***3.Eesti võistkondlik Karikas***

***Hooaeg 2024***

***Juhend:***

* ***Eesti võistkondlik Karikas on võistlus, mis toimub kord aastas.***

***Korraldaja;***

* ***Kaarma Sport Management MTÜ***

***Võistkond ja mänguviisid;***

* ***Võistkonnas on 4 liiget, kellest vähemalt üks peab olema naine ( kui on rohkem kui üks naine, siis tuleb määratleda, kes mängib naiste hulgas ). Võistkonna võib moodustada vabal valikul, mängijad ei pea olema ei ühest piirkonnast, maakonnast ega linnast, ka mitte EE kodakondne***
* ***Sega duppel, duppel, nellik, naiste singel ja trio***

***Koht***;

* **Saaremaa vallas**, **Kaubi küla väljakul,** *laius 58°26`N, pikkus 22°32`E*

***Aeg;***

* ***19.Maii 2024, algusega 10:00***
* ***Kohaloleku kinnitamine kuni 20 minutit enne võistlust***
* ***Loosimine 9:45***

***Osavõtutasu;***

* *Võistkond* ***40*** *eurot. Maksta saab kohapeal* ***sularahas****.*

***Süsteem****;*

* *Kui osalemas on kuni 6 võistkonda, mängitakse turniirisüsteemis, kui osalejaid on 7 või rohkem, loositakse kaks alagruppi.*
* *Mängitakse võistkond võistkonna vastu*
* *Kuni 6 võistkonnaga põhiturniiril rohkem punkte kogunud tiim on turniiri võitja, teine koht teine jne.*
* *Kahe alagrupiga turniiril kohtuvad alagruppide esikoha omanikud omavahel et selgitada karikavõitja, teised kohad, et selgitada 3 koha omanik. Ka mängitakse vlja 5 koht ehk B1.*
* *Igas kohtumises on 5 mängu, võimalik on teenida 10 punkt*
* *Turniiri tabelisse võib saada kohtumises kas 3 punkti ehk võit, 2 punkti ehk viik, 1 punkti ehk kaotus ja 0 punkti - loobumine.*
* *Täpne turniiri süsteem selgub peale eelregistreerimist.*
* *Loosimine toimub kohapeal* ***15 minutit*** *enne turniiri algust.*

***Mängude järjekord;***

* *Kõikides kohtumistes mängitakse esimeses voorus duppel ja sega duppel, teises voorus nellik ja kolmandas voorus naiste singel ja trio.*
* *See võistkond, kes alustab esimeses voorus sega dupplit, alustab kolmandas voorus ka trio mängu. See tiim kes esimeses voorus alustas dupplit, alustab kolmandas voorus naiste singlit.*
* *Teise vooru nelliku mängu alustaja loositakse.*

***Võistkonna liikmed;***

* *Võistkonna kinnitamisel toob võistkonna esindaja ehk kapten ülesandmise lehe, kus on kirjas koosseisud.*
* *Juhul kui naisi on võistkonnas rohkem kui üks, siis tuleb määratleda, kes on võistkonna nn naismängia, kes on selleks kogu turniiri vältel.*
* *Paarismängudel võib sega paari meesmängijat igas uues kohtumises asendada teisega.*
* *Kohtumistes võib iga uue mängu alguses viskejärjekorda muuta.*

***Paremuse selgitamine;***

* *Põhiturniiri või alagrupiturniiri võitja on see võistkond, kes turniiritabelis kogub kõige rohkem punkte. Kui punktide arv on kahe või enam võistkonna vahel võrdne, siis esimesena arvestatakse omavahelise/vaheliste kohtumise/kohtumiste tulemus(i)t, kui seegi on võrdne siis omavahelise mängu nn geimide vahet. Kui ka viimane on võrdne, siis punktide vahet.*
* *Kohamängudes on võitja see võistkond, kes saab kokku võiduks vajaliku 6 ( kuus ) või rohkem punkti*
* *Kohamängude viigilise tulemuse korral mängivad võistkonnad otsustava mängu ehk nn „super” mängu kuni 75 punktini korda - mõõda üksteise järgi visates, järjestus pannakse paika enne mängu ja seda muuta ei saa. Selle mängu alustajaks on see võistkond, kellel on selles kohtumuses kolme vooruga kokku visatud rohkem punkte.*

***Loosimine;***

* *Loosimine toimub kohapeal enne võistlust, kell* ***9:45***

***Registreerimine****;*

* *Võistlustele saab registreerida eelregistreerimisega kuni 16. mai* ***õhtuni kell 20.00-ni*** *aadressile* [*tarvopihlas@gmail.com*](mailto:tarvopihlas@gmail.com) või sk kaarma Facebook`i messenegeris*. Eelregistreerimisel tuleb kirja panna võistkonna nimi ja liikmed.*
* *Info on kirjas ka sk kaarma ja Eesti Mölkky Klubi Liidu Facebooki lehel ja kodulehel molkky.ee/turniirid*.

***Autasustamine;***

* *Rändkarikas võitja võistkonnale*
* *Auhinnad esimesele neljale võistkonnale*
* *Auhind ka 5 koha võitjale.*

**Info;**

* [tarvopihlas@gmail.com](mailto:tarvopihlas@gmail.com)

*Teretulemast Saaremaale, Kaubi küla mänguväljakule*