



NAVODILA EKIPAM ZA TEKMOVANJE

Tu so navedene nekatere pomembne informacije. Vse podrobnosti o tekmovanju so zapisane v TP!

► NAVODILA ZA PRIJAVO V Ligo KoKLa

- Do torka **10. 10. 2006** mora biti posredovana VSA zahtevana DOKUMENTACIJA (»PRIJAVA EKIPE V TEKMOVANJE« in »PRIJAVA IGRALCEV«). Upošteva se poštni žig 9. 10. 2006.
- Ekipe mora za tekmovanje **PRIJAVITI NAJMANJ 10 in NAJVEČ 18 IGRALCEV**.
- ŠTARTNINO **25.000,00 SIT** mora ekipa poravnati najmanj 24 ur PRED ŽREBOM tekmovalnih parov, ki bo v **četrtek, 13. 10. 2006**. Nakazilo se izvrši na TRR organizatorja lige, ki bo izdal ustrezno potrdilo. **Plačilo naj bo izvedeno s plačilnim nalogom BN-1. V polju »za namen«, navedite ime ekipe, za katero je izvedeno plačilo in vpis štartnina.**
- V primeru neizpolnjevanja katerega izmed pogojev, se ekipa ne upošteva pri žrebu.

► IZPLAČILO SODNIKOM

- **Sodniška taksa znaša 4.500 SIT za posameznega sodnika, po 1. 1. 2007 pa 19 €.** Ekipe izplačila urejajo same!
- **Za potne stroške sodnikom ekipe organizatorju nakažejo akontacijo 25.000,00 SIT**, organizator pa jih ureja neposredno s sodniki. Rok za plačilo akontacije je **30. 10. 2006**. Cilj ukrepa je, da imajo ekipe enakopraven status na način, da imajo za te stroške enake izdatke. Zaradi računovodstva bomo izdali dva ločena računa. Prvega za stroške, ki bi nastali do novega leta, potem pa še za preostali del lige. Morebitni presežek akontacije se ob koncu sezone vrne.

► POMOŽNI SODNIKI

- Zapisnikarji morajo v Ligi KoKLa uporabljati **posebne zapisnike**, ki jih zagotovi organizator lige. Priročna navodila za izpolnjevanje zapisnika in primer so objavljena na spletni strani. Po potrebi bo organizirano ustrezno izobraževanje.
- **Zapisnikarske mize morajo biti opremljene s pripomočki za označbo:** - števila osebnih napak ekipe, - bonusa, - števila osebnih napak igralcev, - izmenične posesti žoge.
- **Ekipe, ki tekem ne bodo vodile s pomočjo električnih semaforjev, morajo zagotoviti:** - uro-štoparico za merjenje igralnega časa, - uro-štoparico za merjenje dolžine napada, - gong za opozarjanje na iztek napada, - piščalko za označevanje dogodkov zapisnikarske mize, - ročnega semaforja za vodenje tekočega rezultata.

► SISTEM TEKMOVANJA IN PRAVICA DO NASTOPA

- Igra se po **trikrožnem sistemu**. V zadnjem krogu si zaradi enakopravnosti ekipe delijo sodniške stroške. V končnico se uvrstijo prve štiri ekipe, ki igrajo polfinale in finale po sistemu boljši v dveh tekmah.
- Pri eni ekipi lahko nastopajo največ **štirje igralci**, ki so v tekoči sezoni **registrirani v članskih tekmovanjih KZS** ali drugod in so **rojeni leta 1985 ali kasneje**. Takšen igralec mora za nastop v končnici izpolniti pogoj **najmanj polovice nastopov** v ligaškem delu tekmovanja.
- Vsak igralec ima možnost nastopa v 48 urah po pravilno prejeti prijavi.
- Zadnja registracija igralca je možna do 48 ur pred začetkom III. faze tekmovanja, torej do vključno srede, **24. 1. 2007**.

► PRESTAVLJANJE TERMINOV TEKEM

Prestavljanja tekem ne bomo dovoljevali! Ekipe morajo poskrbeti za dovolj širok kader za igranje in vedeti za termine zasedenosti dvorane ali igralnega kadra.

- **Komisar lige bo dovolil preložitve tekme v skladu s TP in ob predložitvi ustreznih dokazil najmanj 72 ur pred tekmo**, če se s tem strinja tudi nasprotna ekipa. Preložene tekme se morajo odigrati v 8 dneh!

► POSTOPEK NA TEKMI

- Dvorana mora biti udeležencem na razpolago najmanj 30 minut pred predvidenim začetkom tekme.
 - 15 minut pred tekmo se prvemu sodniku preda **»PRIJAVA IGRALCEV IN SPREMLJEVALCEV ZA TEKMO«**. To je pomembno zaradi pravilnosti vpisanih imen in priimkov igralcev. Priporočamo, da imajo ekipe vnaprej izdelan seznam in po potrebi pripišejo samo številke dresov.
 - 7 minut pred tekmo trenerja podpišeta zapisnik.
- Igralec, ki je po presoji prvega sodnika pod vplivom alkohola ali drugih poživil, ne sme igrati, niti ne sme biti član ekipe, za kar je odgovoren trener.