

ŠKOJADA – 3 OTOKA, 3 IZAZOVA

Službene propozicije i pravila natjecanja (Premuda, 05.09.2026.)

1. PRAVILA NATJECANJA – Potezanje konopa

- **Dimenzije konopa:** Duljina konopa iznosi od 32 do 34 metra, a debljina (promjer) od 28 do 42 mm.
- **Označavanje konopa:** Na sredini je konop označen zastavicom (koja se može zakačiti neposredno prije znaka – zvižduka suca).
- **Odabir strana:** Prije početka povlačenja, strane se biraju ždrijebom pred kapetanima ekipa.
- **Oznake na tlu i cilj:** Na tlu se označavaju središnja crta i dvije bočne crte. Put koji zastavica mora proći od središta da bi jedna ekipa pobijedila iznosi 180 cm u korist jedne od strana:



- **Naredbe suca:** "Digni konop!" i "Zategni konop!"
- **Znak za početak i kraj:** Prije početka, obje ruke suca su u zraku te rukom pokazuje koja strana mora popustiti konop kako bi se zastavica poravnala sa središtem. Kada je zastavica točno na središtu (ili kada je sudac zakači na sredini), sudac zviždaljkom daje znak za početak povlačenja. Pobjednik je ekipa koja prva privuče zastavicu do označene bočne crte na svojoj strani. Sudac zviždaljkom označava kraj povlačenja.
- **Sustav natjecanja i sastav ekipa:** Natjecanje se odvija po kup sustavu na 2 (dva) dobivena povlačenja. Ako budu 3 ekipe, igrat će svatko sa svakim, a dvije najbolje ekipe igrat će u finalu. Ekipu čini 6 (šest) natjecatelja. U slučaju mješovitih (miks) ekipa, broj muških i ženskih natjecatelja mora biti podjednak – po 3 (tri) natjecatelja/ natjecateljke.
- **Pravilo za zadnjeg natjecatelja (sidraša):** Zadnji natjecatelj koji drži konop može biti u ulozi sidraša (konop mu prelazi preko ramena i leđa radi stabilnosti), ali se ne smije čvrsto vezati konopom oko tijela.
- **Zamjene natjecatelja:** Broj rezervnih natjecatelja može biti do 3 (tri). Zamjene se obavljaju isključivo između povlačenja konopa, pritom strogo poštujući početni raspored i omjer spolova u mješovitim ekipama.
- **Podloga i oprema:** Natjecanje se može odvijati na tvrdj podlozi (asfalt, beton ili druga odgovarajuća podloga) te je dopuštena upotreba tenisica i druge sportske obuće. Budući da će se natjecanje odvijati na betonu (rivi), preporučuje se nošenje dugih hlača ili trenirki radi sprječavanja ozljeda prilikom pada ili proklizavanja na betonu.
- **Trajanje odmora:** Naslon prvog povlačenja odmor traje 2 (dvije) minute, a nakon drugog povlačenja (ako je rezultat 1:1) odmor traje 5 (pet) minuta.
- **Odmor između kola:** Odmor između dva kola natjecanja traje od 5 (pet) do 10 (deset) minuta, u skladu s dogovorom s voditeljem natjecanja.

2. PRAVILA NATJECANJA – Balote (Boće)

Balote su tradicionalni sport sredozemnih zemalja. Povjesničarski stavovi o podrijetlu ove igre su podijeljeni; jedni smatraju da potječe iz Baskije, dok drugi drže da je podrijetlom iz Italije. U hrvatskom jeziku ova se igra naziva i bućanje, odnosno "igrati na boće", dok izraz "na balote" prevladava na hrvatskim otocima te u priobalju od Savudrije do Prevlake. Na turniru se igra varijanta Raffa, koja se sastoji od valjanja (bližanja) i preciznog izbijanja.

- **Dopušteni potezi:** Dopušteno je valjanje koje ne pomakne ostale balote ili bulin dalje od 50 cm. Ako se pomaknu više od dopuštenog, pozicija se vraća, a bačena se balota odstranjuje iz igre.
- **Pravilo izbijanja:** Izbijanje je ispravno i priznaje se samo ako je bačena balota pala na udaljenost od pola metra (50 cm) ili manje od protivničke balote ili bulina. U suprotnom se izbijanje ne priznaje, bačena balota se uklanja iz igre, a pomaknute balote ili bulin vraćaju se na prethodne pozicije.
- **Materijal i dimenzije:** Balote za natjecateljsko igranje izrađene su od kovine (metala). Bulin je najmanji predmet u igri, promjera približno 30 mm.
- **Zabranjeni potezi:** Nisu dopuštena bacanja odozgo ("zakucavanja" kao u košarci), niti bacanja tehnikom "kamena s ramena". Nije dopušteno odigravanje od bočne ili stražnje ograde (od šponde). Takva se balota odmah odstranjuje i ne računa se u daljnjem tijeku igre.
- **Izbijanje bulina:** Ako bilo koja strana izbiye bulin izvan granica igrališta, igra se na toj strani prekida. Igra se nastavlja sa suprotne strane igrališta (na koju se do tada bacalo), kao da je započelo potpuno novo bacanje sa svim balotama.
- **Tijek igre:** Igra se u parovima, pri čemu svaki igrač igra s dvije balote. Bližanjem se određuje koja će strana prva bacati bulin. Bulin se baca na suprotnu stranu bućališta. Ne smije biti uz sam rub igrališta, ali nije poželjno ni da bude preblizu igrača. Strana koja je prva uspješno bacila bulin, baca i prvu balotu, a zatim igrač druge ekipe baca svoju. Nakon toga, balotu uvijek baca igrač one ekipe čija je balota trenutačno dalja od bulina. Niz se nastavlja sve dok se ne dobaci balota bliže bulinu od protivničke. Ako oba igrača jedne ekipe izbace sve svoje balote, a ne uspiju "uzeti" punat (biti bliže bulinu), protivnička strana baca preostale balote i nastoji dodatno povećati broj svojih osvojenih bodova.
- **Promjena strana:** Ekipa koja je pobijedila u pojedinoj seriji (čije su balote na kraju ostale najbliže bulinu) dobiva posjed bulina za sljedeće bacanje. Ekipa tada bacuju bulin i buće na drugu stranu igrališta, a ekipa koja je osvojila bodove ponovno prva baca bulin.
- **Bodovanje:** Cilj je završiti seriju sa što više svojih balota koje su bliže bulinu od protivničkih. Za svaku takvu balotu dobiva se po 1 bod (punat). Igra se odvija dok jedna od ekipa ne postigne 11 punata, osim u finalu koje se igra do osvojenih 16 punata.

3. PRAVILA NATJECANJA – Turnir u kartama

- **Maksimalan broj ekipa:** 16 parova.
- **Sastav ekipe:** 2 igrača (sudjelovanje u paru dopušteno je u kombinacijama M/M, Ž/Ž ili u mješovitim parovima M/Ž).

- **Sustav natjecanja:** Parovi za osminu finala utvrđuju se javnim ždrijebom prije početka turnira. Nakon toga natjecanje se nastavlja po kup sustavu (na ispadanje) do samog finala, uključujući i susret za treće mjesto.
- **Format meča:** Igra se do 2 dobivene velike partije (maksimalno 3 partije u susretu).
- **Slijed igara u susretu:**
 1. **Trešeta:** Igra se do 41 punta, s pravom na zvanje (akužanje).
 2. **Briškula:** Igra se na način tko prvi ostvari 4 pobjede (u četiri dobivene male partije / šenja).
 3. **Majstorica (Trešeta):** Ako je rezultat u velikim partijama 1:1, igra se odlučujuća partija Trešete do 51 punta, također s pravom na zvanje (akužanje).

3.1. Pravila natjecanja – Trešeta u parovima

Trešeta (od talijanskog izvornika Tressette, Tresette što znači "tri sedmice") talijanska je kartaška igra udomaćena u Istri, na hrvatskom priobalju i otocima. Igra se s tršćanskim kartama (Carte Triestine). Špil (mac) sadrži ukupno 40 karata. Prema osnovnim pravilima u parovima (četiri igrača), igra se trešeta s "kužama" (zvanjima odnosno akužanjem) do osvojenih 41 punta.

- **Miješanje i dijeljenje karata:** Svi igrači naizmjenično, u smjeru kretanja kazaljke na satu, miješaju i dijele karte. Nakon miješanja karata, igrač s desne strane miješatelja prediže karte ili "tuče" (udara rukom po špilu). Karte se obvezno dijele u smjeru kretanja kazaljke na satu. Ako su karte predignute, djelatelj dijeli po 5 karata svakom igraču naizmjenično, dok svatko ne dobije ukupno 10 karata. Ako su karte "tučene" (nisu predignute), djelatelj dijeli svih 10 karata odjednom svakom igraču.
- **Pravila igre i jačina karata:** Postoje 4 boje (zoga): kupe (kope), bate (baštone), špade i dinare. Unutar svakog zoga nalaze se karte od broja 1 do 7 te od 11 do 13. Redoslijed jačine karata unutar istog zoga (od najjače prema najslabijoj) iznosi: trica (3), duja (2), as (1), kralj (13), konj (12), fanat (11) te dalje od sedmice (7) silazno prema četvorki (4).
- **Tijek partije i akužanje:** Kada četiri igrača igraju u parovima, svaki igrač dobiva deset karata. Prije nego što odigraju svoju prvu kartu u partiji, igrači mogu prijaviti zvanje (akužu). Ako igrač propusti red i baci kartu, njegovo se zvanje u toj partiji više ne priznaje. Igrači bacaju po jednu kartu naizmjenično. Kada svi bace kartu, najjača karta osvaja bačene karte. Time završava jedna "ruka" (štih). Sljedeću ruku započinje igrač koji je osvojio prethodnu.
- **Komunikacija i dopušteni znakovi:** Tijekom igre verbalna i vizualna komunikacija među partnerima strogo je zabranjena, osim korištenja dvaju unaprijed dogovorenih tradicijskih znakova: "tučem" (busso ili piko) i "strišo". Ova dva znaka smije izgovoriti/pokazati isključivo onaj igrač koji prvi baca kartu u toj ruci. Ostatak komunikacije odvija se isključivo praćenjem bačenih karata i onoga što suigrač baca u "škarat" (kada nema boju koja se traži pa se rješava karata drugih boja).
- **"Tučem"** označava zapovijed suigraču: "Ubij moj herc/batu najjačom kartom tog zoga i vrati mi u isti zog". Koristi se kada igrač ima dvije od tri najjače karte (npr. as i duju) pa provjerava ima li suigrač tricu. Također se koristi pri kraju partije kada igrač želi izvući punte od suigrača kako ne bi propali.
- **"Strišo"** ima višestruko značenje. U ozbiljnoj igri igrač time poručuje partneru da kontrolira taj zog i da će mu se naknadno vratiti u tu boju čim riješi ostale karte. Također, "strišo" se kaže kada igrač ne želi da partner preuzme njegovu kartu u tom krugu, signalizirajući mu da baci što manju kartu (lišinu).

- **Brojanje punata (bodova):** Na kraju svake partije zbrajaju se osvojeni punkti. Tri bele čine 1 punat. As se broji samostalno kao 1 punat (bod). Trica, dvica, kralj, konj i fanat vrijede po 1 belu (svaka karta). Karte od 4 do 7 zovu se "lišine" ili "škart" i ne donose punkte. U ukupni zbroj bodova na kraju partije računa se i "zadnja ruka" (posljednji osvojeni štih), koja pobjedniku te ruke donosi 1 dodatni punat, ukupno 11 u partiji. Dvije preostale bele koje ne čine punu trijadu se ne računaju.
- **Kraj partije:** Ako jedna ekipa prijavi zvanje (akužu) i s njom izlazi (prelazi 41 ili 51 punat u majstorici), polaže karte, što označava pobjedu. Ako obje ekipe izlaze sa zvanjem, pobijedila je ekipa koja je prva igrala, prijavila zvanje i izašla (prešla 41 ili 51 punat u majstorici). Ako ekipa izađe tijekom partije, kada prođe ruka s kojom prelazi ukupno 41 punat (ili 51 u majstorici), dovoljno je da položi karte.

3.2. Pravila natjecanja – Briškula u parovima

Briškula (od talijanskog izvornika Briscola = adut) talijanska je kartaška igra udomaćena na hrvatskom priobalju i otocima. Igra se s tršćanskim kartama (Carte Triestine), a špil (mac) sadrži ukupno 40 karata podijeljenih u 4 boje (zoga): kupe (kope), bate (baštone), špade i dinare. Prema osnovnim pravilima u parovima (četiri igrača), igra se obična briškula u kojoj igrači bacaju po jednu kartu kroz svaku "ruku". Jedna mala partija (šenj) igra se do osvojenih više od 60 punata (ukupno je 120 punata u igri), a meč osvaja par koji prvi ostvari 4 pobjede (četiri dobivena šenja).

- **Miješanje i dijeljenje karata:** Svi igrači naizmjenično, u smjeru kretanja kazaljke na satu, miješaju i dijele karte. Nakon miješanja karata, igrač s desne strane miješatelja prediže špil. Djelitelj dijeli po 3 karte svakom igraču u smjeru kazaljke na satu. Nakon što su podijeljene prve karte, sljedeća se karta s vrha špila okrene licem prema gore i položi na stol. Ta karta predstavlja briškulu (adut), odnosno zog (boju) koji je najjači u toj partiji i koji pobjeđuje sve ostale zogove bez obzira na njihovu jačinu. Ostatak špila stavlja se licem prema dolje, napola preko okrenute briškule.
- **Pravila igre i jačina karata:** Unutar svakog zoga nalaze se karte od broja 1 do 7 te od 11 do 13. Redoslijed jačine karata unutar istog zoga (od najjače prema najslabijoj) iznosi: as (aš) (1), trica (3), kralj (13), konj (12), fanat (11) te dalje od sedmice (7) silazno prema dvici (2).
- **Tijek partije i povlačenje karata:** Igrači bacaju po jednu kartu naizmjenično u smjeru kazaljke na satu. Kada svi bace kartu, najjača karta osvaja bačene karte ("ruku" ili bažu). Ako je bačena barem jedna karta u zogu briškule (aduta), ruku osvaja igrač koji je bacio najjaču briškulu. Ako u ruci nema karata u zogu briškule, ruku osvaja igrač koji je bacio najjaču kartu u zogu prve bačene karte u tom krugu. U briškuli ne postoji obveza poštivanja zoga niti obveza bacanja jače karte (iberovanja). Sljedeću ruku započinje igrač koji je osvojio prethodnu. Prije bacanja nove karte, svaki igrač (počevši od pobjednika) "peška" (uzima) po jednu kartu s vrha špila tako da u ruci uvijek ima 3 karte.
- **Komunikacija i tajni znakovi (moti):** Za razliku od trešete gdje je verbalna komunikacija zabranjena, kod briškule u parovima dopušten je razgovor o kartama i strategiji. Također, ključno obilježje igre jest sporazumijevanje motima – unaprijed dogovorenim tajnim znakovima (gestama licem, očima ili usnama) kojima igrač partneru signalizira koje jake karte drži u ruci. Dogovaranje i pokazivanje mota strogo je zabranjeno isključivo tijekom prve ruke prve partije, dok je u ostatku igre potpuno dopušteno.
- **Standardni moti na turnirima:**

As (Aš) briškule: Pućenje usana prema naprijed (kao za poljubac) ili lagano izbacivanje jezika.

Trica briškule: Pomicanje usana u jednu stranu (lijevo ili desno) ili namigivanje jednim okom.

Kralj (13) briškule: Pogled prema gore (podizanje očiju/obrva prema stropu).

Konj (12) briškule: Podizanje jednog ramena.

Fanat (11) briškule: Pokazivanje vrha jezika ili lagano otvaranje usta.

Mala briškula: Tapkanje prstima po kartama.

Imam loše karte (same lišine/škart): Kratko i lagano zatvaranje obaju očiju.

- **Brojanje punata (bodova):** Nakon što se odigraju sve karte iz špila i ruku, igrači zbrajaju vrijednost osvojenih karata. Ukupan broj bodova u špilu iznosi 120. Vrijednosti su: As (1) vrijedi 11 punata, Trica (3) vrijedi 10 punata, Kralj (13) vrijedi 4 punta, Konj (12) vrijedi 3 punta, a Fanat (11) vrijedi 2 punta. Karte od 2 do 7 su "lišine" i vrijede 0 punata.
- **Kraj male partije (šenja):** Pobjednik male partije (šenja) jest onaj par koji sakupi 61 ili više punata. Ako oba para sakupe točno po 60 punata, partija je kvit (neriješeno) i taj se krug ne pribraja nikome, već se igra nova partija. Sukladno formatu meča, pobjednik je ekipa koja prva ostvari 4 pobjede (četiri dobivena šenja).