

## **14. športne igre** **Pokrajinske zveze društev upokojencev južne Primorske**

### **PRAVILNIK TEKMOVANJA**

Pravice in dolžnosti 14. športnih iger Pokrajinske zveze društev upokojencev južne Primorske (PŠI) v Pivki, 01.06.2017.

#### **1. člen**

Pravico nastopa na tekmovanju imajo upokojenke in upokojenci, včlanjeni v društva upokojencev.

Ob prihodu na PŠI so se člani ekip dolžni izkazati z ustrezno upokojensko izkaznico, s plačano članarino za leto 2017, v nasprotnem primeru ekipa izgubi pravico nastopa.

#### **2. člen**

Vsako društvo upokojencev prijavi samo eno ekipo v posamezni disciplini. Moška ekipa je lahko mešana /ženska in moški/ le tam, kjer pravila to predvidevajo.

#### **3. člen**

Če vodja tekmovanja ugotovi, da so nastopili tekmovalci, ki nimajo pravice nastopa, izključi ekipo iz nadaljnjega tekmovanja in o tem obvesti častno razsodišče. Ekipi, ki je izločena, se doseženega rezultata ne upošteva.

#### **4. člen**

Dolžnost tekmovalcev in tekmovalk je, da se obnašajo športno. Tekmovalec, ki ovira nasprotnega tekmovalca, se po prvem opominu kaznuje z izločitvijo iz igre. Tekmovalec, ki žali sodnika ali vodjo tekmovanja, se prav tako kaznuje z izključitvijo iz igre.

#### **5. člen**

Tekmovalci in tekmovalke praviloma nastopajo v športnih opreми v tistih disciplinah, v katerih se le-ta uporablja.

#### **6. člen**

Tekmovalci in tekmovalke tekmujejo na lastno odgovornost.

#### **7. člen**

Za 14. športne igre v Pivki razpisujemo naslednje športne discipline:

<b>športna disciplina</b>	<b>število članov ekipe + rezerva</b>	<b>skupaj udeležencev</b>
<b>Balinanje</b> - moški	3 + 1	4
- ženske	3 + 1	4
<b>Briškola - trešet</b>	2 + 1	3
<b>Kegljanje</b> - moški	4 + 1	5
- ženske	4 + 1	5
<b>Lov rib s plovcem</b>	3	3
<b>Namizni tenis</b>	2 + 1	3

<b>Pikado</b>	- moški	4 + 1	5
	- ženske	4 + 1	5
<b>Reševanke križank</b>		3 + 1	4
<b>Streljanje</b>	- moški	3 + 1	4
	- ženske	3 + 1	4
<b>Šah</b>		4 + 1	5
<b>Tarok</b>		3	3

#### 9. člen

Ekipa se mora javiti sodniku ob določenem času za tekmovanje. Če se po izteku 15 minut po določenem času ne pojavi, izgubi srečanje zaradi zamude.

#### 10. člen

Zmagovalec v posamezni disciplini je ekipa, ki zbere največ točk po propozicijah za to disciplino.

Skupni zmagovalec je ekipa, ki zbere največ točk na podlagi tabele točkovnih vrednosti glede na število ekip in doseženih uvrstitev. Tabela je v **prilogi št. 2** tega Pravilnika .

#### 11. člen

Najboljše tri ekipe v vseh športnih disciplinah prejmejo pisna priznanja in medalje. Najboljši trije posamezniki v streljanju (m + ž), v pikadu (m + ž), kegljanju (m + ž) in taroku prejmejo medalje. Za skupno uvrstitev prejmejo prve tri ekipe pokale, zmagovalec pa tudi prehodni pokal.

#### 12. člen

Za vse nastale spore na tekmovanju imajo vodje ekip pravico vložiti pritožbo v roku 15 minut po končanem tekmovanju. Pritožbe rešuje častno razsodišče v skladu s tem pravilnikom, s Pravili športnih iger upokojeencev Slovenije in tekmovalnimi propozicijami za posamezno disciplino.

#### 13. člen

Tekmovanje v posamezni razpisani športni disciplini odpade v primeru, če se prijavijo manj kot tri (3) ekipe.

#### 14. člen

Pravila tekmovanja v posameznih športnih panogah so podrobneje navedena v **prilogi št. 1** tega Pravilnika.

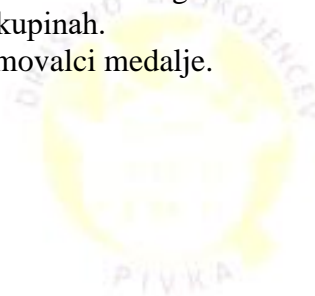
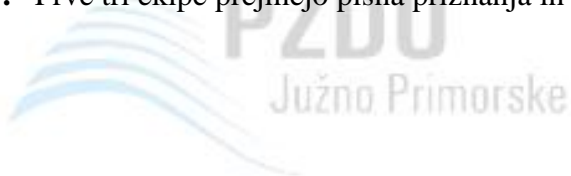
**TEKMOVALNA PRAVILA POSAMEZNIH ŠPORTNIH PANOG**

**BALINANJE**

**KRAJ TEKMOVANJA:** Balinarska dvorana »Rešta« v Pivki za moške in ženske, v primeru slabega vremena moški igrajo v Zeleni dvorani na Ul. 1, maja v Postojni

**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Ob 08.00 uri

1. Ekipo sestavljajo trije igralci in ena rezerva. Moška ekipa je lahko mešana. Ekipa naj ima enotne športne drese in svoje krogle.  
V vsaki igri lahko vodja ekipe zamenja enega igralca.
2. Igra se po Pravilih BZS.
3. Žrebalo se bo neposredno pred začetkom tekmovanja. Nosilci skupin so prvi trije uvrščeni iz lanskoletnega tekmovanja in domačini.  
moški: DU Postojna, DU Il. Bistrica in ZDU MO Koper  
ženske: DU Izola, DU Ilirska Bistrica in DU Piran
4. Tekme trajajo praviloma eno uro oziroma do 13 točk.  
Op. v kolikor bo prijavljenih več kot 12 ekip, se bo igralni čas v nekaterih skupinah skrajšal.
5. Ogrevanje: štiri obrati pred začetkom tekmovanja, v nadaljevanju dva obrata.
6. Določanje vrstnega reda v skupinah bo po Pravilih BZS. Organizator bo pred žrebom posredoval točna pravila glede razvrstitve v skupinah.
7. Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in tekmovalci medalje.



PIVKA, 1. JUNIJ 2017

## **BRIŠKOLA IN TREŠET**

**KRAJ TEKMOVANJA:** Prostori DU Pivka na Kolodvorski cesti 3

**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Ob 09.00 uri

- 1. Sestava ekipe:** Ekipa šteje 2 člana in 1 rezervo.
- 2. Pravila igre - trešet:** Igra se v parih do 31 točk brez klicanja "okuž" oz. zmaga ekipa, ki doseže največ točk. Če kdo od igralcev ne barva kart, izgubi igro in nasprotnik si piše 11 točk. »Mote« so prepovedane (ekipa izgubi igro). Igra se po ustaljenih pravilih za trešet.
- 3. Pravila igre – briškola:** Igra se na 3 dobljene igre. Karte meša- deli igralec, ki dvigne manjšo karto. Pri mešanju se ne sme gledati barvo kart. Po delitvi kart prvi igralec, ki je na vrsti, odigra prvo karto, šele potem ostali igralci dvignejo svoje karte. V prvem krogu vsake igre se ne govori in niso dovoljene »mote«. Igra se po ustaljenih pravilih za briškolo.  
Igra se s 40 kartami.  
V slučaju neodločenega rezultata (1:1) se igra še eno briškolo na 3 zmage.  
Za zmago 2:0 ali 2:1 dobi ekipa 3 točke  
Za poraz 1:2 dobi ekipa 1 točko.  
Za poraz 0:2 dobi ekipa 0 točk.  
Zmagovalec je ekipa, ki zbere največ točk.  
V primeru enakega števila točk se upošteva:
  - medsebojno srečanje
  - se igra še eno igro briškole do 61 puntov.Če so ekipe razporejene v dve skupini (z žrebom) napredujeta v polfinale prvi dve ekipi iz vsake skupine  
V polfinalu se pomerita prvi iz ene skupine z drugim iz druge skupine in obratno.  
Zmagovalca se pomerita za prvo in drugo mesto, poraženca za tretje in četrto mesto
- 4. Rekviziti:** Igralne karte prinese vsaka ekipa s seboj in morajo biti primerne za igro.
- 5. Priznanja:** Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in tekmovalci medalje.
- 6. Razsodišče:** Vodja tekmovanja in 2 člana tekmovalnih ekip.

## KEGLJANJE

**KRAJ TEKMOVANJA:** Kegljišče v Krpanovem domu na Prečni ulici 2 v Pivki

**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Ob 09.00 uri

- 1. Sestava ekipe:** Ekipo sestavljajo 4 igralci in 1 rezerva.
- 2. Pravila igre:** Tekmuje se po pravilih Kegljaške zveze Slovenije in teh pravilih, prirejenih za društva upokoјencev.
- 3. Način tekmovanja:**
  - Tekmuje se na 4 steznem kegljišču.
  - Vsak tekmovalec ima na razpolago 2 x 30 metov ( 60 metov – 2 x15 metov na polno in 2 x 15 metov na čiščenje) ter 10 metov za ogrevanje.
  - Vsak tekmovalec po 30 metih zamenja stezo.
  - Rezervni igralec lahko vstopi v igro kadarkoli med tekmovanjem.
- 4. Zmagovalec:** je ekipa in posameznik, ki doseže največ podrtih kegljev.
- 5. Priznanja:** Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in tekmovalci medalje, medalje bodo podeljene tudi trem najboljšim posameznikom (M+Ž)
- 6. Sojenje:** Tekmovanje vodi licenčni sodnik KZS



PIVKA, 1. JUNIJ 2017

## LOV RIB S PLOVCEM

**KRAJ TEKMOVANJA:** bajer pri Grobiščah, v primeru večjega števila ekip na reki Pivki  
**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Zbor ob 08.00 uri pri Ribiški koči na Tržaški cesti 86B v Postojni, nato odhod na kraj tekmovanja

1. Tekmuje se po pravilih Ribiške zveze Slovenije (Pravilnik o tekmovanjih v lovu rib in Pravila o tekmovanjih v lovu rib s plovcem) in teh pravilih prirejenih za upokojence
2. Tekmovanje vodi sodnik s pomočniki. Sodnik razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
3. Sodniki morajo biti ribiči z ribiškimi izpitom.
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. Tekmovalo se bo na bajerju v Grobiščah, v primeri večjega števila prijavljenih ekip pa na reki Pivki, kjer prevladujejo naslednje ribe: zelenka, oka, klen in krap.
6. Tekmujejo 3-članske ekipe. Ekipa je lahko mešana.
7. Z žrebom se določi porazdelitev članov ekip po sektorjih. Menjava štartnih mest ni dovoljena.
8. Na tekmovanju se vodita štartni list in dnevnik tekmovanja.
9. 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.
10. Tekmovalec ima lahko neomejeno število ribiških palic, vendar sme loviti le z eno palico in enim trnkom. Plovec mora plavati na površini vode.
11. Tekmovalec ne sme shranjevati rib, manjših od 5 cm
12. Tekmovalec lahko uporablja vse vrste vab, tudi kostnega črva. Prepovedana je uporaba blestivke, umetne muhe, živih ali mrtvih rib oz. koščkov rib.
13. 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.
14. Med tekmo mora tekmovalec ujete ribe hraniti žive v vodi; zato mora uporabljati ustrezno mrežo (čuvarico) in odpenjač.
15. Tekmovalec lahko začne krmiti ribe po zvočnem signalu, ki ga da sodnik 10 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.
16. Tekma se začne po zvočnem signalu in traja 3 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.
17. 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.
18. 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.

19. 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.
20. Za ekipno in posamično razvrstitev se po končani tekmi točkuje teža ulova. Tehtanje po sektorjih opravi komisija  
Pri tehtanju je navzoč tudi sosednji tekmovalec. Rezultat v gramih se vpiše v štartni list, ki ga podpišejo sodnik in tekmovalec. Nato mora tekmovalec spustiti vse ribe v vodo.
21. Rezultate tekme izračunajo sodniki tako, da se v vsakem sektorju razvrsti tekmovalce 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.
22. Dodatnih 5 negativnih točk dobi tekmovalec, če ni upošteval omejitev, ki jih je pred Začetkom tekmovanja določil organizator.
23. Zmagovalna ekipa je tista, ki ima najmanjši seštevek negativnih točk iz vseh sektorjev skupaj.
24. Rok za pritožbe je 10 minut po objavi rezultatov.
25. Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in tekmovalci medalje



PIVKA, 1. JUNIJ 2017

## NAMIZNI TENIS

**KRAJ TEKMOVANJA:** športna dvorana »Skala« na Prečni ulici v Pivki

**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Ob 09.00 uri

**1. Sestava ekipe:** Ekipa šteje dva igralca + rezerva in je lahko mešana.

**2. Način tekmovanja:**

- tekmuje se po Svetling kup sistemu na tri dobljene igre:

A – X

B – Y

Dvojice

A – Y

B – X

- Ekipe igrajo vsaka z vsako ali po skupinah in sicer najprej po križnem sistemu

A1 – 2B

A2 – 1B

- Posamezne igre se igrajo na tri (3) dobljene sete.

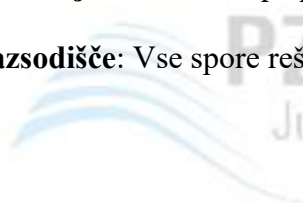
- Vodja ekipe prijavi ekipo za vsak dvoboj posebej (plus rezervo, če jo ima).

- Pri tekmovanju veljajo pravila NTZ Slovenije.

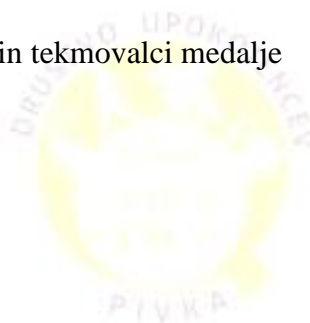
**3. Zmagovalec:** je ekipa z največ dobljenimi igrami.

**4. Priznanja:** Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in tekmovalci medalje

**5. Rzsodišče:** Vse spore rešuje vodja tekmovanja.



PZDU  
Južno Primorske



PIVKA, 1. JUNIJ 2017



## **PIKADO**

**KRAJ TEKMOVANJA:** Krpanov dom na Prečni ulici 2 v Pivki

**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Ob 09.00 uri

1. **Sestava ekipe:** Ekipe sestavljajo 4 igralci oz. igralke in ena rezerva. Moška ekipa je lahko mešana
2. **Pravila igre:** Tekmuje se po HIGH SCORE sistemu.
3. **Način tekmovanja:** Izvede se žreb z določitvijo vrstnega reda ekip. S tekmovanjem prične ekipa s številom 1, sledi številom 2 itd. Odigra se dve tekmi, drugo pa prične ekipa, ki je bila najslabša po prvem delu, zadnja pa odigra najboljša ekipa prvega dela tekmovanja
4. **Sistem igre:** Vsak tekmovalec/ka ima na razpolago 3 poskusne mete in 2 x 7 metov za oceno.
5. **Zmagovalec:** je ekipa, ki doseže največje število točk.
6. **Priznanja:** Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in tekmovalci medalje, medalje bodo podeljene tudi trem najboljšim posameznikom (M+Ž)
7. **Rekviziti:** Vsak tekmovalec/ka mora imeti svoje puščice. Igralni aparat in rezervne konice preskrbi organizator.
8. **Sojenje:** Tekmovanje bodo vodili člani Pikado društva Pivka.
9. **Red:** Vsi tekmovalci so dolžni upoštevati navodila vodje tekmovanja. V času tekmovanja ne sme nihče zapustiti tekmovalnega prostora brez njegove odobritve.
10. **Komisija:** vodja tekmovanja in 3 člani tekmovalnih ekip.
11. Vodje ekip se zglasijo pri vodji tekmovanja ob 08.45 uri, da se izzreba vrstni red in se predstavi način tekmovanja.

## STRELJANJE

**KRAJ TEKMOVANJA:** Strelišče Strelske družine Postojna na Tržaški cesti 36 v Postojni  
**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Zbor na strelišču ob 08.30 uri, začetek tekmovanja ob 09.00 uri

- 1. Pravila:** tekmuje se po pravilih SZS.
- 2. Sestava ekipe:** Ekipo sestavljajo 3 tekmovalci in 1 rezerva. Četrta – rezervni tekmovalec – tekmuje kot posameznik. Ekipa je lahko mešana. Vodja ekipe izpolni prijavo za ekipo na strelišču pred tekmovanjem.
- 3. Način tekmovanja:** Ekipno in posamezno. Vsako društvo sme nastopiti z eno ekipo. Strelja se 20 strelav za oceno in neomejeno število strelav za preizkus v času 45 minut.
- 4. Rekviziti:** Strelja se z zračno puško serijske izdelave, ki ne preseže teže /Anschutz mod.335/. Vsak tekmovalec prinese orožje in strelivo s seboj. Tarče zagotovi organizator.
- 5. Zmagovalec:** Je ekipa in posameznik, ki doseže največ krogov.
- 6. Priznanja:** Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in tekmovalci medalje, medalje bodo podeljene tudi trem najboljšim posameznikom (M+Ž)
- 7. Sodili:** bodo sodniki Strelskega društva Postojna
- 8. Rzsodišče:** Vodja tekmovanja in sodnik SZS.

PIVKA, 1. JUNIJ 2017

# ŠAH

**KRAJ TEKMOVANJA:** Krpanov doma na Prečni ulici 2 v Pivki

**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Ob 09.00 uri

- 1. Sestava ekipe:** Ekipa šteje 4 člane in 1 rezervo, je lahko mešana.  
Ekipa mora igrati z najmanj tremi tekmovalci, sicer izgubi igro z **0 : 4**
- 2. Sistem igranja:** Igra se po Bergerjevem sistemu in po pravilih ŠZS za hitropotezni šah.
- 3. Igralni čas:** 15 minut na igralca in 30 minut na partijo.
- 4. Rekviziti:** Ure in druge rekvizite zagotovi organizator.
- 5. Zmagovalec:** Zmaga ekipa, ki zbere največ točk. Pri enakem številu točk odloča:
  - več meč šahovskih točk
  - medsebojni rezultat
  - boljši rezultat po Soonebornovem sistemu po meč točkah
- 6. Priznanja:** Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in igralci medalje
- 7. Rzsodišče:** Vodja tekmovanja in sodnik ŠZS



PIVKA, 1. JUNIJ 2017

## REŠEVANJE KRIŽANK

**KRAJ TEKMOVANJA:** Krpanov doma na Prečni ulici 2 v Pivki

**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Ob 09.00 uri

- 1. Sestava ekipe:** Ekipa šteje 3 tekmovalce in eno rezervo. Vsaka ekipa dobi v ovojnici tri različne križanke.
- 2. Način tekmovanja:** Trije tekmovalci dobijo vsak svojo križanko, med seboj si lahko pomagajo. Čas reševanja je 30 minut. Na znak vodje se tekmovanje začne. Ekipa, ki predčasno odpre ovojnico, se kaznuje z odbitkom 30 točk. Po končanem reševanju in oddaji zabeleži vodja tekmovanja čas oddaje. Rešene križanke lahko tekmovalci oddajo predčasno. Po opravljeni oceni komisija vrne vsaki ekipi rešeno križanko. Po preteku 30 minut, če ni nobenih pripomb, razglasi komisija rezultate. Tekmovanje poteka brez pripomočkov z navadnim svinčnikom in radirko.
- 3. Rekviziti:** Vsak tekmovalec prinese svinčnik in radirko.
- 4. Točkovanje:** Za vsako pravilno rešeno križanko prejme ekipa **100 točk**. Za vsako prazno polje se odbije **1 točka**. Za nepravilno vpisano črko se odbije **2 točki**.
- 5. Zmagovalec:** Zmaga ekipa, ki doseže največ točk. V primeru, da dve ali več ekip doseže enako število točk, se višje uvrsti ekipa, ki je prej oddala rešitev.
- 6. Gradivo:** Organizator zagotovi križanke.
- 7. Priznanja:** Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in tekmovalci medalje.
- 8. Rzsodišče:** Vodja tekmovanja in 3 člani tekmovalnih ekip.

PIVKA, 1. JUNIJ 2017

# **TAROK**

**KRAJ TEKMOVANJA:** Prostori Društva upokojencev Pivka na Kolodvorski cesti 3 v Pivki  
**ZAČETEK TEKMOVANJA:** Ob 09.00 uri

**1.Sestava ekipe:** Tekmuje se ekipno in posamično

**2.Pravila igre:** Pri igranju taroka se upošteva pravilnik Tarok zveze Slovenije s korekcijami, ki veljajo za športne igre upokojencev.

Tekmovalna miza šteje tri igralna mesta, ki so označena s črkami A, B in C z upoštevanjem pravila »obvezna trojka«.

Igrajo se trije krogi po 15 iger. Igranje kroga traja 70 minut in pričnejo igrati vse mize istočasno. Pričetek in zaključek igralnega časa posamičnega kroga določi sodnik. Igralni čas se meri z uro, ki mora biti dobro vidna in izobešena v prostoru.

Razpored igralcev po igralnih mestih se opravi z žrebom. Žreb za pričetek in sestavo trojke za prvi krog se izvede z vlečenjem tarokov, upoštevanje višine taroka od nižjega proti višjemu. Sestava trojk v naslednjih dveh krogih se izvede glede na doseženi rezultat.

Igralec, ki je pri mizi razporejen na igralno mesto A, je odgovoren za red pri mizi, za normalen potek igre in za pisanje tekmovalnega zapisnika.

Zapisnik tekmovalja mora biti izpisan razločno in nedvoumno, vrednosti se v tekmovalni zapisnik vpisujejo sproti ob koncu vsake igre. Ob zaključku igranja posamičnega kroga vsi igralci ob igralnih mizah podpišejo tekmovalni zapisnik in ga predajo sodniku.

Obračun rezultatov se opravi ob koncu igralnega časa vsakega kroga.

Točkovanje posamičnega kroga (15 iger):

- zmagovalec kroga je tisti, ki v točkovanju odigranih partij doseže najboljšo medsebojno razliko in prejme 2 točki
- drugouvrščeni igralec prejme 1 točko
- tretjeouvrščeni igralec prejme 0,5 točke

Morebitna izenačenost medsebojne razlike na prvem mestu prinaša 2 točki, na drugem mestu pa po 1 točko.

Izračuna se tudi medsebojna razlika med igralci.

Za končni rezultat se upošteva dosežene točke vseh treh krogov in dosežena razlika v rezultatu vseh treh krogov.

Zmagovalec prvenstva je igralec- igralka, ki je dosegel / dosegla najvišje število točk in najboljši medsebojni rezultat.

Za obračun rezultatov ekipnega tekmovalja se upoštevajo doseženi rezultati posameznikov, ki sestavljajo posamezno ekipo. Točkovanje se opravi na enak način kot za posameznike.

Sodnike za vodenje igre določi organizator.

**3.Rekviziti:** Obvezna oprema igralcev je: pisalo in komplet kart zadovoljive kakovosti.

**4.Zmagovalec** je ekipa in posameznik, ki doseže največ točk.

**5.Priznanja:** Prve tri ekipe prejmejo pisna priznanja in tekmovalci medalje, medalje bodo podeljene tudi trem najboljšim posameznikom

**6.Komisija:** Vodja panoge in 3 člani tekmovalnih ekip.

**TABELA TOČKOVNIH VREDNOSTI GLEDE NA ŠTEVILO EKIP IN DOSEŽENIH UVRSTITEV**

Število tekmovalnih ekip v posamezni športni disciplini in doseženo število točk glede na uvrstitev							
<b>10 in več</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
<b>1.mesto 13 točk</b>							
<b>2.mesto 10 točk</b>	<b>1.mesto 12 točk</b>						
<b>3.mesto 8 točk</b>	<b>2.mesto 9 točk</b>	<b>1.mesto 11 točk</b>					
<b>4.mesto 7 točk</b>	<b>3.mesto 7 točk</b>	<b>2.mesto 8 točk</b>	<b>1.mesto 10 točk</b>				
<b>5.mesto 6 točk</b>	<b>4.mesto 6 točk</b>	<b>3.mesto 6 točk</b>	<b>2.mesto 7 točk</b>	<b>1.mesto 9 točk</b>			
<b>6.mesto 5 točk</b>	<b>5.mesto 5 točk</b>	<b>4.mesto 5 točk</b>	<b>3.mesto 5 točk</b>	<b>2.mesto 6 točk</b>	<b>1.mesto 8 točk</b>		
<b>7.mesto 4 točke</b>	<b>6.mesto 4 točke</b>	<b>5.mesto 4 točke</b>	<b>4.mesto 4 točke</b>	<b>3.mesto 4 točk</b>	<b>2.mesto 5 točk</b>	<b>1.mesto 7 točk</b>	
<b>8.mesto 3 točke</b>	<b>7.mesto 3 točke</b>	<b>6.mesto 3 točke</b>	<b>5.mesto 3 točke</b>	<b>4.mesto 3 točke</b>	<b>3.mesto 3 točk</b>	<b>2.mesto 4 točke</b>	<b>1.mesto 6 točk</b>
<b>9.mesto 2 točki</b>	<b>8.mesto 2 točki</b>	<b>7.mesto 2 točki</b>	<b>6.mesto 2 točki</b>	<b>5.mesto 2 točki</b>	<b>4.mesto 2 točke</b>	<b>3.mesto 2 točki</b>	<b>2.mesto 3 točke</b>
<b>10.mesto in vsi ostali 1 točka</b>	<b>9.mesto 1 točka</b>	<b>8.mesto 1 točka</b>	<b>7.mesto 1 točka</b>	<b>6.mesto 1 točka</b>	<b>5.mesto 1 točka</b>	<b>4.mesto 1 točk</b>	<b>3.mesto 1 točka</b>