla pri štartni poziciji.

OPOMBE:

- vsi tekmovalci prenašajo gajbice enkrat;
- gajbice morajo biti pravilno zložene, ena na drugo, tekmovalec pa jih mora držati na način, da drži spodnjo gajbico z rokama;
- v primeru padca gajbic na tla mora tekmovalec nujno sam (brez pomoči ostale ekipe) pravilno zložiti gajbice, pobrati vse ribe in tako zložene prenesti do štartno-ciljne linije od mesta padca;
- v kolikor tekmovalcem padejo gajbice, nasprotna ekipa nadaljuje igro ne glede na težje okoliščine;
- v primeru padca gajbic se lahko ribe poberejo in položijo skupaj v zgolj eno gajbico, oziroma ni potrebno, da je vsaki gajbici ena riba;
- v tej igri istočasno tekmujeta dve ekipi, čas se meri s štoparico. Na osnovi časa se dodelijo točke ekipam in to tako, da ekipa z najboljšim časom dobi največ točk, itd
- zadnje plasirana ekipa dobi 0 točk, predzadnja 2 točki. Vsak naslednji plasma prinese plus 2 točki (0, 2, 4, ...);

- v primeru kršenja pravil, sodniki dodelijo kazenske sekunde katere se seštevajo s skupnim časom. Kazni so od 10 do 30 sekund odvisno od teže prekrška; po 5 prekršku se ekipa izključi iz igre.

2. REŠEVANJE TURISTKE

NALOGA:

Naloga igralcev je v čim krajšem času rešiti 2 turistki iz otoka, z uporabo plovila in vesla po pravilih igre.

SCENA:

- plovilo z veslom je privezano ob rob bazena;
- na kopnem se nahaja označen prostor.

ŠTARTNE POZICIJE:

- dva igralca stojita na označeni lokaciji na kopnem;
- na vrhu otoka sta dve igralki, ki imata na sebi reševalne obročje;

PRAVILA IGRE:

1. v igri sodelujejo skupaj 4 igralci in sicer 2 igralki in 2 igralca;
2. na sodnikov znak 2 igralca skočita v bazen in odplavata do plovila;
3. tekmovalci plezajo v plovilo;
4. ko sta oba tekmovalca v plovilu, prvi tekmovalec vesla do otoka;
5. ko igralca prispeta do otoka, pomagata igralkama, da stopita iz otoka v plovilo;
6. po tem, ko so vsi 4 igralci v plovilu, eden od njih vesla do pozicije označene na kopnem;
7. tekmovalci pomagajo tekmovalkam, da izstopijo iz plovila na kopno, nato jim pomagajo iz reševalnih obročev in jih peljejo do označene pozicije na kopnem;
8. čas se preneha meriti ko tekmovalke, brez obroča za reševanje, prispejo na označen prostor.

OPOZORILA:

- šele, ko sta oba igralca v plovilu lahko pričneta veslati proti otoku;
- vsi igralci morajo biti v plovilu, samo eden od njih vesla proti obali;
- v tej igri istočasno tekmujeta 2 ekipi, čas se meri s štoparico in se na podlagi izmerjenega časa dodeljujejo točke ekipam tako, da ekipa z najboljšim (najkrajšim) časom dobi največ točk;
- zadnje uvrščena ekipa dobi 0 točk, predzadnja 2 točki in vsaka naslednje uvrščena plus dve točki (0,2,4,...);
- v primeru neupoštevanja pravil, sodniki dodelijo kazenske sekunde, ki se prištejejo skupaj doseženemu času; kazenske sekunde so v razponu od 10 do 20 sekund in so odvisne od teže prekrška; po 5 prekrških je ekipa izključena iz igre.

3. DIRKA OSLOV

NALOGA:

Naloga igralcev je, da čim prej pretečejo določeno dolžino po pravilih igre.

ŠTARTNE POZICIJE IN SCENA:

- v igri skupaj tekmujejo 3 igralci, od tega 2 igralca in 1 igralka;
- dva igralca sta v kostimu osla;
- ena igralka je ob oslu;
- stožec se nahaja na sredini in na koncu polja;

PRAVILA IGRE:

1. na sodnikov znak igralca v oslovem kostumu in igralka tečejo do stožca, ki se nahaja na sredini polja, ker tekmovalec v kostumu ne vidi, mu igralka daje navodila kam naj se premika;
2. igralka mora imeti roke na hrbtu in samo z govorjenjem voditi osla;
3. ko osel prispe do stožca na sredini polja, mora okoli njega narediti polni krog (360 °), ni važna smer v kateri naredi polni krog;
4. pri drugem stožcu na kocu polja, osel naredi zavoj okoli stožca in se vrne do prvega stožca;
5. pri prvem stožcu, zopet naredi polni krog okoli njega in pri tem ni pomembna smer v kateri naredi krog;
6. po opravljenem krogu mora osel preko štartno – ciljne črte.

OPOZORILA:

- 2 igralca sta v kostimu osla, igralka teče ob oslu in ga usmerja skozi igro;
- roke igralka morajo biti ves čas na hrbtu in jih ne sme uporabljati za usmerjanje osla;
- igralcema kostim osla ne sme pasti iz njiju;
- v tej igri istočasno tekmujejo dve ekipi, čas se meri s štoparico, na osnovi doseženega časa se dodeljujejo točke in sicer tako, da ekipa z najkrajšim časom dobi največ točk, itd.;
- zadnje uvrščena ekipa prejme 0 točk, predzadnja 2 točki in vsaka naslednje višje uvrščena ekipa plus 2 točki (0,2,4, ...);
- v primeru neupoštevanja pravil igre, sodniki dodelijo ekipi kazenske sekunde, ki se prištejejo skupnemu času, kazenske sekunde so v razponu med 10 in 30 sekund, odvisno od teže prekrška, po 5 prekrških je ekipa diskvalificirana iz igre.

4. SKAKANJE V ŽAKLJU:

NALOGA:

Naloga ekipe je v čim krajšem času prečkati določeno oddaljenost upoštevajoč pravila iger.

ŠTARTNE POZICIJE IN SCENA:

- v igri sodeluje 8 tekmovalcev in to 3 tekmovalke in 5 tekmovalcev;

- 4 tekmovalci se nahajajo na eni strani območja za označeno črto;
- 4 tekmovalci se nahajajo za štartno-ciljno linijo

PRAVILA IGRE:

1. na sodnikov znak prvi tekmovalec, ki je v žaklju skače do drugega konca polja;
2. po prečkanju določene linije, izstopi iz žaklja v katero vstopa naslednji tekmovalec;
3. drugi tekmovalec se z žakljem proti štartno-ciljni liniji;
4. vsi tekmovalci opravijo enako nalogo;
5. čas se ustavi ko 8 tekmovalcev z žakljem prečkajo štartno-ciljno linijo.

OPZORILO:

- tekmovalci si lahko med seboj pomagajo ob vstopu in izstopu iz žaklja;
- komaj ko tekmovalec prečka določeno linijo lahko izstopi iz žaklja;
- v tej igri sočasno tekmujeta dve ekipi; trajanje igre je časovno omejeno na 2 in pol minuti, plasma pa je odvisen o številu osvojenih točk in to tako da ekipa z največ točkami osvaja prvo mesto itd.;
- nazadnje uvrščena ekipa osvaja 0 točk, predzadnja 2 točki in vsaka naslednja uvrstitev prinaša dodatni plus 2 točki (0, 2, 4, ...);
- v primeru kršitve pravil, sodniki dodelijo kazenske sekunde ki se zbirajo s skupnim časom, kazni so v razponu od 10 do 30 sekund odvisno o teži prekrška, po 5 prekršku se ekipa izključi iz igre;
- v primeru enakega časa, ekipi dobita enako število točk.

SISTEM TOČKOVANJA

Vsaki ekipi se čas meri s štoparico (razen v igri vlečenja vrvi in letečem vaterpolu) in se ji na osnovi časa, ki ga je porabila za igro dodeljujejo točke, po sistemu, da dobi največ točk ekipa, ki je dosegla najkrajši čas.

Za vse igre (razen za vlečenje vrvi) zadnje uvrščena ekipa prejme 0 točk, predzadnja 2 točki in vsaka naslednje uvrščena ekipa plus 2 točki (0,2,4,...).

Pri vlečenju vrvi zadnje uvrščena ekipa prejme 0 točk, predzadnja 3 točke in vsaka naslednja višje uvrščena ekipa plus 3 točke (0,3,6,...).

V primeru, ko ekipi dosežeta isti čas, prejmeta isto število točk.

KAZNI

V primeru neupoštevanja pravil iger, sodniki dodeljujejo kazni. Poškodovanje opreme se kaznuje z izključitvijo ekipe ali članov ekipe, odvisno od ocene sodnika v igri.

ZAŠČITA AVTORSKIH PRAVIC

Logo, ime in pravila Jadranskih iger so avtorsko zaščiteni in kot take jih ni dovoljeno uporabljati v druge namene.

INFO

Več informacij na www.jadranskeigre.com in mobilni številki: +386 31 348 930.