

4. MEMORIJAL MARIJE TOPIĆ

od 18. travnja do 13. svibnja 2017. godine

PROPOZICIJE Memorijala Marije Topić

1. Sudionici Memorijala mogu biti članovi udruga osoba s invaliditetom s područja Republike Hrvatske, a koje su osobe s invaliditetom odnosno osobe s tjelesnim oštećenjem.
2. Memorijal se sastoji od prednatjecanja i finala sportskih aktivnosti.
3. Prednatjecanja sportskih aktivnosti udruge same organiziraju prema "Propozicijama sportskih aktivnosti" organizatora Memorijala, Udruge invalida rada Zagreba.
4. Svaka udruga ima pravo nastupiti s dva igrača u svakoj sportskoj aktivnosti na finalu Memorijala osim u belotu gdje samo pobjednički par u prednatjecanju Memorijala prolazi u finale Memorijala.
5. U prednatjecanju Memorijala jedan igrač može se natjecati u svim sportskim aktivnostima, ali u finalu Memorijala može se natjecati samo u jednoj sportskoj aktivnosti.
6. Ukoliko u finalu pojedine discipline neće biti dovoljan broj natjecatelja - potencijalnih osvajača medalja, u finale će se priključiti natjecatelji iz UIR Zagreba sukladno plasmanu ostvarenom u prednatjecanju Memorijala uz uvjet da u stolnom tenisu u prvom kolu članovi UIR Zagreba igraju međusobno. Vezano za belot, organizatoru je potrebno imati prijavljeno 4, 8 ili 16 parova kako bi se finale Memorijala moglo odigrati kup sustavom natjecanja. Zato će, ukoliko bude potrebe, ždrijeb biti popunjen s parovima iz UIR Zagreba prema plasmanu koji su ostvarili u prednatjecanju Memorijala u svrhu dobivanja željenog broja parova uz uvjet da parovi iz UIR Zagreba u prvim kolima ždrijeba igraju međusobno.
Primjer: za finale Memorijala izbori se 13 parova. U tom slučaju organizator će priključiti u ždrijeb finala Memorijala tri ekipe prema plasmanu iz UIR Zagreba koje su se natjecale u prednatjecanju Memorijala, a koje će u prvom i drugom kolu finala Memorijala igrati međusobno
7. U slučaju da prijavljeni pojedinac ili ekipa ne dođe u zakazani termin prednatjecanja, uslijedit će automatska diskvalifikacija s Memorijala.
8. **Finale Memorijala održat će se u subotu, 13. svibnja 2017. godine.**
9. Organizator ne odgovara za ozljede igrača tijekom Memorijala.
10. Sva pravila koja vrijede za igrače, vrijede i za igračice.

PROPOZICIJE sportskih aktivnosti

PIKADO

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u dvije kategorije (muška i ženska kategorija).
2. Igra se na elektronskom pikadu.
3. Centar ploče postavljen je na 1.73 m od zemlje.
4. Gađa se s udaljenosti 2,37 m od centra ploče.
5. Igra se prema "HI SCORE" pravilima. Igrači počinju igru od nule. Bacaju se tri strelice u sedam krugova.
6. Pobjednik je osoba s najviše ostvarenih bodova.
7. U slučaju izjednačenog rezultata između dva 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.-3. mjesta.

Napomena: Organizator ne dopušta uporabu vlastitih strelica.

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 2 boda.
4. Izmjena servisa je nakon svaka 2 boda.
5. Nakon 10:10, izmjena servisa je nakon svakog boda.
6. Igra se kup sustavom natjecanja (na ispadanje).

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

STRELJAŠTVO

1. Organizira se pojedinačno natjecanje u dvije kategorije (muška i ženska kategorija).
2. Gađa 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 osoba s najviše otpucanih krugova

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 s ukupno najviše oborenih čunjeva.

Ako su dva ili više natjecatelja izjednačeni u zbroju, bolje je plasiran onaj koji ima više oborenih čunjeva na čišćenje. Ukoliko i tada budu izjednačeni, ponavlja se kolo između izjednačenih igrača, ali samo u borbi za plasman od 1.- 3. mjesta, što znači da se ponovno izvodi 15 hitaca u pune i 15 na čišćenje uz pravilo da je u zbroju bolje plasiran onaj koji ima više oborenih čunjeva na čišćenje.

VIŠEĆA KUGLANA

Organizira se pojedinačno natjecanje u dvije kategorije (muška i ženska kategorija).

1. Udaljenost od mjesta bacanja do postolja iznosi 2 m.
2. Izvode se 2 serije bacanja. Serija se sastoji od bacanja 3 kugle za probu, a zatim 3 natjecateljskih bacanja u "pune" i 3 natjecateljskih bacanja u "čišćenje".
3. Svaki srušeni čunj boduje se jednako.
4. Pobjednik je osoba s najviše ostvarenih bodova.
5. 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). Ukoliko 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.-3. mjesta.

PLIVANJE

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

BELOT

1. Ekipe broje dva igrača (par).
2. Igra se na 2 dobivene partije.
3. U prednatjecanju Memorijala partiju dobiva onaj par koji prvi osvoji 1001 bod, dok u finalu Memorijala partiju dobiva onaj par koji prvi osvoji 701 bod.
4. Igra se na "dosta", što znači da par koji je zvao može pobijediti na "dosta" tek kada je na štihi i ima pola +1 od ukupnog zbroja bodova igre dok ekipa koja nije zvala može izaći s "dosta" u onom trenutku kada je na štihi i ima po zbroju bodova 1001 (701) bez obzira što nema više od pola zbroja igre.
5. 4 iste karte (izuzev osmica i sedmica) jače su od niza od 5 karata. Između 2 niza koja sadržavaju jednak broj karata, prednost ima onaj niz koji sadrži višu kartu.
6. Kod zvanja 4 iste karte, najjača su 4 dečka pa slijede 4 devetke, 4 asa, 4 desetke, 4 kralja i najslabije su 4 dame.
7. 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.
8. Dopušteno je vezano zvanje (jedna te ista karta sudjeluje u dva zvanja).
9. 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.
10. Kada igrač ima pravo na zvanje, onda automatski ima pravo na zvanje i njegov partner.
11. Kod zvanja aduta, kada dođe red na djelitelja, on mora zvati ukoliko to nitko prije njega nije učinio (tzv. zvanje na "pod mus").
12. Karte koje se nalaze u talonu, NE PODIŽU SE dokle god netko ne pozove aduta.
13. 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).
14. U prednatjecanju Memorijala igra se liga sustavom natjecanja, što znači da svaki par igra sa svakim na 2 dobivene partije.
15. Pobjednik prednatjecanja je par koja ostvari najviše pobjeda. Ako su dva para izjednačena po broju pobjeda, bolje plasirani je onaj par koji je bolji u njihovom međusobnom susretu. Ako su više od dva para izjednačena po broju pobjeda, bolje plasirani je onaj par koji ima bolji omjer pobjeda i poraza u krugu izjednačenih parova, a ukoliko i po omjeru pobjeda i poraza budu izjednačeni, bolje plasirani je onaj par koji ima bolji omjer dobivenih i izgubljenih partija između izjednačenih parova. Ukoliko i tada budu izjednačeni, bolje plasirani je onaj par koji ima ostvarenu pobjedu protiv bolje rangiranog para prema plasmanu.
16. U finalnom dijelu Memorijala igra se kup sustavom natjecanja (na ispadanje).

ŠAH

1. Organizira se pojedinačno natjecanje.
2. Partija se igra 15 min. na šahovski sat.
3. Svatko igra sa svakim 2 partije, jednu bijelim i drugu crnim figurama. Ukoliko u finalnom dijelu Memorijala bude prijavljeno više od pet 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, remi s ½ boda.
5. Redoslijed se određuje prema ukupnom zbroju bodova. Ako su dva ili više igrača izjednačeni u zbroju, bolje plasiran je onaj koji je bio bolji u njihovim međusobnim dvobojima po broju bodova. Ukoliko 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 osoba s najviše ostvarenih bodova.

NABACI KRUG

1. Organizira se pojedinačno natjecanje.
2. Baca se 10 obruča nakon 2 probna.
3. Udaljenost od mjesta bacanja do postolja iznosi 3 m.
4. Pobjednik je osoba 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.

Zlatko Bočkal, Predsjednik

