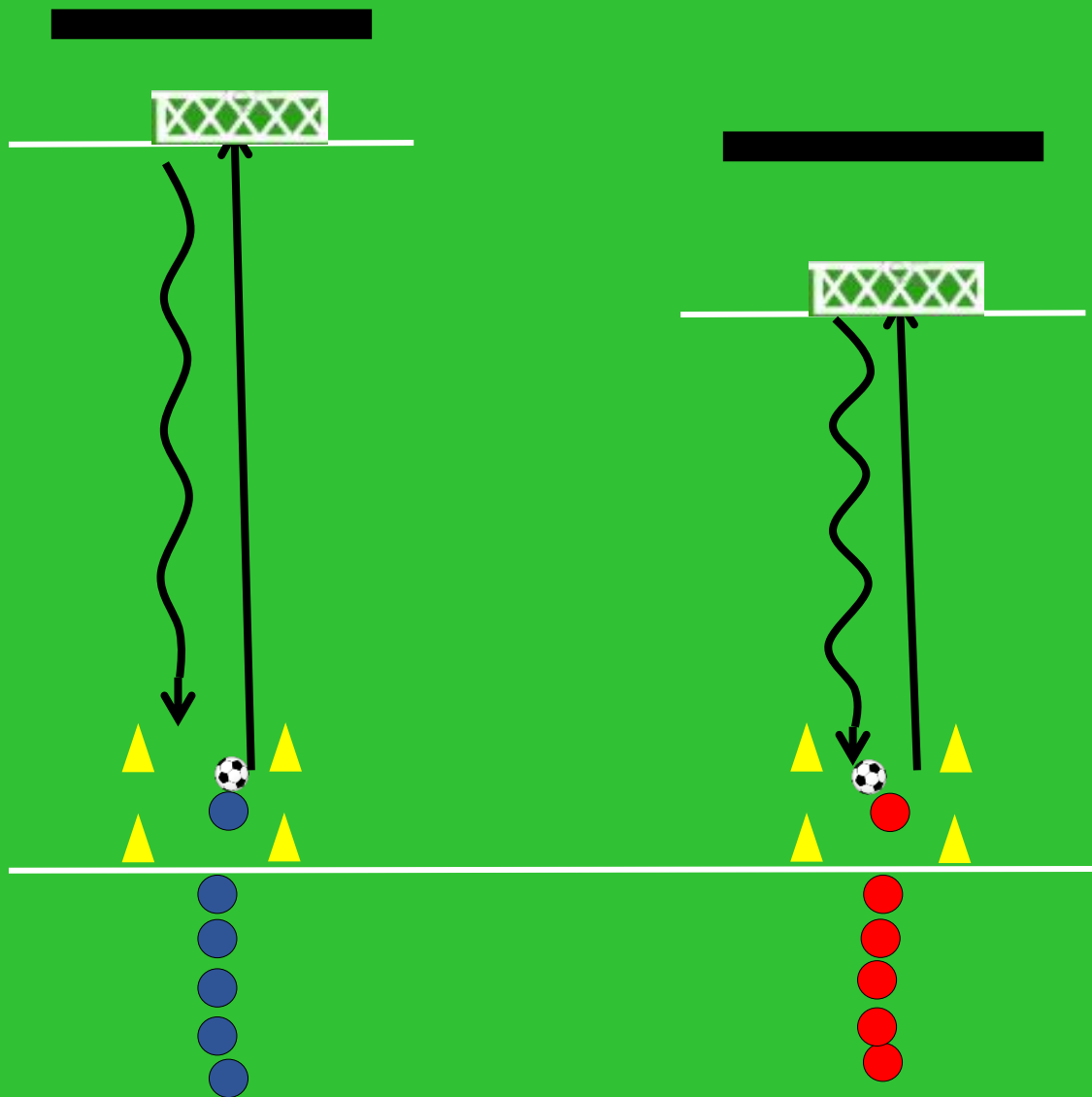


1. „TÄPSUSKÜTID“ 6V6



1.-3. kl – vahemaa väravast - 7m

4.-5. kl – vahemaa väravast - 10m

Võistluste ettevalmistamine:

- 2 väravat (soovitavalt saalihoki värav- 160x115 cm),
- 8 madalat tähist,
- 2 jalgpalli (soovitus- suurus nr.4)
- stopper

PS! Värava taga peab olema sein (porte) soovitav 2m kaugusel

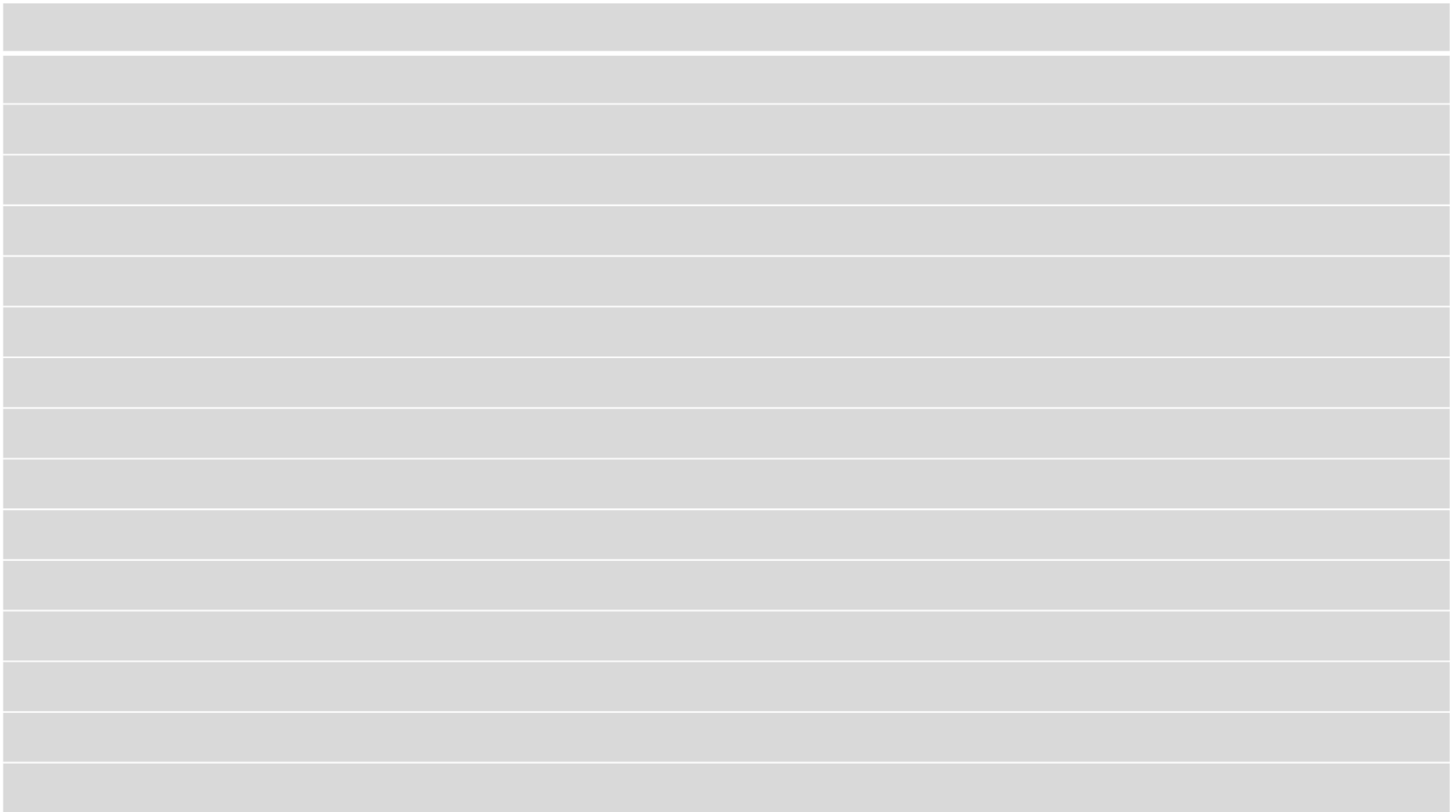
Võistluse kirjeldus:

2 võistkonda alustavad üheaegselt võistlemist, osalejad sooritavad löögid väravale korda mööda aja peale. **Ajalimiit 3 min.**

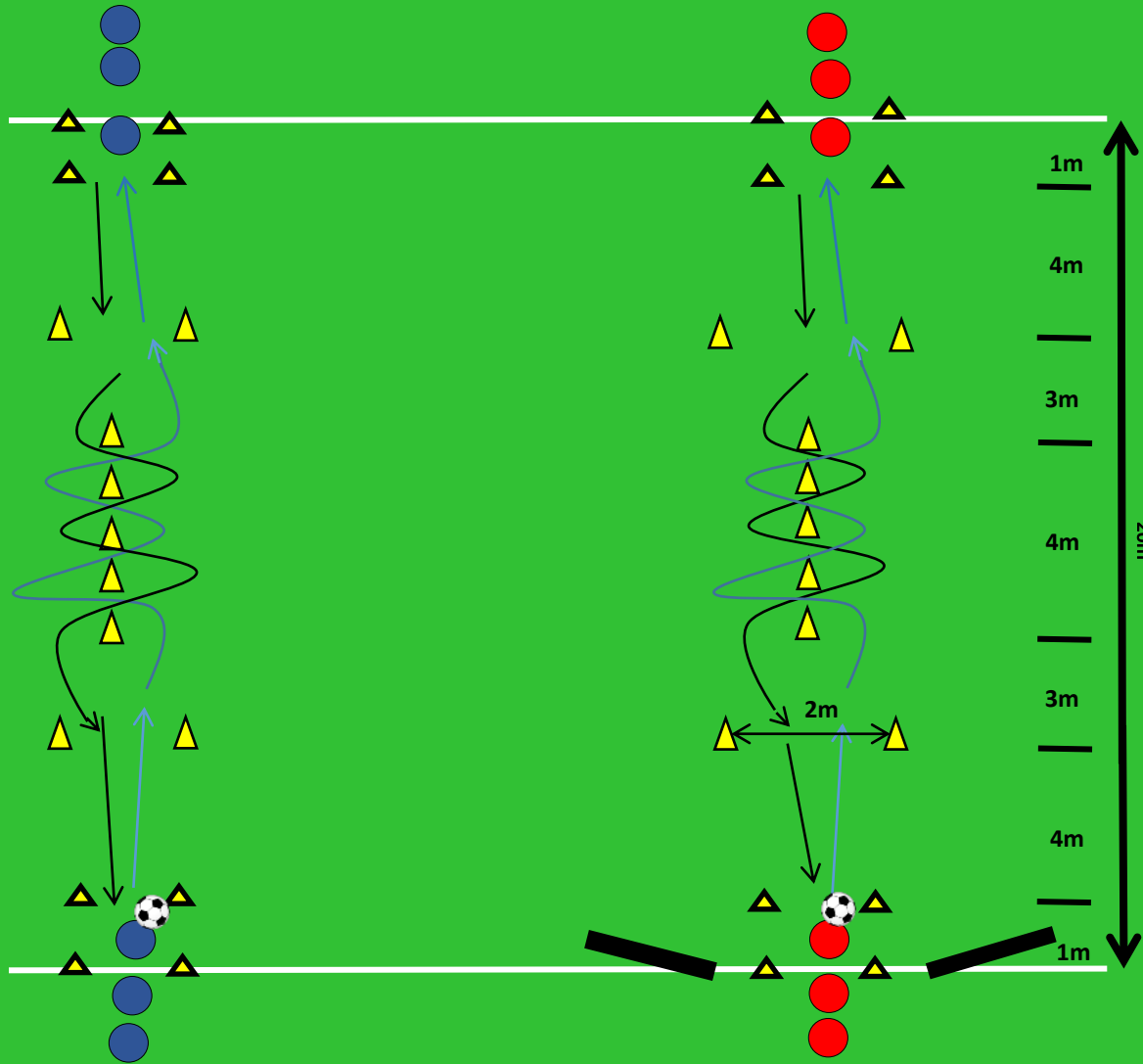
- Pall asetseb joonel, võistleja lööb/suunab palli väravasse.
- Kui pall ületab värava joone, saab võistkond 1 punkti.
- Kui pall läheb väravast mööda punkti ei saa.
- 1.-3.kl.õpilane - lööja läheb pallile järele ja toob palli käes tagasi ning asetab järgmise võistleja ette tähistega märgistatud alasse.
- 4.-5.kl õpilane - lööja läheb pallile järele ja toob palli jalaga vedades tagasi ja asetab järgmise võistleja ette tähistega märgistatud alasse.

Võistkond, kes kogub kõige kiiremini 12 punkti (väravat) on võistluse võitja.

Kui 3min. jooksul ei saavutata 12 punkti (väravat), siis arvestatakse löödud väravate arvu. Võrdsete punktide (väravate) korral arvestatakse võistkonnale kõrgema koha punktid.



2. „PALLI VEDAMISE MEISTRID“ 6V6



1.-3. kl ja 4.-5. kl

Võistluste ettevalmistamine:

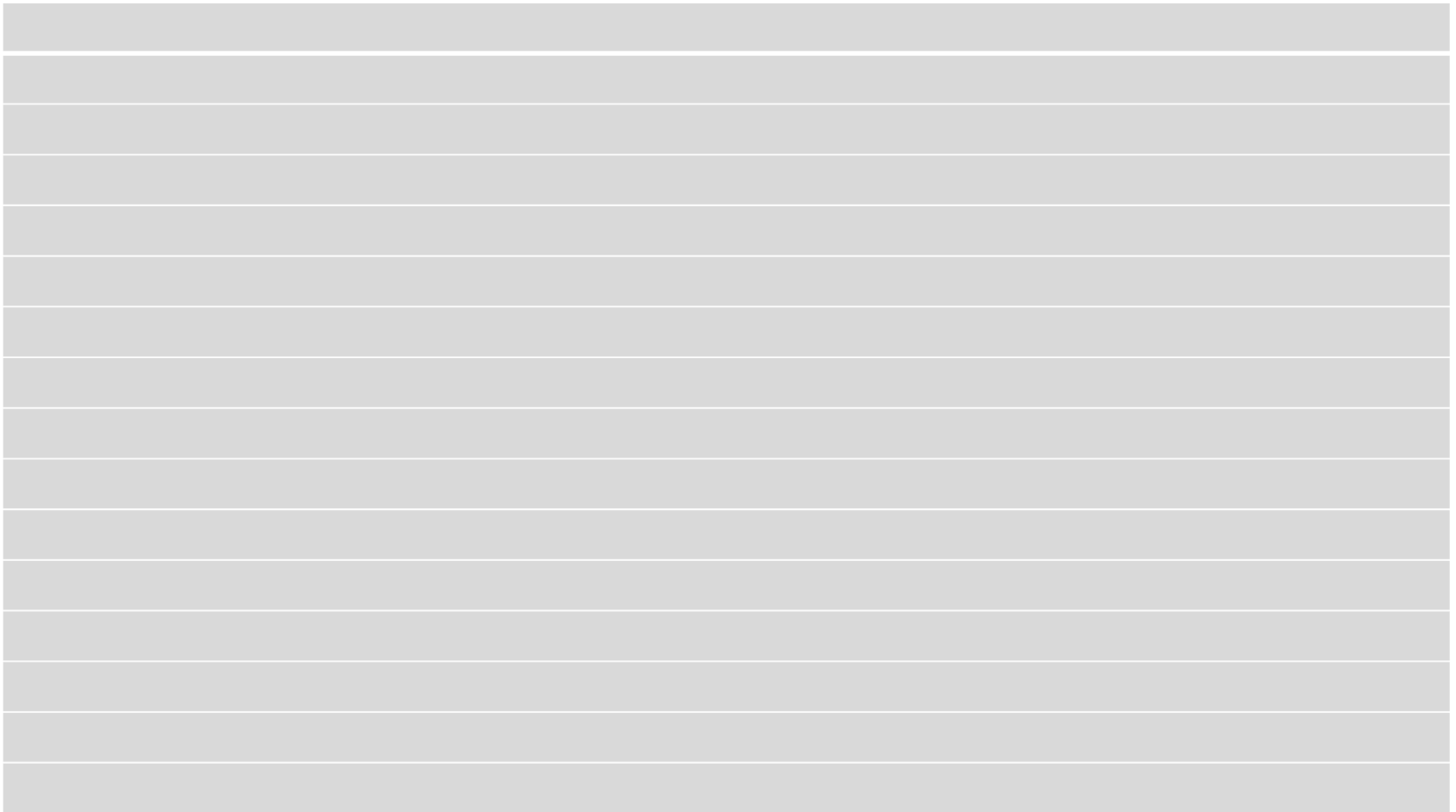
- Koonused- 18tk., tähised- 16tk.,
- 2 jalgpalli (suurus nr. 4)
- Tähistega märgitud ala: 1mx1m
- Stopper

Võistluse kirjeldus:

2 võistkonda alustavad üheaegselt võistlemist
(3 võistlejat ühes väljaku otsas, 3 võistlejat teises väljaku otsas)

- Võistleja nr.1 liigub läbi koonustest värava, palli vedades slaalomina koonuste vahelt läbi. Võistleja peab slaalomina läbima kõik koonuste vahed. Kui võistleja puudutab palli käega lisandub iga käepuute eest 1sek. ajale.
- Liigub palliga läbi koonustest värava,
- Söödab tähistega märgistatud alasse võistlejale nr2
- Kui sööt läheb alast mööda, läheb söötja ise pallile järele ja liigub palli jalaga vedades tähistega märgistatud alasse
- Kui võistleja nr1 on andnud käe plaksu võistleja nr2.-le, võib järgmine võistleja alustada
- Iga osaleja läbib **2x raja**.

Kõige kiirem võistkond on võitja.



3. „TURBO“ 6v6



1.-3. kl ja 4.-5. kl

Võistluste ettevalmistamine:

- 2 palli, 14 koonust
- 16 tähist, 2 väravat 160x115
- 4 palli (soovitus- suurus nr.4)
- stopper

PS! Värava taga peab olema sein (porte)

Võistluse kirjeldus:

2 võistkonda alustavad üheaegselt võistlemist

- Võistleja nr1 liigub palli vedades koonuste vahelt
- Peatab jalaga palli tähistega märgistatud ala sisse
- Liigub joostes ümber koonuse tähistega märgistatud alas asuva pallini
- Lööb/suunab või liigub jalaga palli vedades väravasse ja liigub ise joostes järele
- Kui pall ei läinud väravasse, proovib seni kuni pall ületab täielikult värava joone
- Toob palli jalaga vedades tagasi ja asetab tähistega märgistatud alasse
- Liigub joostes ümber koonuse järgmise tähistega märgistatudalani
- Liigub jalaga palli vedades koonuste vahelt tagasi
- Söödab viimase koonuse juurest järgmise võistlejale
- Kui nr1 on andnud käe plaksu võistleja nr2.-le, võib järgmine võistleja alustada

Võistkond, kes läbib raja 2x kõige kiiremini on võistluse võitja.

