



## Mustvee valla meistrivõistlused 2020 Rahvastepall 4-5 klass 09 märts 2020, Avinurme 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 Avinurme spordihoones 09 märts 2020

### 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 joonele 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 02 märts 2020, meiliaadressile: [spordihoone@mustvee.eu](mailto: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.