



13. MEMORIJAL MARIJE TOPIĆ 9. svibnja 2026. godine

PROPOZICIJE Memorijala Marije Topić

1. Sudionici Memorijala mogu biti članovi udruga invalida rada i udruga osoba s invaliditetom s područja Republike Hrvatske, a koje su osobe s invaliditetom, odnosno osobe s tjelesnim oštećenjem.
2. Memorijal uključuje prednatjecanja i finalna natjecanja u sedam sportskih aktivnosti.
3. Prednatjecanja sportskih aktivnosti udruge organiziraju same prema "Propozicijama sportsko-rekreacijskih aktivnosti" organizatora Memorijala, Udruge invalida rada Zagreba.
4. U prednatjecanju Memorijala jedan se natjecatelj može natjecati u svim sportskim aktivnostima, ali se u finalu Memorijala može natjecati samo u jednoj sportskoj aktivnosti.
5. Svaka udruga u finalnim natjecanjima Memorijala ima pravo nastupiti s dva natjecatelja u streljaštvu, šahu i stolnom tenisu, s tri natjecatelja u pikadu, višećoj kuglani i igri nabaci krug i s jednim parom u belotu. Pravilo nastupa s dva, odnosno tri natjecatelja podrazumijeva pravo nastupa s navedenim brojem natjecatelja u svakoj kategoriji, muškoj i ženskoj.
6. Ako u finalu pojedine aktivnosti neće biti dovoljan broj natjecatelja - potencijalnih osvajača medalja, u finale će se priključiti natjecatelji iz UIR Zagreba u skladu s plasmanom ostvarenim u prednatjecanju Memorijala.
7. U slučaju da prijavljeni natjecatelj ne dođe u zakazani termin, uslijedit će automatska diskvalifikacija s Memorijala i svih prijavljenih disciplina, a u slučaju da je natjecatelj u paru, diskvalifikacija će se odnositi na cijeli par.
8. Neprijemno i nekulturno ponašanje natjecatelja tijekom Memorijala rezultirat će diskvalifikacijom s Memorijala i svih prijavljenih disciplina, a u slučaju da je natjecatelj u paru, diskvalifikacija će se odnositi na cijeli par.
9. **Finale Memorijala održat će se u subotu, 9. svibnja 2026. godine.**
10. Organizator ne odgovara za ozljede natjecatelja tijekom Memorijala.
11. Pravila navedena u "Propozicijama sportsko-rekreacijskih aktivnosti" vrijede za sve natjecatelje Memorijala.

PROPOZICIJE sportsko-rekreacijskih aktivnosti

NABACI KRUG

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u 2 kategorije (muška i ženska).
2. Baca se 10 obruča nakon 2 probna.
3. Udaljenost od mjesta bacanja do postolja iznosi 1,5 m.
4. Pobjednik je igrač s najviše ubačenih obruča. U slučaju izjednačenog broja ubačenih obruča, ponavlja se serija od 10 bacanja između izjednačenih igrača, ali samo u borbi za plasman od 1.-3. mjesta. Serija od 10 bacanja se ponavlja dok se ne dobije plasman od 1.-3. mjesta.

Napomena: Organizator ne dozvoljava upotrebu vlastitih obruča.

PIKADO

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u 2 kategorije (muška i ženska).
2. Igra se na elektroničkom pikadu.
3. Centar ploče postavljen je na 1,73 m od zemlje.
4. Strelica se baca s udaljenosti 2,37 m od centra ploče.
5. Igra se prema "HI SCORE" pravilima. Igrači počinju igru od 0. Bacaju se 3 strelice u 7 krugova.
6. Pobjednik je igrač s najviše ostvarenih bodova.
7. U slučaju izjednačenog rezultata između 2 ili više igrača, igra se ponavlja sve dok se ne dobije pobjednik. Dodatne serije od 3 bacanja u 7 krugova izvode samo igrači koji su izjednačeni po broju bodova, a bore za plasman od 1. do 3. mjesta.

Napomena: Organizator ne dopušta upotrebu vlastitih strelica.

VISEĆA KUGLANA

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u 2 kategorije (muška i ženska).
2. Udaljenost od mjesta bacanja do postolja iznosi 2 m.
3. Izvode se 2 serije bacanja. Serija se sastoji od 3 probna bacanja, a zatim 3 natjecateljska bacanja u "pune" i 3 natjecateljska bacanja u "čišćenje".
4. Raspored polja za čunjeve označava organizator.
5. Svaki srušeni čunj boduje se jednako.
6. Boduju se čunjevi srušeni isključivo pri povratku izbačene kugle dokle god ih kugla pri tom istom izbačaju ruši unutar zacrtanih linija koje omeđuju čunjeve.
7. Pobjednik je igrač s najviše ostvarenih bodova.
8. U slučaju jednakog broja bodova u obzir se uzima najveći broj srušenih čunjeva u "čišćenju". Ako se i tada ne može utvrditi plasman, uzima se u obzir najmanji broj promašaja (kugli u prazno). Ako se i tada ne bude mogao odrediti plasman, ponoviti će se serija između izjednačenih igrača, ali samo u borbi za plasman od 1.-3. mjesta, što znači da se ponovno izvode 3 bacanja kugle u pune i 3 bacanja na čišćenje (u slučaju istog broja bodova, uzima se u obzir najveći broj srušenih čunjeva u "čišćenju", a ako se i tada ne može utvrditi plasman, uzima se u obzir najmanji broj promašaja, kugli u prazno). Serije se ponavljaju dok se ne dobije plasman od 1. do 3. mjesta.

BELOT

1. Ekipe broje 2 igrača (par). Igra se na 2 dobivene partije.
2. U prednatjecanju Memorijala partiju dobiva onaj par koji prvi osvoji 1.001 bod dok u finalu Memorijala partiju dobiva onaj par koji prvi osvoji 701 bod.
3. Igra se na "prolaz" što znači da par koji je zvao može pobijediti na "prolaz" tek kada je na štihu i ima pola +1 od ukupnog zbroja bodova igre, dok ekipa koja nije zvala može izaći u onom trenutku kada je na štihu i ima po zbroju bodova 1.001 (701) bez obzira što nema više od pola zbroja igre.
4. 4 iste karte (izuzevši osmice i sedmice) jače su od niza od 5 karata. Između 2 niza koja sadržavaju jednak broj karata, prednost ima onaj niz koji sadrži jaču kartu.
5. Kod zvanja 4 iste karte, najjača su 4 dečka pa slijede 4 devetke, 4 asa, 4 desetke, 4 kralja i najslabije su 4 dame.
6. Ako se dogodi da 2 igrača iz suprotnih kartaških parova imaju jednako vrijedno zvanje, prednost dobiva onaj koji je imao prije pravo na određivanje aduta.
7. Dopušteno je vezano zvanje (ista karta sudjeluje u 2 zvanja).

8. Zvanje se pokazuje odmah na početku igre. Pita se ostale igrače imaju li zvanje; ako imaju, pita se koliko i dokle da se utvrdi tko ima pravo na nj (iznimka je zvanje bele). Igrač koji u rukama ima kralja i damu u adutu, belu zove u trenutku kada prvi put baci 1 od te 2 karte.
9. Kada igrač ima pravo na zvanje, automatski ima pravo na zvanje i njegov partner.
10. Kod zvanja aduta, kada dođe red na djelitelja, on mora zvati ako to nitko prije njega nije učinio (tzv. zvanje na "pod mus").
11. Karte koje se nalaze u talonu, NE PODIŽU SE dokle god netko ne pozove aduta.
12. Za vrijeme igre, dok su karte otvorene na stolu, nije dopušteno pregledavanje pokupljenih štihova (pokupljeni štihovi mogu se pogledati kada nije bačena niti jedna karta).
13. Za vrijeme igre NIJE DOZVOLJENO ometanje igrača bilo kakvim oblikom konverzacije u prostoru namijenjenom za igru.
14. U prednatjecanju Memorijala prijavljeni parovi dijele se u skupine. U slučaju 11 i manje prijavljenih parova, igrači se dijele u 2 skupine, a u slučaju više od 11 prijavljenih parova, dijele se u 4 skupine. U prvom dijelu prednatjecanja igra se liga sustavom natjecanja što znači da svaki par unutar skupine igra sa svakim na 2 dobivene partije. U drugom dijelu prednatjecanja igra se kup sustavom natjecanja (na ispadanje), također na 2 dobivene partije. Polufinalni parovi odabrani tim sustavom su 2 najbolje plasirana para iz svake skupine u slučaju 11 i manje prijavljenih parova, odnosno najbolje plasirani par iz svake skupine u slučaju više od 11 prijavljenih parova.
15. U finalnom dijelu Memorijala prijavljeni parovi dijele se u skupine. U slučaju 8 i manje prijavljenih parova, igrači se dijele u 2 skupine, a u slučaju više od 8 prijavljenih parova, dijele se u 4 skupine. U prvom dijelu finala svaki par unutar skupine igra sa svakim parom na 2 dobivene partije. U drugom dijelu finala igra se kup sustavom natjecanja (na ispadanje), također na 2 dobivene partije. Polufinalni parovi odabrani tim sustavom su 2 najbolje plasirana para iz svake skupine u slučaju 8 i manje prijavljenih parova, odnosno najbolje plasirani par iz svake skupine u slučaju više od 8 prijavljenih parova. U igri u skupinama, u slučaju da su više od dva 2 para izjednačena po broju pobjeda, bolje plasiran je onaj par koji ima bolji omjer pobjeda i poraza u krugu izjednačenih parova, a ako i po omjeru pobjeda i poraza budu izjednačeni, bolje plasiran je onaj par koji ima bolji omjer dobivenih i izgubljenih partija između izjednačenih parova. Ako i tada budu izjednačeni, bolje plasiran je onaj par koji ima ostvarenu pobjedu protiv bolje rangiranog para prema plasmanu.

Napomena: Organizator ne dopušta upotrebu vlastitih karata.

ŠAH

1. Organizira se pojedinačno natjecanje.
2. Partija se igra 15 min, na šahovski sat.
3. Svatko igra sa svakim 2 partije, jednu s bijelim i drugu s crnim figurama. Ako u finalnom dijelu Memorijala bude prijavljeno više od 6 igrača, svatko igra sa svakim 1 partiju (izvlačenjem iz šešira određuje se tko će igrati s bijelim, a tko s crnim figurama).
4. Pobjeda se boduje s 1 bodom, a remi s ½ boda.
5. Redosljed se određuje prema ukupnom zbroju bodova. Ako su 2 ili više igrača izjednačena u zbroju, bolje plasiran je onaj koji je bio bolji u njihovim međusobnim dvobojima po broju bodova. Ako i tada budu izjednačeni, bolje plasirani je onaj koji je ostvario više bodova u dvoboju s bolje rangiranim na tablici ili najbolje rangiranim igračem do njih.
6. Pobjednik je igrač s najviše ostvarenih bodova.

Napomena: Organizator ne dozvoljava upotrebu vlastitih šahovskih figura, ploča i satova.

STOLNI TENIS

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u 2 kategorije (muška i ženska).
2. Igra se na 3 dobivena seta, do 11 bodova u setu.
3. Za pobjedu u setu potrebna je razlika od minimalno 2 boda.
4. Izmjena servisa je nakon svaka 2 boda.
5. Nakon rezultata 10:10, izmjena servisa je nakon svakog boda.
6. Natjecatelji se dijele u skupine ovisno o broju prijavljenih igrača. Pobjednici skupina igraju polufinalne susrete u slučaju 4 formirane skupine (11 i više prijavljenih igrača), dok kod 2 formirane skupine (10 i manje igrača) prvoplasirani i drugoplasirani igraju polufinalne susrete. U skupini svaki igrač igra protiv svakog.

Napomena: Organizator dopušta upotrebu vlastitih reketa, ali ne dopušta upotrebu vlastitih loptica.

STRELJAŠTVO

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u 2 kategorije (muška i ženska).
2. Ispaljuje se 20 metaka za ocjenu u 10 meta po 2 metka, plus neograničena proba.
3. Vrijeme gađanja je 40 minuta s probom.
4. Strijelac bez ruke ima pravo na osobu koja će mu puniti pušku (razgovor je strogo zabranjen za vrijeme trajanja natjecanja).
5. Strijelac bez ruke ima pravo korištenja naslona za pušku po pravilima Hrvatskog streljačkog saveza osoba s invaliditetom.
6. Strijelac s oštećenjem donjih ekstremiteta ima pravo sjediti na stolici bez naslona.
7. Pobjednik je strijelac s najviše pogodjenih krugova.

Napomena: Organizator dopušta upotrebu vlastitog oružja – isključivo serijske zračne puške.

Nada Vorkapić, predsjednica



Nada Vorkapic

