



Mustvee valla meistrivõistlused 2019 Rahvastepall 4-5 klass 14 jaanuar 2019, Mustvee spordihoone

EESMÄRK

Populariseerida spordiharrastust õpilaste hulgas, pakkuda nooremale koolieale võistlemisvõimalusi, selgitada parimad. Selgitada välja valla koolide meister ning esindusvõistkond Peipsi talimängudel osalemiseks.

AEG JA KOHT

Võistlused toimuvad Mustvee spordihoones 14 jaanuar 2019

OSAVÕTJAD

- Võistkonda kuuluvad ühe kooli 4-5 klasside õpilased.
- Osalevad eraldi tüdrukute ja poiste võistkonnad.
- Võistkonna suurus 5+1 (varu).
- Kool võib välja panna mitu võistkonda.

VÕISTLUSSÜSTEEM JA REEGLID

- Võistlussüsteem selgub peale eelregistreerimist.
- Mängitakse 4 min 2-he geimi võiduni.
- 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 vastastele.
- Mängija, kes palli eest põiklemisel väljub kasvõi ühe jalaga oma väljaku piirjoontele või sellest üle, loetakse tabatuks.
- Kui palli visanud võistkonna mängija astus joonetele või sellest üle tabades palliga vastast, siis tabamus ei loe ja pall läheb üle vastasvõistkonnale.
- Mängijat ei loeta tabatuks
 - kui ta püüab vastaste 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 mängijale elu 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 ta 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 lisaeg esimese väljaviskamiseni, alustab palli valdaja.



- Väljakumängijat võib vahetada varuga geimi alguses või trauma korral.
- Kõigil on 1 elu.
- Võitja saab 2, kaotaja 1, mängust loobunu 0 punkti.
- **Paremuse selgitamine:** turniirivõidu saab rohkem punkte kogunud võistkond. Kui kahel võistkonnal on võrdselt punkte, määrab paremuse nende omavahelise kohtumise tulemus.
- **Kolme või enama võistkonna punktide võrdsuse korral arvestatakse omavaheliste mängude tulemusi:**
 - 1- suurem võitude arv
 - 2- geimide suhet
 - 3- geimipunktide suhet

AUTASUSTAMINE

- I – III koha võistkonna liikmeid ja võistkondi autasustatakse diplomi ja medaliga ning võistkondi karikaga.
- Korraldajatel on õigus välja panna eriauhindu.

REGISTREEMINE

- Registreerimine, kuni 07 jaanuar 2019, meiliaadressile: spordihoone@mustvee.eu

ÜLDINE KORRALDUS

- Kohtunikeks on osalevate koolide õpetajad või vanemate klasside õpilased. Kohtunik ei vilista oma kooli mängu.
- Toitlustamise (toidupaki) organiseerib iga kool ise.
- Transpordi korraldab iga kool ise või koostöös omavahel.