

TEKMOVALNA PRAVILA PŠI

PŠI se izvajajo v moški in ženski konkurenci, ekipno in posamezno. Moška ekipa je lahko mešana (1 ženska).

NAMIZNI TENIS

1. Tekmuje se po Pravilniku Namiznoteniške zveze Slovenije.
2. Tekmovanje vodi sodnik, ki razrešuje morebitne spore z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
3. Ekipe v moški in ženski konkurenci so **2-članske**.
4. Najprej se odigra ekipno tekmovanje, nato sledi posamezno.
5. **EKIPNO** se tekmuje po »CORBILLON« sistemu do dveh zmag. Igra se na 3 dobljene sete. Vsaka dobljena igra prinese ekipi točko. Ob izenačenem izidu (1:1), o zmagovalcu odloča igra dvojic. Odigra se dvoboj za 3. mesto.
6. **POSAMEZNO** se igra v moški in ženski konkurenci, po starostnih kategorijah:
7. Moški do 79 let,
8. Moški nad 80 let,
9. Ženske – enotna kategorija.
10. V starostni skupini so najmanj **štirje** tekmovalci. Prvi in drugi v skupini se uvrstita v finalno skupino, kjer se igra do konca, na izpadanje. Odigra se dvoboj za 3. mesto. Ostali tekmovalci se uvrstijo v tolažilno skupino.
11. Žrebanje je **15 minut** pred začetkom tekmovanja. Za določitev nosilcev se upoštevajo rezultati iz preteklega leta.
12. Nastop je dovoljen v športni opremi. Prepovedane so bele majice in obloge, ki niso v skladu z veljavnimi predpisi NTZS, ETTU, ITTF). Igra se z žogicami premera 40+.
13. Rok za pritožbe je **10 minut** po objavi rezultatov.
14. Tri najboljše uvrščene ekipe prejmejo pokale. Podelijo se tudi medalje v posamezni uvrstitvi, po starostnih kategorijah.

STRELJANJE Z ZRAČNO PUŠKO

1. Tekmovanje poteka v skladu s pravili Strelske zveze Slovenije, ISSF in pravilih športnih iger ZDUS.
2. Tekmovanje vodi sodnik s pomočniki. Sodnik razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
3. Strelja se s serijsko zračno puško, v tarčo R-8, brez diopterskih namerilnih pripomočkov. Niso dovoljeni invalidski pripomočki, nasloni ipd.
4. Tarče priskrbi organizator tekmovanja, puške in strelivo prinesejo tekmovalci s seboj.
5. Ekipe v moški in ženski konkurenci so **3-članske + rezerva**.
6. Nastopijo **vsi člani ekipe, vključno z rezervo** – štejejo boljši **trije** rezultati.
7. Za ekipni rezultat se upoštevajo trije najboljši rezultati. Poleg ekipnih se razvrščajo tudi posamični rezultati.
8. Strelja se neomejeno število poskusnih strel in **20** tekmovalnih strel, po 1 strel v tarčo. Skupni čas streljanja je **40 minut** (15 min poskusni strel, 25 min za rezultat).
9. Zmaga ekipa, ki doseže največ krogov. V primeru enakega rezultata zmaga ekipa, ki je dosegla najvišji seštevek krogov vseh treh tekmovalcev v zadnji seriji.
10. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi rezultate vseh ekip in treh najboljših posameznikov ter odda zapisnik organizatorju tekmovanja.
11. Rok za pritožbe je **10 minut** po objavi rezultatov.
12. Tri najboljše uvrščene ekipe prejmejo pokale. Podelijo se tudi medalje najboljšim trem v posamezni uvrstitvi.

KEGLJANJE

1. Tekmuje se po pravilih Kegljaške zveze Slovenije.
2. Tekmovanje vodi sodnik, ki razrešuje spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
3. Ekipe v moški in ženski konkurenci so **4-članske + rezerva**.
4. Nastopijo **vsi člani ekipe, vključno z rezervo** – štejejo boljši **štirje** rezultati.
5. V moški in ženski konkurenci se izvede **4 x 30 lučajev** (15 v polno, 15 čiščenje), skupaj **120 lučajev mešano**.
6. Za uvrstitev v posamezni konkurenci se upoštevajo rezultati iz ekipnega tekmovanja.
7. Vrstni red ekip se določi po številu podrtih kegljev. Zmaga ekipa, ki podre največ kegljev. V primeru enakega števila podrtih kegljev, odloča boljše čiščenje. Če je rezultat še vedno enak, odloča število praznih lučajev, nato več devetk, osmic itd. Enak kriterij velja za določitev najboljših posameznikov.
8. Po končanem tekmovanju glavni sodnik razglasi rezultate vseh ekip in treh najboljših posameznikov.
9. Rok za pritožbe je **10 minut** po objavi rezultatov.
10. Tri najboljše uvrščene ekipe prejmejo pokale. Podelijo se tudi medalje najboljšim trem v posamezni uvrstitvi.

ŠAH

1. Igra se po pravilih FIDE z dodatkom za hitropotezni šah (ne upošteva se točka 6.6.(a) Pravil šaha FIDE) in ekipnem pravilniku ŠZS.
2. Turnirski pravilnik se objavi pred začetkom na oglasni deski. Igralci potrdijo turnirski pravilnik s prijavo na turnir.
3. Pravico nastopa imajo vse pravočasno prijavljene ekipe društev upokojencev.
4. DU morajo pravočasno (do razpisanega roka) pisno prijaviti organizatorju tekmovanja poimensko sestavo ekip.
5. Ekipo sestavljajo **4 igralci + rezerva**.
6. Ekipo vodi kapetan. Osnovna postava ekipe se odda ob prijavi na tekmovanje (v izpolnjeni prijavnici), sprememba ekipe za posamezna kola pa se pred začetkom kola zapiše v obrazec dvoboja. Če sprememba postave ni vpisana v formular do začetka dvoboja, se šteje, da ekipa dvoboj igra z osnovno postavo. Vrstni red igralcev v osnovni postavi se določa po presoji kapetana.
6. Igralni čas je **10 minut** za vsakega igralca za partijo (skupaj max. 20 minut na partijo).
7. Igra se po **Bergerjevem sistemu**.
8. Kriteriji za določanje uvrstitve so (po vrstnem redu upoštevanja):
 - meč točke,
 - osnovne (šahovske) točke,
 - medsebojni izid-i (po pokalnem sistemu),
 - Sonneborn-Bergerjev sistem po osnovnih točkah.

Če katero od prvih treh mest ni odločeno po nobenem od teh kriterijev, se igra "zlati dvoboj" po pokalnem sistemu (barve figur se izžrebajo, 6 minut za igralca z belimi in 5 minut za igralca s črnimi figurami, ekipi s črnimi figurami na prvi plošči zadoščajo štirje remiji).
9. Tekmovanje vodi sodnik, ki takoj razrešuje morebitne spore. Sodnik mora pred začetkom tekmovanja seznaniti tekmovalce z najpomembnejšimi določbami pravil.
10. Pritožbe na ostale sodnikove odločitve rešuje turnirski odbor. Turnirski odbor se izvoli pred začetkom tekmovanja in ga sestavljajo trije (3) člani in dva (2) namestnika. Odločitve turnirskega odbora so dokončne.
11. Rezultate posameznih partij in celotnega dvoboja kapetana obeh ekip vpišeta na obrazec in ga podpišeta, nato ga kapetan zmagovalne ekipe preda sodniku (v primeru remija to stori kapetan ekipe z belimi figurami na prvi deski).
12. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda turnirsko tabelo organizatorju tekmovanja.
13. Rok za pritožbe je **10 minut** po objavi rezultatov.
14. Organizator tekmovanja priskrbi kompletne šahovske garniture in elektronske šahovske ure.
15. Organizator zagotovi računalniško vodenje tekmovanja.
16. V igralni dvorani ni dovoljeno kajenje in pitje alkoholnih pijač. Ravno tako ni dovoljena uporaba mobilnega telefona in ostalih elektronskih naprav, ki se bo kaznovala s takojšnjo izgubo partije.
17. Tri najbolje uvrščene ekipe prejmejo pokale. Podelijo se tudi medalje v posamezni uvrstitvi: zlata najboljši 1. deski, srebrna najboljši 2. deski, bronasta najboljši 3. in 4. deski.

BALINANJE

1. Tekmuje se po Pravilih športnih iger ZDUS in pravilih Balinarske zveze Slovenije.
2. Pred tekmovanjem se izžreba sestava predtekmovalnih skupin in igrišč.
3. Tekmovanje vodi sodnik, ki razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
4. Ekipo sestavljajo **3 tekmovalci + rezerva**.
5. Ekipe v ženski konkurenci tekmujejo na krajši stezi.
6. Igralni čas je **50 minut**. Igra se do **13 dobljenih točk** oziroma do izteka časa.
7. Brez odobritve sodnika ni dovoljen odhod igralcev z balinišča.
8. Če ekipa iz kakršnihkoli razlogov preneha z igranjem oziroma je izključena iz nadaljnjega tekmovanja, se njeni rezultati črtajo.
9. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda zapisnik organizatorju tekmovanja.
10. Rok za pritožbe je **10 minut** po objavi rezultatov.
11. Štiri najbolje uvrščene ekipe prejmejo pokale, člani ekip + rezerva pa medalje.

LOV RIB S PLOVCEM

1. Tekmuje se po pravilih Ribiške zveze Slovenije (Pravilnik o tekmovanjih v lovu rib in Pravila o tekmovanjih v lovu rib s plovcem) in po Pravilih športnih iger ZDUS.
2. Tekmovanje vodi sodnik s pomočniki. Sodnik razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna. Glavni in sektorski sodniki morajo imeti izpit za državnega sodnika, štartni sodnik pa izpit za družinskega sodnika.
3. Ekipe so **4-članske + rezerva**. Člani ekipe morajo imeti s seboj veljavno tekmovalno izkaznico.
4. Tekmovanja se organizirajo na tekočih vodah z umirjenim tokom, na jezerih in ribnikih. Globina vode mora biti čim bolj enakomerna. Tekmovalna mesta morajo biti široka najmanj 10 m (izjemoma vsaj 8 m) in so med seboj ločena z 1 m širokim nevtralnimi pasom. Sektorji morajo biti vidno označeni in oštevilčeni.
5. Organizator tekmovanja mora najmanj en mesec pred tekmo obvestiti vse ekipe in tekmovalce: o lastnostih vode, o vrstah rib, dovoljenih vabah (max 3 kg živih vab), količini krme (10 – 17 litrov) na tekmi in datumu in času trajanju uradnega treninga.
6. Z žrebom se določi porazdelitev članov ekip po sektorjih. Menjava štartnih mest ni dovoljena.
7. Na tekmovanju se vodita štartni list in dnevnik tekmovanja.
8. Po danem znaku za priprave na tekmovanje, sme tekmovalec vstopiti v tekmovalni prostor, pripraviti ribiški pribor in vabe, izmeriti globino vode in postaviti mrežo za shranjevanje ulova. Pri tem ne sme povzročati ropota, stopati v vodo in jo kaliti, plašiti rib ali kako drugače motiti sosednje tekmovalce.
9. Tekmovalec ima lahko neomejeno število ribiških palic, vendar sme loviti le z eno palico in enim trnkom. Plovec mora plavati na površini vode.
10. Tekmovalec ne sme shranjevati rib, manjših od 5 cm in rib, ki so prepovedane v lovu s plovcem (sulec, ščuka, smuč, som, postrv, lipan).
11. Tekmovalec lahko uporablja vse vrste vab, tudi kostnega črva. Prepovedana je uporaba blestivke, umetne muhe, živih ali mrtvih rib oz. koščkov rib.
12. Pri dvigovanju ujetih rib iz vode mora tekmovalec uporabljati podmetalko. Izjemoma lahko invalidu pri tem pomaga pomočnik, ki ga je treba prijaviti sodniku pred tekmo.
13. Med tekmo mora tekmovalec ujete ribe hraniti žive v vodi; za to mora uporabljati ustrezno mrežo, ki je dolga vsaj 2 metra.
14. Tekmovalec lahko začne krmiti ribe po zvočnem signalu, ki ga da sodnik 5 minut pred začetkom tekme. Za krmljenje rib je dovoljena vsaka vaba, razen sveže krvi. Dovoljena je uporaba ribiške frače. Krmljenje ni dovoljeno v posebni embalaži. Dodatno krmljenje je dovoljeno tudi med tekmo, vendar le z razpršeno hrano, kolikor jo lahko tekmovalec stisne v pest ene roke.
15. Tekma se začne po zvočnem signalu in traja **4 ure**. Zaradi izjemno slabih razmer se tekma lahko skrajša, vendar ne sme biti krajša kot 2 uri. V primeru, da tekme ni mogoče izpeljati zaradi slabih vremenskih razmer (bliskanje, grmenje), se jo prekine in določi nov datum.
16. Med tekmo mora tekmovalec upoštevati tekmovalna pravila in navodila sodnikov, prilagoditi svoje gibanje v tekmovalnem prostoru tako, da ne povzroča hrupa in tresljajev ali kako drugače ne ovira drugih tekmovalcev.
17. Tekmovalec med tekmo ne sme sprejemati pomoči drugih, vstopati v sosednji tekmovalni prostor in loviti v sosedovem ali nevtralnem prostoru, zapuščati svojega mesta brez vednosti sodnika, povzročati hrupa.
18. Konec tekmovanja sodnik napove z zvočnim signalom. Če je ob signalu zapeta riba nad vodno gladino, se šteje v rezultat. Ulov po zvočnem signalu ne šteje v rezultat. Tekmovalec mora ostati na svojem prostoru, dokler komisija ne stehta ulova.
19. Za ekipno in posamično razvrstitev se po končani tekmi točkuje teža ulova. Tehtanje po sektorjih opravi komisija, ki jo sestavljajo sektorski sodnik, štartni sodnik in član, ki ga določi organizator. Pri tehtanju je navzoč tudi sosednji tekmovalec. Rezultat v gramih vpiše sektorski sodnik v štartni list, ki ga podpišejo štartni sodnik, sektorski sodnik in tekmovalec. Nato mora tekmovalec spustiti vse ribe v vodo.
20. Rezultate tekme izračunajo glavni sodnik in sektorski sodniki tako, da se v vsakem sektorju razvrsti tekmovalec po teži ulova in opravi točkovanje:
 - Prvo mesto: 1 negativna točka
 - Drugo mesto: 2 negativni točki
 - Tretje mesto: 3 negativne točke.... itd, glede na število tekmovalcev.Dodatnih 5 negativnih točk dobi tekmovalec, če ni upošteval omejitev, ki jih je pred začetkom tekmovanja določil organizator.
21. Zmagovalna ekipa je tista, ki ima najmanjši seštevke negativnih točk iz vseh sektorjev skupaj.
22. Rok za pritožbe je **10 minut** po objavi rezultatov.
23. Končni vrstni red ekip se izračuna takoj po končani tekmi.
24. Tri najboljše uvrščene ekipe prejmejo pokale. Podelijo se tudi medalje najboljšim trem tekmovalcem po sektorjih (zlata, srebrna, bronasta).

PIKADO

1. Tekmuje se po pravilih Pikado zveze Slovenije in Pravilih športnih iger ZDUS.
2. Tekmuje se v disciplini HIGH SCORE, ko vsak tekmovallec vrže sedem serij po tri puščice.
3. Tekmovanje vodi sodnik s pomočniki. Sodnik razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
4. Pred začetkom tekmovanja vodje prijavijo sodniku poimenske prijave tekmovalcev, po vrstnem redu nastopov. Sodnik pokliče vsakega tekmovalca na tekmovalno mesto in če se ta ne javi niti po drugem pozivu, ga izključi iz tekmovanja tekočega kroga.
5. Tekmovanje je ekipno. Za uvrstitve posameznikov se upošteva rezultate iz ekipnega tekmovanja.
6. Ekipe v moški in ženski konkurenci so **5-članske**. Lahko nastopi tudi ekipa s samo **štirimi** tekmovalci.
7. Vsaka ekipa nastopi z vsemi prijavljenimi tekmovalci. Tekmovalci nastopijo po prijavljenem vrstnem redu na enem pikadu. Tekmovallec ima 3 poskusne mete. Takoj zatem se prične tekmovanje, v katerem vsak tekmovallec ekipe vrže 3 puščice, kar se ponovi 7x in predstavlja prvi krog tekmovanja.
8. Vsaka ekipa nastopi dvakrat. V prvem krogu nastopi prva ekipa, ki je dosegla najboljši rezultat v preteklem letu, vrstni red ostalih se določi z žrebom. V drugem krogu prva nastopi ekipa z najslabšim doseženim rezultatom v prvem krogu, zadnja nastopi ekipa z najboljšim rezultatom v prvem krogu.
9. Tekmovalni rezultat ekipe je seštevek rezultatov boljših **štirih** tekmovalcev v vsakem krogu. Če dve ali več ekip dosežejo isti rezultat, ekipe odigrajo še en krog s štirimi tekmovalci, vsak po tri mete.
10. Trije najboljši rezultati tekmovalcev iz celotnega ekipnega tekmovanja veljajo za določitev najboljših posameznikov. Če imata dva enak rezultat, vržeta še po 3 mete.
11. Tekmuje se na elektronskem avtomatu. Veljajo rezultati, ki jih registrira avtomat.
12. Tekmuje se s predpisanimi puščicami za elektronski pikado (kratke konice), ki jih lahko prinese tekmovallec s seboj.
13. Predpisana razdalja od črte za met do pikada je 237 cm. Višina centra je 172,9 cm od tal.
14. Prestop ali dotik črte ni dovoljen. Dosežen zadetek pri prestopu se odšteje od skupnega rezultata. Če tekmovalcu pade puščica na tla preko črte, se smatra kot prestop.
15. Tekmovallec mora pred vsakim metom paziti, da na avtomatu gori zelena luč za dovoljen met.
16. Predčasno vržen met se ne upošteva. Če po vrženih vseh treh puščicah še vedno gori zelena luč, se ne upošteva.
17. Tekmovalni čas ekipe na enem avtomatu je **30 minut**. Sodnik po preteku časa prekine nastop in v zapisnik vpiše rezultat, ki je bil dosežen v regularnem času.
18. Na tekmovališču so lahko prisotne le ekipe, ki tekmujejo. Navzoč je lahko vodja ekipe, ki bo nastopila naslednja.
19. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda zapisnik organizatorju tekmovanja.
20. Rok za pritožbe je **10 minut** po objavi rezultatov.
21. Tri najboljše uvrščene ekipe prejmejo pokale. Podelijo se tudi medalje najboljšim trem v posamezni uvrstitvi.

ŠTRBUNK

1. Tekmuje se po Pravilih športnih iger ZDUS in Štrbunk / Cornhole zveze (ŠZS).
2. Sistem tekmovanja, določi organizator, glede na število prijavljenih ekip.
3. Ekipe so **2-članske**, v moški in ženski konkurenci.
4. Po žrebu igrajo člani ekip najprej 2 igri posamezno in nato še igro dvojic, če je rezultat izenačen.
5. Ob manjšem številu ekip (do 4), lahko organizator in sodnik odločita, da igrajo v igri posameznikov vsak z vsakim (16 iger) in 2 igri dvojic.
6. Zmaga ekipe se določa po naslednjem vrstnem redu kriterijev:
 - doseženih več točk v ZMAGAH
 - več BUNKOV,
 - več skupno doseženih točk v BUNKIH,
 - večja razlika točk.
7. V nadaljevanju se igra posamezno in v dvojicah na en (1) dobljeni BUNK, do dveh (2) zmag.
8. V finalu pa igrajo posamezno in dvojice na dva (2) dobljena BUNK-a
9. Vsak končni BUNK je dosežen, ko oba tekmovalca (pri dvojicah vsi) vržeta vse vrečke v tej zadnji igri, katere točke zadostujeta za dosego števila 21 ali več.
10. Vodstvo tekmovanja mora voditi evidenco rezultatov, za uvrstitve v posamezni konkurenci.
11. Organizator mora zagotoviti minimalno 8 igrišč, vrečke, vodjo tekmovanja in sodnika ŠZS.
12. Igralci lahko igrajo s svojimi vrečkami, vendar mora sodnik opraviti kontrolo.
13. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda zapisnik organizatorju tekmovanja.
14. Rok za pritožbe je **10 minut** po objavi rezultatov.
15. Tri najboljše uvrščene ekipe prejmejo pokale. Podelijo se tudi medalje najboljšim trem v posamezni uvrstitvi.