

SAAREMAA SAALIJALGPALLI LIIGA JUHEND

I ÜLDINE

Käesolev juhend reguleerib Saaremaa saaljalgpalli liiga võistlusi.

Võistluste ametlik nimi: **KAABELTAU – SAAREMAA SAALIJALGPALLI LIIGA 2016**

II VÕISTLUSTE EESMÄRK

Populariseerida saaljalgpallialast tegevust Saare maakonnas.

Selgitatakse välja Saaremaa parim võistkond saaljalgpallis ja üldine paremusjärjestus.

III VÕISTLUSTE ORGANISEERIMINE JA JUHTIMINE

3.1 Võistlusi korraldab ja viib läbi MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS koostöös Saaremaa Spordiliiduga.

Võistluste peakohtunik on Andre Käen (**+37258040477**, andre.kaen@saaremaajk.ee).

Võistluste läbiviimisel on aluseks FIFA saaljalgpallireeglid.

IV VÕISTLEJATE JA KOHTUNIKE VASTUVÕTT NING VÕISTLUSTE LÄBIVIIMINE

4. Võistluste korralduskulud kannab MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS koos osavõtivate organisatsioonidega. Osavõtivate võistkondade kodumängude saalid ja lähetamisega seotud kulud (sõit, toitlustamine) kannavad võistkonnad või neid lähetav organisatsioon. Klubid/võistkonnad vastutavad oma mängijate, ametnike, liikmete, toetajate käitumise eest mängudel.

4.1 Võistlustel on kehtestatud osavõtumaks, mis on võistkonna kohta ¼ miinimumpalka vastava aasta **1.jaan.** seisuga.

Võistkonnad tasuvad osavõtumaksu ülekandega MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS arveldusarvele nr. EE062200221042783151 SWEDBANK arvete alusel.

4.2 Vastuvõttev võistkond on kohustatud kindlustama mänguks:

- saali vastavalt reeglitele (väravad, jooned jms.)

- turvalisuse

- võistkondadele ja kohtunikele pesemisvõimaluse ja riietusruumid

4.3 Võistlustel määrab kohtunikud mängudele MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS. Kohtunike tasustamine toimub vastavalt pärast esimest ringi ja teise ringi lõppu.

4.5 Protokoll on lubatud kanda **5** kuni **12** mängijat, kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisus väljakule vähem kui **3** mängijat, siis mäng lõpetatakse ja võistkonnale arvestatakse kaotus ning tabelisse märgitakse - : ... (vastaste löödud väravate arv).

4.6 Mängu juhtiv kohtunik on kohustatud kohe pärast mängu lõppu edastama mängu kohta järgmised andmed: mängu tulemus, väravalööjad, hoiatused ja eemaldamised (koos põhjusega) võistluste peakohtunikule ühel alljärgneval viisil:

- telefoni teel numbril 58040477 või e-postiga aadressil **info@saaremaajk.ee**

Mänguprotokoll peab jõudma MTÜ-le SaareMaa JK aaMeraaS 24 tunni jooksul peale mängu lõppu.

4.7 Kohtunik peab mängupaika saabuma vähemalt 30 minutit enne mängu algust.

V REGISTREERIMINE

5.1 Registreerimise tähtaeg võistlustele: **25.sept.- 25.okt.**

5.2. Võistluste jooksul ei ole lubatud muuta võistkonna nime.

5.3. Võistlusteks lubatakse ühte võistkonda registreerida **kuni 15** (viisteist) mängijat, kuid mitte vähem **kui 7** (seitse) mängijat.

5.4 Ühtedel ja samadel võistlustel tohib mängija mängida vaid ühe võistkonna eest.

Osavõtivate meeskondade mängijatel on lubatud mängida paralleelselt Eesti meistri- või karikavõistlustel ning mistahes muudel võistlustel.

VI MÄNGUREEGLID JA PROTOKOLLI TÄITMINE

6. Mängimisel järgitakse FIFA poolt avaldatud mängureegleid.

Võistluste mänguajaks on jooksvalt **2x20min**. Võimalusega võtta **2x30sek**. pausi, kahe poolaja vahel on vaheaeg kuni **10min**.

6.1. Mänguprotokoll on dokument kuhu kantakse mängus osalevate võistkondade koosseisud, ametiisikud ning kus fikseeritakse mängu käik. Mõlema võistkonna esindaja kannab protokollis mängijate nimed koos numbritega ning kinnitab allkirjaga.

6.2. Pärast mängu lõppu kannab kohtunik protokollis mängus löödud väravad, eemaldamised ja hoiatused ning publikuarvu. Eemaldamiste puhul lisab eemaldamise täpse põhjuse.

Protokollis kinnitavad oma allkirjadega kohtunik ning võistkondade esindajad.

VII MÄNGUVAHENDID

7.1 Kasutatavad pallid tagab MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS, mis peavad vastama saaljalgpallireeglite nõuetele. Võistluste mängudes kasutavad võistkonnad võistkonna ankeedil märgitud põhivormi. Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid või paneb vestid kodus mängiv meeskond.

VIII VÄLJAKUD

8.1. Mänge tohib läbi viia Saare maakonnas.

8.2. Võistkond on kohustatud teatama oma kodusaali koos võistkonna registreerimisega.

8.3. Taotlused koos põhjendusega kodusaali vahetuse ja mänguaja muutuse kohta tuleb esitada kirjalikult **3 tööpäeva** enne kalendris olevat mängupäeva, mida soovitakse muuta.

8.4. Üks saal võib olla koduks mitmele võistkonnale.

IX DISTSIPLINAARKÜSIMUSED

9.1. Osavõtvad võistkonnad on kohustatud ilmuma võistluskohta ettenähtud ajal. Mängule mitteilmunud võistkond tasub vastasvõistkonnale dokumentaalselt tõendatud kulud.

Turniiritabelisse kantakse loobumiskaotus (- : +). Mängu alustamisega ei tohi viivitada üle 15 min.

9.2. Mängija, kes on mängust eemaldatud (punane kaart) või kellele on protokollidesse kantud kolm hoiatust (kollane kaart), on automaatselt diskvalifitseeritud üheks järgneva mänguks; kui ta selle järel saab veel kaks hoiatust, on ta uuesti automaatselt diskvalifitseeritud üheks mänguks. Peale seitsmendat hoiatust tuleb peale igat hoiatust üks mäng vahele jätta. Kui mängija on juba saanud karistusi, mille tõttu ta on pidanud samadel võistlustel vahele jätma kolm või enam mängu, peab ta automaatselt mängu vahele jätma iga järgneva hoiatuse eest. Kui eemaldatud mängijal on varem kolm eemaldamist, on ta automaatselt diskvalifitseeritud kaheks mänguks.

9.3. Hoiatused ei kandu ühest hooajast teise.

9.4. Juhul kui võistkonnas mängib kaasa diskvalifitseeritud või registreerimata mängija tühistatakse mängu tulemus ja määrusi rikkunud võistkonnale arvestatakse kaotus. Tabelisse kantakse - : ... (vastaste löödud väravate arv). Vastasvõistkonna poolt löödud väravad jäävad kehtima, samuti jäävad jõusse kõik mängus saadud karistused. Määrusi rikkunud võistkonna eelnevad karistused jäävad jõusse.

9.5. Loobumiskaotuse puhul jäävad kehtima loobumise andnud võistkonna eelnevad karistused ja hoiatused. Vastasvõistkonnale läheb mäng arvesse, kui pall löödi mängu.

9.6. Protesti esitamise korral tuleb see fikseerida mängu protokollis ja hiljemalt 24 tunni jooksul saata kirjalikult pikem selgitus MTÜ-le SaareMaa JK aaMeraaS. Protest, mis ei ole fikseeritud mängu protokollis või ei ole esitatud õigeaegselt, arutamisele ei kuulu. Mängu kohtunik peab võimaldama 30 minuti jooksul peale lõpuvilet võistkondade esindajatel protest protokollis kanda. Protestide arutlusele võtmiseks tuleb maksta MTÜ SaareMaa JK aaMeraaS kautsjon summas 100eur. Protesti rahuldamisel summa tagastatakse.

9.7. Kui võistkond diskvalifitseeritakse või kui ta on andnud kaks loobumiskaotust ühe hooaja jooksul pärast seda, kui ta on mänginud 50% või rohkem mängu, siis toimumata mängude eest loetakse talle kaotus ning tabelisse märgitakse - : +. Kui võistkond on mänginud vähem kui 50%

mänge, siis toimunud mängude tulemused tühistatakse.

X VÕISTLUSTE AEG JA OSAVÕTJAD

10. Võistlused algavad **novembris** ja lõppevad **märtsis**

Võistlustest võivad osa võtta kõik võistkonnad, kes aktsepteerivad FIFA saaljalgpalli reegleid, käesolevat juhendit ning on tasunud osavõtumaksu.

XI VÕISTLUSTE SÜSTEEM

11.1. Võistkonnad on paigutatud turniiritabelisse.

11.2. Mängides omavahel läbi kaks ringi (üks mäng kodus, üks võõrsil), kusjuures võit annab 3 punkti, viik 1 punkti ja kaotus 0 punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja tabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv).

11.3. Paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:

1. väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
2. suuremat võitude arvu;
3. omavaheliste mängude punkte;
4. omavaheliste mängude väravate vahet;
5. üldist väravate vahet;
6. suuremat löödud väravate arvu.

XII VÕISTLUSTE PARIMATE AUTASUSTAMINE

12.1 Võitnud võistkonnale omistatakse Saaremaa saaljalgpalli liiga võitjatiitel ning autasustatakse karika ning diplomiga, I-III koha võistkonna liikmeid kuni **15** diplomiga.

12.2 Võistluste läbiviijad võivad välja anda eriauhindu.