



ИЗВОД ИЗ ПРОПОЗИЦИЈА ОСИС

Општа напомена:

Екипе су дужне да се појаве на терену по сатници такмичења. У случају да се екипа у предвиђеном року не појави на терену, време чекања је 3 минута, а утакмица се региструје техничким резултатом за екипу која се појавила. Ово правило важи за све екипне дисциплине.

МАЛИ ФУДБАЛ

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Такмичење се одвија по једноструком куп систему у две такмичарске групе. Екипу сачињава до 10 такмичара, (у игри је 4 играча и голман). Прваци група играју за прво и друго место док другопласирани у групи играју за треће место. У игри се примењују правила ФСС. У случају нерешеног резултата победник се одлучује извођењем по 3 пенала. Ако се и тада не реши, изводе се наизменично седмерци до победе. Трајање игре: У првом колу и финална утакмица играју се 2x20 минута, остале утакмице играју се 2x15 минута.

БАСКЕТ (М,Ж)

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Такмичење се одвија по једноструком куп систему, при чему 3. место заузима екипа која је изгубила од победника турнира.

Екипу чини 6 играча (у игри су 3 такмичара) . Три личне грешке повлаче искључење играча до краја утакмице. После постигнутог коша лопта припада партнерској екипи. Погодак иза линије 6,75 м вреднује се са 2 поена. После увођења лопте у игру играч који прими лопту нема право да шутира на кош. Трајање игре: Игра се три на три 15 минута (ако у том периоду није остварен резултат 21 за мушкарце или 18 за жене, уписује се тренутни резултат, односно победник) или до 21. поена мушкарци, жене до 18.поена.

ОДБОЈКА (М,Ж)

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Такмичење се одвија по једноструком куп систему, при чему 3. место заузима екипа која је изгубила од победника турнира.

Екипу сачињава до 10 играча од којих је 6 у игри. Игра се у два добијена сета до 21. поена (финална утакмица до 25 поена), уз разлику од 2 поена. Одлучујући сет у свим нивоима такмичења игра се до 15 освојених поена (уз услов 2 поена разлике).

Уколико то није случај игра се продужава док једна екипа не обезбеди 2 поена разлике. Игра се по правилима ОСС.

РУКОМЕТ (М,Ж)

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Такмичење се одвија по једноструком куп систему, при чему 3. место заузима екипа која је изгубила од победника турнира. Екипу сачињава до 10 играча, од којих је 7 у игри (6 играча + голман), а остали су резерве. Утакмице се играју 2 x 10 минута за жене и 2 x 15 минута за мушкарце. Игра се по правилима РСС. У случају нерешеног резултата победник се одлучује извођењем по 5 седмераца. Ако се и тада не реши, изводе се наизменично седмерци до победе.

СТОНИ ТЕНИС (М,Ж)

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Такмичење се одвија по једноструком куп систему.

Екипу чине 6 играча од којих меч играју 3 играча (на три стола), док су 3 играча у резерви (замена).

Игра се у 2 добијена сета. Сваки сет се игра до 11 поена. После свака два одиграна поена долази до промене сервиса. Победник је екипа чији такмичари обезбеде већи број појединачних победа.

Игра се по правилима ССС.

НАДВЛАЧЕЊЕ КОНОПЦА

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Такмичење се одвија по једноструком куп систему, при чему 3. место заузима екипа која је изгубила од победника турнира.

Екипу сачињава до 10 такмичара, (у надвлачењу учествује 6 такмичара). Победник је екипа која оствари две победе.. Треће место припада екипи која је изгубила од победника у финалном сусрету.

Пауза између првог и другог повлачења траје 2 минута, а између другог и трећег – 3 минута.

За надвлачење се користи стандардни конопац дужине 15-20 метара. На средини конопца се налази троугласта заставица, упадљиве боје, чији је врх при подизању конопца окренут ка подлози.

Борилиште је означено двама паралелним уздужним линијама дужине 24 метара које су међусобно удаљене (размак између линија) 2 метра. Дужне линије су тачно на средини спојене попречном линијом која борилиште дели на два једнака дела. Лево и десно од попречне линије на удаљености од 2 метра, исцртавају се, такође, попречне линије иза којих се постављају екипе.

Пре знака за старт судија подешава конопац тако да застава, тј. њен врх буде тачно изнад централне попречне линије. На знак судије почиње повлачење конопца и утакмица траје док једна од екипа не превуче на свој део терена средину конопца (заставицу) а то значи преко најближе попречне линије. Замена играча је могућа после завршеног једног повлачења конопца.

КРОС (М,Ж)

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Све екипе наступају у исто време, по најављеној сатници. Екипу сачињава неограничен број такмичара. Екипни пласман изводи се из 5 најбоље пласираних такмичара из сваке екипе. Дужина стазе за мушкарце је 1600 метара, а за жене је 1200 метара.

НАРОДНИ ВИШЕБОЈ (М,Ж)

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Екипе наступају по најављеном редоследу. Екипу сачињава 5 такмичара. Такмичење је екипно и појединачно, а састоји се од следећих дисциплина:

- БАЦАЊЕ КАМЕНА С РАМЕНА (два покушаја) (М)
- ПИКАДО (5 хитаца) (Ж)
- СКОК У ДАЉ ИЗ МЕСТА (два скока) (М, Ж)
- ПОЛИГОН СПРЕТНОСТИ (један наступ)

Сваки такмичар учествује у све три дисциплине. Коначни пласман изводи се из појединачних резултата у све три дисциплине.

СТРЕЉАШТВО (М,Ж)

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Екипе наступају по најављеном редоследу . Екипу сачињава до 5 такмичара. Такмичење је екипно и појединачно. Сваки такмичар гађа мету са 3 x 5 дијабола које се бодују. Такмичари имају право на 3 пробна метка и три серије по 5 комада.. Резултат екипе изводи се из резултата свих 5 такмичара. У случају да екипа у мушкој конкуренцији наступи са мањим бројем такмичара може бити допуњена са највише два такмичара женског пола које се у овој дисциплини нису такмичиле. Време наступа екипе до 25 мин. Став: стојећи; одстојање: 10 метара.

ПИКАДО (Ж,М)

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Екипе наступају по најављеном редоследу. Екипу сачињава 3 такмичара. Сваки такмичар баца 3 пробна хитца и 3 серије по 3 хитца за резултат. Резултат екипе изводи се из резултата свих такмичара који су наступали. Такмичење је екипно и појединачно.

Пикадо табла и стрелице: пикадо са припадајућим стрелицама, истоветним за све такмичаре – такмичарке!

Пикадо табла се поставља на зид тако да је њен центар постављен на висину од 1,70 метара од подлоге – пода сале.

Удаљеност такмичара – такмичарке од табле износи 3 метра. Уколико приликом избачаја стрелице такмичар – такмичарка повреди (нагази) линију која означава наведену раздаљину – хитац се рачуна али се остварени резултат не признаје!

Екипни пласман се изводи на бази свих појединачних резултата. Хитац при којем се стрелица не забодје у таблу улази у број покушаја, али без резултата.

ШАХ (М,Ж)

Пре такмичења обавља се лична идентификација чланова екипе од стране судије.

Систем такмичења: швајцарски. Екипу чине 4 члана и 2 резерве. Игра се у 5 кола, компјутерско паровање, по правилима ФИДЕ и допунским одредбама за убрзани шах. Темпо игре је 30 минута за размишљање по играчу, укупно сат за партију. Свака екипа је дужна да обезбеди 2 комплетне шаховске гарнитуре, стандардних димензија и 2 исправна шаховска часовника.