

TARTU MAAKONNA 2020.A. MEISTRIVÖISTLUSED
RAHVASTEPALLIS
JUHEND

EESMÄRK: Rahvastepalli populariseerimine algklasside õpilaste hulgas.
Sõprussidemete arendamine koolide vahel.
Võistlemisvõimaluse andmine maakonna ja EKSL võistlustel.
Maakonna meistrite selgitamine.

AEG JA KOHT:

4.-5.kl.	15.10.2020	Elva SH suured koolid
	16.10.2020	EMÜ Spordihoone väikesed koolid
1.-3.kl.	10.11.2020	Lähte SH

OSAVÕTJAD: Võistlused viiakse läbi eraldi poistele ja tüdrukutele kahes vanuseklassis.
Arvestus eraldi suurtele koolidele (4-5.kl.46 õpilast või enam) ja väikestele koolidele (4-5.kl. 45 õpilast või vähem)

Mänguaeg 3x4 min. 2 geimi võiduni

Mänguväljaku suurus poistele 9 x 18 m tüdrukutele 9 x 16 m.

Võistkonna suurus:

4.-5.kl.	7 + 1 varu
1.-3.kl.	7 + 1 varu

PAREMUSJÄRJESTUSE SELGITAMINE:

Mängude süsteem selgub peale registreerumist. Kohtumise võitmine annab 2, kaotamine 1 ja loobumine 0 punkti. Võidab rohkem punkte kogunud võistkond.

Turniirivõidu saab rohkem punkte kogunud võistkond. Kui kahel võistkonnal on võrdselt punkte määrab paremuse nende omavahelise kohtumise tulemus. Kolme või enam võistkonna punktide võrdsuse korral arvestatakse omavaheliste mängude tulemusi:

1-suurem võitude arv

2-geimide suhe

3-geimipunktide suhe

Maakondliku võistluse 2 paremat nii tüdrukutele kui poistele pääseb EKSL piirkondlikule võistlusele.

AUTASUSTAMINE: Kummagi vanuseklassi kolme paremat tüdrukute ja poiste võistkonda autasustatakse diplomiga, võistkonna mängijaid medali, diplomi ja auhinnaga.

ÜLDISELT: Igal koolil kaasa võtta **1 kohtunik**, kes on võimeline mängu vilistama.

REEGLID:

VARUMÄNGIJAL ON LUBATUD KOGU MÄNGU VÄLTEL ABISTADA KAPTENIT

* Palli võivad mängijad hankida oma väljakust väljaspool kuid seejuures mõlemad jalalabad ei tohi ületada maas või õhus olles väljaku piirjooni;

* palli võib platsil visata ainult see mängija, kes püüab palli õhust või saab selle maast. Vastasel korral antakse pall üle vastasele:

* mängija, kes palli eest põiklemisel väljub kasvõi ühe jalaga oma väljaku piirjoontele või sellest üle, loetakse tabatuks;

* kui palli visanud võistkonna mängija astus joonele või sellest üle tabades palliga vastast, siis tabamus ei loe ja pall läheb üle vastasvõistkonnale;

- * mängijat ei loeta tabatuks
 - kui ta püüab vastase visatud palli kinni;
 - kui pall puudutab küll mängijat kuid selle püüab enne mahakukkumist kinni teine sama võistkonna mängija (aga ta ei tohi väljuda oma väljaku piiridest) vastasel korral loetakse tabatuks ainult 1.mängija;
 - kui pall puudutab küll mängijat kuid sama mängija püüab palli enne mahakukkumist kinni, väljudes samal ajal oma väljaku piiridest, sellisel juhul jääb mängija ellu alles ja võistkond kaotab palli omamise õiguse;
 - kui vastase visatud pall enne mängija tabamist puudutab maad;
 - kui mängija puudutab oma võistkonna teiste mängijate poolt visatud palli;
- * kui mängija pärast tema tabamist puudutab palli, antakse see üle vastastele;
- * kapten läheb väljakule siis kui seda vajalikuks peab ja teda asendab siis üks väljavisatud mängijatest kuni geimi lõpuni;
- * kapten ja väljavisatud mängijad peavad palli hankimiseks küljelt startima väljaku mõtteliselt otsajoone pikenduselt, kusjuures palli saanu ei tohi seda visata tagasi otsajoone taha;
- * mäng algab vilega. Iga **kolmas** vise peab olema ründevis. Ründeviskeks loetakse viset kui pall liigub mängija peast allpool ja mängijast umbes 1 m kauguselt;
- * mängu tahtliku venitamise korral teeb kohtunik hoiatuse, teistkordse mängu tahtliku venitamise korral antakse pall vastasele;
- * kui mäng jääb normaalajal viiki, mängitakse lisaaeg esimese väljaviskamiseni, alustab palli valdaja;
- * väljakumängijat võib vahetada varuga geimi alguses või trauma korral;
- * kõigil on 1 elu