

PROPOZICIJE TAKMIČENJA

MALI FUDBAL

#	Ekipa broji 10 igrača (5+1 u igri i 4 rezerve)
#	Utakmica traje dva puta po 15 minuta sa odmorom od 5 minuta.
#	Dok se igra liga takmičenje za pobjedu se dobija 3 a za nerešen rezultat 1 bod. U slučaju istog broja bodova plasman na tabeli određuje: a) međusobni susret; b) gol razlika; c) broj postignutih golova; d) žreb.
#	Kod finalne utakmice i utakmice za treće mesto poluvreme traje 20 minuta. U slučaju nerešenog rezultata igraju se dva produžetka po 5 minuta. Ako i tada nema pobjednika izvode se po tri penala, naizmenično. U slučaju da i tada nema pobjednika izvode se naizmenično penali do konačnog pobjednika, stim da svi igrači iz protokola izvode penale.
#	Broj letećih izmena je neograničen i vrši se u obeleženom prostoru na uzdužnoj liniji terena. Pri vršenju izmene, igrač prvo mora da napusti teren da bi rezervni igrač ušao u igru. Ukoliko rezervni igrač pre uđe u teren od igrača koga menja, biće kažnjen javnom opomenom (žuti karton).
#	Aut se izvodi sa linije (može i iza linije), dok se kornar izvodi sa ugla igrališta. Aut i gol - aut su indirektni udarci i pogodak iz tih udaraca ne važi, osim ukoliko pri putu do gola lopta nije zakačila nekog od igrača na terenu. Ukoliko se postigne gol iz početnog udarca i kornera biće priznat.
#	Kazneni udarac (penal) se izvodi sa šest metara iz zaleta. Svi igrači moraju biti udaljeni od lopte najmanje 5 metara.
#	Svaku namernu vraćenu loptu od saigrača nogom, golman ne sme hvatati rukama (sudi se indirektan udarac za protivničku ekipu i izvodi se sa linije šest metara). Ukoliko se lopta golmanu vrati glavom ili telom, golman sme da hvata loptu.
#	Loptu iz gol -auta golman obavezno u igru vraća nogom.

#	Golman ima pravo igranja nogom u svom kaznenom prostoru u slučaju kada lopta pređe centar igrališta i slučaju početka akcije, kao i prilikom izvođenja auta ali onda može da igra njom samo van kaznenog prostora.
#	Golman može da zadrži loptu u svom posedu najviše četiri sekunde na svojoj polovini terena, a kada pređe na protivničku neograničeno
#	Golman može postići pogodak ukoliko u toku igre uhvati loptu u svom kaznenom prostoru i šutne je nogom. Rukom ima pravo da baci loptu preko centra igrališta.
#	Kod izvođenja slobodnog udarca, auta i kornera udaljenost protivničkog igrača

	je pet metara, a udarac se izvodi u roku od četiri sekunde od momenta kada lopta bude postavljena na mesto izvođenja prekida ili od momenta kada sudija da znak za izvođenje.
#	Posle načinjenih pet prekršaja u jednom poluvremenu šesti i svaki naredni prekršaj se izvodi kao kazneni udarac (penal) sa 10 metara. Ukoliko je svaki naredni prekršaj načinjen bliže od 10 metara, izvodi se kao kazneni udarac sa mesta gde je načinjen. Broj prekršaja iz prvog poluvremena se ne prenosi u drugo poluvreme. Iz drugog poluvremena broj prekršaja se prenosi u oba produžetka.
#	Za namerno igranje rukom, nameran faul ili nesportsko ponašanje, sudija dodeljuje žuti karton, ako se isti prekršaj ponovi sudija dodeljuje crveni karton. Igrač koji dobije crveni karton više ne može ući u igru. U zavisnosti od težine prekršaja sudija može da dodeli direktan crveni karton. Nakon crvenog kartona ekipa igra 2 minuta sa igračem manje, po isteku 2 minuta ekipu popunjava novi igrač. Ukoliko protivnička ekipa postigne pogodak, bez obzira što igraču te ekipe nije istekla kazna, ekipa će se popuniti novim igračem. Ako pogodak postigne ekipa sa manjim brojem igrača, igra se nastavlja bez popuna. Ako u toku utakmice ekipa ostane sa manje od tri igrača na terenu, utakmica se prekida i ta ekipa gubi utakmicu službenim rezultatom 3:0. Ukoliko dođe do fizičkog napada na sudiju od strane igrača jedne ekipe, utakmica će biti prekinuta i registrovana službenim rezultatom 3:0 u korist protivničke ekipe. U zavisnosti od težine prekršaja takmičarska komisija će odlučiti o visini kazne igrača koji je dobio crveni mkarton.
#	Ekipa ima pravo na po jedan tajm-aut u svakom poluvremenu i to samo ukoliko je u posedu lopte i ako je igra u prekidu. Tajm-aut se ne prenosi iz poluvremena. U toku oba produžetka, ekipa ima pravo na jedan tajm-aut.
#	Utakmicu sude dvoje sudija, od kojih je prvoimenovani glavni sudija. U slučaju nevremena, utakmica se prekida i o prekidu kao i o nastavku utakmice odlučuje glavni sudija. Nastavak utakmice igraće se još onoliko koliko je ostalo pre njenog prekida.
#	Utakmice se igraju loptama koje organizator odredi.
#	Za sve što nije obuhvaćeno ovim propozicijama primenjuje se Pravilnik Fudbalskog Saveza Srbije.

ODBOJKA

#	Ekipa broji 10 igrača (6 u polju + 4 rezerve).
#	Utakmice se igraju u dva (2) dobijena seta, do 25 poena. Odlučujući treći (3) set se igra u taj-breku do petnaest (15) poena. Da bi dobila set pobjednička ekipa mora imati dva (2) poena više od protivnika.
#	Za ekipu u jednoj utakmici može nastupiti najmanje pet (5) igrača.
#	Sudi se po pravilima Odbojkačkog saveza Srbije, a u skladu sa ovim propozicijama.

NADVLAČENJE KONOPCA

#	Ekipa broji osam (8) takmičara, šest (6) u polju + dve (2) rezerve.
#	Takmičenje je ekipno.
#	Ekipa može nastupiti najmanje sa pet (5) takmičara.
#	Za nadvlačenje se koristi debeli konopac (20-35 mm), obima i dužine 10-20 metara.
#	Konopac je na sredini označen zastavicom u boji, čiji je vrh pri podizanju konopca okrenut na dole.
#	Borilište je označeno sa tri (3) paralelne linije sa međusobnom udaljenošću jednog metra.
#	Konopac se postavlja poprečno u odnosu na ove linije.
#	Na znak sudije takmičari obe ekipe prilaze jednom i drugom kraju konopca, podižu ga do visine kukova i zauzimaju najpogodniji položaj za početak nadvlačenja.
#	Sudija podešava konopac tako da zastavica bude iznad središnje linije.
#	Na znak sada ili zvižduk pištaljke počinje nadvlačenje.
#	Jedna runda nadvlačenja traje dok jedna ekipa ne povuče na svoju stranu sredinu konopca obeleženu zastavicom preko prve svoje linije.
#	Takmičenje se završava pobedom one ekipe koja je dva (2) puta povukla zastavicu preko svoje prve linije.
#	Vreme nadvlačenja u jednoj rundi je 60 sekundi, a u slučaju da ni jedna ekipa ne nadvuče protivnika za to vreme, nadvlačenje se proglašava nerešenim.

STONI TENIS

#	Takmičenje je ekipno. Ekipa broji tri (3) člana + dve (2) rezerve, može i bez rezervi.
#	Partija se igra u tri (3) dobijena seta do 11 poena sa promenama serve na 2 serviranja.
#	Da bi dobili pobjednika u setu igrač mora imati dva (2) poena više od protivnika.
#	Mečevi ekipe se igraju do četiri (4) dobijene partije, i to: prvi krug: A - Y; B - X; C - Z drugi krug: A - X; C - Y; B - Z treći krug: : DUBL
#	Ekipa može nastupiti sa najmanje dva (2) takmičara.
#	Takmičenje se igra po pravilima Stonoteniskog saveza Srbije, a u skladu sa ovim propozicijama.

PIKADO

#	Ekipu sačinjavaju tri (3) takmičarke.
#	Ekipa može nastupiti najmanje sa dve (2) takmičarke.
#	U metu se gađa sa pet (5) probnih i tri (3) puta po deset (10) važećih hitaca za bodovanje sa udaljenosti od tri (3) metara.
#	Mete i strelice obezbeđuje organizator takmičenja i one su iste za sve takmičarske ekipe.
#	Meta se postavlja na visini od 1,75 metara računajući pri tome centar mete.
#	Baćena strelica mora se zadržati u meti najmanje pet (5) sekundi, u suprotnom hitac se ne računa.
#	Posle svakog hica strelica se vadi iz mete.
#	Plasman ekipa se određuje zbirom ostvarenih krugova svih takmičarki ekipe.
#	U slučaju istog broja krugova, pobednik je ekipa koja je imala više pogođenih krugova od 20 poena, zatim od 15 itd. (10, 9, 82).

STRELJAŠTVO

#	Takmičenje je ekipno, ekipu sačinjavaju tri (3) takmičara-ke.
#	Ekipa može nastupiti najmanje sa dva (2) takmičra-ke.
#	Gađa se iz vazdušne puške serijske izrade sa otvorenim nišanom bez pomoćnog nišana i štekera, s tim da nije teža od 3,1 kg.. U ovu kategoriju spadaju sledeće vazdušne puške: Crvena zastava; Slavija; Lučnik; Anšic-330 i 350 i ostale serijske puške.
#	Meta je prečnika 83 mm, odstojanje od mete je 10 metara, gađa se stojećim stavom bez naslona.
#	Gađa se sa 20 dijabola za bodovanje i proba koja nije ograničena po broju dijabola. Mete i dijabole obezbeđuje organizator i istovetne su za sve ekipe.
#	Takmičari nastupaju sa svojim puškama, a prema mogućnostima i u odgovarajućoj opremi.
#	Vreme gađanja zavisi od broja prijavljenih ekipa - 30 do 45 minuta za svakog takmičara.
#	Za ovo takmičenje važe pravila Streljačkog saveza Srbije.

KUGLANJE

#	Ekipu sačinjavaju četiri (4) takmičara, a kod žena tri (3) takmičarke.
#	Pravo zamene ekipa ima samo na jednog takmičara.
#	Svaki takmičar izvodi 15 + 15 hitaca na jednoj stazi, a zatim prelazi u drugu stazu gde izvodi takođe 15 + 15 hitaca (ukupno 60 hitaca). (Žene izvode samo 15 + 15 hitaca na jednoj stazi).
#	Zbirom oborenih čunjeva svih takmičara u ekipi dobijamo ukupan rezultat ekipe.
#	Plasman: Najbolja je ekipa koja obori najviše čunjeva, a u slučaju da je rezultat isti. bolja je ekipa koja je oborila više čunjeva u čišćenju.
#	Za ocenjivanje ovog takmičenja nadležan je Vrhovni sudija, kao i sudije na stazama.

BASKET 3 na 3

#	Ekipu sačinjavaju pet takmičara-ki (3 + 2 takmičra različitog pola)
#	U igri su tri takmičara (2+1 takmičara različitog pola)
#	Izmene igrača se vrše posle postignutog poena ili faula bilo koje ekipe.
#	Igra se na polovini košarkaškog terena. Središnja linija je granična linija terena. Ekipe koje postigne koš zadržava posed lopte i istu uvodi nakon ubacivanja iza bočnih linija ili je dodirne protivnik. Ukoliko prvi igrač uputi loptu na koš pre nego što je dodirne drugi igrač u terenu (ne igrač koji je uveo loptu iza graničnih linija) lopta će se oduzeti ekipi koja je u posedu lopte, a koš će se poništiti, ukoliko je postignut.
#	Na početku susreta, sudija žrebom određuje kojoj ekipi će pripasti lopta.
#	Pogodak sa linije 6,25 metara vredi dva (2) poena, dok pogodak unutar ove linije vredi jedan (1) poen.
#	Sedam ličnih grešaka ekipe je bonus. Svaka naredna lična greška posle bonusa kažnjava se sa izvođenjem jednog slobodnog bacanja.
#	Ukoliko se pogodi koš posle slobodnog bacanja vredi jedan (1) poen, a ekipa koja je postigla koš zadržava posed lopte.
#	Ukoliko se ne postigne koš posle slobodnog bacanja, suprotna ekipa dobija posed lopte.
#	U slučaju Nesportske, Tehničke ili Diskvalifikujuće greške, ekipa čiji je igrač načinio grešku kažnjava se oduzimanjem jednog (1) poena, a lopta se dodeljuje protivničkoj ekipi.
#	Ukoliko isti igrač načini dve (2) Nesportske ili Tehničke greške, sledi automatski diskvalifikacija tog igrača, a ekipa se kažnjava isto kao i za prvu Nesportsku ili Tehničku grešku.
#	Jedan igrač u toku meča može napraviti najviše pet (5) ličnih grešaka posle čega biva isključen iz igre sa pravom zamene.
#	U toku igre svaka ekipa ima pravo na jedan tajm-aut u trajanju od jednog (1) minuta.
#	Tajm-aut se prijavljuje kod sudije posle prekida. Izmena igrača se obavezno prijavljuje kod sudije.
#	Igra se završava nakon 15 minuta ili pak ako je jedna od ekipa postigla 21 poen uz dva (2) poena razlike u odnosu na protivničku ekipu.
#	Ako na terenu ostane samo jedan igrač iz ekipe (ostali igrači su napustili utakmicu zbog ličnih grešaka), susret se prekida i registruje se službenim rezultatom 2:0 u korist ekipe koja ima dva (2) ili tri (3) igrača u polju. Ako je rezultat pri prekidu povoljniji za poredničku ekipu, susret se registruje rezultatom pri prekidu.
#	Utakmicu sudi jedan (1) sudija sa svim pravima i obavezama iz ovih pravila i pravila košarkaške igre.
#	Za sve susrete predviđene ovim pravilima vodi se oficijelni zapisnik na propisanom obrascu.
#	Za sve što nije propisano ovim pravilima, primenjuju se Pravila košarkaške igre.

PLIVANJE

#	Ekipu sačinjavaju dva (2) takmičara u muškoj, odnosno dve (2) takmičarke u ženskoj konkurenciji.
#	Takmičenje se odvija u četiri (4) staze u bazenu dužine 25 metara.
#	Muške ekipe se takmiče u štafeti 2 puta po 50 metara, svaki takmičar pliva dve dužine bazena. Kada prvi takmičar prepliva 50 metara (dve dužine bazena) i dodirne betonski deo bazena, u bazen skače drugi takmičar koji pliva svojih 50 metara.
#	Žene se takmiče u štafeti 2 puta po 25 metara, svaka takmičarka pliva jednu dužinu bazena. Kada prva takmičarka prepliva 25 metara (jednu dužinu bazena) i dodirne betonski deo bazena, u bazen skače druga takmičarka, koja pliva svojih 25 metara.
#	Takmičari-ke će biti podeljeni po grupama, broj grupa će zavisiti od prijavljenih ekipa.
#	Sudije mere vreme svakoj ekipi ručnim štopericama.
#	Redosled ekipa biće određen po vremenima koje su zabeležile sudije takmičenja.
#	Sudije su jedino merodavne za ispravnost ovog takmičenja.

RIBOLOV

#	Takmičenje se može organizovati ako je širina vode minimalno 25 metara.
#	Ekipu sačinjavaju (3) tri takmičara.
#	Svaki takmičar izvlači broj takmičarskog mesta u sektoru. Iz jedne ekipe samo jedan takmičar može biti na početku ili na kraju sektora.
#	Takmičarsko mesto je dimenzije 10x10 metara, razmak između takmičarskih mesta je (1) jedan metar.
#	Takmičaru je dozvoljeno da peca samo jednim štapom čija dužina ne može prelaziti 14,5 metara. Takmičar u pripremi može imati neograničen broj štapova. Svaki takmičar obavezan je da ima čuvaricu riba. Takmičar može imati neograničenu količinu hrane za pripremu i mamke.
#	Takmičenje traje (3) tri sata.
#	Priprema za takmičenje koja se sprovodi neposredno pre početka takmičenja traje (1) jedan sat.
#	Prvi signal (zvižduk) označava silazak takmičara u boks.
#	Drugi signal daje se (5) pet minuta pre početka takmičenja i najavljuje hranjenje ribe.
#	Treći signal označava početak takmičenja.
#	Četvrti signal najavljuje da je do završetka takmičenja ostalo (5) pet minuta.
#	Peti signal označava da je takmičenje završeno - kraj takmičenja.
#	Svaka ulovljena riba pre trećeg, a posle petog signala, takmičaru donosi negativne poene.

ŠAH

#	Ekipu sačinjavaju četiri (4) igrača i (2) dve rezerve.
#	Sve ekipe su dužne da predaju osnovni sastav pre početka takmičenja. Osnovni sastav će važiti za ceo tok takmičenja.
#	Svaka ekipa je dužna da na svoj meč na stolovima gde ima bele figure postavi dve šahovske garniture normalne veličine, kao i dva ispravna časovnika.
#	Tempo igre je 10 minuta po igraču, ukupno 20 minuta za celu partiju.
#	Takmičenje se odvija po pravilima igre FIDE i dopunskim pravilima za ubrzani šah.
#	O redosledu ekipa na turniru odlučuje najveći broj bodova, ako je on istovetan odlučuje:
A -	broj poena;
B -	meč bodovi;
C -	međusobni susret;
D -	žreb.
#	Turnir se igra po Bergerovim sistemu (svako sa svakim). O boji figura će odlučivati žreb, koji će se izvršiti pre početka takmičenja.

ODBOJKA NA PESKU

#	Ekipu čine dva (2) igrača u polju + 2 rezerve. Igrači u polju su različitog pola.
#	Igra se na jedan dobijen set do 25 poena (dva razlike u poenima). Na svakih 5 (pet) poena menja se strana.
#	Za prvo mesto igra se u dva dobijena seta do 25 poena (dva razlike u poenima). Na svakih 5 (pet) poena menja se strana. Set u taj breku traje do 12 (dva razlike u poenima).
#	Ne sudi se prelaz preko srednje linije.

SPOROVI I ŽALBE

#	U slučaju spora za bilo koju disciplinu, podnosi se žalba, najkasnije 30 minuta po završetku susreta.
#	Žalba se upućuje Takmičarskoj komisiji, koja je dužna da spor reši do početka sledećeg kola.

Napomena: U slučaju kašnjenja, ekipa u bilo kojoj disciplini se čeka najviše 10 minuta.