



## 2. MEMORIJAL MARIJE TOPIĆ

subota, 9. svibnja 2015. godine

### PROPOZICIJE sportskih aktivnosti

#### **PIKADO**

1. Organizira se pojedinačno natjecanje.
2. Igra se na magnetskom pikadu.
3. Centar ploče postavljen je na 1.73 m od zemlje.
4. Gađa se sa udaljenosti 2 m od centra ploče.
5. Igrač ima pravo na tri probna bacanja i 5 bacanja za rezultat.
6. Redoslijed se određuje utvrđivanjem zbroja osvojenih bodova iz 5 bacanja.
7. Ukoliko su dva ili više natjecatelja izjednačena u bodovima, izvodi se još jedna serija od 3 bacanja.
8. Ukoliko su i tada izjednačeni, izvodi se još jedna serija od 3 bacanja.
9. Ako se niti nakon drugog pripetavanja ne može odrediti poredak, pristupa se ždrijebu.
10. Pobjednik je osoba sa najviše ostvarenih bodova.

Napomena: Organizator ne dopušta uporabu vlastitih strelica.

#### **KUGLANJE**

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u dvije kategorije (muška i ženska kategorija).
  2. Natjecanje se odvija u jednom kolu.
  3. Igrač ima pravo izvesti 5 probnih hitaca, a zatim 15 u pune i 15 na čišćenje.
  4. Vrijeme dozvoljeno za bacanje, nakon probnih bacanja, je 15 minuta po igraču.
  5. Nakon isteka 15 minuta, bacanje se prekida i natjecatelju se upisuje rezultat u tom trenutku.
  6. Redoslijed se određuje prema ukupnom zbroju oborenih čunjeva (15+15).
  7. Pobjednik je osoba sa ukupno najviše oborenih čunjeva.
- Ako su dva ili više natjecatelja izjednačeni u zbiru, bolje je plasiran onaj koji ima više oborenih čunjeva *na čišćenje*.

## **BELOT**

1. Ekipe broje 2 (dva) igrača (par).
2. Igra se na 2 (dvije) dobivene partije.
3. Partiju dobiva onaj par koji prvi osvaja 1001 bod. (Igra se na dosta, što znači da ekipa koja je zvala može pobijediti na dosta tek kada su na štihi i imaju pola +1 od ukupnog zbroja bodova igre dok ekipa koja nije zvala može izaći sa dosta u onom trenutku kada su na štihi i imaju po zbroju bodova 1001 bez obzira što nemaju više od pola zbroja igre).
4. Četiri iste karte (izuzev osmica i sedmica) jače su od niza od pet karata. Između dva niza koja sadržavaju jednak broj karata, prednost ima onaj niz koji sadrži višu kartu.
5. Kod zvanja 4 istih karata najjača su 4 dečka pa slijede 4 devetke, 4 asa, 4 desetke, 4 kralja i najslabije 4 dame.
6. Ako se dogodi da dva 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 (jedna te ista karta sudjeluje u dva zvanja).
8. Zvanje se pokazuje odmah na početku igre. Pita se ostale igrače imaju li zvanje; ako imaju, koliko i dokle, da se utvrdi tko ima pravo na nj (iznimka je zvanje bele). Igrač koji u rukama ima kralja i damu (babu) u adutu, belu zove u trenutku kada prvi put baci jednu od te dvije karte.
9. Kada igrač ima pravo na zvanje, onda automatski ima pravo na zvanje i njegov partner.
10. Kod zvanja aduta, kada dođe red na djelitelja, on mora zvati ukoliko to nitko prije njega nije učinio (tzv. zvanje na „pod mus“).
11. 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).
12. Igra se kup sustavom natjecanja (na ispadanje).

## **NABACI KRUG**

1. Organizira se pojedinačno natjecanje.
2. Baca se 5 obruča nakon 2 probna.
3. Udaljenost od mjesta bacanja do postolja iznosi tri metra.
4. Pobjednik je osoba sa najviše ubačenih obruča.

## **ŠAH**

1. Organizira se pojedinačno natjecanje.
2. Partija se igra 15 min. na šahovski sat.
3. Svatko igra sa svakim dvije partije, jednu bijelim i drugu crnim figurama.
4. Pobjeda se boduje sa 1 (jednim) bodom, remi sa ½ (pola boda).
5. Redoslijed se određuje prema ukupnom zbroju bodova. Ako su dva ili više igrača izjednačeni u zbiru, bolje plasiran je onaj koji je bio bolji u njihovim međusobnim dvobojima po broju bodova. Ukoliko i onda budu izjednačeni bolje plasiran je onaj koji je ostvario više bodova u dvoboju sa bolje rangiranim na tablici ili najbolje rangiranim igračem do njih.
6. Pobjednik je osoba sa najviše ostvarenih bodova.

## **STOLNI TENIS**

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u dvije kategorije (muška i ženska kategorija).
2. Igra se na tri dobivena seta, do 11 bodova u setu.
3. Za pobjedu u setu potrebna je razlika od dva boda.
4. Izmjena servisa nakon svaka dva boda.
5. Nakon 10:10, izmjena servisa nakon svakog boda.
6. Igra se kup sustavom natjecanja (na ispadanje).

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

## **VIŠEĆA KUGLANA**

1. Organizira se pojedinačno natjecanje.
2. Udaljenost od mjesta bacanja do postolja iznosi dva metra.
3. Bacaju se dvije serije bacanja. Serija se sastoji od bacanja tri kugle za probu, a zatim tri natjecateljskih bacanja u "pune" i tri natjecateljskih bacanja u "čišćenje".
4. Svaki srušeni čunj boduje se jednako.
5. Pobjednik je osoba sa najviše ostvarenih bodova.
6. U slučaju istog broja bodova uzima se u obzir najveći broj srušenih čunjeva u "čišćenju". Ako se i tada ne može utvrditi plasman, uzima se u obzir najmanji broj promašaja (kugli u prazno).

## PLIVANJE

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u dvije kategorije (muška i ženska kategorija).
2. Pliva se slobodnim stilom na 50m.
3. Start je u vodi.
4. Kod okreta, potrebno je rukom dotaknuti rub bazena.
5. Pobjednik je osoba koja otpliva 50m u najkraćem vremenu.

## STRELJAŠTVO

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



Zlatko Bočkal, Predsjednik

