



zveza društev upokojencev slovenije

PRAVILA ŠPORTNIH IGER

Pravila športnih iger ZDUS je sprejel Upravni odbor ZDUS na podlagi 29. člena Statuta ZDUS na 11. redni seji dne 12.4.2017 in njegove spremembe in dopolnitve ter prečiščeno besedilo na 10. korespondenčni seji, ki je potekala od 22.6.2021 do 27.6.2021, na 11. redni seji dne 23.6.2022 ter spremembe in dopolnitve na 7. redni seji dne 27. 2. 2024, ter spremembe na korespondenčni seji, dne 28. 3. 2025.

PRAVILA ŠPORTNIH IGER ZVEZE DRUŠTEV UPOKOJENCEV SLOVENIJE

I. SPLOŠNE DOLOČBE

1. člen

Ta Pravila urejajo načrtovanje in izvajanje športnih iger v Pokrajinskih zvezah društev upokojencev (v nadaljevanju: PZDU) in Zvezi društev upokojencev Slovenije (v nadaljevanju: ZDUS).

2. člen

Športne igre upokojencev se izvajajo po programu, ki ga predlaga Komisija za šport, rekreacijo in gibalno kulturo ZDUS (v nadaljevanju: Komisija ZDUS).

Program državnih športnih iger (v nadaljevanju: **DŠI**) potrdi Upravni odbor ZDUS, program pokrajinskih športnih iger (v nadaljevanju: **PŠI**) pa Upravni oziroma Izvršilni odbor PZDU.

3. člen

Naloga Komisij v PZDU in ZDUS je, da vsaj enkrat letno organizirajo športne igre upokojencev. Na **PŠI** sodelujejo športniki iz Društev upokojencev (v nadaljevanju: DU), vključenih v PZDU, na **DŠI** pa ekipni prvaki **PŠI** v posameznih športnih panogah.

4. člen

Komisija ZDUS v začetku tekočega leta objavi razpis za izvedbo **DŠI** v posameznih športnih panogah. Komisija ZDUS določi maksimalno višino prijavnine za tekoče leto in jo navede v razpisu za zbiranje ponudb organizatorjev **DŠI**, skupaj z drugimi pogoji razpisa.

Ponudbo za izvedbo tekmovanja v posamezni športni panogi lahko dajo samo tiste PZDU, ki izvajajo **PŠI** v tej športni panogi, na obrazcu za prijavo na razpis (**priloga 2**).

Na podlagi prispelih prijav Komisija ZDUS izbere najboljšega ponudnika (tekmovališče, topla prehrana za vse udeležence, praktične nagrade za najboljše uvrstitve in drugo...) in mu zaupa izvedbo **DŠI** v športni panogi, za katero je poslal ponudbo.

Komisija ZDUS uskladi z izbranimi organizatorji datume tekmovanj, da se ne bi tekmovanja v različnih športnih panogah dogajala na isti dan.

Poleg navedenih kriterijev za izbiro organizatorja **DŠI**, lahko Komisija ZDUS pri dodelitvi organizacije upošteva tudi druge pogoje, kot so jubileji DU, enakomerna porazdelitev po pokrajinah ipd.

Ta določila se praviloma uporabijo tudi pri organizaciji **PŠI**.

RAZPIS TEKMOVANJA

5. člen

Komisija ZDUS obvesti izbrane organizatorje oziroma izvajalce **DŠI** o prvakah posamezne športne panoge na **DŠI** preteklega leta in zmagovalcih na **PŠI** tekočega leta, ki imajo pravico sodelovanja na **DŠI**. Organizatorjem pošlje tudi izvod veljavnih Pravil, ki jih morajo organizatorji obvezno upoštevati. Organizatorjem pošlje tudi podatke delegata ZDUS, ki se bo udeležil DŠI.

Organizatorji **DŠI** morajo udeležencem športnih iger pravočasno in **najmanj 30 dni** pred tekmovanjem poslati razpis tekmovanja.

Organizator **DŠI** pošlje razpis tekmovanja:

- ekipam, ki imajo pravico do nastopa,
- PZDU,
- delegatom na **DŠI** in
- na ZDUS.

Organizator **PŠI** pošlje **najmanj 20 dni** pred tekmovanjem razpis vsem DU na območju PZDU.

II. DRŽAVNE ŠPORTNE IGRE – DŠI

6. člen

DŠI se izvajajo enkrat letno v panogah iz 8. člena teh pravil, ki jih z vsakoletnim razpisom določi Komisija ZDUS.

DŠI v posamezni športni panogi se izvedejo samo, če so zastopane ekipe najmanj **5 PZDU**

Tekmovanje v posamezni športni panogi se lahko izvede v dveh dneh, če zaradi velikega števila prijavljenih ekip ni časovno izvedljivo v enem dnevu.

Tekmovanja morajo biti praviloma izvedena med delovnim tednom, to je od ponedeljka do petka (**V IZJEMNIH PRIMERIH TUDI V SOBOTO**) Tekmovanja v različnih športnih panogah se ne dogajajo na isti dan.

DŠI se izvedejo med 20. septembrom in 20. november v tekočem letu.

7. člen

Pravico nastopa na **DŠI** imajo:

1. Prvaki **PŠI** v posameznih športnih panogah v tekočem letu.
V primeru, da se prvak **PŠI** ne more udeležiti tekmovanja, ga nadomesti drugo uvrščena ekipa. Enako velja tudi v primeru, da je prvak **PŠI** istočasno državni prvak iz preteklega leta.
2. Prvaki **DŠI** v posameznih športnih panogah v preteklem letu.
V primeru, da se prvak **DŠI** ne more udeležiti tekmovanja, ga nadomesti drugo uvrščena ekipa.
3. Ekipa DU organizatorja **DŠI** v posameznih športnih panogah v tekočem letu.
4. DU s poravnano članarino za preteklo leto, člani pa s poravnano članarino za tekoče leto. Člani članstvo v DU dokazujejo s člansko izkaznico.

8. člen

DŠI se izvajajo v športnih panogah:

- BALINANJE,
- KEGLJANJE,
- ŠAH,
- STRELJANJE Z ZRAČNO PUŠKO,
- LOV RIB S PLOVCEM,
- PIKADO IN
- KEGLJANJE S KROGLO NA VRVICI
- NAMIZNI TENIS
- ŠTRBUNK(CORNHOLE)

V športnih panogah, kjer v ženski konkurenci ni dosežen minimum **(2) ekip**, se ekipi žensk omogoči nastop v moški konkurenci in se jih smatra kot dodatno ekipo iz posamezne PZDU.

V letu 2025 se razpišejo PŠI in DŠI v ženski konkurenci v šahu posamezno.

Nova športna panoga se uvrsti na DŠI, v primeru, da več kot **pet (5) PZDU** izvede PŠI v tej športni panogi in jo **Upravni odbor ZDUS na predlog Komisije ZDUS uvrsti med tekmovalne športne panoge na DŠI ter zagotovi dodatna sredstva v letnem finančnem načrtu ZDUS.**

Na osnovi poročil o izvedbi PŠI se odpre javna razprava o novih panogah.

9. člen

Komisija ZDUS izmed svojih članov določi DELEGATA za vsako športno panogo DŠI.

Naloge delegata so:

- delegat, ki je delegiran za določeno disciplino mora biti prisoten na žrebanju in izdelavi tekmovalne časovnice 7 dni pred začetkom tekmovanja
- delegat se identificira organizatorju tekmovanja z delegatsko izkaznico
- pred pričetkom tekmovanja skupaj z organizatorjem skliče vse vodje ekip jih seznanj z pravili ter razloži postopek reševanja morebitnih kršitev
- z organizatorjem tekmovanja, vodji ekip pregleda članske izkaznice DU nastopajočih in po potrebi ukrepa v skladu z pravili ZDUS
- pozdravi nastopajoče v imenu ZDUS in komisije za ŠRGK
- spremljanje tekmovanja (otvoritev, izvedba, zaključek) in sodeluje z vodji ekip
- sodeluje skupaj z organizatorjem pri razreševanju morebitnih nejasnosti ter, poda končno odločitev v skladu z pravili ZDUS
- pred razglasitvijo končnih rezultatov skliče vse vodje ekip in vodjo tekmovanja ter predstavi končne rezultate. Po pregledu in morebitnih pritožb se razglasijo končni rezultati.
- ocena izvedbe po končanem tekmovanju (protokol otvoritve, organizacija tekmovanja, pritožbe ipd.),
- po končanem tekmovanju izdela statistično poročilo, oceno izvedbe tekmovanja (protokol otvoritve, organizacija tekmovanja, pritožbe ipd.), ter ga pošlje na tajništvo ZDUS. Priloga k poročilu je tudi potni nalog delegata za povračilo potnih stroškov. Rok za poslanje poročila v tajništvo ZDUS je 7 dni.

PROTOKOL OTVORITVE DŠI

10.člen

Ob otvoritvi **DŠI** se praviloma izobesijo državna, občinska, evropska zastava in prapor ZDUS ter se odigra državna himna.

Zaželeno je, da se na otvoritev oziroma razglasitev rezultatov ter podelitev priznanj povabi goste, predstavnike občine, športnih institucij, sponzorjev in drugih.

POROČANJE

11.člen

Izvajalci **DŠI** so dolžni v roku **15 dni** po izvedenem tekmovanju poslati Komisiji ZDUS pisno poročilo z rezultati tekmovanja, v obliki biltena, ki mora vsebovati: dosežene rezultate z navedbo DU, PZDU in poimensko sestavo ekip.

Bilten z rezultati se pošlje tudi vsem udeleženi ekipam na **DŠI**, vsem PZDU, ZDUS in delegatu ZDUS

Poročilu ZDUS je potrebno dodati tudi finančno poročilo o stroških, povezanih z izvedbo DŠI. Finančnemu poročilu je treba obvezno priložiti fotokopije računov (bančni izpis).

FINANCIRANJE DŠI

12. člen

Na podlagi letnega finančnega načrta, ki ga potrdi Upravni odbor ZDUS, se sofinancira organizacija **DŠI** v posameznih športnih panogah v (koliko izstavljenih računov toliko dobijo povrnjenih sredstev), organizator pa mora predložiti dokazila o stroških brez gostinskih stroškov (hrana, pijača), režijskih stroškov (npr. elektrika, telefon) in stroškov dela (plača, avtorski honorar) najmanj v višini dodeljenega zneska. Morebitno neizplačano razliko se porazdeli med ostale organizatorje. Sredstva se nakažejo na TRR organizatorja **DŠI** po prejemu popolnega vsebinskega in finančnega poročila o izvedenem tekmovanju.

Za kritje stroškov organizacije lahko organizator **DŠI**, poleg namenskih sredstev ZDUS, pobere tudi prijavnino. Prijavnina se plača za vse prijavljene člane ekip (vodja, tekmovalci, rezerva).

Organizator tekmovanja v posamezni športni panogi, v razpisu **DŠI** ne more navesti višje prijavnine, kot jo je določila Komisija ZDUS za tekoče leto.

TOČKOVANJE USPEHA POSAMEZNIH PANOG DŠI

13. člen

Rezultati vseh tekmovalnih športnih panog se točkujejo na naslednji način:

1. mesto	18 točk
2. mesto	15 točk
3. mesto	13 točk
4. mesto	12 točk
5. mesto	11 točk
6. mesto	10 točk
7. mesto	9 točk
8. mesto	8 točk
9. mesto	7 točk
10. mesto	6 točk
11. mesto	5 točk
12. mesto	4 točke
13. mesto	3 točke
14. mesto	2 točki
15. mesto	1 točka

Zadnja ekipa vedno dobi 1 točko, zmagovalec dobi točke glede na udeležbo ekip na tekmovanju.

V primeru, da v skladu s 7. členom Pravil v posamezni tekmovalni športni panogi nastopi več ekip iz iste PZDU, se v točkovanju upošteva le rezultat najvišje uvrščene ekipe PZDU.

SKUPNA RAZVRSTITEV PZDU PO USPEŠNOSTI NA DŠI

14. člen

Na podlagi seštevka zbranih točk iz vseh tekmovalnih športnih panog **DŠI** (po točkovnem sistemu iz 13. člena teh Pravil), se PZDU razvrsti po uspešnosti od prvega do zadnjega mesta. V primeru enakega števila zbranih točk, odloča večje število zmag, drugih mest ipd.

PODELITEV PRIZNANJ

15. člen

EKIPAM, udeleženi na DŠI se podelijo:

POKALI za osvojeno prvo, drugo. in tretje mesto, članom ekip (+ rezerva) pa MEDALJE.

Pri balinanju prejmejo bronasta priznanja (pokal in medalje) tudi ekipa in njeni člani, ki je zasedla četrto mesto.

Tudi, če zasedejo prva tri mesta DU ali klubi iz iste PZDU, se jim dodelijo pokali in medalje.

POSAMEZNIKOM – tekmovalcem pri posamezni uvrstitvi se podelijo MEDALJE:

- V streljanju z zračno puško, kegljanju, pikadu in kegljanju s kroglo na vrvici za prvo, drugo in tretje mesto komplet medalj (zlata, srebrna in bronasta).
- V lovu rib s plovcem za prvo, drugo in tretje mesto po sektorjih, komplet medalj (zlata, srebrna in bronasta).
- Pri šahu se podelijo štiri medalje za najboljše uvrstitve na posamezni deski.

Vsem sodelujočim ekipam se za udeležbo podeli PISNA PRIZNANJA.

PODELITEV POKALOV NAJUSPEŠNEJŠIM PZDU NA DŠI

16. člen

Najuspešnejšim PZDU, ki so zbrale največ točk na **DŠI** po kriterijih iz 13. člena teh Pravil, se podelijo pokali za osvojeno prvo, drugo in tretje. mesto v seštevku vseh športnih panog. Pokali se podelijo na svečan način na eni od prireditev ZDUS (Zbor članov ZDUS, letno srečanje upokojencev Slovenije...) ali po želji na letnem srečanju posamezne PZDU.

III. POKRAJINSKE ŠPORTNE IGRE – PŠI

17. člen

Športne aktivnosti v PZDU se izvajajo v skladu s programom PZDU, upoštevajoč kriterije in merila teh Pravil, športnih zvez posameznih športnih panog in pravil PZDU.

18. člen

Nosilci in organizatorji **PŠI** so Komisije PZDU oziroma DU. PZDU lahko izvedejo tekmovanja tudi v drugih športnih panogah, poleg tekmovalnih panog iz 8. člena teh Pravil. Pokrajinska izbirna tekmovanja **PŠI** morajo biti končana do **30. junija** tekočega leta.

TOČKOVANJE USPEHA PŠI

19. člen

Rezultati **PŠI** vseh tekmovalnih športnih panog se praviloma točkujejo glede na razvrstitev po kriterijih z 13. člena teh Pravil ali na podlagi Pravil posamezne PZDU.

POROČANJE

20. člen

Takoj po končanih **PŠI**, najkasneje pa do 15. julija (**OZIROMA DO 31. JULIJA**), mora Komisija PZDU poslati pisno poročilo v obliki biltena vsem udeleženi ekipam in na PZDU ter Komisiji ZDUS. Iz poročila mora biti razvidno, v katerih športnih panogah so bile izvedene **PŠI**, število in sestava udeleženi ekip v posameznih športnih panogah in dosežene uvrstitve (priloga 3). Poročilu za Komisijo ZDUS mora biti priloženo tudi finančno poročilo, iz katerega so razvidni stroški organizacije **PŠI** (priloga 4). Finančnemu poročilu je treba obvezno priložiti fotokopije računov.

SOFINANCIRANJE PŠI

21. člen

ZDUS sofinancira **PŠI** v skladu z letnim finančnim načrtom ZDUS, v katerem je določen znesek za izvedbo **PŠI**.

Posameznim PZDU pripada od odobrenega zneska: Toliko koliko računov izstavijo

Upoštevajo se športne panoge iz 8. člena teh Pravil, ki se izvajajo tudi na **DŠI**, poleg teh pa še plavanje, smučanje, namizni tenis, tenis.

Dodatno še: **petanka, štrbunk (cornhole), prstomet.**

ZDUS nakaže znesek na TRR PZDU šele po prejemu popolnega poročila o izvedbi **PŠI**.

Razen namenskih sredstev, ki jih prejme od ZDUS, lahko organizator **PŠI** pobere tudi prijavnino za kritje stroškov organizacije, ki jo praviloma določi Komisija PZDU za tekoče leto. Prijavnina se plača za vse člane ekip (vodja, tekmovalci + rezerva).

TEKMOVALNA PRAVILA

22. člen

Pravico do nastopa na **PŠI** in **DŠI** imajo le upokojenke in upokojenici, včlanjeni v DU, aktive in klube. Na **DŠI** lahko tekmujejo le kolektivni člani ZDUS in tisti DU, klubi in aktivni upokojencev, ki imajo poravnano članarino.

Na **PŠI** in **DŠI** lahko nastopijo člani iz DU, ki imajo status upokojenca in imajo poravnano članarino do PZDU in ZDUS. Ob prihodu na **PŠI** in **DŠI** so se člani ekip dolžni izkazati z ustrezno upokojensko izkaznico, s plačano članarino za tekoče leto, v nasprotnem primeru ekipa izgubi pravico nastopa.

Tekmovalec ali tekmovalka lahko v tekočem letu nastopa samo za isto ekipo, uvrščeno na PŠI ali DŠI.

Določila tega člena morajo biti v celoti navedena v razpisu PŠI in DŠI!

23. člen

Organizator oziroma izvajalec **PŠI** ali **DŠI** je dolžan v razpisu tekmovanja upoštevati določbe teh Pravil in splošno veljavnih pravil športnih zvez v Republiki Sloveniji, ki so že uveljavljena na dosedanjih športnih igrah.

Pravila in napotki v razpisu za posamezne športne igre morajo biti navedena nedvoumno, razvidno in razumljivo.

24. člen

PŠI IN DŠI se izvajajo v moški in ženski konkurenci, ekipno in posamezno.

25. člen

Vodstvo tekmovanja sestavljajo:

- vodja tekmovanja
- sodnik z licenco v posamezni panogi (šah, streljanje, stezno kegljanje, ribolov, balinanje)
- ustrezno število tehničnih pomočnikov in
- delegat ZDUS

26. člen

Pravila tekmovanja v posameznih športnih panogah so podrobneje navedena v **prilogi 1** teh Pravil.

27. člen

Vsi sodelujoči in prisotni na PŠI in DŠI sodelujejo in nastopajo na lastno odgovornost. Organizator je dolžan zagotoviti in objaviti obvestilo o udeležbi nastopajočih na lastno odgovornost. Organizator ob prijavi pobere tudi izjave nastopajočih, s katerimi potrjujejo, da nastopajo na lastno odgovornost.

28. člen

Morebitne pritožbe odda vodja ekipe vodji tekmovanja **v petih minutah** od ugotovitve sporne situacije, vendar pred nadaljevanjem tekmovanja, če je sporna situacija vplivala na rezultat in bi vplivala na nadaljnji potek tekmovanja. Pritožbo obravnava komisija v sestavi: glavni sodnik, organizator in delegat.

VI. PREHODNE IN KONČNE DOLOČBE

29. člen

Pravila in njihove spremembe in dopolnitve pripravi Komisija za šport, rekreacijo in gibalno kulturo in jih da v potrditev Komisiji za kadrovske, organizacijske in statutarne zadeve. Pravila sprejme Upravni odbor ZDUS.

30. člen

Pravila začnejo veljati naslednji dan po sprejemu na Upravnem odboru ZDUS in se jih objavi v časopisu ZDUS Plus in na spletni strani ZDUS.

Predsednik Komisije za šport,
rekreacijo in gibalno kulturo ZDUS
Boris Zajc
Priloga 1:

Predsednik/ca ZDUS
Zdenka Jan

TEKMOVALNA PRAVILA POSAMEZNIH ŠPORTNIH PANOG

I. BALINANJE

1. Tekmuje se po Pravilih športnih iger ZDUS in pravilih Balinarske zveze Slovenije
2. Pred tekmovanjem se izžreba sestava predtekmovalnih skupin in igrišč.
3. Tekmovanje vodi sodnik, ki razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
4. **Ekipo sestavljajo 3 tekmovalci + rezerva.** Ekipe v ženski konkurenci tekmujejo na krajši stezi.
5. Igralni čas je **50 minut**. Igra se do 13 dobljenih točk oziroma do izteka časa.
6. Brez odobritve sodnika ni dovoljen odhod igralcev z balinišča.
7. Če ekipa iz kakršnihkoli razlogov preneha z igranjem oziroma je izključena iz nadaljnega tekmovanja, se njeni rezultati črtajo.
8. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda zapisnik organizatorju tekmovanja.

II. STEZNO KEGLJANJE

1. Tekmuje se po Pravilih športnih iger ZDUS in Kegljaške zveze Slovenije
2. Tekmovanje vodi sodnik, ki razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
3. **Ekipo sestavljajo 4 tekmovalci**
4. Tekmovanje se izvede v disciplini 4 x 15 lučajev (2 x 15 polno + 2x 15 čiščenje), skupaj 60 lučajev.
5. Za uvrstitev v posamezni konkurenci se upoštevajo rezultati iz ekipnega tekmovanja.
6. Vrstni red ekip in posameznikov se določi na podlagi:
 - večjega števila podrtih kegljev,
 - boljšega čiščenja,
 - manjšega števila praznih,
 - večjega števila podrtih devetic, osmic itd.
7. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda zapisnik organizatorju tekmovanja.

III. LOV RIB S PLOVCEM

1. Tekmuje se po pravilih Ribiške zveze Slovenije (Pravilnik o tekmovanjih v lovu rib in Pravila o tekmovanjih v lovu rib s plovcem).
2. Tekmovanje vodi sodnik s pomočniki. Sodnik razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
3. Glavni in sektorski sodniki morajo imeti izpit za državnega sodnika, štartni pa izpit za družinskega sodnika.
4. Tekmovanja se organizirajo na tekočih vodah z umirjenim tokom, na jezerih in ribnikih. Merjeno šest metrov od brega mora biti globina vode najmanj en meter. Tekmovalna mesta morajo biti široka najmanj 10 metrov na tekoči vodi in na stoji vodi morajo meriti najmanj 9 metrov. Globina vode mora biti čim bolj enakomerna. Tekmovalna mesta morajo biti

široka najmanj 10 m (izjemoma vsaj 8 m) in so med seboj ločena z 1 m širokim nevtralnimi pasom. Sektorji morajo biti vidno označeni in oštevilčeni.

5. Organizator tekmovanja mora najmanj en mesec pred tekmo obvestiti vse ekipe in tekmovalce: o lastnostih vode, o vrstah rib, dovoljenih vabah (Max. 3 kg živih vab), količini krme (10 – 17 litrov) na tekmi, datumu in času trajanju uradnega treninga.
6. **Ekipo sestavljajo 4 tekmovalci.**
7. Z žrebom se določi porazdelitev članov ekip po sektorjih. Menjava štartnih mest ni dovoljena.
8. Na tekmovanju se vodita štartni list in dnevnik tekmovanja.
9. Po danem znaku za priprave na tekmovanje, sme tekmovalec vstopiti v tekmovalni prostor, pripraviti ribiški pribor in vabe, izmeriti globino vode in postaviti mrežo za shranjevanje ulova. Pri tem ne sme povzročati ropota, stopati v vodo in jo kaliti, plašiti rib ali kako drugače motiti sosednje tekmovalce.
10. Tekmovalec ima lahko neomejeno število ribiških palic, vendar sme loviti le z eno palico in enim trnkom. Na palico je lahko montirano kolesce. Plovec mora plavati na površini vode. Plovec mora biti obtežen tako, da plava na površini vode.
11. Tekmovalec sme imeti pri sebi (v tekmovalnem prostoru) največ 2,5 litra živih vab, od tega največ 1 liter trzačinih ličink (»fui«). Dodatno ima lahko tekmovalec vabe za trnek, vendar vseh skupaj največ 100 g.
12. Za lovljenje je prepovedana uporaba vab: umetnih muh (ponaredki trzačinih ličink, bub,...), blestivk (mepsi in druge kovinske vabe za plenilke), voblerjev (grdi rački, rapale, stormi,...), živih ali mrtvih rib ali koškov rib ali ribjih iker, kruha, testa, mešanic snovi ali vab (palette boljji, kroglice, stisnjena vaba za na trnek, »tajger«,...) in celuloznega kruha.
13. Med tekmo mora tekmovalec ujetе ribe hraniti žive v vodi, zato mora uporabljati ustrezno mrežo, ki mora biti potopljena v vodi v dolžini najmanj 2 metra, ne sme biti krajša od 3 metrov in mora imeti distančne obroče s premerom 40 centimetrov, če je okrogla ali 50 centimetrov, če je pravokotna.
14. Tekmovalec lahko začne krmiti ribe po zvočnem signalu, ki ga da sodnik 5 minut pred začetkom tekme. Vabe ne smejo biti v dodatni embalažo oziroma vrečkah, razen verdevas, če je ločen od fui-ja s papirjem.
15. Pri dvigovanju ujetih rib iz vode mora tekmovalec uporabljati podmetalko. Izjemoma lahko invalidu pri tem pomaga pomočnik, ki ga je treba prijaviti sodniku pred tekmo.
16. Tekma se začne po zvočnem signalu in traja 4 ure. Zaradi izjemno slabih razmer se tekma lahko skrajša, vendar ne sme biti krajša kot 2 uri. V primeru, da tekme ni mogoče izpeljati zaradi slabih vremenskih razmer (bliskanje, grmenje), se jo prekine in določi nov datum.
17. Med tekmo mora tekmovalec upoštevati tekmovalna pravila in navodila sodnikov, prilagoditi svoje gibanje v tekmovalnem prostoru tako, da ne povzroča hrupa in tresljajev ali kako drugače ne ovira drugih tekmovalcev.
18. Tekmovalec med tekmo ne sme sprejemati pomoči drugih, vstopati v sosednji tekmovalni prostor in loviti v sosedovem ali nevtralnem prostoru, zapuščati svojega mesta brez vednosti sodnika, povzročati hrupa.
19. Konec tekmovanja sodnik napove z zvočnim signalom. Če je ob signalu zapeta riba nad vodno gladino, se šteje v rezultat. Ulov po zvočnem signalu se ne šteje v rezultat. Tekmovalec mora ostati na svojem prostoru, dokler komisija ne stehta ulova.
20. Za ekipno in posamično razvrstitev se po končani tekmi točkuje teža ulova. Tehtanje po sektorjih opravi komisija, ki jo sestavljajo sektorski sodnik, štartni sodnik in član, ki ga določi organizator. Pri tehtanju je navzoč tudi sosednji tekmovalec. Rezultat v gramih vpiše

sektorski sodnik v štartni list, ki ga podpišejo štartni sodnik, sektorski sodnik in tekmovalec. Nato mora tekmovalec spustiti vse ribe v vodo.

21. Rezultate tekme izračunajo glavni sodnik in sektorski sodniki tako, da se v vsakem sektorju razvrsti tekmovalce po teži ulova in opravi točkovanje:
 - Prvo mesto: 1 negativna točka,
 - Drugo mesto: 2 negativni točki,
 - Tretje mesto: 3 negativne točke...., itd., glede na število tekmovalcev.
22. Dodatnih 5 negativnih točk dobi tekmovalec, če ni upošteval omejitvev, ki jih je pred začetkom tekmovanja določil organizator.
23. Zmagovalna ekipa je tista, ki ima najmanjši seštevek negativnih točk iz vseh sektorjev skupaj.

IV. PIKADO

1. Tekmuje se po Pravilih športnih iger ZDUS in pravilih Pikado zveze Slovenije.
2. Tekmuje se v disciplini HIGH SCORE, ko vsak tekmovalec vrže sedem serij po tri puščice.
3. Tekmovanje vodi sodnik s pomočniki. Sodnik razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
4. **Ekipo sestavlja 5 igralcev.** Lahko nastopi tudi ekipa s le štirimi tekmovalci.
5. Vsaka ekipa nastopi z vsemi petimi tekmovalci. Tekmovalci nastopijo po določenem vrstnem redu na enem pikadu. Tekmovalec ima pravico do treh poizkusnih metov.
6. Tekmovalni rezultat ekipe je seštevek rezultatov boljših štirih tekmovalcev v vsakem krogu.
7. Če dve ali več ekip doseže isti rezultat, ekipe odigrajo še en krog s tremi meti s štirimi tekmovalci.
8. Pred začetkom tekmovanja vodje prijavijo sodniku poimenske prijave tekmovalcev, po vrstnem redu nastopov. Sodnik pokliče vsakega tekmovalca na tekmovalno mesto in če se ta ne javi niti po drugem pozivu, ga izključi iz tekmovanja tekočega kroga.
9. Vsaka ekipa nastopi dvakrat. Vrstni red se določi z žrebom in časovnica tekmovanja. V drugem krogu prva nastopi ekipa z najslabšim rezultatom v prvem krogu in kot zadnja ekipa z najboljšim doseženim rezultatom v prvem krogu.
10. Tekmuje se na elektronskem avtomatu. Veljajo rezultati, ki jih registrira avtomat.
11. Tekmuje se s predpisanimi puščicami za elektronski pikado.
12. Predpisana razdalja od črte za met do pikada je 237 cm. Višina centra je 172,9 cm od tal.
13. Prestop ali dotik črte ni dovoljen. Dosežen Zadelek pri prestopu se odšteje od skupnega rezultata. Če tekmovalcu pade puščica na tla preko črte, se to smatra kot prestop.
14. Tekmovalec mora pred vsakim metom paziti, da na avtomatu gori zelena luč za dovoljen met.
15. Predčasno vržen met se ne upošteva. Če po vrženih vseh treh puščicah še vedno gori zelena luč, se ne upošteva.
16. Tekmovalni čas ekipe na enem avtomatu je 30 minut. Sodnik po preteku časa prekine nastop in v zapisnik vpiše rezultat, ki je bil dosežen v regularnem času.
17. Na tekmovališču so lahko prisotne le ekipe, ki tekmujejo. Navzoč je lahko vodja ekipe, ki bo nastopila naslednja.
18. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda zapisnik organizatorju tekmovanja.

19. V izjemnih primerih se lahko odigra tekmovanje na 2 pikadih, s tem da po končani prvi seriji se ekipi takoj zamenjata.

V. STRELJANJE Z ZRAČNO PUŠKO

8. Tekmuje se po pravilih Strelske zveze Slovenije, ISSF.
1. Strelja se s serijsko zračno puško brez diopterskih merilnih pripomočkov v elektronske tarče.
2. Tarče in strelivo priskrbi organizator tekmovanja, puške prinesejo tekmovalci s seboj.
3. Tekmovanje vodi sodnik s pomočniki. Sodnik razrešuje morebitne spore skupaj z vodji nastopajočih ekip. Sodnikova odločitev je dokončna.
4. **Ekipa so štiričlanske (3 člani+ 1 rezerva).** Ekipa lahko nastopi s tremi tekmovalci.
5. Strelja se neomejeno število poskusnih strel in 20 tekmovalnih strel - po en strel v tarčo. Skupni čas streljanja je 40 minut.
6. Za ekipni rezultat se upoštevajo trije (3) najboljši rezultati. Zmaga ekipa, ki doseže največ krogov. V primeru enakega rezultata dveh ali več ekip, zmaga ekipa, ki je dosegla najvišji seštevek krogov vseh treh tekmovalcev v zadnji seriji.
7. Za uvrstitev posameznikov veljajo rezultati ekipnega tekmovanja. Če dva ali več tekmovalcev dosežejo enak rezultat, velja boljši rezultat v zadnji seriji nato večje število desetk.
8. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda zapisnik organizatorju tekmovanja.

VI. ŠAH

1. Igra se po pravilih FIDE z dodatkom za hitropotezni šah (ne upošteva se točka 6.6.(a) Pravil šaha FIDE) in ekipnem pravilniku ŠZS.
2. **Ekipo sestavljajo 4 igralci.** Ekipo vodi kapetan. Osnovna postava ekipe se odda ob prijavi na tekmovanje, sprememba ekipe za posamezna kola pa se pred začetkom kola zapiše v obrazec dvoboja. Če sprememba postave ni vpisana v formular do začetka dvoboja, se šteje, da ekipa dvoboj igra z osnovno postavo. Vrstni red igralcev v osnovni postavi se določa po presoji kapetana.
3. Igralni čas je 10 minut za vsakega igralca za partijo (skupaj max. 20 minut na partijo).
4. Kadar na tekmovanju sodeluje do 12 ekip, se igra po Bergerjevem sistemu, če pa na prvenstvu sodeluje 13 ali več ekip, se igra 9 krogov po Švicarskem sistemu.
5. Kriteriji za določanje uvrstitve so (po vrstnem redu upoštevanja):
 - **Bergerjev sistem:**
 - meč točke
 - osnovne (šahovske) točke
 - medsebojni izid-i (po meč točkah),
 - Sonneborn-Bergerjev koeficient,
 - Medsebojni rezultat-i po osnovnih točkah (po pokalnem sistemu)
 - **Švicarski sistem:**
 - Meč točke
 - osnovne (šahovske) točke,
 - Buchholz koeficient po osnovnih točkah,
 - medsebojni izid-i (po pokalnem sistemu).

Če katero od prvih treh mest ni odločeno po nobenem od teh kriterijev, se igra "zlata dvoboj" po pokalnem sistemu (barve figur se izžrebajo, 6 minut za igralca z belimi in 5 minut za igralca s črnimi figurami, ekipi s črnimi figurami na prvi plošči zadoščajo štirje remiji).

6. Sodnik mora pred začetkom tekmovanja seznaniti tekmovalce z najpomembnejšimi določbami pravil. Odločitve glavnega sodnika glede pravil igre so dokončne! Pritožbe na ostale sodnikove odločitve rešuje turnirski odbor. Turnirski odbor se izvoli pred začetkom tekmovanja in ga sestavljajo trije (3) člani in dva (2) namestnika. Odločitve turnirskega odbora so dokončne.
7. Odločitev sodnika v primeru napačne poteze:
 - napačna poteza: opomin,
 - napačna poteza: pribitek 1 minute k porabljenemu času,
 - napačna poteza: točka nasprotniku.
8. Organizator tekmovanja priskrbi kompletne šahovske garniture in elektronske šahovske ure.
9. Organizator zagotovi računalniško vodenje tekmovanja.
10. Rezultate posameznih partij in celotnega dvoboja kapetana obeh ekip vpišeta na obrazec in ga podpišeta, nato ga kapetan zmagovalne ekipe preda sodniku (v primeru remija to stori kapetan ekipe z belimi figurami na prvi deski).
11. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda turnirsko tabelo organizatorju tekmovanja.

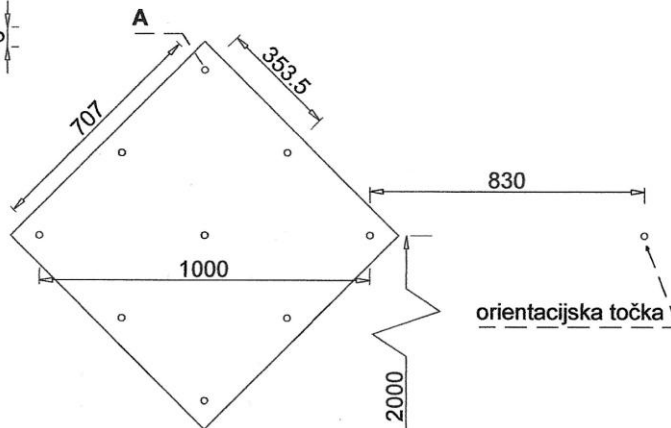
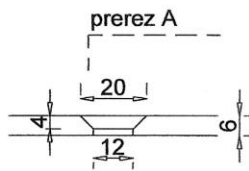
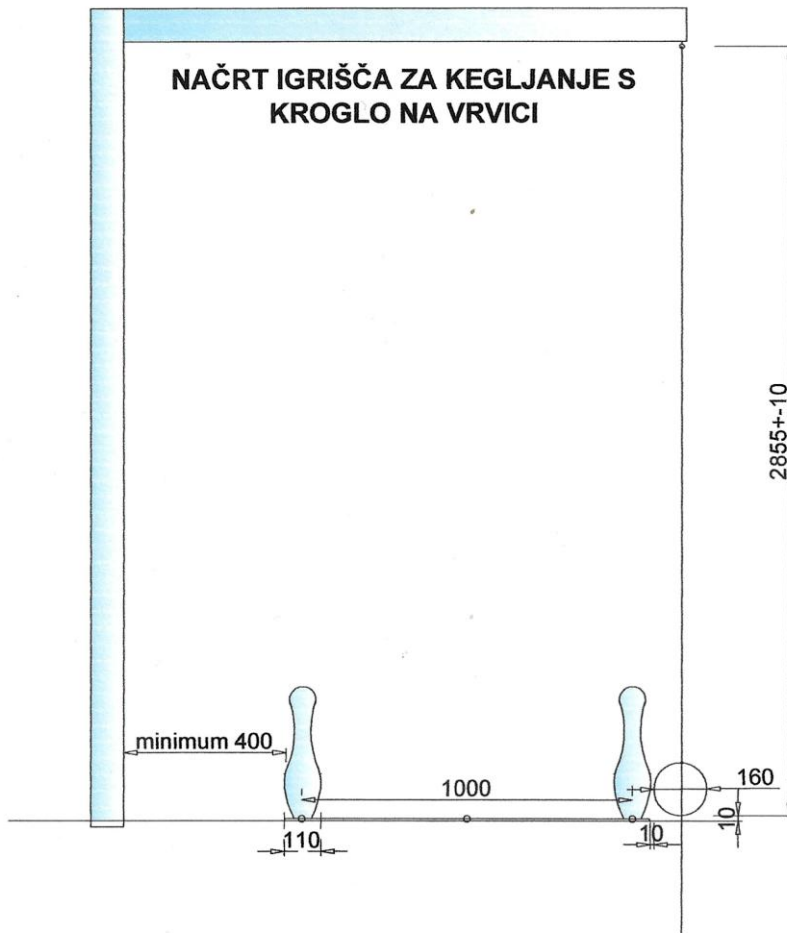
VII. KEGLJANJE S KROGLO NA VRVICI (priloga načrt in mere)

Tekmovanje poteka v skladu s Pravilih športnih iger ZDUS

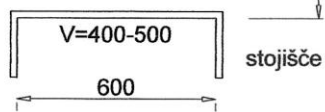
1. Tekmuje se na kegljiščih, ki so zgrajena po načrtu in standardnih merah, ki so priložena.
2. Tekmovanje vodi sodnik s pomočniki.. Sodnik razrešuje morebitne spore skupaj s pomočnikom in vodjo udeležene ekipe. Sodnikova odločitev je dokončna.
3. Organizator mora zagotoviti dve kegljišči. V prvem krogu tekmujejo ženske na enem in moški na drugem kegljišču. V drugem krogu zamenjajo kegljišča.
4. Vsaka ekipa nastopi dvakrat. Vrstni red se določi z žrebom in časovnico. V drugem krogu prva nastopi ekipa z najslabšim rezultatom v prvem krogu in kot zadnja, ekipa z najboljšim doseženim rezultatom v prvem krogu.
5. **Ekipo sestavlja 5 tekmovalcev.** Ekipa lahko tekmuje tudi samo s **4** tekmovalci.
6. Tekmovalni rezultat ekipe je seštevek rezultatov boljših štirih tekmovalcev v vsakem krogu.
7. Vsak tekmovalec izvede 5 metov na polno in 5 metov na čiščenje. Enako ponovi v drugem krogu. Torej vsak tekmovalec vrže 20 metov.
8. Vsak tekmovalec ima pravico do poskusnega meta na obeh kegljiščih.
9. Ko eden od tekmovalcev keglja, ostali sotekmovalci lovijo in podajajo kroglo ter obvezno odstranjujejo ležeče keglje s kegljne plošče in iz območja gibanja krogle. Če gibajoča krogla zadane ležeči kegelj, se met smatra za nepravilen, brez pravice ponovitve meta.
10. Pravilen met se smatra, ko tekmovalec stoji znotraj stranskih robov odbojne – zaščitne deske. Za število podrtih kegljev se upošteva tiste keglje, ki jih podre nazaj na osnovno stojišče vračajoča se krogla, ali jih podrejo drugi keglji.

11. Za podrtke keglje se ne upoštevajo tisti keglji pri istem metu, ko je že enkrat krogla zapustila kegljno ploščo ter se ponovno vrača in drugič podira še preostale keglje.
12. Za določanje vrstnega reda ekip veljajo naslednji kriteriji:
 - večje število skupno podrtih kegljev,
 - večje število podrtih kegljev na čiščenje,
 - manjše število praznih metov.
13. Če je rezultat dveh ali več ekip še vedno enak, vodja vsake ekipe določi enega tekmovalca za dodatno metanje: 5 na polno in 5 na čiščenje.
14. Za razvrstitev posameznikov se upoštevajo rezultati iz ekipnega tekmovanja. V primeru enakega rezultata posameznikov, se uvrstitev ugotovi podobno kot pri ekipah.
15. Po končanem tekmovanju sodnik razglasi dosežene rezultate in odda zapisnik organizatorju tekmovanja.
16. Uporabljajo se enotni novi keglji premera 110 mm na DŠI. Dimenzija zaščitne plošče je 600x400 ali 600x 500 mm.

**NAČRT IGRIŠČA ZA KEGLJANJE S
KROGLO NA VRVICI**



Mere so v milimetrih



Grah

Standardne mere kegljišča in posameznih elementov:

Posamezni elementi kegljišča	mm
Kegljji so plastični, kroglico za postavitv – premer	110
Krogla iz umetne mase – premer	160
Dimenzije plošče za postavitev kegljev	810 x 810
Višina plošče za postavitev kegljev in igralne površine je izenačena	0
Izvtine v plošči za postavitev kegljev – premer	20
Diagonalna razdalja med levim in desnim ter sprednjim in zadnjim kegljem	1000
Razdalja levega kmeta od stebra oz. ovire – minimalno	400
Steber vislic primerno dimenzioniran, da se ne trese	100
Debelina vrvi (jeklena pletenica - plastificirana)	4 - 6
Dolžina vrvi s kroglo, od vrlišča do plošče	2850 +/- 10
Priključek na kroglo do	50
Priključek na vrlišče brez drsenja do	100
Krogla je odmaknjena od desnega kmeta	5
Krogla je odmaknjena od plošče	10
Razdalja od roba stojišča do sredine kralja	2000
Širina stojišča	600
Dimenzije zaščitne plošče pred stojiščem	600 x 400 ali 600x500
Orientacijska točka je odmaknjena v ravnini od središča do desne izvrtine	830

Slika je simbolična, uporabljajo se keglji premera fi 110 mm.

Površina plošče in tal okoli nje naj bo zaščitena s tekstilno oblogo.

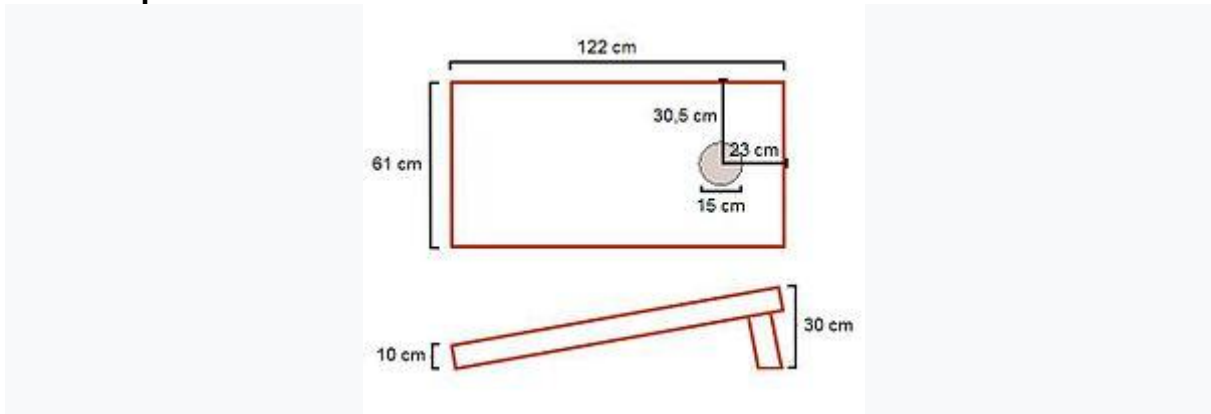
Na vidnem mestu mora biti nameščen napis: **KEGLJANJE NA LASTNO ODGOVORNOST.**

IX. Cornhole/ŠTRBUNK

Cornhole je [igra](#), običajno se igra na prostem. Igralci mečejo s [koruzo](#) napolnjene vrečke na nekoliko privzdignjeno ploščad z luknjo na njenem zgornjem delu. Ploščadi sta iz [vezanega lesa](#) ali umetne snovi. Zadetek vrečke v luknjo prinaša tri točke, na ploščad pa eno. Igra se nadaljuje, dokler igralec ali par ne doseže 21 točk.

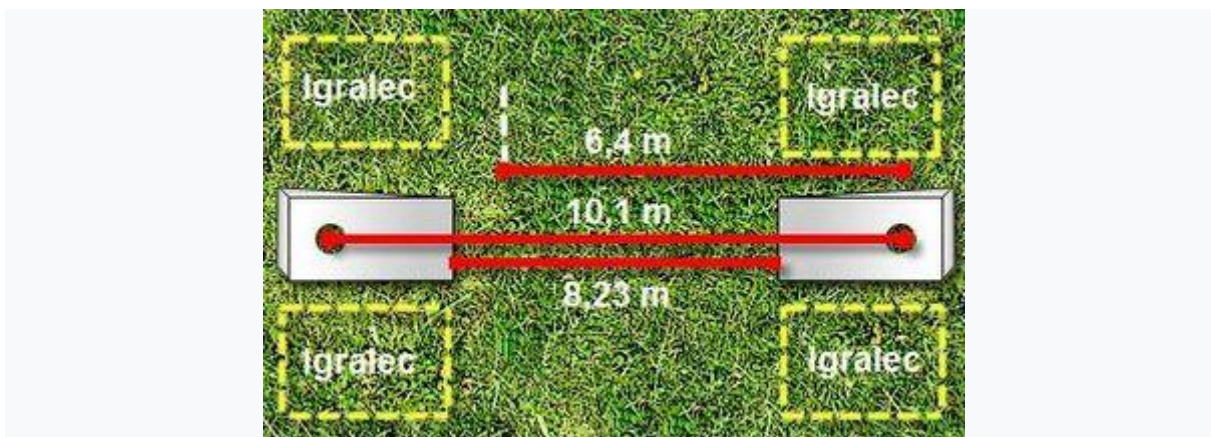
Pravila igre

Velikost ploščadi



Po določitvah ameriške zveze za cornhole je ploščad dolga 1,22 m in široka 0,61 m. Pri zadnjem delu znaša višina od tal 0,3 m, pri sprednjem pa približno 0,1 m. Luknja na platformi ima premer 0,15 m, njeno središče pa je od gornjega roba oddaljeno za 0,23 m. Kadar je ploščad izdelana iz vezanega lesa, ima ta debelino 15 mm.

Ploščadi sta med seboj oddaljeni za 8,23 m, luknji sta oddaljeni za 10,1 m. Za otroke je lahko razdalja manjša in sicer 6,4 m.



Postavitev igrišča

Igralec lahko stoji kjerkoli na levi ali desni strani ploščadi in sicer ne dlje od gornjega roba in ne bližje od spodnjega roba. Nad igralno površino mora biti vsaj 3,66 m proste višine.

Vrečke

[Platnene](#) vrečke velikosti 15 cm krat 15 cm imajo dvakrat prešit rob in maso med 0,40 kg in 0,45 kg. Barvi sta izbrani tako, da so vrečke čim bolj vidne. Vrečke so napolnjene s koruznimi zrni.

Potek igre

Igra je razdeljena na več delov (angl. frame, inning). Med posameznim delom vrže vsak igralec štiri vrečke. Meče lahko iz leve ali desne strani iste ploščadi. Za vsak met ima na razpolago 20 sekund. Igralec, ki je zabeležil več točk v predhodnem delu, meče prvi v naslednjem. Če ni nobeden, potem meče tisti, ki je nazadnje zabeležil več točk.

Cornhole se lahko igra posamezno ali v dvojicah, pri čemer vsak igralec iste dvojice meče na različno ploščad. Prva stran meče tako dolgo, dokler oba igralca ne vržeta vsak po štiri vrečke, zatem mečeta igralca druge strani. V igri posamezno igrata igralca drug proti drugemu. Oba mečeta najprej na eno, nato na drugo ploščad.

Točkovanje

Za točkovanje, mora vrečka pasti v luknjo ali ostati na ploščadi. Vrečka, ki pade skozi luknjo, je vredna tri točke. Vrečka je lahko bodisi vržena neposredno v luknjo bodisi lahko najprej pade na ploščad in nato ali sama zdrsi v luknjo ali pa jo vanjo potisne druga vrečka. Vrečka, ki pade na ploščad in tam ostane do konca posameznega dela igre, je vredna eno točko. Če se vrečka najprej dotakne tal in nato pristane na ploščadi, jo je potrebno pred nadaljevanjem igre odstraniti s ploščadi, pri čemer ne prinaša nobene točke.

Točke se običajno kompenzirajo (angl. cancellation scoring), kar pomeni, da se dosežene točke igralca, ki jih je dosegel manj, odštejejo od točk igralca, ki jih je dosegel več. Če je na primer prvi igralec v posameznem delu igre dosegel štiri točke, njegov nasprotnik pa eno, potem se šteje, da je v tem delu igre prvi igralec osvojil tri točke.

Dolžina igre

Cornhole se igra tako dolgo, dokler prvi igralec ali dvojica ne doseže ali preseže 21 točk. Nekateri pa igrajo po pravilu doseženih 21 točk. To pomeni, da če igralec ali dvojica preseže 21 točk, se vrne na število točk, ki jih je imel pred zadnjim delom igre in sicer tako dolgo, dokler on ali nasprotnik ne doseže natančno 21 točk.

Igra se ne konča med posameznim delom, ampak šele, ko sta oba igralca oziroma obe dvojici končali ta del. To pomeni, da četudi en igralec ali dvojica doseže 21 toč, se igra ne konča, dokler tudi drugi igralec ali dvojica ne vrže vseh svojih vrečk.

URADNA PRAVILA IGRANJA ŠTRBUNKA Zveze Društev Upokojencev Slovenije (ZDUS)

Državne Športne Igre (DŠI) - EKIPNO TEKMOVANJE

1. Sistem zaključnega ekipnega tekmovanja DŠI omogoča zmagovalnim ekipam PZDU, da sodelujejo na zaključnem turnirju. Organizator zaključnega tekmovanja DŠI ima pravico sodelovanja njegove ekipe.

Sistem tekmovanja, določi organizator in sicer na število prijavljenih ekip!

- Vsaka sodelujoča ekipa prijavi 4 tekmovalce (4) in po žrebu ekipi igrajo najprej 4 igre posamezno in nato 2 igri dvojice.
- **Ekipa so moške in ženske.**
- Ob manjšem številu prisotnih ekip na zaključnem turnirju, lahko organizator in sodnik odločita, da igrajo v igri posameznikov vsak z vsakim (16 iger) in 2 igri dvojic;
- Zmaga ekipi, se določa po naslednjem vrstnem redu kriterijev;
doseženo več točk v ZMAGAH,
več BUNKOV,

več skupno doseženih točk v BUNKIH,
večja razlika točk.

- Do ekipnega finala se igra posamezno in dvojicah na en (1) dobljen BUNK in sicer ko eden tekmovalec ali dvojica doseže 21 ali več točk.
- V finalu, pa se igra posamezno in dvojice na dva dobljena BUNK-a
Vsaki končni BUNK je dosežen, ko oba tekmovalca (pri dvojicah vsi) vržeta vse vrečke v tej zadnji igri, katere točke so dovolj za dosego števila 21 ali več.
- Vodstvo tekmovanja mora voditi evidenco rezultatov posameznikov na zaključnem turnirju in upoštevanjem posameznih rezultatov proglašiti državnega prvaka posamezno prav tako drugo in tretje mesto.
- Organizator mora zagotoviti minimalno 8 igrišč, vrečke, vodjo tekmovanja in sodnika (ŠZS)!
Tekmovalci lahko imajo svoje vrečke, vendar mora sodnik opraviti kontrolo!
- Na tekmovanju se upoštevajo vsa Uradna Pravila Igranja Štrbunka (ŠZS)!

2. Sistem tekmovanja na PZDU določi komisija za šport, rekreacijo, gibalno kulturo.

- Vsaka sodelujoča ekipa prijavi 4 tekmovalce (4) in po žrebu ekipi igrajo najprej 4 igre posamezno in nato 2 igri dvojice.

Ekipe so moške in ženske

- Doseganje rezultata:

- Zmaga ekipa, se določa po naslednjem vrstnem redu kriterijev;
doseženo več točk v ZMAGAH,
več BUNKOV,
več skupno doseženih točk v BUNKIH,
večja razlika točk.
- Do ekipnega finala se igra posamezno in dvojicah na en (1) dobljen BUNK in sicer ko eden tekmovalec ali dvojica doseže 21 ali več točk.
- V finalu, pa se igra posamezno in dvojice na dva dobljena BUNK-a
Vsaki končni BUNK je dosežen, ko oba tekmovalca (pri dvojicah vsi) vržeta vse vrečke v tej zadnji igri, katere točke so dovolj za dosego števila 21 ali več.

XI. NAMIZNI TENIS

Igra se po pravilih NTZS

Posamezni set do 11 točk, z menjavo servisov na vsaki dve točki. Niz osvoji igralec oz. dvojica, ki prvi doseže 11 točk. Če oba igralca oz. obe dvojici dosežeta 10 točk osvoji set tisti, ki od tega rezultata naprej prvi doseže prednost 2 točk.

Tekmuje se po izločilnem sistemu.

Vodja tekmovanja na podlagi števila prijavljenih ekip DU lahko odloči o sistemu tekmovanja. Vsaka ekipa določi vodjo ekipe. Razvrstitev ekip po igralnih mizah se opravi z žrebom, ki ga izvede organizator tekmovanja. Igre posamezno in parov se igrajo v predtekmovanju na dva dobljena seta. V primeru neodločenega izida se igra dodatni tretji set. Igra se v skupinah po

4-5 igralcev oz. igralk na posamezno mizo. Igra se vsak z vsakim v skupini. Prvo in drugo uvrščeni se uvrstita v finalno skupino kjer se naprej igra na izpadanje. Vsi ostali igrajo v tolažilni skupini prav tako na izpadanje. Dvojice pa se igrajo na dva dobljena niza in že na začetku na izpadanje.

Finala dvojic in posamezno se igrata na tri dobljene nize.

Lopar za igranje prinesejo tekmovalci in tekmovalke s seboj na tekmovanje. Tekmovalci in tekmovalke igrajo v ustrezni opremi in v dvoranskih športnih copatih. Prevladujoča barva majice ,kratki hlač ali krilc razen robov ali ovratnika majice mora biti povsem drugačna od barve žogice v igri

O vseh vprašanjih glede pravilnosti in primernosti oblačil igralca oz. igralk odloča vrhovni sodnik.

Prvi trije igralci oz igralk v vsaki skupini prejmejo medalje za 1., 2. , 3. mesto. Pokali za 1. , 2. , 3. mesto se podelijo na podlagi skupnih dosežkov v igri posamezno + dvojice.

Pravila pričnejo veljati: marec 2025




Predsednica ZDUS
Zdenka Jan, l.r.