

2017 EESTI LAHTISED MEISTRIVÕISTLUSED RANNAKÄSIPALLIS JUHEND

1. Visioon

1.1. Arendada rannakäsipalli kui spordiala.

2. Eesmärgid

2.1. Selgitada 2017 Eesti meistrid ja võistkondade paremusjärjestus rannakäsipallis erinevates vanuseklassides ja populariseerida rannakäsipalli Eestis.

2.2. Pakkuda käsipalluritele ja käsipallihuvilistele meeldivat vaba aja veetmist rannakäsipalli mängides.

3. Juhtimine

3.1. 2017 Eesti lahtised meistrivõistlused rannakäsipallis juhend reguleerib võistlustel osalemise tingimusi, tulemuste arvestust ja võistluste korraldamisega seonduvaid küsimusi.

3.2. Võistlust korraldab Põlva Käsipalliklubi, Spordiklubi Juku ja Viljandi käsipalliklubi koostöös Eesti Käsipalliliiduga.

3.3. Kõik käesolevas juhendis määratlemata küsimused lahendab etapi peakorraldaja koostöös Eesti Käsipalliliiduga.

4. Aeg ja koht

4.1. Põlva 22.07.2017 (mängud algavad kell 10:00)

4.2. Alatskivi 29.07.2017 (mängud algavad kell 10:00)

4.3. Viljandi 05.08.2017 (mängud algavad kell 10:00)

5. Vanuseklassid

5.1. Täiskasvanud: Naised, Mehed

5.2. Noored: T2000, T2004, T2006, P2000, P2002, P2004, P2006

6. Võistkonna võistlustele registreerimine

6.1. Iga etapile tuleb iga võistkond võistlustel osalemiseks registreerida, vastavalt etapi registreerimise lõpptähtajale:

6.1.1. Põlva etapp 17.07.17 kell 23:59,

6.1.2. Alatskivi etapp 24.07.17 kell 23:59,

6.1.3. Viljandi etapp 31.07.17 kell 23:59.

6.2. Võistkonnad tuleb registreerida võistlustel osalemiseks järgmistele kontaktidele e-maili teel:

6.2.1. Põlva Kalmer Musting 51 87 454 e-mail: kalmermusting1964@hotmail.ee

6.2.2. Alatskivi Priit Allikivi 51 85 511 e-mail: priit@handball.ee

6.2.3. Viljandi Marko Koks 56 458 475 e-mail: marko@viljandihc.ee

6.3. Võistkonna registreerib võistlustel osalema selle võistkonna ametlik isik/klubi ametlik isik, kes vastutab selle võistkonna eest nendel võistlustel.

6.4. Pärast registreerimise lõpptähtaega võistkonda võistlustele registreerida ei saa ja võistkond võistlustel osaleda ei saa.

6.5. Igas vanuseklassis võib võistkondi registreerida võistlustele piiramatul arvul.

6.6. Ebatsensuursete nimedega võistkondi ei registreerita.

6.7. Võistlustele registreeritud võistkonna mängule mitte õigeaegne jõudmine ehk hilinemine võrdub selle mängu kaotusega 0:10.

6.8. Võistlustele registreeritud võistkonna võistlustele mitteilumise loetakse loobumiseks, millele järgneb trahv.

7. Osalejad

7.1. Osaleda võivad kõik soovijad, kes austavad rannakäsipallireegleid, teisi võistlustest osavõtjaid ja tasuvad osalustasu.

7.2. Osalejad ise vastutavad oma võistkonna mängijate tervisliku seisundi, heaolu ning ohutuse eest

7.3. Osalejad ise vastutavad oma võistkonna liikmete korrektse käitumise eest kogu võistluse vältel.

7.4. Üks mängija võib kogu selle hooaja rannakäsipallimeistrivõistluste jooksul esindada ainult ühte võistkonda. Klubi/võistkonna kõikide etappide tulemused tühistatakse kui seda reeglit ei järgita ja EKLi distsiplinaarkomisjon võib karistada trahvi määramisega.

8. Mängijate nimeline registreerimine igal etapil

- 8.1. Võistkonnad/osalejad peavad esitama igal etapil mängijate nimelise registreerimise lehe ja esitama selle peakorraldajale võistluspäeva hommikul enne võistkonna esimest mängu.
- 8.2. Ühele etapile võib ühe võistkonna koosseisu registreerida kokku kuni 10 mängijat. Kolme etapi kokkuvõttes on lubatud rannakäsipallimeistrivõistlustel registreerida ühe võistkonna koosseisu maksimaalselt:
 - 8.2.1. täiskasvanute vanuseklassis - 15 mängijat + 1 treener;
 - 8.2.2. noorte vanuseklassides - 12 mängijat + 1 treener.

9. Osalustasu

- 9.1. Võistlustel osalemiseks tuleb igal osaleval võistkonnal tasuga igal etapil osalustasu.
- 9.2. Osalustasu tuleb tasuda võistluspäeva hommikul (enne esimest mängu) kohapeal sularahas etapi peakorraldaja kätte või eelnevalt kokku leppides ülekandega korraldava klubi arvele.
 - 9.2.1. Mehed ja naised 35,00 EUR üks osalev võistkond.
 - 9.2.2. Noored 20,00 EUR üks osalev võistkond.
- 9.3. Kui osalustasu on tasumata, siis seda võistkonda võistlema ei lubata.

10. Osalemise lisatingimused

- 10.1. Iga võistkond peab kindlustama ühe rannakäsipalli mängupalli enne oma mängu algust.
- 10.2. Kõigil võistkondadel peab võistlustel kaasas olema oma võistkonna tarbeks meditsiini/esmaabi vahendid kogu vajaminevaga.

11. Võistluste süsteem

- 11.1. Iga etapi võistlussüsteem ja ajakava tehakse korraldaja poolt teatavaks pärast registreerimise lõppemist, hiljemalt kolmapäeval kell 12:00

12. Tulemuste arvestamine

- 12.1. Tulemuste arvestamisel lähtutakse kehtivatest rannakäsipalli võistlusmäärustest ja konkreetsest võistlussüsteemist.
- 12.2. Võit annab 2 ja kaotus 0 punkti.
- 12.3. Kui turniirisüsteemis kogub kaks või enam võistkonda võrdselt punkte määrab paremuse:
 - 12.3.1. omavahelis(t)e mängu(de) punktid,
 - 12.3.2. omavaheliste mängude geimide vahe
 - 12.3.3. omavaheliste mängude väravate vahe
 - 12.3.4. üldine geimide vahe
 - 12.3.5. üldine väravate vahe
 - 12.3.6. loos

13. Tulemuste arvestamine üldarvestuses

- 13.1. Meistrivõistluste I etapi alagrupid moodustatakse eelmise aasta tulemuste alusel, igal järgneval etapil eelmise etapi tulemuste alusel. Uued osalejad lisatakse pärast eelmiste tulemuste arvestamist.
- 13.2. Etappidel antakse kohapunkte – I koht 100, II koht 95, III koht 90 jne.
- 13.3. Üldarvestusse lähevad kolme etapi kohapunktid.
- 13.4. Kui kaks või enam võistkonda koguvad üldarvestuses võrdselt punkte määrab paremusjärjestuse viimase Viljandi etapi tulemus.

14. Autasustamine

- 14.1. Kolme etapi kokkuvõttes rannakäsipallimeistrivõistlustel autasustatakse medaliga:
 - 14.1.1. täiskasvanute vanuseklassi I, II ja III koha võistkonna liikmeid, ühe võistkonna suurus 16 inimest (15 mängijat + 1 treener);
 - 14.1.2. noorte vanuseklassi I, II ja III koha võistkonna liikmeid, ühe võistkonna suurus 13 inimest (12 mängijat + 1 treener).
- 14.2. Kolme etapi kokkuvõttes autasustatakse iga vanuseklassi kolme paremat võistkonda karikaga.
- 14.3. Iga vanuseklassi paremaid võistkondi autasustatakse iga etapikorraldaja poolt välja pandud auhindade ja meenetega.

15. Korraldus

- 15.1. Etapi korraldaja tagab võimalusel võistluse päevajuhi/informaatori info ning meelelahutusliku taustamuusika heli jõudmise kõigile mänguväljakutele.
- 15.2. Etapi korraldaja tagab igale väljakule konkreetse(d) vastutava(d) kohtuniku(d), kes omakorda tagavad väljakul mängude jooksul kulgemise.
- 15.3. Etapi korraldaja organiseerib võimalusel oma etapil vilistavate kohtunike võistluseelse minikoolituse, et tagada kohtunike vilepartii ühte joont hoidmine.
- 15.4. Etapi korraldaja kindlustab korrektsete rannakäsipalli mänguväljakute olemasolu, rannakäsipallivärvade olemasolu ja infrastruktuuri (elekter, telgid, toolid, laud, vajadusel teisaldatav wc ja muu vajalik) võistluste läbiviimiseks.

16. Majandamine

- 16.1. Kõik lähetamisega seotud kulud kannab lähetav organisatsioon või võistlejad ise.
- 16.2. Kõik etapi läbiviimisega seotud kulud kannab etappi läbiviiv klubi.
- 16.3. Võistluste üldauhinnad (karikad, medalid,) kindlustab Eesti Käsipalliliit.
- 16.4. Võistlustel osalemiseks tuleb igal osaleval võistkonnal tasuga igal etapil osalustasu.

RANNAKÄSIPALLI VÕISTLUSTMÄÄRUSTE TÄHTSAMAD PUNKTID

2 punkti vääriliseks loetakse:

- hüppelt püütud ja visatud värav;
- 360° hüppelt visatud värav;
 - naised, tüdrukud, P 2004, P 2006 ühelt ja kahelt jalalt,
 - mehed, P 2000, P 2002 ainult kahelt jalalt;
- väravavahi visatud värav;
- tabatud 6m karistusvise.

On lubatud:

- kasutada käsi ja käsivarsi blokeerimisel või võitluses palli pärast;
- vastaselt lahtise käega pall ükskõik kummalt poolt ära võtta;
- kehaga blokeerida vastasmängijat ka siis, kui tal ei ole palli;
- astuda vastasega kehakontakti, kui ollakse vastasvõistleja poole näoga ja kõverdatud kätega ning hoida kontakti selleks, et vastast jälgida ning talle järgneda.

Ei ole lubatud:

- vastasmängijalt palli ära tõmmata või ära lüüa;
- blokeerida või takistada vastasmängijat käsivarte, käte või jalgade abil;
- vastasmängijat takistada, kinni hoida, talle otsa joosta või hüpata.

Vabaviske sooritamine

- Vabaviske sooritamise ajal ei tohi ründava võistkonna mängijad viibida vastasvõistkonna väravajoonele lähemal kui 1 meeter.
- Vabaviske sooritamise ajal ei tohi vastased olla viset sooritavale mängijale lähemal kui 1 meeter.

Väravavahi vise

- Väravavahi vise peab tegema alati platsil olev väravavaht. Ta võib minna vahetusse pärast lahtiviske sooritamist.

Karistused

- Ajutiselt eemaldatud mängija võib väljakule astuda või teise mängija vastu vahetada kui on toimunud palli valdamise vahetus.
- Mängija teistkordne eemaldamine toob kaasa diskvalifitseerimise – punane kaart. Antud diskvalifitseerimine on mängijale jõus mänguaja lõpuni. Diskvalifitseerimine toob kaasa võistkonna mängu jätkamise vähendatud koosseisus. Võistkonnal on lubatud mängijate arvu platsil suurendada, kui toimub palli valdamise vahetus.
- Mängija kohene diskvalifitseerimise tulemusel jätab antud mängija vähemalt ühe oma võistkonna järgmisest mängust vahele.

„Shootout“ ehk jooksud

- 5 võistlejat, kui väravavaht ka jookseb, siis arvestatakse teda väljakumängijana.
- Kui üks võistkond võidab loosi ja otsustab alustada oma jooksu „shootout'i“, siis vastasvõistkonnal on õigus valida väljakupool. Kui aga loosimise võitnud võistkond valib väljakupool, siis vastasvõistkond alustab oma jooksu „shootout'i“.
- Jooksude alguses on mõlemad väravavahid vähemalt ühe jalaga oma värava joonel, mängija asetseb palliga, kas vasakul või paremal platsi nurgas oma väravapool ühe jalaga platsi ristumiskohas. Peale vilet söödab mängija palli oma väravavahile ja väravavaht peab 3 sek jooksul söötma palli mängijale tagasi või viskama väravale. Kui väljakumängija on palli ära söötanud, tohivad mõlemad väravavahid ettepoole liikuda. Väravavaht, kes omab palli, peab jääma väravaalasse. Peale söötu oma mängijale peab mängija selle püüdma ja sooritama viske väravale. Pall ei tohi puudutada kogu selle tegevuse juures maad.
- Kui kaitstes olev väravavaht lahkub väravaalast, on tal lubatud oma väravaalasse igal ajal tagasi tulla
- Kui kaitsev väravavaht teeb jooksu ajal määrustevastase vea, siis määratakse selle eest 6-m karistusviske. Iga mängus olev mängija võib minna seda sooritama.
- Võidab võistkond, kes on saavutanud pärast 5 võistleja sooritust rohkem punkte.
- Kui pärast esimest 5 jooksjat ei ole selgunud võitjat, siis valitakse uued 5 jooksjat, vahetatakse pooled, kusjuures viimasena jooksnud võistkond alustab esimesena. Selles voorus selgub võitja kohe, kui üks võistkond on saanud vähemalt üheväravalise paremuse pärast igat jooksjat mõlemast võistkonnast.
- Kui ühe ringi jooksul langeb võistlejate arv alla 5, siis on vastaval võistkonnal ka vähem viskeid, sest ühelgi võistlejal pole lubatud teist korda visata.