



Sindikata hrvatskih učitelja
Croatian Teachers Union

Osijek, 19. 1. 2026.

SINDIKALNO-SPORTSKI SUSRETI SINDIKATA HRVATSKIH UČITELJA

Na sastanku Organizacijskog odbora Sindikalno-sportskih susreta Sindikata hrvatskih učitelja (OOSSSSHU) održanom **16. 1. 2026. godine u Zagrebu**, donesena je odluka o **Protokolu** otvaranja i zatvaranja SSS-a te **Pravila** natjecanja za članove SHU-a.

PROTOKOL

Svi sportovi su ekipni. Dolazak ekipa na mjesto natjecanja je **jedan** sat prije početka natjecanja. Na otvorenju nazočne pozdravlja predsjednica SHU-a i proglašava Sindikalno-sportske susrete otvorenim. Natjecanja počinju na vrijeme prema odluci organizacijskog odbora (OO). Nakon završenih natjecanja predsjednica SHU-a proglašava redoslijed prema osvojenom broju bodova u pojedinoj sportskoj disciplini te dijeli medalje. Na kraju se proglašava i ukupni pobjednik kojem se uručuje prijelazni pehar. Predsjednica proglašava Sindikalno-sportske susrete zatvorenim i poziva sve sudionike na zajedničko druženje prema odluci OO. U slučaju spriječenosti predsjednice SHU-a, zadaću otvorenja, podjele medalja i zatvaranja Sindikalno-sportskih susreta, preuzima predsjedničin izaslanik ili predsjednik OOSSSSHU-a.

PRAVILA

Čl. 1.

Na Sindikalno-sportskim susretima mogu sudjelovati svi članovi Sindikata hrvatskih učitelja. Svaki sudionik SSSSHU-a obvezan je upoznati se s ovim Pravilima i postupati prema njima. Za sve sudionike iz podružnice popis će ovjeriti sindikalni povjerenik, a popise ekipa za svaku županiju ovjerit će županijski povjerenik.

Čl. 2.

Svaka županija može prijaviti po jednu ekipu za sve navedene sportove. Županijski povjerenik izvršiti će prijave ekipa do 20. ožujka 2026. na službenom obrascu (u privitku) pripadajućem voditelju ureda. Voditelji ureda izvijestiti će OO o broju natjecatelja po ekipama do 27. ožujka 2026. Županijska povjereništva i sindikalne

podružnice mogu donijeti odluke o visini troškova kojima će pomoći svojim članovima sudjelovanje na SSSSHU.

Čl. 3.

Prema odluci županijskog povjereništva o načinu financiranja natjecatelja županijski povjerenik vodi evidenciju o prikupljanju financijskih sredstava. OO dostaviti će svim županijskim povjerenicima detaljne upute o načinu plaćanja troškova za sudjelovanje svojih članova na SSSSHU.

Čl. 4.

Smještaj i prihvrat sudionika na dan dolaska organizirat će se tako da županijski povjerenik (ili osoba koju on zaduži) za svoje članove obavi prijavu na recepciji naselja i to tako da preda osobne isprave svih članova za koje prijavu vrši, zaduži ključeve smještajnih jedinica i narukvice koje služe za identifikaciju osoba, ulaz u pansionski restoran (pravo korištenja obroka), ulaz na bazenski kompleks. Svi su sudionici tijekom športskih susreta dužni narukvicu uredno nositi (zglob ruke). Prijava će se odvijati po principu "jedan osobni dokument - jedan ležaj - jedna narukvica". Gubitak ili svako oštećenje narukvice tretirat će se kao ilegalni, neprijavljeni boravak te će se u tom slučaju izdati nova narukvica koja će biti naplaćena članu po punoj cijeni u vidu dodatnog aranžmana. Odlazak i razduženje organizirati će se tako da županijski povjerenik podružnice zajedno sa službom domaćinstva Zaton Holiday Resorta razduži apartmane i prikupi ključeve apartmana dobivene prilikom dolaska te ih razduži na recepciji apartmana.

Čl. 5.

Svi sudionici športskih susreta obvezni su poštovati kućni red Zaton Holiday Resorta koji je sastavni dio Ugovora o organizaciji 6. SSSSHU, a svima onima za koje se utvrdi da kućni red ne poštuju TURISTHOTEL ima pravo uskratiti pružanje usluga, udaljiti ih iz Zaton Holiday Resorta te o tome izvijestiti SINDIKAT. Unošenje vlastite audio opreme u smještajne jedinice i proizvođenje na bilo koji način neprimjerene buke nije dozvoljeno, a TURISTHOTEL zadržava pravo zatražiti od SINDIKATA uklanjanje takve opreme, tj. oduzeti opremu do završetka športskih susreta ukoliko se oprema i nakon upozorenja ne ukloni.

Čl. 6.

Na natjecanju jedan igrač može nastupiti u više disciplina ukoliko njegovo sudjelovanje ne remeti vremenski raspored natjecanja. Ukoliko zbog organizacijskih razloga nije moguće uskladiti vrijeme, natjecatelj će morati odabrati sport u kojem će se natjecati.

Čl. 7.

Za svaku disciplinu OOSSSSHU osigurat će suce u suradnji s prijavljenim natjecateljima koji su educirani za sudačke poslove u pojedinim sportovima. U disciplini **plivanje** suci i mjeritelji vremena bit će imenovani natjecatelji suprotnog spola. Za sve sudce osigurat će se naknada u vidu jedne dnevnice.

Čl. 8.

Za sve sportske discipline OOSSSSHU pripremit će kompletne medalje (zlatna, srebrna i brončana). Medalje su osobno vlasništvo svakog natjecatelja. Ukoliko se dogodi da se za neki ured u istom sportu natječe više ekipa za ukupan plasman računa se samo najbolji rezultat. Plasman u svakom sportu boduje se s maksimalnim brojem bodova od 5 do 1 bod, a ukupni pobjednik je ured s najviše osvojenih bodova. Ukoliko dva ureda imaju jednak broj bodova uspješniji je ured koji ima više osvojenih prvih mjesta (zlatnih medalja). Pobjednik osvaja prijelazni pehar koji se nalazi na „čuvanju“ u područnom uredu koji ga je osvojio.

Čl. 9.

U svim sportskim disciplinama svaka ekipa ima izbornika koji se određuje na sjednicama županijskog povjereništva. Izbornik sastavlja ekipu od prijavljenih članova po područnicama. Na početku natjecanja izbornici između sebe biraju koordinatora koji vodi zapisnik sa rezultatima natjecanja. Popunjeni zapisnik predaje OOSSSSHU.

Čl. 10.

Svi natjecatelji nastupaju u propisanoj sportskoj opremi za svaki sport. Natjecatelje koji nemaju odgovarajuću sportsku opremu sudac će udaljiti sa natjecanja. OOSSSSHU-a je načelno dogovorio da uredi/županije osiguraju majice različitih boja.

Čl. 11.

Organizacijski odbor rukovodi natjecanjem, prikuplja zapisnike i proglašava rezultate po sportovima te ukupnog pobjednika. Odluka OO je konačna. Za rad na sastancima i za vrijeme trajanja SSSSHU članovi OO imaju pravo na naknadu u visini jedne dnevnice.

Čl. 12.

Natjecanja na Sindikalno-sportskim susretima održavaju se na temelju prijava po županijama za pripadajuće Područne urede. Prema broju prijavljenih ekipa OOSSSSHU-a na svojim sjednicama određuje raspored natjecanja.

Discipline za žene: odbojka, kuglanje, pikado, belot, briškula i trešeta, mali nogomet, plivanje, stolni tenis, tenis i potezanje konopa

Discipline za muškarce: odbojka, kuglanje, pikado, belot, briškula i trešeta, mali nogomet, plivanje, stolni tenis, tenis i potezanje konopa

Mješovite discipline: belot, stolni tenis, tenis, plivanje i briškule i trešeta

Broj sudionika (najviše):

odbojka: 2x8	= 16
kuglanje: 2x6	= 12
mali nogomet: 2x8	= 16
pikado: 2x5	= 10
plivanje: 3x4	= 12
belot: 2+2+2	= 6
briškula i trešeta: 2+2+2	= 6
potezanje konopa: 2x7	= 14
stolni tenis: 2+2+2	= 6
tenis: 2+2+2	= 6
ukupno:	= 104

Čl. 11.

Natjecanje po sportovima:

ODBOJKA

Svaka ekipa ima 6 igrača. Igra se do 25 bodova na dva dobivena seta po kup sustavu. Treći set igra se do 15! Zamjena igrača je bez ograničenja. Primjenjuju se pravila HOS-a. Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

KUGLANJE

Svaka ekipa ima 6 igrača sastavljena isključivo od natjecatelja/ica istog spola (muška ekipa i ženska ekipa). Svaki igrač baca po 3 hitca u pune.

Poredak se određuje na temelju ukupnog broja srušenih čunjeva, u svih 12 rundi. Ako je broj srušenih čunjeva jednak, bolja je ekipa ona koja je imala manji broj promašaja. Ako je i to jednako, bolja je ekipa ona koja je srušila više čunjeva u posljednjoj rundi pa pretposljednjoj...

Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

MALI NOGOMET

Svaka ekipa ima 8 (5+3) igrača. Igra se 2x10 min po kup sustavu. Zamjena igrača je bez ograničenja sa središnje crte. Sudi sudac po pravilima malog nogometa. Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

PIKADO

Ekipa broji 5 natjecatelja.

Svaki natjecatelj baca 6 probnih strelica.

Strelice se bacaju u 7 serija po 3 komada.

Visina centra mete od zemlje je 1.72 m, udaljenost bacača je 2.37 metra.

Najlošiji od ukupnih pet rezultata se briše.

Ukoliko dvije ili više ekipa imaju isti broj bodova, redoslijed se određuje prema uspjehu najboljeg pojedinca.

Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

PLIVANJE

Svaka ekipa ima 4 natjecatelja. Pliva se u bazenu duljine do 25 m štafetno, slobodnim stilom i jednom duljinom bazena. U mješovitom plivanju redoslijed plivanja je naizmjenično M-Ž/M-Ž.

Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

BELOT

1. Prijavljeni parovi igraju međusobno po kup sustavu. Nakon početka turnira nije dopuštena izmjena partnera. Parovi se određuju izvlačenjem.

2. Pojedina partija igra se do 1001.

3. Igra se na dvije dobivene partije.

4. Prije svake partije dva igrača suprotnih strana podižu karte, a prvi mijesha onaj koji podigne veću kartu. Ukoliko oba igrača dignu kartu iste jačine, podizanje karata se ponavlja.

5. Igra se na prolaz, a posljednji igrač mora zvati. U slučaju da oba para imaju više od 1001 bod, partiju dobiva par koji je osvojio više bodova.

6. Vrijede sva zvanja, niz od četiri po jačini: 4 dečka, 4 devetke, 4 asa, 4 desetke, 4 kralja i 4 dame. Prednost kod zvanja iste jačine ima igrač koji je prvi po redu dijeljenja karata u toj igri.

7. Nije dopušteno gledanje odnesenih štihova za vrijeme igre.

8. Nepoštivanje pravila jačine karte, odnosno boje, u tijeku jednog miješanja jednog para, znači gubitak tog miješanja – svi bodovi sa svim zvanjima (npr. 162, 182, 202 itd.) pišu se drugom paru, a „štigljenje“ donosi dodatnih 100 bodova.

Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

BRIŠKULA I TREŠETA

- **BRIŠKULA** – Igra se s 40 karata (triestine) u parove. Vrijednost karata po jačini: as (11 punata), trica (10), kralj (4), konj (3), fanat (2), dok su: sedmina do duje lišine (0). Ukupno ima 120 punata.

Dijele se po tri karte pa se na stol okreće briškula (adut), na koji se stavljaju nepodijeljene karte. Igra kreće od prvog igrača do djelitelja i ne treba se odgovarati, a briškula ubija druge boje. Nakon odigrane ruke, svaki igrač uzima (peška) kartu, počevši od onoga tko je "uhvatio" zadnju ruku i koji u sljedećoj ruci igra prvi.

Cilj igre je u svakom umišu uhvatiti više od 60 punata i igra se do 4 dobivene. Ukoliko sve strane imaju jednako punata, djelitelj ponavlja miješanje.

- **TREŠETA** – Igra se s 40 karata (triestine) u parove. Vrijednost karata po jačini: trica (bela), duja (b), as (1 punat) kralj (b), konj (b), fanat (b), dok su: sedmina do četvorine lišine (0). Tri bele (b) čine punat i ukupno ima 11 punata (10 punata i dvije bele po vrijednosti karata te 1 punat za ultim-zadnju ruku). Akuže su: 3 ili 4 trice, duje i(li) asa te napolitana - trica duja i as u istoj boji.

Dijeli se po jednak broj karata, a igra kreće od prvog igrača do djelitelja. Akužaje se isključivo u prvoj ruci, i u igri nema aduta, a vrijedi pravilo odgovaranja na boju. Dopušteno je motiranje (davanje dogovorenih signala suigraču - striš, tuča ...), ali samo za igrača od ruke, dok igrači „preko ruke“ to ne smiju raditi.

Cilj igre je prvi „izać“ zbrajanjem punata i akuže. Kad je pred „izlaskom“ rezultat „utisno“, akuža je najstarija, i s njom se direktno izlazi. Igra se prva ruka da svi akužaju te tko ima više punata pobjeđuje, a ukoliko su tada punti jednaki, vrijedi pravilo zvanja. Za izlazak zvanjem igrač od ruke kaže: „S ovim (nama) dosta“ s tim da tu kartu ne smije ubiti čak ni suigrač, i ako s tom rukom nema(ju) dostatno punata, igra je izgubljena. Ukoliko nema akuže ni zvanja, pobjednik je onaj tko uhvati ultim-zadnju ruku.

Određivanje prvog djelitelja vrši se po principu "ko digne veću kartu".

Kod igara s triestinama (briškula, trešeta) u parove djelitelj miješa karte i daje igraču zdesna da presiječe mac. Presjecatelj može presjeći karte (maksimalno na tri hrpe - za više sam skuplja karte) ili "tući", u kojem slučaju djelitelj je gazda

podjele. No, ako presjecatelj uz "tučenje" kaže i po koliko karata da se dijeli, djelatelj to mora poštivati. Djelatelj svakom igraču mora dijeliti po jednak broj karata u ravnomjernom broju karata (5+5; 2+3+2+2; 5x2; i sl.), a ako su karte krivo (nejednako) podijeljene, igrač od ruke (prvi slijeva do djelatelja), odlučuje o nastavku igre "Manjak izvlači iz Viška" ili traži ponovno miješanje.

Odlučujuća igra je TREŠETA i igra se do 51!

Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

POTEZANJE KONOPA

Svaka ekipa ima 7 članova. Ekipe su raspoređene duž konopa naizmjenično s lijeve i desne strane konopa jedna nasuprot drugoj. Potezanje konopa je dopušteno samo golim rukama (bez rukavica). Ukoliko natjecatelj padne u tijeku povlačenja konopa, mora se odmah ustati. Posljednjem igraču nije dopušteno vezanje konopa oko struka. Natjecanje se provodi na tvrdoj podlozi. Igra se na jedno potezanje po kup sustavu. Sude tri suca.

Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

STOLNI TENIS U PAROVIMA

Igra se prema pravilima Međunarodne stolnoteniske federacije (ITTF-a) za parove i mješovite parove! Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

TENIS U PAROVIMA

Igra se prema pravilima Međunarodne teniske federacije (ITF-a) za parove i mješovite parove! Zapisničar se imenuje prije početka natjecanja i dužan je svu dokumentaciju dostaviti Organizacijskom odboru.

Važne napomene:

Sve županije donose rekvizite za sportove u kojima se natječu (lopte, karte, strelice za pikado, reketi i loptice za tenis...). Konop za potezanje osigurava TURISTHOTEL.

Čl. 13.

Troškove dijela prijevoza za natjecatelje, izradu medalja, troškove sudaca, naknada članovima OO i organizaciju zabavnog dijela, snosi centrala SHU-a (prema odluci Velikog vijeća SHU-a).

Svim sudionicima SSSSHU-a želimo ugodno druženje, zabavu i uspjeh!

Organizacijski odbor SSSSHU-a