

# PRAVILA ELEKTRIADE UMAG 2019

## **MINIMARATON (petek, park ob hotelu Sol Garden Istra)**

Moške kategorije (start ob 17.30, dolžina proge cca 4 km - dva kroga):

- Moški: letnik 1979 in mlajši
- Moški: letnik 1978 -1964
- Moški: letnik 1963 in starejši

Ženske kategorije (start ob 18.00, dolžina proge cca 2 km - en krog)

- Ženske: letnik 1979 in mlajše
- Ženske: letnik 1978 in starejše

Časovna omejitev krajšega teka je 15 minut, daljšega pa 30 minut.

Najboljši trije iz vsake kategorije prejmejo medalje, prve tri šole z največjim številom doseženih točk pa pokale. Za ekipno uvrstitev štejejo tri najboljše uvrstitve posameznikov, od tega obvezno ena ženska. V primeru enakega števila točk, je boljša ekipa, ki ima boljše uvrstitve posameznikov.

## **NOGOMET (sobota, 9.00 - 13.00, zunanja igrišča z umetno travo)**

Ekipo sestavljajo štirje igralci in vratar (4+1). Tekmovanje poteka na zunanjih igriščih za mali nogomet z umetno travo. Igra se po pravilih futsala. V primeru neodločenega izida se izvajajo kazenski strelji (le v skupini, ki igra na izločanje - 3 izvajalci iz vsake ekipe). Če zmagovalec ni znan, se nadaljuje izvajanje prostih strelav izmenično po en igralec iz vsake ekipe do odločitve. Menjave so leteče. Avt se izvaja z nogo. Predmeti, ki lahko povzročajo poškodbe igralcev, so prepovedani. Igra se turnirski sistem štirih skupin. V izločilne boje (polfinale) napredujejo najboljše štiri ekipe iz vsake skupine. Igra traja 1 x 15 min, finale in tekma za 3. mesto pa 2 x 10 min. Za prekršek je lahko tekmovalac kaznovan z eno minutno izključitvijo oz. z izključitvijo do konca tekme. Sodijo zunanji sodniki.

## **KOŠARKA (petek, 14.00 - 18.00, športna dvorana Stella Maris)**

Ekipo sestavljajo trije igralci/igralke. Igra se turnirski sistem štirih skupin. V izločilne boje (polfinale) napredujejo najboljše štiri ekipe iz vsake skupine.

### **Veljajo pravila ulične košarke:**

1. Igra se po pravilih ulične košarke, tekmo sodi sodnik z ustrežno licenco, velja načelo fair-playa.
2. Ekipa mora tekmo začeti s tremi igralci, konča jo lahko tudi samo z dvema.
3. Število menjav je neomejeno, menjave so dovoljene le med prekinitvami.
4. Na začetku tekme ali podaljška se z metom kovanca določi posest žog (kovanec vrže sodnik).
5. Žoga spremeni posest po doseženem košu.
6. Vsak dosežen koš šteje 1 točko. Met izza črte 6,75 m šteje 2 točki.
7. Žoga mora po metu na koš, če se posest žoge spremeni, zapustiti območje, ki je posebej označeno (igralec mora biti z obema nogama za to linijo, po navadi je to 6,75 m). Če do žoge pride ekipa, ki je metala na koš, lahko nemoteno nadaljuje igro.
8. Vse tekme se igrajo do 11 točk (zmaga ekipa, ki PRVA doseže 11 točk) oz. največ 15 minut **(v finalu ni časovne omejitve)**.
9. Zavlačevanje z žogo je prepovedano, velja nepisano pravilo 24 sekund. Ekipo je po opozorilu kontrolorja v 5 sekundah dolžna sprožiti met na koš.

## **TENIS (petek, 14.00 - 18.00, teniška igrišča ob teniški dvorani)**

Ekipo sestavlja mešan par, **moški in ženska iz iste šole**. Tekmovanje poteka na izpadanje.

Igra se ena igra do 9, v primeru rezultata 8:8 se igra tie-break.. Sodijo igralci sami.

## **MED DVEMA OGNJEMA NA MIVKI (petek, 14.00 - 18.00, odbojgarsko igrišče za bazenom)**

1. Ekipi se postavita vsaka na sredino svoje igralne površine in se pozdravita (trikrat hura za nasprotnika). Ekipo sestavljajo 4 igralke (3 igralke v polju + 1 konzul).
2. Ekipi določita konzula. Konzul obleče markirno majico in odide na drugo stran igrišča.
3. Določitev kdo začne igro: po ena igralka iz vsake ekipe stopi v nasprotnikovo polje in skače za žogo, ki jo sodnik vrže v zrak, žogo dobi ekipa, v katere polje je bila žoga odbita.
4. Ekipi začneta igro na znak sodnika (pisk piščalke), in sicer s tremi podajami preko polja do konzula. Nasprotnice žogo lahko prestrežejo in takoj pričnejo z igro.
5. Če igralka ene ekipe z žogo zadane nasprotnico druge ekipe, je ta izločena in se mora postaviti na zadnjo črto nasprotne ekipe. Igralka mora igrišče zapustiti tako, da ne prestopi nasprotnikovega polja, sicer gre za prestop in dodelitev žoge drugi ekipi.

Tam nadaljuje igro tako da:

- žogo lovi in podaja svojemu moštvu čez nasprotnikovo polje, kar pomeni, da se mora z žogo postaviti na zadnjo črto
  - poskuša zadeti in s tem izločiti nasprotnikovega igralca (meče izza zadnje črte)
  - vsaka igralka, ki si pribori žogo, izvede podajo sama, žoge ni dovoljeno podati soigralki
  - nikakršni meti s strani niso dovoljeni.
6. Hkrati je lahko »zadeta« le ena igralka. Odbita žoga od druge igralka se ne šteje za zadetek. Igralke se med seboj lahko tudi rešujejo: če igralka ulovi žogo, ki se je odbila od njene soigralke, le ta ni »zadeta«. Nasprotnice se med seboj ne morejo reševati.
  7. Če žoga uide igralkam nasprotne ekipe (se izmuzne, odbije od koga, jo kdo brcne,...) in pristane za katerokoli avt linijo, žoga pripade tistim, ki jo pridobijo na pravilen način v posest.
  8. Konzul gre v igralno polje, ko je v tem ostala samo še ena igralka.
  9. Igralke imajo po eno življenje, konzul pa dve.
  10. Igra se konča po 10 minutah. V primeru, da imata ekipi po 10 minutah enako število življenj, je igra neodločena. Zmaga ekipa, ki prva zadane nasprotno igralko. Posest žoge se ponovno določi s skokom za žogo. Igra se konča prej, če so vse igralke ene ekipe »zadete«.
  11. Sistem igre: Z žrebom se določi igralne pare in stran igrišča, igra se na izpadanje.

## **ŠAH (petek, 14.00 - 18.00, dvorana v hotelu Sol Garden Istra)**

1. Tekmovanje poteka po pravilih FIDE za hitropotezni šah. Sodnik tekmovanja mora pred začetkom tekmovanja vse šahiste in šahistke seznaniti z najpomembnejšimi določbami pravil.
2. Vsi tekmovalci in tekmovalke se morajo pravočasno (do roka, določenega v razpisu) prijaviti organizatorju tekmovanja. Iz vsake šole lahko sodeluje največ šest igralcev – **največ štirje moški in največ dve ženski.**
3. Posamično tekmovanje poteka v enotni konkurenci in se igra po švicarskem sistemu (9 kol), igralni pari pa se določajo z računalniškim programom za vodenje šahovskih tekmovanj. Igralni čas je 10 minut za vsakega šahista ali šahistko za celo partijo (skupaj torej največ 20 minut za partijo). Rezultat partije sodniku sporoči zmagovalec, v primeru remija pa igralec z belimi figurami.
4. Vrstni red na posamičnem tekmovanju se določi po osvojenih šahovskih točkah. V primeru enakega števila šahovskih točk odloča Medium Buchholz, nato Buchholz in v primeru enakega števila točk še rezultat medsebojnega dvoboja. Če so vsi našteti kriteriji enaki, se igra dodatni hitropotezni dvoboj (barva figur se žreba).
5. Vrstni red na ekipnem tekmovanju se določi na podlagi vsote točk najboljših treh moških in najboljše ženske iz vsake šole (torej vsota štirih rezultatov). Vsaka šola, ki ima v svoji ekipi vsaj eno šahistko, dobi 9-x nagradnih točk za ekipno tekmovanje (pri čemer je x število vseh šahistk, ki nastopijo na tekmovanju). Če imata dve ekipi enako vsoto točk, je boljša tista ekipa, katere najboljši posameznik je bolje uvrščen na posamičnem tekmovanju.
6. Organizator tekmovanja zagotovi kompletne šahovske garniture in elektronske šahovske ure.
7. Vse morebitne spore takoj razreši sodnik tekmovanja. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda posamično turnirsko ter ekipno tabelo predstavniku vsakokratnega organizatorja.

### **BADMINTON (petek, 14.00 - 18.00, Športna dvorana v Umagu)**

Ekipo sestavlja mešan par, **moški in ženska iz iste šole**. Tekmovanje poteka na izpadanje.

Vse do finala se igra na en dobljen set do 21 (pri 11 se zamenja stran igrišča) in na razliko dveh točk. Sodijo igralci sami. V finalu igrajo na dva dobljena seta. Igra se na izločilni sistem.

### **KOLESARJENJE NA STACIONARNIH KOLESIH –SPINNING ( petek, 14.00 - 17.00, mala dvorana v Istrski vasi)**

Ekipo sestavljata moški in ženska. Vsak ima svoje stacionarno kolo. Obremenitev na kolesih je pred nastavljena, brez možnosti regulacije. Na pedalih so košarice in sistem SPD, izbira je poljubna. Poganja se lahko v stoječem ali sedečem položaju.

CILJ TESTA:

Zmaga ekipa, ki prevozi največjo razdaljo (sešteje se rezultat obeh v tekmovalcev v ekipi).

ČAS TESTA: 4 min.

### **ODBOJKA (sobota, 9.00 - 13.00, športna dvorana Stella Maris)**

Upoštevajo se vsa pravila IVBF iz leta 1999, razen spodaj omenjenih izjem. Tekmovanje poteka na izpadanje.

Ekipo sestavljajo **največ trije moški in najmanj dve ženski**. Igra se na dva dobljena niza do 15 na dve razliki oz. do 17 brez razlike dveh točk. Višina mreže je 228 cm. Predmeti, ki lahko povzročijo poškodbe, so prepovedani (prstani, zapestnice). Pred začetkom izvede sodnik žrebanje; zmagovalec izbira stran igrišča ali pravico do začetnega udarca. Ekipa ima pravico do enega 30 sekundnega odmora med igro. Odmor zahteva kapetan. Če vseh članov ekipe (največ trije moški in najmanj dve ženski) ni pravočasno na igrišču, lahko sodnik počaka največ 5 minut, da se ekipa popolni. Če tudi po 5 minutah ekipa ni popolna, se zabeleži rezultat 2 : 0 za ekipo, ki je bila pravočasno na igrišču v popolni postavi.

### **NAMIZNI TENIS (sobota, 9.00-13.00, športna dvorana Sella Maris)**

Igra se ekipno. Ekipo sestavljata **moški in ženska iz iste šole**. Tekmovanje poteka na izpadanje. Igra se po pravilih Namiznoteniške zveze Slovenije in sicer na dva dobljena niza (posamezno moški in ženska, v primeru neodločenega izida še igra dvojic). Niz osvoji igralec/igralka, ki prvi doseže 11 točk. Pri rezultatu 10 : 10 se igra na razliko dveh točk. Servis se zamenja na vsaki dve točki, strani igranja pa po vsakem nizu. V zadnjem možnem (tretjem) nizu se strani zamenjata, ko prvi igralec doseže 5 točk. Igralci sodijo sami. V primeru nesoglasja med igralci problem rešuje vodja tekmovanja.

### **PIKADO (sobota, 9.00 - 13.00, hišica ob bazenu)**

Ekipo sestavljata **moški in ženska iz iste šole**. Tekmovanje poteka na izpadanje. Šola lahko prijavi največ **eno ekipo**. Igra se na dve dobljeni igri (301), na izpadanje.

#### **Otvoritev igre**

Vsak par dobi po eno puščico in jo vrže v tarčo. Kdor zadene bližje središču, začne prvi z igro v konkurenci. Če se puščica ne zapiči, se met ponovi. Pri enaki oddaljenosti se met ponovi.

#### **Igra 301**

Igralci mečejo izmenično (najprej prvi iz prvega para, nato prvi iz drugega para, nato drugi iz prvega para toliko časa, dokler nekdo ne pride do ničle, vendar največ deset krogov. Če noben par ni prišel v desetih krogih do ničle, zmaga tisti, ki ima rezultat bližji ničli. Če imata oba enak rezultat, zmaga tisti, ki je prišel prvi do te številke. Drugo igro začne par, ki je v prvi igri začel drugi, in če pride do tretje igre, to začne spet prvi par iz prve igre.

### **PETANKA ( sobota, 9.00 - 13.00, za teniški igrišči)**

Osnovna pravila igre:

Petanka je igra s kovinskimi krogami in balinčkom, podobna balinanju. Igrata dve ekipi, ena proti drugi, v sledeči kombinaciji: dva igralca proti dvema igralcema (vsak igralec ima tri krogle).

Potek igre:

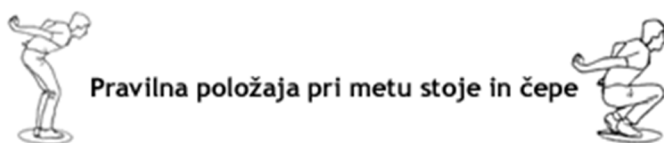
Ekipi žrebata, kdo bo začel z igro. Ekipa, ki je dobila žreb, zariše krog premera 35-50 cm in iz kroga vrže balinčka na razdaljo 6 m do 10 m od kroga, najmanj 1 m od ograje igrišča.

Prvo kroglo odigra katerikoli igralec ekipe, ki je metala balinčka, in jo skuša vreči čim bližje balinčku. Igralec mora stati ali čepeti v krogu z obema nogama na tleh vse dokler igrana krogla ne dotakne tal. Premik, dvignjena noga ali stanje na zarisanemu krogu med metanjem se smatra za prestop.



**Pravilen položaj nog v krogu**

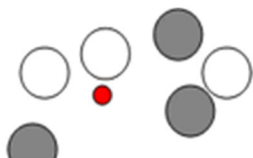
Druga ekipa poskuša svojo kroglo približati bližje balinčku od nasprotnikove krogle, ali pa z udarcem izbiti nasprotnikovo kroglo stran od balinčka. Če uspe, in je njena krogla bližja balinčku, potem mora ponovno metati prva ekipa. Če le-tej ne uspe prevzeti točke ali z udarcem izbiti nasprotnikove krogle, potem mora metati vse dokler ji to ne uspe ali dokler ji ne zmanjka krogel.



**Pravilna položaja pri metu stoje in čepe**

Ko ostane ekipa brez krogel, odigra nasprotnik svoje preostale krogle.

Ko so bile odigrane vse krogle, bo točke dobila ekipa, ki je imela svoje krogle bližje balinčku. Ekipa šteje toliko točk, kolikor ima svojih krogel bližje balinčku od najbližje nasprotnikove krogle. Ekipa, ki je dobila točke, ponovno zariše krog in vrže balinčka.



**Primer štetja točk:**

**Ekipa z belimi krogami šteje dve točki**

Vsaka ekipa sešteva dosežene točke, zmaga pa tista, ki prva doseže 9 točk. Tekmovanje poteka na izpadanje.

### **KEGLJANJE (sobota, 9.00 - 13.00, dvorana za kegljanje v bližini hotela)**

Igra se ekipno, dva moška in dve ženski. Igra je sestavljena iz 10 lučajev na polno in 10 lučajev na čiščenje. Šteje skupni rezultat treh najboljših posameznikov ekipe.