



EESTI KORROONAMÄNGULIIT

KORROONA UNION OF ESTONIA

80001 Pärnu pk 51 Tel (044) 61 739, GSM 052 06 092

Reg nr 80094660 a/a 10902000927006 Ühispank

Eesti 2006. a. Noorte KORROONA MEISTRIVÕISTLUSED

ÜKSIKMÄNGUDE juhend

EESMÄRK

• Hoogustada koroonamängu kõigis Eestimaa linnades ja maakondades; tõsta mängijate spordimeisterlikkust ja kvalifikatsiooni; selgitada välja Eesti 2006.a. noortemeistrid neidude ja noormeeste hulgas (kuni 18-aastased, st sündinud 1988.a. ja hiljem).

AEG, KOHT JA REGISTREERIMINE

- Eesti 2006.a. meistrivõistlused (edaspidi MV) toimuvad Raasiku Rahvamajas 14. jaanuaril 2006 a. Kell 10.00.
- Võistlejate nimeline registreerimine toimub Raasiku Rahvamajas võistluspäeval kella 9.00- 9.30 ja võistlejate loosimine kell 10.00; korraldajad ootavad osalevatelt klubidelt võistlejate arvulist eelregistreerimist hiljemalt 7. jaanuariks 2006 a. Tel t 052 78 829; võistluse peakorraldaja Guido Trees.

- Klubide nimekirjad tuleb esitada mandaatkomisjonile vähemalt pool tundi enne võistluste algust:

- a) tehniline ülesandmisleht, mis on kinnitatud klubi presidendi poolt
- b) klubide esindajad tasuvad osavõtumaksu, mis on igalt võistlejalt 15.- (viisteist) krooni.
- c) vajaduse korral pass või õpilaspilet.

OSAVÕTJAD

- noorte MV saavad osa võtta kõik Eestimaa elanikud, kes on EKML klubide liikmed ja on tasunud 2005/2006 hooaja liikmemaksud; noorte MV osavõtjate arvu ei piirata, kuid vaatamata soole mitte nooremad kui 11 aastat
- noorte MV lubatakse sportlasi, kes tunnevad ja austavad võistlusmäärusi ning on täitnud kõik võistlusjuhendis kehtestatud tingimused

KORRALDUS; LÄBIVIIMINE JA TULEMUSTE ARVESTAMINE

- noorte MV korraldab ja viib läbi Eesti Koroonamänguliit koos Peningi Koroonamänguklubiga ja võistluste kohtunikekoguga.; mängitakse Eestimaal alates 01.01.1995 a. kehtivate koroonamängu rahvusvaheliste reeglite järgi
- Noorte MV mängitakse vastavalt võistlejate arvule, kuni 12 võistleja korral turniirisüsteemis, enama võistlejate arvu korral otsustab kohtunike kogu kas mängitakse alagruppides või šveitsi süsteemis.
- Kõik mängud toimuvad "parem 4 geimist" (3:0, 2:2, või 3:1 seisuni) ja isiklikule kaardile annab võit 2, viik 1 ja kaotus 0 punkti
- Individuaalne paremusjärjestus selgitatakse kogutud punktide järgi. Võrdsete punktide otsustab turniirisüsteemis mängimise korral paremuse omavaheline mäng, suurema arvu võistlejate võrdsete punktide korral otsustab kõigepealt geimide vahe, selle võrdsuse korral suhe, selle võrdsuse korral Sonneborn- Bergeri süsteemi. Šveitsi süsteemis mängimise korral arvestatakse progresseeruvat koefitsiendisüsteemi arvestamist, st liidetakse voorudejärgsed punktid, nende võrdsuse korral jäetakse ära I vooru punktid, siis II voorujärgsed punktid jne. Suurema koefitsiendi saanud võistleja saab võrdsete punktide korral parema koha.

INVENTAR

- Igal võistlejal kaasa võtta kii, vahetusjalatsid ja sportlik riietus
- Mängitakse loosimisel välja antavate löögiketastega ja laudade määrimiseks kasutatakse boorhapet

AUTASUSTAMINE

- Eesti Koroonamänguliit autasustab Eesti Olümpiakomitee sümboolikaga medalitega ja diplomitega kolme paremat neidu ja noormeest. Võitjale on eriauhind Eesti Kultuurkapitalilt.
- Võistlusel kogutud tulemuspunktid (1. koht 15, 2. koht 12, 3. koht 10, järgmised 9, 8, 7, 6 jne, kuni kõik saavad vähemalt 1 punkti) lähevad noortevõistluste kompleksarvestuse III etapina arvesse.

MAJANDAMINE

- Kõik võistlusega seotud kulud tasub lähetav klubi või üksikisik, koos eelpoolmainitud osavõtumaksuga
- Avatud on 300 m eemal kauplus ja kohvik.

ÜLDISELT

- Kõik juhendis määratlemata küsimused lahendab kohtunikekogu tuginedes võistlusmäärustele

Juhend on koostatud kooskõlas üldkoosoleku otsusega (protokoll nr 26, 16. oktoober 2006, Sakus).