

9.Eesti Kurtide Spordiliidu meistrivõistlused noolemängus 2021.a.

Juhend

I EESMÄRK

Populariseerida kuulmispuudega inimeste hulgas noolemängu.

Selgitada EKSL meistrid naiste ja meeste nooleviskes.

II AEG JA KOHT

Võistlused toimuvad 28. augustil 2021.a. kell 11.00

Tallinna Kurtide Maja saalis, Nõmme tee 2

Mandaat loosimine kell 10.30 enne võistluse algust.

III KORRALDAMINE JA JUHTIMINE

Võistlused viib läbi EKSL

IV REGISTREERIMINE

Eelregistreerimine toimub 23 .augustini 2021.a.

E-post: vaikovare@gmail.com

Palume spordiseltsidel esitada eelnevalt täidetud osavõtunimekirja (nimi, sünniaasta, selts/kool).

V OSALEJAD

Võistlustel võivad osaleda kuulmispuudega sportlased ja liikmesklubide liikmed. Osavõtumaks on Eesti

Kurtide Spordiliidu liikmesklubide liikmetele 3 €, mitteliikmetele 6 €

VI VÕISTLUSSÜSTEEM JA REEGLID

1. Iga mängu alustatakse 301(Naised) 501(Mehed) punktist. Mängu mõtteks on algsummast punkte lahutada ja iga järgneva viske järel lahutada punktid järgi jäänud summast. Mänge 301 ja 501 mängitakse individuaalselt kahe mängija vahel.
2. Mängijad asetatakse tabelisse loosi alusel. Iga mängija võtab segatud tagurpidi kaartide hulgast kaardi, mille teisel küljel olev number asetab ta tabelisse.
3. Mängitakse miinusringiga play-off süsteemis 5-st mängust parim, ehk võiduks on vaja saada 3 mängu võitu. ([Näidistabel](#)).
 1. Kui mängijaid on vähem kui 16, mängitakse pluss poolel 7-st ja miinusringis 5-st mängust parem.
 2. Kui mängijaid on vähem kui 12, mängitakse mõlemal poolel 7-st mängust parem.
 3. Kui mängijaid on 8 või vähem, siis mängitakse kõik-kõigiga läbi süsteemis 5-st mängust parim.
 4. Kui mängijaid on 6 või vähem, siis mängitakse kõik-kõigiga läbi süsteemis 7-st mängust parim.

4. Turniiridel alustatakse mängu otsealgusega (open in) ehk ükskõik milliste punktidega.
5. Mängu võitjaks on mängija, kes jõuab oma punktidega esimesena täpselt nulli.
6. Mängu lõpuks on valitud duubel-lõpp (double-out), osutub võitjaks mängija, kes saab oma punktid duubliga või keskusega täpselt nulli.
7. Keskust (bulleyes) loetakse duubel 25-ks (50).
8. Kui viske summa on suurem, kui vaja täpselt nulli saamiseks, siis jäävad punktid samaks, kui olid enne viimase ringi viset.
9. Iga mängu kutsutakse "etapiks". Kolm etappi moodustavad matši ja lõplikuks võitjaks on mängija, kes lõpetab esimesena 2 etappi (kolmest parem). Finaalmatšis mängitakse 5 etapiga.
10. Omavahelisi mängu alustatakse kordamööda ja esimesena alustab see, kes on tabelis üleval pool.
11. Kõik-kõigiga läbimängitavate mängude mängijate omavaheline lõppjärjestusel arvestatakse kõigepealt võitude arvu. Kui võite on ühe palju, siis vaadatakse omavahelise mängu tulemust. Kui sama võitude arvuga mängijaid on rohkem kui 2, siis vaadatakse kõikide mängude võitude-kaotuste suhet. Kui endiselt ei ole võimalik järjestust paika panna, siis mängitakse omavahel üks mäng 1001, mille alguse järjestus selgitatakse keskuse viskega.

VII AUTASUSTAMINE

Võistlustel I- III kohale tulnuid autasustatakse medalite ja diplomitega. I koht meene.

VIII ÜLDISELT

Juhendis määratlemata küsimused lahendab peakohtunik Vaiko Vare koos Eesti Kurtide Spordiliidu liikmeorganisatsiooni esindajatega kohapeal.

Kontaktisik: Vaiko Vare, vaikovare@gmail.com