

## Taborniško tekmovanje Človek ne jezi se – ČNJS

### ***Pravila (propozicije)***

#### **I.**

### **SPLOŠNE DOLOČBE**

#### 1.člen

Človek ne jezi se (v nadaljevanju ČNJS), je taborniško tekmovanje kjer ni pomemben samo rezultat, temveč je namenjeno tudi druženju s taborniškimi prijatelji in ustvarjanju novih prijateljstev.

#### 2.člen

Ta pravilnik določa sledeča področja tekmovanja ČNJS: udeležbo na tekmovanju, opremo tekmovalcev, prijavo tekmovalcev, pogoje tekmovanja, sistem tekmovanja, pravila igre ter razglasitev rezultatov.

#### **II.**

### **UDELEŽBA NA TEKMOVANJU**

#### 3. člen

Tekmovanje je posamično tekmuje se v naslednjih kategorijah:

MČ (od 6 do 11 let v letu tekmovanja)  
GG (od 12 do 15 let v letu tekmovanja)  
PP, RR, Grče (od 16 do 99+ let v letu tekmovanja)

- a) Tekmovanja se lahko udeležijo tudi tekmovalci, ki niso člani ZTS (v nadaljnje Zveze tabornikov Slovenije) in bodo razporejeni v svoji starosti primerno kategorijo.

#### **III.**

### **OPREMA TEKMOVALCEV**

#### 4. člen

Med tekmovanjem je za člane ZTS obvezna taborniška rutica, med začetnim ter končnim zborom pa je zaželen kroj. Vsak udeleženec naj s seboj prinese tudi sobne copate.

- a) Za udeležence, ki niso člani ZTS, rutka ni obvezna, zaželeno pa je, da med tekmovanjem nosijo uniformo organizacije, ki ji pripadajo, če jo ima.

## **IV.**

### **PRIJAVA TEKMOVALCEV**

#### **5. člen**

Rod mora svoje tekmovalce prijaviti v roku in načinu, ki ga je določil organizator v razpisu. Prijava mora vsebovati še potrdilo o plačilu startnine za prijavljene ekipe, ter izpolnjeno obvezo o vedenju tekmovalcev v skladu s taborniškimi zakoni. Obveza mora vsebovati rodov žig in podpis načelnika oz. starešine rodu.

- a) Rod mora nakazati startnino na transakcijski račun organizatorja. Startnina se na prijavi ne sprejema!
- b) Zaželeno je, da en rod odda samo eno prijavnico.

## **V.**

### **POGOJI TEKMOVANJA**

#### **6. člen**

Ekipe so dolžne priti na mesto tekmovanja v skladu s pogoji, objavljenimi v razpisu.

- a) Po prihodu na kraj tekmovanja gre predstavnik rodu na prijavo, preveri točnost podatkov in pridobi ostale pomembne informacije.

#### **7. člen**

Tekmovalcem pripada ob udeležbi na ČNJS-u toplo kosilo, najboljšim v posamezni kategoriji in razvrstitvi rodov pa pokal in praktične nagrade.

#### **8. člen**

Na šolskih površinah oz. območju tekmovanja so vsi dolžni spoštovati taborniške zakone, na tekmovanju je tako prepovedano kajenje in uživanje alkohola in drugih drog. Kršitelje tega člena se izključi iz tekmovanja. V primeru uživanja prepovedanih drog, organizator poda prijavo na policijo.

## VI.

### SISTEM TEKMOVANJA

#### 9. člen

Tekmuje se po pravilih igre »Človek ne jezi se,« za razjasnitev morebitnih nejasnosti je pristojno vodstvo tekmovanja, v sestavi: vodja tekmovanja, glavni sodnik, sodniki v posamezni kategoriji.

- a) sistem – igra se na izpadanje
- b) prvi krog se igrajo 3 tekme oz. velja časovna omejitev 60 minut na tekmo; naprej se uvrstita prva dva tekmovalca po seštevku točk; sistem točkovanja: 1. Mesto = 5, 2. mesto = 3 točke, 3. mesto = 1 točka, 4. mesto = 0 točk. V primeru, da se igra konča predčasno (zaradi časovne omejitve), se rezultat ovrednoti s pomočjo: - večjega števila figur v »hlevčku«, - s pozicijo preostalih figur (bližje je figurica »hlevčku«, boljša je pozicija igralca). V primeru, da je končni izkupiček dveh igralcev enak, se upošteva: a) število zmag, b) število relativno boljših dosežkov, rezultat zadnje tekme.
- c) drugi krog: 2 tekmi, velja časovna omejitev 45 minut na tekmo; ocenjevanje in točkovanje je isto kot v prvem krogu.
- d) pol finale – 1 tekma (60 minut), napredujeta 2 tekmovalca z vsake plošče
- e) finale – 1 tekma (45 minut)
- f) V primeru manjšega/večjega števila tekmovalcev, se prilagodi tako sistem tekmovanja kot sistem točkovanja končne razvrstitve med posamezniki in rodovi. O spremembah mora organizator na začetnem zboru obvestiti tekmovalce.

## VII.

### PRAVILA IGRE:

- a) Vsak igralec figure svoje barve postavi na 4 čakalna polja. Cilj igre je, da tekmovalec vse figure spravi iz čakalnega polja, z njimi naredi obhod po poljih igralne plošče v smeri urinega kazalca in na koncu vse figure postavi v končno polje ("hlevček").
- b) Na začetku vsi tekmovalci vržejo kocko. Z igro prične tisti tekmovalec, ki vrže najvišjo vrednost. V primeru, da dva igralca vržeta isto najvišjo vrednost, se na isti način dvobojujeta za začetno pozicijo v igri.
- c) Igralec lahko na začetku kocko vrže trikrat. Če dobi šestico, postavi figuro na označeno začetno polje in vrže kocko še enkrat. Če v nobenem od treh metov ne dobi šestice, nadaljuje igro naslednji igralec. Igralci si sledijo glede na svoje igralno mesto na plošči v smeri urinega kazalca.
- d) Ko ima igralec vsaj eno figuro v igri (tako, ki se lahko ob pravilnem metu še premakne proti končnemu položaju), ima pravico do enega meta. Igralec lahko tako figuro

pomakne naprej za natančno toliko polj, kolikor je pokazala kocka. Če igralec nima nobene figure v igri, ima pravico do treh metov.

- e) Če igralec pride na polje, kjer že stoji figura, jo "poje". "Pojedena figura" se vrne na čakalno polje. V začetnem polju NI dovoljeno preskakovanje figur.
- f) Kdor vrže šestico, ima pravico do ponovnega meta. Ob tem lahko namesto premika figure, ki je v igri, figuro iz čakalnega polja premakne na začetno polje (v primeru, da le-to še ni zasedeno z njegovo figuro). Premik figur se izvrši za vsak met posebej.
- g) Zmaga tisti igralec, ki prvi pripelje vse svoje figure v končna polja, oz. igralec, ki v omejenem času spravi v končna polja največ figur. V kolikor imata dva igralca enako število figur v končnem polju, se upošteva položaj figure, ki še ni v končnem polju.

## **VIII.**

### **RAZGLASITEV REZULTATOV**

#### 10. člen

Razglasitev rezultatov se izvede najkasneje 1 uro po končanem finalu.

- a) Morebitne nejasnosti oz. pritožbe se rešujejo sproti.
- b) Prvi trije v posamezni kategoriji in zmagovalni rod v razvrstitvi rodov dobijo pokal in priznanje ter praktične nagrade.

#### 11. člen

Če imata dva tekmovalca enako število točk se upošteva njune prejšnje zmage.

- a) Iz posameznega rodu se za skupno razvrstitev štejejo 4 najboljši rezultati. V primeru izenačenosti rodov zmaga tisti, ki ima več boljših uvrstitev v posamezni kategoriji.

## **IX.**

### **KONČNE DOLOČBE**

#### 12. člen

Pravico tolmačenja tega pravilnika imata med tekmovanjem vodja tekmovanja in glavni sodnik tekmovanja, med letom pa rodova uprava.

#### 13. člen

Ta pravilnik je bil potrjen na rodovi upravi Rodu aragonitnih ježkov Cerklje na Gorenjskem dne: 6.12.2013