

На основу члана 32. Статута Синдиката управе Србије, Председништво Синдиката управе Србије, на седници одржаној дана 26.03.2025. године, донело је

ПРОПОЗИЦИЈЕ ТАКМИЧЕЊА

Сва правила у спортским играма радника запослених у управи спроводе се по правилима игре одговарајућих спортских дисциплина у Републици Србији уколико то није другачије регулисано Правилником и овим Пропозицијама.

1. ШАХ

- Екипа броји до 6 (две резерве) такмичара.
- Турнир се игра по Швајцарском систему у 5 кола. Такмичење се одвија на четири табле уз обавезну употребу часовника. Темпо игре је 15 минута по играчу.
- Игра се по правилима шаховске игре, а регуларност контролише шаховски судија. Резултате у табелу уноси судија који прати такмичење и одређује парове за следеће коло.
- Победник на турниру је екипа која је сакупила највише поена. У случају да две или више екипа имају исти број поена, победник је она екипа која има бољи однос у међусобном сусрету или према победницима. Ако је и то индентично игра се допунски меч.
- **Свака екипа на такмичење доноси две шах табле и два часовника.**

2. ОДБОЈКА

- Свака екипа броји до 10 такмичара - такмичарки. Такмичи се 6 такмичара, а остали су резерве.
- Такмичење се одржава по куп систему у два добијена сета до 15 поена. У случају нерешеног резултата 14/14 игра се на два поена разлике у сету. Финални сусрет игра се у три добијена сета.
- Дозвољена је једна такмичарка у мушкој екипи.

3. МАЛИ ФУДБАЛ

- Свака екипа броји до 10 играча. Такмичи се 4 играча и голман, а остали су резерве. Утакмица траје 2 x 15 минута, а финале 2 x 20 минута, са одмором од пет минута.
- Наставак такмичења ће се одвијати по куп систему, по правилима Фудбалског савеза Србије.
- Сви сусрети до финала ако су завршени нерешеним резултатом изводе се пенали (наизменично у серији по три, па један за један).
- У финалу ако се заврши сусрет нерешеним резултатом играју се продужеци (2 x 5 мин.) ако и након тога резултат буде нерешен изводе се пенали.
- За намерно играње руком и намеран фаул играч се искључује 2 минута. Ако исти прекршај учини после те казне, биће искључен на 5 минута. Ако исти прекршај понови, играч се искључује до краја сусрета, без права замене, што аутоматски значи да нема право наступа у следећем сусрету.
- Због грубе игре и недисциплинованог понашања, судија може искључити играча без права замене, а да му пре тога није изрицао казну.
- Аут се изводи ногом. Директан ударац из аута непризнаје се за гол, изузев ако је гол дат посредством свог или противничког играча.

- При извођењу слободног ударца такмичари противничке екипе морају бити удаљени 2 метра од места догађаја прекршаја.
- Сваки тежи прекршај начињен у 6 метара кажњава се директним ударцем са 7 метара - седмерцем.
- Прекршај у 6 метара може се казнити и индиректним ударцем, што зависи од тежине прекршаја и судије.
- Голманов простор је обележен линијом на 6 метара - шестерац.
- Корнер од голмана не важи, ако је голман избацио лопту из свог шестерца. Ако голман изађе ван свог простора и пошаље лопту у гол - аут, онда је он играч у пољу и корнер се признаје.
- Правила офсајда не важе.
- Такмичарска екипа може да наступи са најмање три играча и голманом.
- Такмичење екипа одвија се у спортској опреми и патикама без крампона.
- Капитен пријављене екипе доставља судији списак чланова екипе и по завршетку сусрета потписује записник.

4. АТЛЕТИКА

- Такмичења у атлетици се одвијају у следећим дисциплинама:

МУШКАРЦИ
скок у даљ из места
бацање кугле
трчање на 100 метара
трчање на 1000 метара-крос

ЖЕНЕ
скок у даљ из места
бацање кугле
трчање на 60 метара
трчање на 1000 метара - крос

- У свакој наведеној дисциплини учествује по један такмичар, односно једна такмичарка. Један такмичар - такмичарка може да наступи у највише две дисциплине.
- У дисциплинама трчање на 100 метара за мушкарце и трчање на 60 метара за жене, четири најбоља резултата трче поново у финалу за медаље.
- Појединачни пласман такмичара и такмичарки у свим дисциплинама врши се на основу бодовања како је то предвиђено чланом 15. Правилника о Сусретима.
- Екипни пласман се одређује на основу збира бодова по свим дисциплинама. У случају једнаког броја освојених бодова пласман екипе одлучује већи број освојених првих места, а ако пласман и тада није утврђен, онда утврђује већи број освојених других односно трећих места.
- Такмичење се одвија по правилима АСС.
- Капитен екипе доставља судији списак чланова екипе пријављених за сваку дисциплину.

5. КОШАРКА

- Величина лопте: Жене – 6, Мушкарци - 8
- Број такмичара - такмичарки у екипи је 10. Такмичи се 5 такмичара - такмичарки, а остали су резерве. Такмичење траје, за мушкарце 2 пута по 15 минута прљаве игре (ТА се штопује), а за жене 2 пута по 10 минута прљаве игре (ТА се штопује), са одмором од 5 минута. Последња два минута се играју чисто. Измена такмичара је дозвољена у току целог сусрета.

- Уколико се утакмица у регуларном току заврши нерешеним резултатом игра се продужетак од 2 минута чисте игре.
- Уколико се и продужетак заврши нерешеним резултатом играју се продужеци од по 2 минута чисте игре до добијања победника.
- Такмичење се спроводи по куп систему и правилима КСС.
- Дозвољена је једна такмичарка у мушкој екипи.

6. СТОНИ ТЕНИС

- Екипа се састоји од два такмичара – такмичарке и резерве. Игра се у два добијена сета по правилима Стонотениског савеза Србије.
- Екипа која прва оствари две победе победник је у сусрету. Ако је резултат 1:1 у мечевима, игра се трећи меч ДУБЛ. Пријава дубла врши се на лицу места пре почетка меча.
- Такмичење се одвија по куп систему.

7. ТЕНИС

- Екипа се састоји од два такмичара – један мушки и један женски такмичар и резерве. Игра се до 7 гема, ако је резултат 6:6 игра се *tiebreak* (велики сет). Игра се по правилима Тениског савеза Србије.
- Ако је резултат нерешен (1:1) игра се МЕШОВИТИ ДУБЛ. Пријава за дубл врши се на лицу места пре почетка меча.
- Такмичење се одвија по куп систему.

8. ПЛИВАЊЕ

- Екипа се састоји од 2 такмичара - такмичарки. Мушкарци се такмиче у дисциплини 60 метара слободно, а жене 30 метара слободно. Првопласирана екипа је она екипа која збирно има најбоље време.
- Четири најбоља појединачна резултата пливају поново у финалу за медаље.
- Пласман екипа утврђује се на основу освојених бодова, сагласно члану 16. Правилника о Сусретима.
- Није дозвољена промена стила пливања за време такмичења.

9. СТРЕЉАШТВО

- Дозвољена је употреба ваздушних пушака са отвореним нишаном и то: Црвена Застава, Аншуц или Лучник
- Екипу сачињавају три такмичара/такмичарке
- Гађа се из стојећег става без наслона са одстојања од 10 метара
- Укупно се гађа по 13 дијабола, од којих су три пробне, а 10 за резултат - оцену
- Свим пробним дијаболама гађа се у једну мету, а резултат се гађа по 5 дијабола у преостале две мете
- Време гађања пробних и резултатских дијабола је 15 минута
- Стрелцима није дозвољена употреба помагала сем личних наочара
- Асистирање или ометање такмичара није дозвољено
- Дијаболе за такмичење искључиво обезбеђује пружалац услуга
- Појединачни и екипни победник сусрета утврђује се на основу правилника Стрелачког савеза Србије
- Капитен пријављене екипе доставља судији списак чланова екипе

10. ПИКАДО

- Екипу сачињавају ДВЕ такмичарке.
- Такмичење се одвија по правилима игре пикадо са следећим допунама:
 - Свака такмичарка баца три пробна бацања и 3 серије по 3 бацања за оцену - резултат
 - Мете морају бити све исте, а постављају се на висини од 175 центиметара
 - Стрелице су металне са пластичним перима
 - Даљина табле - мете је 3 метра
 - После сваке серије резултат се бележи. Ако стрелица погоди у метални прстен – центар и не остане у мети, бацање се понавља
 - Уколико две или више екипа имају исти број кругова, победник је она екипа која има више погодака у центар

11. НАДВЛАЧЕЊЕ КОНОПЦА

- Екипу сачињава 8 такмичара
- Такмичење се обавља по правилима игре надвлачења конопца са следећим допунама:
 - На теренима где се одвија такмичење обележи се мали круг, затим се повуку две паралелне линије удаљене по 1,5 метар од центра круга. Пре датог знака за старт, екипе прихватају конопца који мора бити затегнут тако да његова средина, односно висак или заставица пада директно у центар круга. Игра почиње на команду “конопац потегни”, а почетак надвлачења даје се знаком пиштаљке. Игра се завршава када једна екипа потезањем, средину конопца, висак или заставицу, превуче преко обележене линије на своју страну. После сваког надвлачења екипе мењају стране
 - Игра се у два добијена надвлачења, а такмичари се могу такмичити само у обући без крампона
 - Последњи такмичар екипе не сме обавијати конопца око себе
 - У случају да дође до трећег надвлачења екипе поново бирају стране
 - Надвлачење ако мирује 60 секунди, прекида се и наставља након паузе од 5 минута
 - Такмичење се одвија по куп систему
 - Дозвољена је једна такмичарка у мушкој екипи

12. КУГЛАЊЕ

- Екипу сачињавају два такмичара - такмичарке
- Баца се **15 + 15** шупова (15 у “пуне” и 15 у “чишћене”) за такмичаре и **10 + 10** за такмичарке
- Екипни резултат се добија сабирањем резултата оба такмичара
- Резултат који такмичар постигне у екипном такмичењу уједно се бодује и за појединачни пласман

13. РИБОЛОВ

- Такмичење је екипно, екипу сачињавају два такмичара
- Такмичење траје 180 минута а одвија се по Правилима Савеза спортских риболоваца Србије
- Лови се једним штапом, пловком и са једном удицом. Сви мамци су дозвољени осим живе рибе
- Боксови морају бити видно обележени и означени бројевима обавезно пре извлачења стартних бројева такмичара. Ширина бокса на стајаћим водама је најмање 8 метара. Број такмичара и број сектора је према Правилнику СРС

- Вредновање резултата врши се искључиво на основу тежине изражене у грамима (грам – бод). Роба мора до завршеног мерења бити жива у чуварци
- У случају изједначене укупне тежине боља је екипа чији је такмичар остварио највећу индивидуалну тежину
- Обавезна је дозвола за спортски риболов и чуварка за уловљену рибу

14. ОБАРАЊЕ РУКЕ

- У квалификацијском делу такмичења, такмичар ће испасти тек након два пораза.
- Ниједан се такмичар неће двапут такмичити с истим противником, осим ако се не ради о борби за специфично место.
- Такмичари из сваке тежинске категорије биће прозвани и најављени пре почетка сваког појединог меча. Након што су прозвани, такмичари имају 30 секунди да приступе столу, затим ће се руковати с противником, заузети почетну позицију и на судијаки знак, отпочети меч.
- Уколико се такмичари не појаве унутар 30 секунди од прозивке, прогласиће се пораженима. Ако су претходно већ један међ изгубили, испашће са турнира за категорију у којој се такмиче.
- Руке се дотичу длан о длан и зглоб палца мора бити видљив. Руке двојице такмичара морају бити изједначене на начин да су им кажипрсти паралелни. Слободна рука мора бити у контакту с ручним клином на рубу стола и може, али и не мора додиривати површину стола. Нокти морају бити подрезани како се не би повредио противник. Допуштена је креда против склизања.
- Повлачење противникове руке преко замишљене средишње линије стола која се протеже од клина до клина није допуштено. Овај ће се преступ третирати као криви старт.
- Такмичари с дугом косом мораће је завезати тако да судијама не ометају поглед на сто. Ношење капе је допуштено, али шилт мора бити окренут на спољну страну главе такмичара.
- Такмичари рамена морају задржавати паралелно са столом. Пре старта смеју се нагињати у било коју страну.
- Почетна позиција која се заузима пре старта подразумева да су рамена, подлактица, брада и шака, међусобно на раздаљини дужине једне шаке.
- Судије ће дотакнути руке такмичара како би се уверили да су исправно постављене и центриране.
- Сигнал главног судије за почетак је “Спремни.....Крени!”. Крај меча судија означава речју „Стоп“, те утврђује да су оба такмичара свесна како је меч завршен.
- Такмичари се могу у сваком тренутку меча међусобно сложити да желе "судачки захват" или "страп меч". Ноге такмичара могу бити у ваздуху и померати се на све начине, једино није допуштено њима ометати противника.
- У случају повреде, такмичар ће се и даље прозивати док се не испуни форма два пораза. Меч у којем је такмичар повређен рачунаће се као пораз истог такмичара.
- Временска граница трајања меча не постоји, али главни судија може прекинути меч ако закључи да такмичар није у могућности исти наставити.
- Такмичење се не прекида за време меча или између мечева, осим због евентуалне процедуралне грешке.
- Судија хендикепираном такмичару може пружити неке уступке у складу са његовим хендикепом.

ПРЕКРШАЈИ

- Два упозорења су равна једном прекршају. У случају два прекршаја такмичар губи меч
- Такмичари имају 30 секунди да се исправно прихвате за руке. Ако у том времену то не учине, помоћи ће им судија у "судачком захвату". Тада ће им судија спојити дланове, спустити палчеве, исправити зглобове и центрирати руке. Такмичари не смеју мењати овај положај. Било какав накнадни покрет такмичара резултоваће прекршајем против онога који се направио покрет. Нпр. мењање положаја прстију, повлачење за руку, нагињање у зглобовима, рани старт, подизање лакта или рамена. Било какав покушај терања противника на прекршај резултоваће досуђивањем прекршаја против вас самих. Прекршај који је услед прекршајем противника, сматраће се случајним.
- Прекршај ће бити досуђен у случају да:
 - а) раме такмичара за вријеме такмичења пређе замишљену средишњу линију која се протеже од клина до клина.
 - б) се такмичар служи било којим другим делом тела, попут браде, рамена или главе, како би оборио противника.
 - ц) такмичар намерно гура руку у раме противника.
- Прекршај ће бити досуђен у случају ако такмичар помери лакат са подлоге за лакат, осим када трицепс или подлактица остану у контакту с подлогом.
- Иако су трицепс и подлактица у контакту с подлогом за лакат, прекршај ће бити досуђен у случају када руб лакта заврши изван подлоге за лакат.
- Исклизнуће значи да су такмичари потпуно изгубили контакт један с другим. Судија ће досудити прекршај за свако намерно узроковање „исклизнућа“ и у случају да такмичар:
 - а) отвори руку из захвата те крене њом према доле у „исклизнуће“
 - б) склопи своје прсте као да формира затворену шаку унутар противникове руке
 - ц) не успева задржати хват, гурајући прсте у шаку свог противника
- Такмичар који док губи (губљење је кад се шака налази 1/3 од „пин“ подлоге) изазове исклизнуће, а прсти му се налазе испод противникове шаке, изгубиће меч.
- Исклизнуће неће резултовати досуђивањем прекршаја уколико се тачно не утврди ко је исклизнуће узроковао.
- Судије ће користити траке када се меч прекине услед исклизнућа.
- Такмичар на чијој је руци копча траке може затражити отпуштање исте уколико је прејасно затегнута.
- Након досуђеног прекршаја допуштен је одмор од 30 секунди.
- Псовање или неспортско понашање према судији и осталим такмичарима резултоваће досуђивањем прекршаја. Ако се такво понашање настави, такмичар ће бити избачен са такмичења.

УПОЗОРЕЊА

- Упозорење ће бити досуђено у случају:
 - а) преурањеног покрета рамена, руке, шаке или прстију, осим у случају када су руке такмичара у стиску судије. У том ће се случају изрећи прекршај.
 - б) одуговлачења при почетку меча.
 - ц) ако такмичар испусти ручни клин.
- У случају испуштања клина од стране такмичара меч се неће зауставити, већ ће такмичар који га је испустио у току меча добити упозорење. Међутим, ако такмичар који је испустио клин у међувремену стекне предност досудит ће му се прекршај. Контакт с ручним клином мора бити изнад стола.

ГУБИТАК МЕЧА

- Губитком меча ће резултоваће:
 - а) ако такмичару буду досуђена два прекршаја
 - б) ако такмичару буде досуђен прекршај док губи (губљење је кад се шака или прсти руке налазе $1/3$ од „пин“ подлоге),
 - ц) ако зглоб или било који прст дотакну „пин“ подлогу или досегну позицију у равнини „пин“ подлоге.



ПРЕДСЕДНИК

Слађан Бобић