

SAAREMAA MEISTRIVÖISTLUSED KORVPALLIS SEENIORITELE 50+ / JUHEND 2020

1. EESMÄRK

- 1.1. Selgitada välja Saare maakonna parim seeniorite võistkond 50 + korvpallis hooajal 2020
- 1.2. Populariseerida korvpallimängu Saare maakonna seniorkorvpallurite hulgas.

2. ORGANISEERIMINE JA JUHTIMINE

- 2.1. Võistlused korraldab ja viib läbi MTÜ Saaremaa Korvpall.

3. OSAVÕTJAD

- 3.1. Võistlustest võivad osa võtta tähtjaks registreeritud ja osavõtumaksu tasunud vabalt komplekteeritud võistkonnad.

- 3.2. Meeskonda võivad kuuluda isikud vanusega 50+ (isikud sünniaastaga 1970 ja vanemad)

Isikud kes on sündinud, elanud ja kasvanud Saaremaal ning Saaremaa korvpalliliigades eelnevatel aastatel osalenud mängijad. Samuti võivad osaleda mängijad kes omavad sissekirjutust Saare maakonna elanike registris.

- 3.3. "Võõrmängijate" ehk mängijate kellel puudub ilmne side Saaremaaga, kasutamine võistkonnas on keelatud.

- 3.3.1 Juhul kui tekib küsimusi mängija vastavuse kohta punktidele 3.2 ja 3.3 otsustavad mängija registreerimise Saaremaa MV korraldajad.

- 3.4. Võistluse vältel võib võistleja esindada ainult ühte võistkonda.

3.4.1 Juhul kui mängija on esialgselt registreeritud ühes meeskonnas, kuid ei ole veel mänginud meeskonna eest ühtegi kohtumist, on õigus teha mängija üleminek teise meeskonda. Üleminekusoovist tuleb kindlasti enne vooru algust teada anda kirjalikult võistluste korraldajatele ja võistluste peakohtunikule. Üleminekud on lubatud kuni põhiturniiri lõpuni.

3.4.2 Juhul kui meeskonnas registreeritud mängija on üles antud nimeliselt kas või ühes mänguprotokollis (ehk siis 12 mängule registreeritud mängija hulgas), on mängija üleminek teise meeskonda juba võimatu.

3.5. Liigas osalemine on keelatud 2018/2019 ja 2019/2020 hooajal Eesti Meistriliigas osalenud ja osalevatel mängijatel.

3.6. Võistkonda võib kuuluda piiramatult arv osalejaid. Medalid antakse max.15-le võistkonna liikmele.

3.7 Turniiri käigus võistkonda mängijate juurderegistreerimine on lubatud. Selleks tuleb enne algavat vooru teatada võitluste peakohtunikule või tema kohusetäitjatele registreeritava mängija nimi ja andmed. Samuti peab mängija vastama punktides 3.2, 3.3, 3.4 ja 3.5 nimetatud reeglitele.

3.8. Võistkonna suurus ühes mängus on 12 mängijat.

3.9. Osavõtumaks hooajal 2020 on 200,00 € meeskonna kohta. Osavõtumaks peab olema tasutud esimeseks mängudevooruks.

4. VÖISTLUSTE SÜSTEEM JA LÄBIVIIMISE KORD

- 4.1.1 Mängud viiakse läbi vastavalt kehtivatele võistlusmäärustele jaanuar 2020 - märts 2020.a.

4.1.2 Mängud toimuvad Kuressaare Spordikeskuses või Kuressaare Gümnaasiumi võimlas. (Vastavalt iga meeskonna kodusaalile)

4.2. Kõik võistkonnad kohtuvad põhiturniiril omavahel kaks korda. Kohtutakse kummagi meeskonna koduväljakul üks kord.

4.3. Võit ühes kohtumises annab turniiritabelisse 2 punkti, kaotus 1 punkti ja loobumine mängust 0 punkti

4.4. Loobumine rohkem kui ühest mängust kõrvaldab võistkonna võistlustelt.

4.5. Suurema arvu punkte kogunud võistkond saavutab esikoha põhiturniiril.

4.6. Võrdse arvu punktide korral kahe võistkonna vahel saab eelistuse omavahelise kohtumise võitja.

4.7. Kui võrdse arvu punkte on kogunud kolm või enam võistkondi, määrab paremusjärjestuse suurem võitude arv omavahelistes kohtumistes. Selle võrdsuse korral selgitab paremuse korvipunktide vahe omavahelistes kohtumistes. Ka selle võrdsuse korral määrab paremuse kogu turniiri korvipunktide vahe.

5. PROTESTIDE ESITAMINE JA LAHENDAMINE

Protest esitatakse vastavalt võistlusmäärustele koheselt peale mängu lõppu. Protest koos tagatismaksuga 30 € anda üle ühe tunni jooksul pärast mängu lõppu. Protesti lahendavad Saaremaa MV korraldajad.

6. AUTASUSTAMINE

Võitjat võistkonda autasustatakse Saare MK meistrimedalite ja rändkarikaga. Turniiri parimat mängijat autasustatakse meenega.

7. MUUD

- Mängust eemaldatud mängija peab liigale tasuma leppetrahvi 30 €. Selle mittetasumisel jätab mängija järgmise mängu vahele.
- Meeskondadel on kohustuslik ühtne võistlusvorm.
- Palli valib enne mängu vanemkohtunik või toimub liisu heitmine. Saaremaa MV pall on MOLTEN.

MTÜ SAAREMAA KORVPALL