

# URADNA PRAVILA IGRANJA ŠTRBUNKA

Štrbunk zveze Slovenije



## Štrbunk zveza Slovenije

**SLOVENIAN CORNHOLE ASSOCIATION**

Cesta v Lipovce 20, SI-1358 Log pri Brezovici

E-pošta: [zveza.slovenije@strbunk.si](mailto:zveza.slovenije@strbunk.si)

2. dopolnjena izdaja

Gradivo Uradna pravila igranja igre Štrbunk je interne narave in je namenjeno igralcem družabne igre štrbunk (*angl. Cornhole*)

**Izdajatelj:** Štrbunk zveza Slovenije, Cesta v Lipovce 20, 1358 Log pri Brezovici

**Grafično oblikovanje, prelom in tisk:** Studio oko d.o.o.

**Izdajatelj za Slovenijo:** Društvo Zaživi življenje

2. dopolnjena izdaja: februar 2023

**Založnik:**

Društvo Zaživi življenje, Cesta v Lipovce 20, 1358 Log pri Brezovici, Slovenija

E-pošta: zveza.slovenije@strbunk.si; cornhole.slovenia@strbunk.si

Splet: [www.strbunk.si](http://www.strbunk.si)

**Copyright © za Slovenijo:** Štrbunk zveza Slovenije. Vse pravice pridržane.

Narejeno v Sloveniji.

**Naklada:** 20 izvodov

Knjižica je namenjena za interno uporabo. Ni za prodajo.

**Štrbunk zveza Slovenije**

Cesta v Lipovce 20

1358 Log pri Brezovici

E-pošta: [zveza.slovenije@strbunk.si](mailto:zveza.slovenije@strbunk.si)

Tel.: 040 863 043, Gorazd Milavec

# VSEBINA

<b>1. ŠTRBUNK OPREMA</b> .....	<b>7</b>
1.1. Odobrena oprema .....	7
1.2. Deski .....	7
1.3. Vrečke .....	8
1.4. Vsebina vrečk.....	8
1.5. Igralčeva odgovornost za vrečke.....	8
1.6. Dodatna navodila za vrečke .....	9
<b>2. MERE IGRIŠČA</b> .....	<b>9</b>
2.1. Izgled igrišča.....	9
2.2. Priprava igrišča.....	10
<b>3. TERMINOLOGIJA</b> .....	<b>11</b>
3.1. Dolžina igre.....	11
<b>4. METANJE</b> .....	<b>12</b>
4.1. Začetek tekme (metanje, izbira steze in barve vrečk) ...	12
4.2. Nenaključno metanje.....	13
4.3. Začetni met v naslednji igri .....	13
4.4. Dotikanje vrečk predno se posamezna igra konča (vrženih 8 vrečk).....	13
4.5. Časovni okviri igranja .....	14
4.6. Metodologija štetja .....	15
4.7. Štetje.....	15
4.8. Tekmovalčeva pozicija .....	16

<b>5. PREKRŠKI IN KAZNI. ....</b>	<b>16</b>
5.1. Prestop pri metanju .....	16
5.2. Prekrški pri metanju – neveljavni met.....	20
5.3. Zamuda na tekmovanje.....	20
5.4. Vrečka.....	21
5.5. Časovni okviri metanja .....	21
<b>6. OSTALA PRAVILA. ....</b>	<b>22</b>
6.1. Premikanje deske .....	22
6.2. Prekinitev igre ( <i>time out</i> ).....	22
6.3. Poravnava vrečk v luknji.....	23
6.4. Odstranitev vrečk na deski.....	23
6.5. Dovoljen prestop.....	24
<b>7. OBNAŠANJE TEKMOVALCEV (tudi osebja in gledalcev).....</b>	<b>24</b>
7.1. Neprimerno obnašanje .....	24
7.2. Postopek in kaznovanje neprimerne obnašanja...	25
7.3. Športno druženje.....	26
7.4. Komunikacija med tekmo .....	27
<b>8. MARKETING. ....</b>	<b>27</b>
8.1. Zveza Štrbunk Slovenija .....	27

Uradna pravila igranja igre štrbunk je sprejel Izvršni odbor Štrbunk zveze Slovenija na svoji redni seji. Pravila stopijo v veljavo 7. decembra 2022.

Uradna pravila opisujejo opremo, igrišče, prekrške, terminologijo in medsebojno komunikacijo med vsemi deležniki igre.

Ker je štrbunk igra zelo nova igra, se tokom igranja lahko izkaže, da se morajo posamezna pravila dopolniti ali ukiniti, zato bo strokovno osebje pri Štrbunk zvezi spremljalo tekmovanja v štrbunku in vse morebitne pozitivne, koristne informacije, na svojih srečanjih tehtno pregledalo in kasneje po potrebi Uradna pravila tudi dopolnila.



# 1. ŠTRBUNK OPREMA

## 1.1. Odobrena oprema

- Vsa oprema, ki je opisana v teh pravilih je odobrila Štrbunk zveza Slovenije (v nadaljevanju ŠZS).
- Oprema se uporablja na vseh uradnih tekmovanjih pod pokroviteljstvom ŠZS.
- Štrbunk rekviziti morajo izpolnjevati v nadaljevanju našete zahteve.

## 1.2. Deski

- Za igranja štrbunka se uporabljata dve igralni deski.
- Igralna deska ima mere: dolžina od 120 do 122 cm in širina od 60 do 61 cm.
- Debelina zgornje plošče je debela najmanj med 15 in 18 mm.
- Skupna višina na prvem, nižjem delu deske (okvir + plošča) ne sme presežati 9 cm ( $\pm 1$  cm).
- Skupna teža ene deske mora biti najmanj 7 kg.
- Vsaka deska ima pod ploščo izvlečne noge, ki eno stran deske dvignejo na 30 cm višine od tal (merjeno pravokotno od tal).
- Deska ima na višjem delu luknjo premera 15 cm, ki je centrirana po širini ter od zgornjega-višjega dela deske, s središčem kroga, odmaknjena 23 cm.
- Luknja je po celem obodu posneta v širino  $\pm 3$  mm, pod kotom 45°.



- Plast deske mora biti obdelana do popolne gladkosti in je popolnoma ravna, brez kakršne koli krivine, druge izkrivljenosti ali udrtine.
- Igralna površina deske je polakirana z lakom, ki daje gladko teksturo (površina mora dovoljevati vrečki, da zdrsne po deski).

### **1.3. Vrečke**

- Vse vrečke, katere se pod pokroviteljstvom ŠZS uporabljajo za igranje, morajo biti odobrene s strani ŠZS. Na vrečki mora biti prišit ali kako drugače viden znak »ŠZS«. Znak ŠZS mora biti odobren s strani Evropske štrbunk zveze.
- Tekmovalci lahko na tekmovanje prinesejo svoje vrečke, ki pa morajo biti odobrene s strani ŠZS.
- Zgoraj opisani pogoji za dodelitev znaka »ŠZS« ali znak evropske štrbunk zveze, začnejo veljati ob odobreni standardizaciji vrečk s strani Evropske štrbunk zveze. Do nadaljnjega morajo vrečke izpolnjevati pogoje opisane v 1.4 členu.

### **1.4. Vsebina vrečk**

- Vrečke morajo tehtati med 430 – 460 grami. Vrečka (horizontalno potlačena z dlanjo po celi površini) ne sme presegati debeline 3,8 cm in njena minimalna debelina ne sme pasti pod 2,8 cm.
- Velikost vrečke v njeni sploščeni legi (potlačena z dlanjo po celi površini) je med 14,5 in 15 cm, merjeno od zunanjega roba.
- Vrečke morajo biti na vogalih rahlo zaobljene, vendar ravni del posamezne stranice ne sme biti krajši od 11 cm. Vsi štirje zaobljeni vogali vrečke morajo biti enako zaobljeni. Krivulje loka se morajo pričeti (končati) na isti oddaljenosti od sredine posameznega roba vrečke.
- Polnilo vrečke naj bo iz majhnih zrn izdelanih iz reciklirane PVC mase, ki se ne spreminja.
- Vrečke imajo lahko na enem robu zapisano ime proizvajalca.
- Vrečka je lahko narejena iz poljubne tkanine in barve, ki sta lahko različni na obeh straneh.

### **1.5. Igralčeva odgovornost za vrečke**

- Vrečke morajo imeti natisnjen logo proizvajalca in oznako ŠZS ter poleg še zaščitno črko A (*angl. Approved*), kar pomeni, da je vrečka izdelana v skladu z omenjenim pravilnikom o ustreznosti vrečk.



- Pogoji pod zgornjo alinejo stopi v veljavo po sprejeti standardizaciji s strani ECL (glej člen 1.3, tretja alineja).
- Vrečke tekmovalca morajo biti enake pri vseh parametrih.
- Vrečkam med samim tekmovanjem ne smemo spreminjati velikosti, zamenjevati vsebino ali kako drugače posegati v njeno obliko.
- Vrečke ne smejo puščati nobenih madežev ali drugih ostankov.
- Vrečke morajo biti čiste, ne pretirano obrabljene in brez fizičnih delcev, ki štrlijo.
- Če se ena ali več vrečk med igro poškoduje ali spremeni obliko, težo, otip ali se kako drugače spremenijo zahtevani pogoji vrečke, se lahko ta vrečka zamenja s popolnoma enako. Če igralec nima nadomesten vrečke, mora uporabiti druge štiri vrečke.

## 1.6. Dodatna navodila za vrečke

- Vrečke morajo biti omogočene predstavnikom ŠZS, sodniku ali vodji tekmovanja za pregled, kadarkoli med tekmovanjem.
- Tekmovalci lahko vrečke pregledajo tudi pri nasprotnemu tekmovalcu, vendar samo pred začetkom tekmovanja.
- Tekmovalci lahko zaradi očitnih spremenjenih lastnosti vrečk, za pregled vrečk med samo tekmo, zaprosijo predstavnika ŠZS oz. uradno osebo tekmovanja.
- Ko tekma med dvema tekmovalcema konča, se tekmovalni rezultat šteje za nepreklicnega.
- Med igro mora igralec uporabljati na začetku tekme pregledane vrečke.

# 2. MERE IGRIŠČA

## 2.1. Izgled igrišča

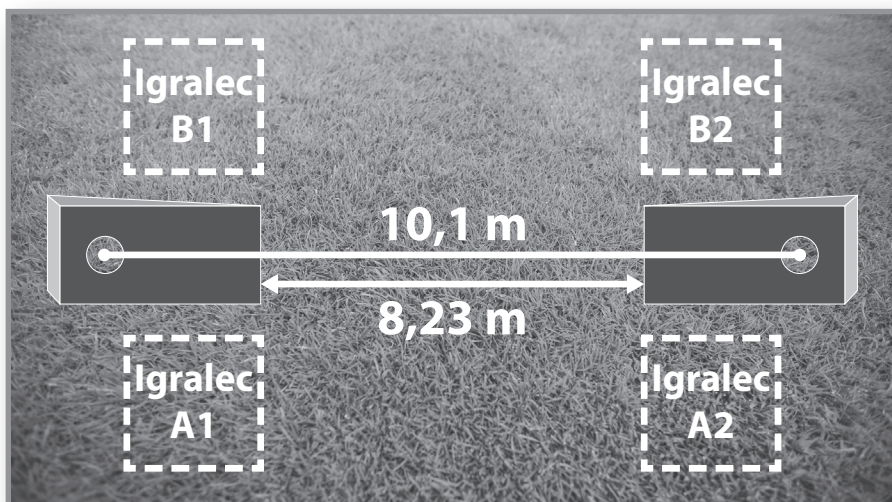
- Igrišče je prostor za igranje igre štrbunk in je sestavljeno iz dveh desk ter dveh podlag, ki sta postavljeni pod deskama. Igrišče je lahko omejeno z različnimi trakovi, ograjami najvišje višine 50 cm ali drugimi vrstami ograj, črt, trakov, stožcev, stebričkov, ki pa ne smejo ovirati tekmovalcev.
- Uradne mere igrišča (za dve deski, oddaljeni 8,23 cm) so najmanj **3,61 m v širino** (širina deske + podlaga + min 50 cm na vsako stran) in **12,67 do 13 m v dolžino** (8,23 m med deskama + 2,44 m dolžini

dveh desk + dodatnih 100 cm za vsako desko). Če je prostor manjši, se morata z ožjim igriščem strinjati obe ekipi.

- Podlaga pod deskama in prostor za tekmovalce pri metanju mora biti iz materiala, ki ni drseč, se ne guba, ne zatika ali trga, ni preluknjan, štrleč. Velikost podlaga mora biti iz enega dela, velikosti od 1,22 – 1,50 m v dolžino in 2,61 m v širino.
- Prva linija te podlage (rob pri nižjem delu deske) služi za mesto postavitve noge metalca. Prekoračitev te črte se šteje za prestop.
- Deski sta med seboj oddaljeni 8,23 cm. Razdalje se šteje do njunega prvega – nižjega dela deske. Za igranje rekreativnega Štrbunka se razdalja med deskama lahko prilagodi na krajšo.
- Vsako igrišča naj ima mizo ali drugi rekvizit, kamor se postavi semafor za štetje.

## 2.2. Priprava igrišča

- Potruditi se moramo, da je igrišče za štrbunk v čim boljšem stanju za tekmovanje. Odgovornost tekmovalcev je, da pred začetkom tekmovanja preverijo ustreznost igrišča.
- Na igrišču ne sme biti nobenih motečih predmetov, zdrsljivih, mokrih, praškastih ali drugih sestavin, ki onemogočajo hojo med deskama.
- Na igrišču, kjer se lahko podlaga očisti, mora organizator poskrbeti, da je podlaga ravna, nedrseča, suha in v stanju, da imajo vsi tekmovalci enake pogoje.



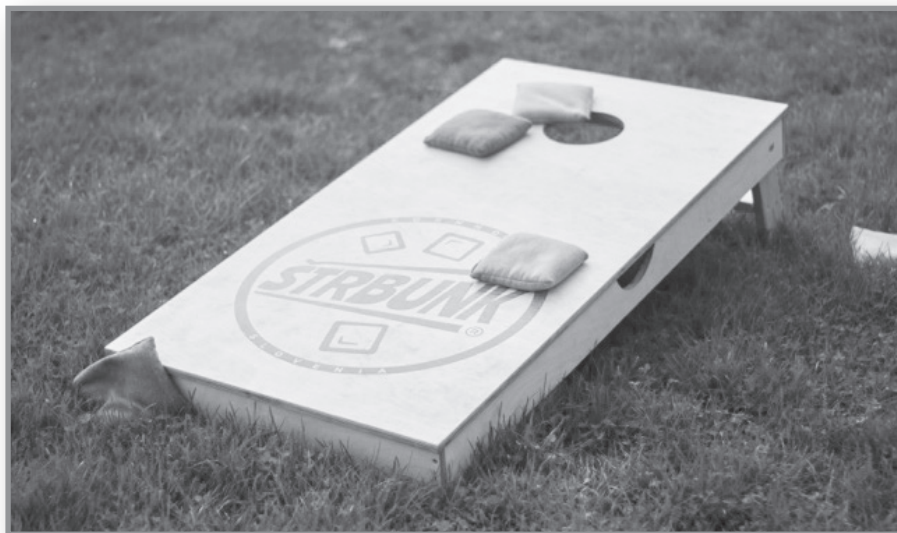
- Podloga pod desko mora biti postavljena tako, da je ob levi in desni strani daljšega roba deske njen daljši del (1 meter) postavljena na vsako stran enakomerno. Prvi del podlage mora biti postavljen tako, da je v vzporedni liniji s prvim delom nižjega dela plošče ali največ 5 cm naprej).
- Igrišče naj bo v času jeseni, zime in v začetku poletja, vsekakor v notranjih prostorih. Ob toplejšem vremenu, pa je igrišče lahko tudi zunaj (pogoji opisani v 20. členu tekmovalnega pravilnika).
- Igrišče zunaj naj bo čim boljše zaščiteno pred vetrom, prometom in drugimi motečimi dejavniki. Če se igra v večernih terminih, naj bo svetlo in enakomerno osvetljeno.
- Vodja tekmovanja je član organizatorjev oz. vodja domače ekipe.

## 3. TERMINOLOGIJA

### 3.1. Dolžina igre

Pri družabni igri štrbunk se uporablja naslednja terminologija:

- **TEKMOVANJE:** Besedo tekmovanje uporabljamo za igranje štrbunka, kjer se v daljšem ali enkratnem športnem dogodku vršijo medsebojne igre v štrbunku. Med te sodijo državno in pokalno prvenstvo in druga tekmovanja.



- **TEKMA:** Tekma je športno udejstvovanje dveh posameznikov ali dveh ekip, ki igrata štrbunk do dveh BUNK-ov. Na samem tekmovanju pa se lahko zaradi sistema tekmovanja izbere tudi igranje samo na 1 (en) dobljeni BUNK.

Posamezni deli same tekme se imenujejo:

- **MET:** je met vrečke enega tekmovalca,
- **IGRA:** 4 posamezni meti vrečk obeh tekmovalcev,
- **BUNK:** je naziv, ko eden od tekmovalcev ali ekipa doseže 21 ali več točk in
- **ZMAGA:** ko tekmovalec/ekipa doseže dva BUNK-a.
- Zmaga pomeni, da je eden od igralcev (ekipa) dosegel dva BUNK-a, kar pomeni, da je tekma med dvema posameznikoma ali ekipama, dobila zmagovalca. Zaradi štetja točk v razvrstitvi posameznikov se lahko posamezni BUNK igra do 32 točk.

**POJASNILO:** igralec ima že 20 točk in v zadnji igri doseže maksimalno število točk, to je 12.

Vsaki končni BUNK je dosežen, ko oba tekmovalca vržeta vse vrečke v tej zadnji igri, katere točke so dovolj za dosego števila 21 ali več.

## 4. METANJE

### 4.1. Začetek tekme

#### (metanje, izbira steze in barve vrečk)

- Tekmovalca se dogovorita, kdo bo vrtinčasto vrgel eno od vrečk na desko. Vrečka ima na eni strani šiv, kateri pokaže smer. Proti kateremu tekmovalcu je ta šiv obrnjen bliže, ta začne s tekmo, določi stran, ter izbira barvo vrečk (če imata oba tekmovalca isto barvo vrečke) ter igralca, ki začne s tekmo (v primeru igre dvojic).
- Drugi BUNK začne ekipa, ki je izgubila. Morebitno tretji BUNK pa igralec ali ekipa, ki je začel tekmo.
- Tekmovalci mečejo vrečko v svoji lastni tehniki in samo eno vrečko naenkrat.
- Tekmovalci mečejo vrečke izmenično, dokler oba tekmovalca ne vržeta vseh 4 vrečk.
- Tekmovalca mečeta svoje vrečke samo iz svojega prostora za metanje.

- Tekmovalci mečejo vrečke samo z roko ali rokama.
- Nogi tekmovalca morata biti pri metanju stalno v svojem prostoru za metanje tudi, ko tekmovalec že vrže vrečko.
- Tekmovalec vrže vrečko šele, ko se je vrečka njegovega nasprotnika ustavila.
- Tekmovalca morata ostajati v svojem prostoru za mete, dokler se ne izmeče vseh 8 vrečk. Vsako prestopanje črte, ali hoja okoli prostora za metanje se šteje za prekršek prestopa.
- Če igralca zaznata, da se je v luknji deske na katero mečeta, nabralo veliko vrečk, ki bi lahko onemogočile naslednjim vrečkam padec v luknjo, se dogovorita in skupaj odideta do deske. Eden od igralcev pod desko vrečke premakne desno ali levo tako, da je naslednjim vrečkam omogočen padec v luknjo. Natančni postopek je opisan v 6.3. členu teh pravil.

## **4.2. Nenaključno metanje**

- IZJEMA: Vsaka vrečka, ki je igralcu padla na tla iz rok nenačrtovano sredi igre in na prostor za metanje, ko npr. čaka na met, se pripravlja na met oz. predno se začne pripravljati za met, jo tekmovalec lahko pobere in nadaljuje s pripravo za met. Drugi nenaključni met se šteje za oviranje nasprotnika.

## **4.3. Začetni met v naslednji igri**

- Tekmovalec/ekipa, ki v zadnji igri osvoji točke, v naslednji igri meče prvi/a.
- Če nobeden izmed tekmovalcev/ekip ni osvojilo nobene točke, igro ponovno začne isti tekmovalec ali ekipa, ki je začel prejšnjo igro.

## **4.4. Dotikanje vrečk predno se posamezna igra konča (vrženih 8 vrečk)**

- Če se tekmovalec dotakne katerekoli vrečke, ki je na deski ali v luknji, ali se je te dotaknil, premaknil ali odstranil namenoma ali pomotoma, se igra takoj zaustavi (velja ob ekipnem tekmovanju, ko pri vsaki deski stojita tekmovalca).
- Tekmovalec, ki se je dotaknil vrečke, ki so na deski pred končanjem štetja dotaknil, premaknil ali odstranil, avtomatično izgubi vse točke v tej igri – nasprotnik prejme toliko točk, kolikor jih je dosegel.

- Tekmovalca se lahko dotaknete vrečk le v primeru, da se je v luknji deske nabralo večje število vrečki, ki onemogočajo padec naslednje vrečke. Glej pravilo opisano v čl. 6.3.

#### **POJASNILO:**

- Tekmovalec z modrimi vrečkami je pomotoma segel na desko in pobral vsaj eno (katero koli) vrečko.
- Tekmovalec z rdečimi vrečkami je do dotika vrečk nasprotnega tekmovalca, vrgel 3 vrečke, katere so dale seštevke 5 točk.
- Tekmovalec z modrimi vrečkami je do svojega dotika ali svojega sotekmovalca vrgel tudi 3 vrečke in dosegel z njimi 7 točk.
- Igro se prekine. Igralcu z modrimi vrečkami se točke odvzamejo in štejejo se samo dosežene točke tekmovalca z rdečimi vrečkami (v tem primeru 5 točk) ter še točke iz preostalega meta oz. metov.

### **4.5. Časovni okviri igranja**

- Tekmovalec mora vreči vrečko v roku 10 sekund, od zadnje vržene vrečke nasprotnika.
- Točke se mora začeti seštevati najmanj po 5 sekundah po zadnjem metu (tekmovanje v dvojicah) oz. v roku 15 sekund (kar je dovolj časa, da tekmovalca prehodita pot do deske na katero sta metala).
- V roku ene minute morajo biti rezultati določeni, razen če nastopijo nesporazumi glede štetja in k štetju pristopi vodja tekmovanja ali druga uradna oseba.

**POJASNILO:** Uradna oseba lahko vedno samodejno poseže v igro. Izjema glede časovne omejitve je dovoljena samo zaradi tekmovalčevega omejenega zdravstvenega stanja.

- Če določeni tekmovalec meni, da se vrečka še vedno premika, lahko izkoristi omenjenih 5 sekund tako, da takoj opozori nasprotnika, da ustavi pobiranje vrečk. Omenjeni tekmovalec nato glasno šteje 5 sekund tako, da 5x izreče besedo enaindvajset. V omenjenem primeru noben od tekmovalcev ne sme kakorkoli posegati na desko, tolči po njej, skakati ob deski z namenom, da se povzroči premikanje vrečke. Če se zaradi omenjenega fizičnega udejstvovanja vrečka premakne, se le-to ali le-te postavi v zadnji položaj (položaj pred premikanjem, ki je bil namensko povzročen).
- Tekmovalci nato po 5 sekundah začnejo s štetjem tako, da upoštevajo lego vrečk, katere so dosegle položaj ob koncu štetja.

- Če se glede časa tekmovalca ne moreta poenotiti, bo uradna oseba določila točke.
- Vrečke tekmovalca lahko pobereta z deske šele po dokončnem sporazumu glede štetja točk.

## 4.6. Metodologija štetja

Metoda štetja temelji na razliki doseženih točk na deski med obema tekmovalcema v eni igri. V naslednjo igro se šteje samo razlika doseženih točk v prid enemu ali drugemu tekmovalcu.

- **1 TOČKA:** Met na desko in
- **3 TOČKE:** Met v luknjo deske.

PRIMER ŠTETJA:

- Tekmovalec z rdečimi vrečkami vrže vrečko na desko in 2 vrečki v luknjo. Četrta vrečka je pristala ob deski. Skupaj doseže 7 točk ( $1 + 3 + 3 + 0$ ).
- Tekmovalec z modrimi vrečkami vrže 2 vrečki na desko, nobene v luknjo in dve mimo deske. Skupaj je dosegel 2 točki ( $1 + 1 + 0 + 0$ ).
- 7 točk minus 2 točki = 5 točk, katere se v skupni rezultat prištejejo tekmovalcu z rdečimi vrečkami.

## 4.7. Štetje

- Nobena vrečka se ne sme premakniti, dokler štetje in ugotovljena razlika med obema tekmovalcema ni soglasno ugotovljena.
- Najprej se prešteje vrečke vredne po 1 točko (vrečke na deski) ter nato začne preštovati vrečke, ki so v luknji (3 točke).
- Pozorni moramo biti na štetje vrečk okoli luknje, da z odstranitvijo ali premikom, ostalim vrečkam ne spremenimo položaj (npr. da vrečka zdrsne v luknjo).
- Tekmovalca sama skrbita za označbo rezultata na semaforju.
- Če je za vodenje rezultatov določena tretja oseba, je naloga tekmovalcev, da po vsakem štetju rezultat sporočita tej osebi. Oba tekmovalca spremljata ali je na semaforju pravi rezultat.
- V primeru uporabe računalniške aplikacije se objava rezultatov prilagodi temu programu.
- Ob pričetku naslednje igre se rezultata ne sme več spreminjati.
- Če se tekmovalca ne moreta soglasno dogovoriti ali so nastale kakšne nepravilnosti, se pokliče vodjo tekmovanja, ki odloči o rezultatu.



## 4.8. Tekmovalčeva pozicija

- Tekmovalčeva pozicija pri metu je pozicija, pri kateri mora stati z obema nogama na svoji podlagi. Njegova podlaga je tista, ki je nasprotna tekmovalčevi in ki je določena na začetku tekme.
- Tekmovalec lahko pri metu zavzame kateri koli položaj telesa samo, da z obema nogama stoji na svojem delu podlage.
- V igri dvojic morata tekmovalca, ki ne mečeta stopiti na skrajni del podlage, ki je vzporeden z daljšim delom deske.
- Tekmovalca pri nasprotni deski pri tekmovanju dvojic mirujeta. Prav tako miruje tudi tekmovalec, ki čaka na met (to je v času priprave in izmeta vrečk njegovega nasprotnika).

# 5. PREKRŠKI IN KAZNI

## 5.1. Prestop pri metanju

- Za prestop se šteje, ko tekmovalčeva noga ali kateri koli drug del njegovega telesa prestopi črto prostora (podlage) za met, dokler se ne izmeče vseh 8 vrečk oz. tekma konča.

### 5.1.1. Postopek in kazni za prestop:

- Če je bil opažen prestop in ga je nasprotni tekmovalec videl, sam presodi ali mu je met nasprotnika škodoval. Glede na situacijo lahko zahteva prekinitev igre (*time out*) in takoj obvestiti uradno osebo tekmovanja. Klicanje prekinitve igre (*time out*) se ne šteje za prekršek prekoračitve časa za metanje.
- Uradna oseba bo na razgovor poklicala oba oz. vse štiri tekmovalce (v primeru igre dvojic), ju/jih seznanila s pravili igre in kaznimi ter presodila z opozorilom, ustreznim postopkom ali kaznovanjem.
- **1. Rumeni karton:** Ko tekmovalec prejme rumeni karton je njegova vrečka označena za neveljavno in njegov met ne velja. Nasprotnik se lahko odloči, da se na deski popravi lego vrečk v takšen položaj, kot je bil pred neveljavnim metom ali pa vrečke tudi pusti v obstoječem stanju, Lego vrečk popravi vodja tekmovanja.
- **2. Drugi rumeni karton:** Ko tekmovalec prejme drugi rumeni karton je njegova vrečka označena za neveljavno in njegov met ne velja. Nasprotnik se lahko odloči, da se na deski popravi lego vrečk v takšen





položaj, kot je bil pred neveljavnim metom ali pa vrečke tudi pusti v obstoječem stanju.

**3. Oranžni karton:** Tekmovalec pri tretjem opozorilu avtomatično izgubi celotno igro nasprotnik prejme toliko točk, kolikor je na deski njegovih vrečk. Če ima nekaznovani igralec v roki še ne vržene vrečke, lahko le-te še vrže. Tudi te vrečke se štejejo.

Pri vsakem še nadaljnjem prestopanju, tekmovalca uradna oseba diskvalificira in prijavi ŠZS. Nasprotni tekmovalec zmagaja z rezultatom 2:0.

**DODATNO POJASNILO:** Uradna oseba lahko kaznuje določenega tekmovalca tudi brez opozorila.

### 5.1.2. Postopek in kazni za premikanje nasprotnika na podlagi:

– Če je bil opaženo premikanje nasprotnika in ga je tekmovalec, ki meče videl, sam presodi ali mu je gibanje škodovalo. Če tekmovalec še ni vrgel, prosi nasprotnika, da preneha s kakršno koli aktivnostjo, ki tekmovalca moti.

– Če pa je tekmovalec že vrgel vrečko, lahko glede na situacijo svojega dosežka metanja zahteva ponovitev meta tako, da nasprotniku takoj sporoči, da ga je gibanje oviralo pri metu.

Če se tekmovalca ne strinjata, tekmovalec, ki je metal zahteva prekinitev igre (*time out*) in takoj obvestiti uradno osebo tekmovanja. Klicanje prekinitev igre (*time out*) se ne šteje za prekršek prekoračitve časa za metanje.

– Uradna oseba bo na razgovor poklicala oba oz. vse štiri tekmovalce (v primeru igre dvojic), ju/jih seznanila s pravili igre in kaznimi ter presodila z opozorilom, ustreznim postopkom ali kaznovanjem.

**1. Rumeni karton:** Ko tekmovalec, ki se je premikal med metom nasprotnika prejme rumeni karton se tekmovalec, ki je vrgel odloči ali bo njegov met veljal. Lahko se odloči, da bo met ponovil in vrečke na deski se povrnejo v prejšnji – zadnji položaj. Lego vrečk popravi vodja tekmovanja.

**2. Drugi rumeni karton:** Ko tekmovalec, ki se je premikal med metom nasprotnika prejme drugi rumeni karton se tekmovalec, ki je vrgel odloči ali bo njegov met veljal. Lahko se odloči, da bo met ponovil in vrečke na deski se povrnejo v prejšnji – zadnji položaj. Lego vrečk popravi vodja tekmovanja.

**3. Oranžni karton:** Tekmovalec pri tretjem opozorilu za premikanje avtomatično izgubi celotno igro nasprotnik prejme toliko točk, kolikor je na deski njegovih vrečk. Če ima nekaznovani igralec v roki še ne vržene vrečke, lahko le-te še vrže. Tudi te vrečke se štejejo. Pri vsakem še nadaljnjem gibanju in s tem oviranjem nasprotnika, tekmovalca uradna oseba diskvalificira in prijavi ŠZS. Nasprotni tekmovalec zmagaja z rezultatom 2:0.

### **5.1.3. Postopek in kazni za premikanje nasprotnika v prostoru med deskama**

- Ko oba tekmovalca v igri posameznikov vržeta vse svoje 4 vrečke, se pomakneta na drugo stran. Pri tem morata paziti, da ne prestopita navidezno linijo svojega igrišča, ki se konča z navidezno črto, ki poteka od končne stranice podloge na vsaki strani deske. Tekmovalec, ki hodi izven te navidezne črte in pri tem celo zmoti tekmovalca na sosednjem igrišču se kaznuje z naslednjim kartonom:
  - 1. Rumeni karton:** Tekmovalec prejme rumeni karton, ko ga uradna oseba ali tekmovalec na sosednji progi, katerega je kršitelj poseg v njegovo igrišče zmotilo pri njegovi igri, vidi in opomni. Kršitelju se takoj odvzame 1 točka.
  - 2. Drugi rumeni karton:** Tekmovalec prejme drugi rumeni karton, ko drugič prestopi navidezno mejo svojega igrišča. Kršitelju se takoj odvzameta 2 točki.
  - 3. Oranžni karton:** Tekmovalec pri tretjem opozorilu avtomatično izgubi celotno igro nasprotnik prejme toliko točk, kolikor je na deski njegovih vrečk. Če ima nekaznovani igralec v roki še ne vržene vrečke, lahko le-te še vrže. Tudi te vrečke se štejejo. Pri vsakem še nadaljnjem gibanju in s tem oviranjem nasprotnika, tekmovalca uradna oseba diskvalificira in prijavi ŠZS. Nasprotni tekmovalec zmagaja z rezultatom 2:0. Tekmovalec, katerega je met kršitelja oviral ima možnost ponovitve meta. Vrečke na deski se povrne v prejšnji položaj.

**DODATNO POJASNILO:** Uradna oseba lahko kaznuje določenega tekmovalca tudi brez opozorila.

## 5.2. Prekrški pri metanju – neveljavni met

- Če je vrečka vržena tako, da metalec ni z obema nogama ali drugim delom telesa v celoti stal v svojem prostoru za metalce.  
Postopek; Met velja in je neveljaven. Nasprotnik se odloči ali bo vrečka odstranjena in položaj vrečk vzpostavljen, kot pred tem metom ali pa vrečko pustil, da ostane veljavna.
- Če se vrečka nasprotnika pred njim še ni ustavila.  
Postopek; Met velja in je neveljaven. Nasprotnik se odloči ali bo vrečka odstranjena in položaj vrečk vzpostavljen, kot pred tem metom ali pa vrečko pustil, da ostane veljavna.
- Če se vrečka dotika tal ali stoji na vrečki, ki je že na tleh in se tako nasloni na desko.  
Postopek: Vrečka se mora takoj odstraniti. Odstrani jo tekmovalec, ki jo je vrgel ali njegov soigralec.
- Če se vrečka odbije od tal in ostane na deski.  
Postopek; Met velja in je neveljaven. Vrečka se odstrani in položaj vrečk mora biti vzpostavljen, kot pred tem metom. Vrečko odstrani tekmovalec, ki jo je vrgel ali njegov soigralec.
- Če se je vrečka med metom dotaknila katerega koli drugega predmeta, ki ni del štrbunk opreme (stropa, luči, zaves, ...).  
Postopek; Met velja in je neveljaven. Vrečka se odstrani in položaj vrečk mora biti vzpostavljen, kot pred tem metom. Vrečko odstrani tekmovalec, ki jo je vrgel ali njegov soigralec.
- Tekmovalca, ki krši pravila naj vodja tekmovanja seznanj s pravili.

## 5.3. Zamuda na tekmovanje

- Prijavljena ekipa je dolžna pred začetkom tekmovanja potrditi svoj prihod pri vodji tekmovanja, ki organizira tekmovanje.
- Prijavljeni posamezniki/ekipa morajo svoj prihod potrditi najmanj 15 minut pred začetkom uradnega dela tekmovanja. Če ekipa prijavi za tekmovanje v dvojicah druge tekmovalce, lahko le-ti pridejo kasneje, vendar najmanj 15 minut pred začetkom tekmovanja v dvojicah.
- Če ekipa zamudi in zaradi določenih objektivnih ovir na tekmo zamuja in ta zamuda ne traja dlje, kot 30 minut, se tekma odigra po prihodu le-te ekipe. V nasprotnem primeru se tekma prestavi na drugi ustrezeni termin (za katerega se lahko ekipi dogovorita). Če se ekipi ne uspeja dogovoriti se tekma delegira s strani vodstva tekmovanja.

- V primeru, da posameznika/ekipe v dvojicah že med samo tekmo, ni v dogovorjenem času pri igrišču (deski), v roku 3 (treh) minut, se šteje da posameznika/ekipe v dvojicah ni prisoten/ne in se igra konča z rezultatom 2:0 v korist tekmovalca/ekipe v dvojicah, ki je na igrišču. Omenjen čas beleži vodja tekmovanja in se šteje od trenutka, ko uradni napovedovalec ali vodje tekmovanja napovesta številko igrišča in igralce, ki igrajo na tem igrišču.

## 5.4. Vrečka

Kršitelje pravil uporabe vrečk čakajo naslednje kazni sodnika ali vodje tekmovalca. Ob večkratnem kršenju pa tudi kazen komisije ŠZS.

**1. Rumeni karton:** odvzem nepravil zamenjanih vrečk med igro ali tekmo. Tekmovalec mora nepravilne vrečke zamenjati z veljavnimi oz. do konca tekmovanja igrati z drugimi vrečkami.

**2. Oranžni karton:** odvzem igre – vse dosežene točke, ki jih je dosegel tekmovalec, ki je že drugič v tej tekmi kršil pravilo, se ne upoštevajo. Točke prejme samo nasprotnik – kolikor jih je dosegel do prekinitve in z še preostalimi meti v tej igri. Tekmovalec mora do konca tekmovanja igrati z drugimi veljavnimi vrečkami.

**3. Rdeči karton:** diskvalifikacija s tekmovanja, ko tekmovalec v tej tekmi ali v času tekmovanja, krši pravilo igranja z nepravilnimi vrečkami. V vsakem primeru lahko organizator enemu ali več tekmovalcem, ob zaznavi, da vrečke ne ustrezajo več pravilom, odredi uporabo drugih vrečk ali vrečk organizatorja, ki so v skladu s pravili ŠZS.

## 5.5. Časovni okviri metanja

### 5.5.1. Če vrečka metalca ni bila vržena v 10 sekundah, po metu nasprotnika:

Postopek in kazni kršitve:

- Če na kršitev časa metanja ali predčasnega metanja opozori eden od tekmovalcev, mora le-ta klicati prekinitve igre (time out) in obvestiti uradno osebo pri organizatorju tekmovanja. Klicalec prekinitve igre ni kaznovan zaradi prekinitve časa za metanje.
- Uradna oseba bo na razgovor poklicala oba oz. vse štiri tekmovalce (v primeru igre dvojic) in začela njuno igro opazovati.
- Če uradna oseba opazi kršitev prekoračitve časa, je kazen naslednja:

**1. Rumeni karton:** Kršitelj prejme prvo opozorilo.

**2. Rumeni karton:** Kršitelj prejme drugo opozorilo.

**3. Oranžni karton:** Kršitelj ob opozorilu izgubi trenutno celotno igro, nasprotnik prejme toliko točk, kolikor je seštevek njegovih vrečk na deski plus še točke od vseh še preostalih metov, ki jih lahko vrže.

### **5.5.2. Če je bila vrečka vržena prehitro:**

Če tekmovalec vrže vrečko pred signalizacijo (glej čl. 6.3. odstranitev vrečk v luknji deske), se nasprotni tekmovalec, glede na stanje tega meta odloči o veljavnosti meta. V primeru, da se glede meta ne strinjajo, se pokliče uradno osebo.

- Uradna oseba bo na razgovor poklicala tekmovalce in začela njuno igro opazovati.
- Če uradna oseba opazi kršitev prehitrega metanja je kazen naslednja:
  - 1. Rumeni karton:** Kršitelj prejme prvo opozorilo.
  - 2. Rumeni karton:** Kršitelj prejme drugo opozorilo.
  - 3. Oranžni karton:** Kršitelj ob opozorilu izgubi trenutno celotno igro, nasprotnik prejme toliko točk, kolikor je seštevek njegovih vrečk na deski plus še točke od vseh še preostalih metov v tej igri.

## **6. OSTALA PRAVILA**

### **6.1. Premikanje deske**

Tekmovalec lahko premakne desko med posameznimi igrami samo s soglasjem nasprotnika. Glede poprave položaja deske lahko tekmovalca kličeta tudi uradno osebo, ki rzsodi pravilni položaj deske.

### **6.2. Prekinitev igre (*time out*)**

- Vsak tekmovalec/ekipa ima možnost dvakratnega klicanja prekinitve (*time out*) posamezne igre ali celotne tekme, samo zaradi opozarjanja na morebitne kršitve.
- Tekmovalec lahko kliče prekinitve tudi zaradi zdravstvenih težav. Le-te mora zaradi prekinitve sporočiti vodji tekmovalj (sodniku).
- Oba tekmovalca lahko med prekinitvijo igre pristopita k nasprotni deski, k sodniku ali drugi uradni osebi.

- Tekmovalci lahko zapustijo svoje igrišče samo iz svojega igrišča. Če prekoračijo meje drugega igrišča, veljajo kazni iz člena 5.1.3. teh pravil.

**POMEMBNO POJASNILO:** Med samo igro je lahko prekinitiv klicana tudi s strani uradne osebe, katera oceni, da so nastale določene nepravilnosti v delovanju opreme, vrečk ali drugih napak, ki bi lahko tekmovalce privedlo v neenakovredni položaj.

### 6.3. Poravnava vrečk v luknji

Če v luknji zaradi nakopičenja vrečk nastane položaj, ki onemogoča padanje vrečk v luknjo in bi naslednjemu tekmovalcu onemogočilo naravni padec vrečke v luknjo, lahko eden od tekmovalcev zahteva poravnavo vrečk v luknji. Za omenjeno potezo mora tekmovalec željo slišno izraziti. Oba tekmovalca se morata strinjati s postopkom odstranitve vrečk. V luknji se začne odstranjevati vedno najprej spodnjo ležečo vrečko.

- Eden od tekmovalcev opravi postopek, drugi ga opazuje. V primeru ekipne tekme lahko vlogo tekmovalcev, ki mečeta, opravi sotekmovalca, ki stojita pri deski na katero se meče. Dokler tekmovalca, ki odstranjujeta naložene vrečke ne sporočita drugima tekmovalcema, da je luknja prazna, le-ta dva ne smeta začeti z nadaljevanjem igre (glej čl. 5.5.2.).
- Omenjeno poravnavo vrečk lahko opravi tudi uradna oseba, prostovoljno ali na pobudo tekmovalcev, ki igrajo v tej igri.
- Omenjeni postopek lahko zahteva igralec, kadarkoli in ta čas se ne šteje za klicanje prekinitve igre.

**POMEMBNO OBVESTILO:** Med poravnavo vrečk v luknji se moramo potruditi, da med samim delom pazimo na ostale vrečke na deski. V primeru, da med poravnavo vrečk ena ali več vrečk, ki je ležala na robu luknje, pade v luknjo (nihče od tekmovalcev se te vrečke ni dotaknil) se omenjena vrečka pusti v luknji in se v točkovanju šteje za 3 točke.

### 6.4. Odstranitev vrečk na deski

- Če je vržena vrečka končala na tleh ob deski in se njen katerikoli del dotika deske.
- Če je vrečka pristala na deski z odbojem od tal.

- Če je vrečka pristala na deski z odbojem od tal in spremenila pozicijo že obstoječih vrečk na deski se lahko nasprotnik odloči po povrnitvi prejšnjega stanja ali obstoječe stanje pusti.
- Vsak tekmovalec odstranjuje le svoje vrečke.

## 6.5. Dovoljen prestop

Tekmovalec lahko prestopi mejo prostora za deske ali pristopi nasprotni deski med posamezno igro le ob štirih izjemah:

1. Ob klicu prekinitve igre (*time out*).
2. Da poravna kup vrečk, ki so se nakopičile v luknji deske.
3. Da odstrani nedovoljeno vrečko z deske.
4. Da skupaj z nasprotnikom popravita lego deske ali podloge.

# 7. OBNAŠANJE TEKMOVALCEV (tudi osebja in gledalcev)

## 7.1. Neprimerno obnašanje

Omenjeno 7. poglavje o neprimernem obnašanju zajema celotno število vseh udeležencev na tekmovanju: tekmovalce, spremljevalce, uradno osebje in gledalce ( v nadaljevanju tekmovalci).

Med tekmovanjem se morajo tekmovalci obnašati primerno in spoštljivo. S svojim glasom, gibi, dejavnostjo ali hojo po svojem delu igrišča, ne smejo motiti nasprotnika niti tekmovalcev na drugih progah. Tekmovalec, ki igra in ki čuti nelagodje ali ga nasprotnikovo obnašanje moti, lahko to sporoči uradni osebi na tekmovanju.

Primeri neprijetnega obnašanja so lahko:

- Uporaba žaljivk.
- Uporaba žaljivega nespoštljivega govora ali kakršnega koli druge verbalne komunikacije, ko se priprava na met začne.
- Žongliranje ali drugo kakršnikoli drugačno igranje z vrečkami.
- Dvigovanje vrečk z deske med metanjem nasprotnika.
- Uporaba vseh kemičnih substanc na ali ob igrišču, ki neposredno vplivajo na igralce.



- Kakršno koli drugo dejanje, ki nenačrtno ali načrtno moti nasprotnika pri metanju.

## 7.2. Postopek in kaznovanje neprimernega obnašanja

Če tekmovalec pri svojem nasprotniku zazna neprimerno obnašanje, opisano v poglavju 7.1 lahko postopa na naslednji način:

Če je bil opaženo nešportno vedenje, tekmovalec, presodi ali mu je početje škodovalo. Če tekmovalec še ni vrgel, prosi nasprotnika, da preneha s kakršno koli aktivnostjo.

Če pa je tekmovalec že vrgel vrečko, lahko glede na situacijo svojega dosežka metanja zahteva ponovitev meta tako, da nasprotniku takoj sporoči, da ga je njegovo nešportno vedenje oviralo pri metu.

Če se tekmovalca ne strinjata, tekmovalec, ki je metal lahko zahteva prekinitve igre (*time out*) in takoj obvestiti uradno osebo tekmovanja. Klicanje prekinitve igre (*time out*) se ne šteje za prekršek prekoračitve časa za metanje.

Uradna oseba bo na razgovor poklicala oba oz. vse štiri tekmovalce (v primeru igre dvojic) in presodila tako, da bo lahko omogočila ponovni met ali potrdila rezultat.

- Uradna oseba bo potem spremljala igro tekmovalcev in izdala naslednja opozorila.

**1. Rumeni karton:** Ko tekmovalec prejme rumeni karton se tekmovalec, ki je metal odloči, da se na deski popravi lego vrečk v takšen položaj, kot je bil pred metom ali pa vrečke tudi pusti v obstoječem stanju. Lego vrečk popravi vodja tekmovanja.

**2. Oranžni karton:** Tekmovalec pri drugem opozorilu avtomatično izgubi celotno igro nasprotnik prejme toliko točk, kolikor je na deski njegovih vrečk. Če ima nekaznovani igralec v roki še ne vržene vrečke, lahko le-te še vrže. Tudi te vrečke se štejejo.

**3. Rdeči karton:** Tekmovalec je diskvalificiran in izgubi tekmo z rezultatom 0:2. Kršitelja se prijavi disciplinski komisij ŠZS.

Pri kaznovanju se upošteva kaznovanje tudi vseh sotekmovalcev, vodje ekipe ali navijačev tega igralca, ki se neprimerno obnaša.

**DODATNO POJASNILO:** Uradna oseba lahko kaznuje določenega tekmovalca tudi brez opozorila tekmovalca.

Uradna oseba lahko ob hudih kršitvah takoj (brez opozoril) podeli rdeči karton in posameznika odstrani iz tekmovanja. Ravno tako lahko ob pozitivnih testih, ki služijo kot dokaz o vnosu škodljivih substanc, uradna oseba le tega takoj izključi in kasneje prijavi še ustreznimi komisiji pri ŠZS.

**POJASNILO:** Uradna oseba lahko samodejno poseže v igro tudi brez opozoril osebja.

### 7.3. Športno druženje

Tekmovalci ni dovoljeno:

- Motiti nasprotnika z vprašanji, izzivi, poseganjem v besedo.
- Uporabljati žaljivke, ki bi posameznika žalile.
- Uporabljati nespodobne kretnje.
- Uporabljati nenamerne fizične kretnje v sodelovanju z ostalimi tekmovalci ali navijači iz njegove ekipe.
- Ali kakršnokoli drug način nešportnega obnašanja.

Tekmovalec, ki kaže nešportno vedenje proti ostalim tekmovalcem, obiskovalcem ali uradnim osebam se ga lahko obravnava, kot kršitelja in ustrezno kaznuje.

Kot je opisano v prejšnjem členu se takšno obnašanje, kaznuje v igri, v kateri nastopa tekmovalec, proti kateremu njegovemu nasprotniku se vrši neprimerno obnašanje.

Ravno tako lahko uradna oseba iz dvorane odstrani gledalce, ki se ne vedejo primerno.

- Tekmovalci na igrišču in ob igrišču ne kadijo in ne uživajo alkoholnih pijač. Uradna oseba kršitelje ustrezno kaznuje ali za nadaljevanje njegove prisotnosti na igrišču zahteva celo opravljanje alkotesta ali drugih testov, ki potrjujejo uporabo neprimernih uživanj pri osebah na tekmovanju. Ravno tako lahko obnašanje tekmovalcev kaznuje s kaznijo tekmovalcev, ki pripadajo istemu klubu ali ekipi.
- Uradna oseba ob zaznavi v zgoraj omenjeni alineji takoj poseže in opozori tekmovalca, uradno osebo ali gledalca. Če omenjena oseba ne upošteva pravil, se le-to osebo odstrani. V primeru, da je odstranjena oseba tekmovalec ali uradna oseba se proti njemu sproži tudi disciplinski postopek pri organu ŠZS.

## **7.4. Komunikacija med tekmo**

Vsak tekmovalec lahko na primeren način komunicira z drugimi in tako prejema nasvete glede metov, držanja vrečk, taktike ali drugih športnih nasvetov, vendar v meji športnega obnašanja.

# **8. MARKETING**

## **8.1. Štrbunk zveza Slovenije**

ŠZS je pravna oseba zato ima možnost organizirati dogodke proti plačilu za obiskovalce. ŠZS lahko podeljuje koncesije tudi sorodnim organizacijam, društvom ali drugim organizatorjem, ki želijo delovati pod okriljem ŠZS, da uporabijo ime, predmete, zastave, embleme, način organizacije, vendar morajo delovati v skladu s pravili ŠZS.

- Tekmovalci morajo nositi enotne drese svoje ekipe (se uporabi mehki prehod) v tekmovalnem letu 2023/2024.
- ŠZS lahko za potrebe predstavljanja igre, izbere medijsko podjetje, ki za ŠZS izvede reportažo ali prenos.

ŠZS je Pravila sprejela na svoji seji dne: 6. decembra 2022

Log pri Brezovici,  
1. februar 2023

Janže Jarc  
*Predsednik Štrbunk zveze Slovenije*

