



MESTNA OBČINA MARIBOR

Ulica heroja Staneta 1, SI-2000 Maribor  
T: +386.2.2201 000, E: mestna.obcina@maribor.si  
S: <http://www.maribor.si>  
Davčna številka: SI12709590, Matična številka: 5883369

Številka: 0110-8/2020-5

Datum: 23.06.2020



## PRAVILNIK ŠPORTNIH IGER INVALIDOV MESTNE OBČINE MARIBOR

### SPLOŠNI DEL

#### 1. člen

Organizator Športnih iger je Svet invalidov Mestne občine Maribor, Ulica heroja Staneta 1, 2000 Maribor.

#### 2. člen

Športne igre invalidov Mestne občine Maribor niso profesionalno tekmovanje. Namenjene so predvsem rekreaciji in ohranjanju psihofizičnih sposobnosti ter druženju med invalidskimi društvi in sklepanju prijateljstev med različnimi invalidi.

#### 3. člen

Sodelujejo lahko samo člani organizacij, ki so člani zaradi invalidnosti oz. bolezni, in ne svojci in simpatizerji oz. zdrave osebe.

#### 4. člen

K tekmovanju lahko pristopijo samo tekmovalci, ki so bili prijavljeni v razpisnem roku. Vse prijave morajo biti oddane do roka, določenega v pozivu. V primeru nepričakovane odsotnosti prijavljenega tekmovalca, se to pravočasno sporoči. Kasnejše prijave oz. prijave na dan tekmovanja niso možna.

#### 5. člen

Tekmovalci lahko tekmujejo samo v eni panogi. Vsi v panogi tekmujejo v isti kategoriji, ne glede na vrsto in stopnjo invalidnosti.

#### 6. člen

Vsak udeleženec tekmuje na lastno odgovornost. Organizator ne prevzema odgovornosti za morebitno materialno škodo oziroma poškodbe oseb in stvari (predmetov) pred, med in po tekmovanju ali za povzročeno škodo tretji osebi. Sodelujoči podajo pred začetkom tekmovanja pisno izjavo o udeležbi na lastno odgovornost. Brez podpisane izjave se prijavljenemu udeležencu ne dovoli udeležbe na tekmovanju.

#### 7. člen

Tekmovalci si po potrebi sami zagotovijo spremljevalca.

#### 8. člen

Posamezne discipline vodijo in koordinirajo koordinatorji. Koordinatorji pred začetkom tekmovanja razložijo pravila igre. Po potrebi določijo svojega pomočnika. Koordinatorji lahko tudi tekmujejo, če so prijavljeni. Za čas igranja morajo zagotoviti svojega namestnika.

#### 9. člen

Vrstni red tekmovanja določi koordinator. Tekmovalci morajo upoštevati navodila koordinatorja.

#### 10. člen

Ekipa ali posameznik, ki v določenem terminu ne pride na igrišče oz. tekmovališče in zamuja več kot 5 min, tekmo izgubi brez boja, oziroma v športnih panogah, kjer gre za edini nastop, nima končne uvrstitve.

#### 11. člen

Vsak morebitni nesporazum glede tekmovanja se rešuje med koordinatorjem in tekmovalcem takoj, ko nastane. Kasnejše pripombe se ne upoštevajo.

#### 12. člen

Najbolje uvrščene ekipe v individualnih športih prejmejo pokale (3., 2. in 1. mesto), najboljši posamezniki pa prejmejo medalje (3., 2. in 1. mesto). Tekmovalci v ekipnih športih (npr. mali nogomet in košarka na vozičkih) prejmejo tudi medalje, ekipa pa pokal. Za podelitev vseh treh odličij je potrebna prijava vsaj štirih tekmovalk/-cev ali ekip, sicer se podeli samo zlato odličje. Izjeme so mali nogomet, košarka na vozičku in šah, kjer se ob udeležbi treh tekmovalk oz. treh tekmovalcev podelijo vsa odličja. Ob prijavi dveh pa se podeli medalja le za najboljšo ekipo oz. najboljšo/-ega tekmovalko/-ca.

#### 13. člen

O vseh podrobnostih, ki niso določene s tem pravilnikom, ali so potrebne spremembe, lahko odloči s sklepom Delovna skupina SIMOM za šport in rekreacijo.

## ŠPORTNO TEKMOVANJE

#### 14. člen

Tekmuje se v devetih različnih disciplinah:

- PIKADU,
- NAMIZNEM TENISU,
- RUSKEM KEGLJANJU,
- STEZNEM KEGLJANJU,
- MALEM NOGOMETU,
- KOŠARKI NA VOZIČKU,
- METU NA KOŠ,
- METU NA KOŠ NA VOZIČKIH,
- ŠAHU.

Sistem tekmovanja

#### 1. PIKADO

Veljajo pravila za tekmovanje High Score – kdo naredi več in osnovna pravila pikada za štetje zadetkov,

- Tekmuje se posamično in ekipno, ločeno v moški in ženski konkurenci. Ekipe šteje 4 člani.
- Doseženi rezultati članov ekip štejejo za ekipni in posamični rezultat
- Tekmovalci meče 7 serij po 3 mete, skupaj 21 posameznih metov,
- Najprej mečejo puščice v tarčo vsi prijavljeni iz enega društva (3 mete oz. 3 puščice na enega tekmovalca), nato meče naslednje društvo itd.
- Za rezultat šteje stanje, ki ga zabeleži pikado naprava,
- Tekmovalci lahko uporabljajo svoje pikade (puščice) do 18 g teže, dolge konice niso dovoljene,
- Pred pričetkom tekmovanja ima tekmovalci na razpolago 3 poskusne mete,
- Puščice, ki se odbije, pade na tla ali je zgrešila tarčo, se ne ponavlja,
- V primeru enakih rezultatov se šteje, da je boljši tisti tekmovalci, ki ima višji rezultat zadnje serije 3 metov,
- V primeru tehničnih težav na pikado napravi, ki ni nastala po krivdi tekmovalca, lahko sodnik oz. koordinator ročno popravi napako, ali dovoli ponovitev celotne serije.

## 2. NAMIZNI TENIS

Formirajo se skupine po 4 tekmovalce, ločeno v ženski in moški konkurenci (ali 3 ali 5, odvisno od števila prijav)

V vsaki skupini se postavi nosilec skupine, ostali 3 za vsako skupino se žrebajo

- V prvem krogu igra znotraj vsake skupine vsak z vsakim en dvoboj
- Dvoboj se igra na dva dobljena seta (set se igra do 11 dobljenih točk)
- Prvo in drugo uvrščeni iz vsake skupine napredujeta v drugi krog – kjer se tekmuje na izpadanje; zmagovalci ene skupine igra z drugo uvrščenim iz druge skupine in obratno
- Zmagovalci v drugem krogu napredujejo v polfinale
- V polfinalu se zmagovalci prvih dveh skupin spopadeta z zmagovalci iz dvobojev drugih dveh skupin
- Poraženca se med seboj pomerita za 3. mesto; zmagovalca gresta v finale, kjer se pomerita za 1. in 2. mesto

## 3. RUSKO KEGLJANJE

- Igra se 5 metov na polno, 5 metov na čiščenje
- Igra se v ekipni in posamični konkurenci, ločeno ženske/moški
- Doseženi rezultati članov ekip štejejo za ekipni in posamični rezultat
- Ekipe sestavljajo 4 igralci, moški ali ženske. V primeru, da ekipo sestavljajo 3 moški in 1 ženska, se ekipa šteje kot moška ekipa. Enako velja obratno. V primeru, da ekipo sestavljajo 3 ženske in 1 moški, se ekipa šteje kot ženska ekipa. V primeru, da ekipo sestavljajo 2 ženske in 2 moška, se tekmovalci sami odločijo, ali se bo štelo za žensko ali za moško konkurenco
- Za končni rezultat šteje skupno število podrtih kegljev posameznika ali ekipe

## 4. STEZNO KEGLJANJE

Stezno kegljanje poteka na 6-steznem kegljišču v dvorani Tabor. Cilj je podreti čim več kegljev.

- Vrstni red nastopov in stez določi koordinator.
- Vsi udeleženci tekmujejo pod istimi pogoji, tako ženske, kot moški.
- Vsak tekmovalci ima na voljo 30 metov - lučajev na polno, čas ni omejen.
- Vsak tekmovalci vidi dosežen rezultat (število podrtih kegljev) na tabli, ki ga zapiše tudi vodja tekmovanja.
- Končna uvrstitev se določi glede na število podrtih kegljev in glede na število metov za 9.
- Pripombe o domnevnih nepravilnostih se rešujejo takoj pri vodji tekmovanja.

## 5. MALI NOGOMET

- Tekmovanje poteka po pravilih NZ Slovenije za mali nogomet.
- Ekipa šteje 5 igralcev (4 + 1), društvo lahko prijavi še največ 3 rezerve, skupno torej 8 oseb.
- Koordinator na osnovi števila prijav določi čas igranja in sistem igre.
- Zmaga prinese zmagovalcu 3 točke, poražencu 0, neodločen rezultat prinese vsaki ekipi 1 točko.
- Zmaga ekipa, ki doseže največ točk. Ob enakem številu doseženih točk zmaga ekipa, ki je dosegla več golov.

#### **6. KOŠARKA NA VOZIČKU**

- Tekmovanje poteka po pravilih FIBA.
- Pravila so zelo podobna pravilom hodeče košarke, le, da pri košarki na vozičkih ne poznamo dvojnega vodenja, koraki pa se dosadijo takrat, ko igralec požene voziček več kot dvakrat, ne, da bi vmes žogo odbil od igralne podlage.
- V primeru, da se igralec dvigne iz sedežne podlage med tekmo, se ekipi odvzame žoga, prepovedano je namerno zaletavanje z vozički, prepovedana je vožnja nazaj, če pri tem oviraš nasprotnega igralca in tako dalje. Obstajajo tudi omejitve pri vozičkih, kot je maksimalna meja, ki je dovoljena pri višini sedišča, ki je 53cm.
- Ekipe sestavljajo 3 igralci. Tekmo igrata 2 moštvi med seboj. Zadelek iz igre je vreden dve točki (kadar vrže igralec na koš iz polja dveh točk) ali tri točke (kadar vrže igralec na koš iz polja treh točk), iz prostih metov pa eno točko.
- Tekma traja štiri krat po 10 min. Med četrtinami je odmor 2 minuti.
- Tekma je končana po izteku časa v zadnji četrtini ali v podaljškju, ko je eno izmed moštev doseglo večje število točk kot nasprotnik.
- Vsako moštvo igra z vsakim.
- Vsak podaljšek traja 5 minut. Igrajo jih toliko, dokler eno moštvo ne zmaga.

#### **7. MET NA KOŠ**

Met na koš se izvaja po končanem tekmovanju košarke na vozičku. Če to tekmovanje ne poteka, pa takoj po otvoritvi Športnih iger invalidov.

- Igralci mečejo "proste mete"
- Vsak zadet met šteje 1 točko
- Najprej mečejo vsi prijavljeni iz enega društva (3 meti na enega tekmovalca), nato meče naslednje društvo itd.
- Serija treh metov se ponovi 7x
- Tekmuje se posamično, ločeno v moški in ženski konkurenci
- Za rezultate šteje seštevek doseženih točk posameznega tekmovalca

#### **8. MET NA KOŠ NA VOZIČKU**

- Veljajo enaka pravila kot pod točko 7.

#### **9. ŠAH**

- Šahovsko tekmovanje poteka posamično, v ženski in moški konkurenci. Če so v posamezni konkurenci prijavljeni manj kot 4 igralci/-ke, se skupini združita
- Igralni čas je 10 minut po igralcu, s tem da se slepim šahistom ter šahistom z omejitvami na zgornjih okončinah igralni čas podaljša za 2 minuti
- Upoštevajo se pravila FIDE in ŠZS za hitropotezni šah
- Udeleženci, ki zaradi invalidnosti sami ne morejo premikati figur, lahko pripeljejo pomočnika/spremljevalca, ki bo po njihovem nareku (šahovska notacija) premikal figure in poganjal uro; pomočnika/spremljevalca morajo najaviti pred začetkom tekmovanja; pomočnik/spremljevalec opravlja svoje delo do konca partije oz. turnirja
- Dodatna pravila za slepe in slabovidne šahiste:

- slepi in slabovidni šahisti lahko igrajo med seboj in proti ostalim na posebej prirejenih šahovskih garniturah, ki jih prinesejo s seboj
  - slep ali slaboviden šahist lahko drži roke na svoji šahovnici in se dotika figur
  - pravilo dotaknjene figure velja, ko slepi šahist izvleče figuro iz utora
  - nasprotnikova dolžnost je, da slepemu šahistu objavi odigrano potezo (šahovska notacija)
  - velja poteza, izvršena na šahovnici, in ne objavljena
  - Sistem tekmovanja in število kol:
    - do 8 igralcev - Bergerjev sistem, vsak z vsakim
    - 9 in več igralcev - 7 kol, švicarski sistem
  - Razglasitev rezultatov bo takoj po končanem zadnjem kolu
  - Kriteriji za razvrstitev:
    - Bergerjev sistem: točke, rezultat proti zmagovalcem, Sonneborn - Bergerjev koeficient, medsebojni rezultat
    - švicarski sistem: točke, MBucholz koeficient, Bucholz koeficient, medsebojni rezultat;
- Organizator zagotovi vse šahovske pripomočke (garniture in ure), razen za slepe šahiste, ki svoje prilagojene šahovske garniture prinesejo zraven

#### 15. člen

Ta pravilnik sprejme Svet invalidov Mestne občine Maribor. Veljati začne prvi dan po objavi na spletni strani Mestne občine Maribor.



Milan Kotnik  
predsednik Sveta invalidov MOM