

VÖRKPALLI PALLILAHING

1-3 KL POISID JA TÜDRUKUD

Eesmärk: Selgitada välja antud vanuseklasside parimad võistkonnad.

AEG JA KOHT: Aeg ja algus draivis koht: PÄRNU SPORDIHALL Riia mnt. 129.

Registreerimine: [Draivis ja pmksl.koolisport@gmail.com](mailto:Draivis_ja_pmksl.koolisport@gmail.com)

Osavõtjad: Võistlevad 1-3 klass poisid ja tüdrukud. **Võistkonna suurus 9 mängijat.**

Võistlussüsteem: Võistlus toimub turniirisüsteemis. Muud täpsustused võistluspaigas enne võistluste algust kohapeal. Võistlus toimub EKSL poolt kinnitatud juhendi ja reeglite alusel.

Autasustamine: I-III koht medal, diplom.

VÖRKPALLI PALLILAHING (Üldine juhend EVL lehelt)

VÖRKPALLI PALLILAHING

Osalejad: 1.-3. klassi poisid ja tüdrukud. Võistkonnas kuni 9 mängijat, 1 õpetaja.

I etapp oktoober – jaanuar

Toimuvad maakondade ja linnade turniirid. Selgitatakse 15 maakonna ja 3 linna (Tallinn, Tartu, Pärnu) paremad koolide võistkonnad. Alates 2023/2024 aastast on Ida- Virumaal 2 regiooni Lääs ja Ida (Narva ja Kohtla-Järve eraldi linnade arvestuses enam ei võistle). Etapi viib läbi kohalik koolispordiorganisatsioon koostöös kohalike õpetajate ja koolidega, toimumisajad lepitakse kokku eelnevalt EVF-ga. Kohalik korraldaja tagab võistluspaigad, kohtunikud ja sekretariaadi. Võistlustulemused sisestatakse hiljemalt 5 päeva pärast võistlust EVF sekretariaadi poolt ette antud google drive lehele.

II etapp – veebruar (märtsi algus) Finaalturniir- KUUPÄEV ja KOHT SELGUMAS

Osalevad 14 maakonna 2 parimat ja Ida-Virumaa- Ida regiooni ja Lääne Regiooni- 4 parimat poiste ja tüdrukute võistkonda. Samuti osalevad Tallinna ja Tartu 3 parimat poiste ja tüdrukute võistkonda ning Pärnu 2 parimat poiste ja tüdrukute võistkonda – **kokku maksimaalselt 40 poiste ja 40 tüdrukute võistkonda.**

Võistlussüsteem kinnitatakse pärast finaalvõistlusele pääsenud võistkondade registreerumist – garantiikirjade esitamist. Etapp viiakse läbi EVF ja kohaliku korraldaja koostöös. Kulud kantakse EVF ja kohaliku korraldaja kokkuleppe alusel.

Võistlusmäärused:

- Mängu alustamine: kaks palli (kummalgi võistkonnal üks) pannakse mängu peale kohtuniku vilet ründejoone tagant ülaltsööduga.
- Ründejoon on 3 m kaugusel.
- Mängitakse MIKASA School SV-3 palliga.
- Eesmärk toimetada pall võrkpalli ülevaltsöödu (kahe käega) abil üle võrgu vastaste poolele nii, et see maanduks vastase väljakupoolele ning takistada palli maandumist oma väljakupoolele.
- Punkti saab, kui üle võrgu söödetud pall kukub vastase väljaku poolele maha enne kui mängija seda püüda jõuab, kui vastane söötab „välja“ või võrku.
- Palli sihilik hoidmine keelatud (eelneb hoiatus, sellele järgneb punkt vastasele).

- Liikumine väljakul on vaba. Mängijad võivad liikuda väljakul nii palliga kui pallita. Omavaheline söötmine/palli andmine on keelatud.
- Palli võib üle võrgu sööta ainult võrkpalli väljakult.
- Geim 15 punktini 3-st parem. Olenevalt võistkondade arvust on kohalikul korraldajal õigus muuta võistluste süsteemi.
- Võrgu kõrgus 2 meetrit.
- Mänguplats on täismõõtmetega võrkpalli väljak (9x18m).
- Väljakul korraga 6 mängijat, vahetada võib jooksvalt.

Paremuse selgitamine turniiril toimub alljärgnevalt: kahe võistkonna võrdse punktide arvu korral määrab paremuse omavaheline mäng, kolme ja enama võistkonna puhul otsustab paremusjärjestuse suurem võitude arv antud võistkondade omavahelistes kohtumistes, selle võrdsuse korral otsustab omavahelistes kohtumistes saavutatud geimide, nende võrdsuse korral geimipunktide suhe.

Registreerimine:

Pallilahingusse registreerimiseks tuleb võistkonna juhendajal/õpetajal teatada osavõtust osavõtust I etapis kohalikule korraldajale ja II etapis projektijuhile meilitsi siret.rits@volley.ee . Võistkondade nimeline registreerimine toimub võistluspäeval. Täiendav info telefonil Siret Rits 56696451, e-post – siret.rits@volley.ee

Autasustamine:

Maakondliku/Linna etapi 3 paremat autasustatakse diplomite ja medalitega. Kõik osalejad saavad osalejadiplomi.

Finaalturniiri kolme paremat tütarlaste ja poiste võistkonda autasustatakse diplomi ja karikaga, võistkonna liikmeid diplomi, medali ja eriauhindadega. Finaalturniiri kõik osalejad saavad osalejadiplomi.

Üldeeskirjad:

Võistluste korraldamise eest vastutab Eesti Võrkpalli Liit koostöös kohaliku koolisportorganisatsiooniga.

Korraldajatel on õigus teha muudatusi võistluse süsteemis. Kohtunikud määratakse kohaliku korraldaja poolt.

REEGLID: Võrkpalli Pallilahing on 1-3 klassi lastele kohandatud lihtne ja lõbus pallimäng. Sobib nii tüdrukutele kui poistele kuna mängus puudub füüsiline kontakt ja otsustab osavus ning täpsus.

Mängu eesmärgiks on saata pall ülaltsööduga üle võrgu nii, et see maanduks vastase väljakupoolele ning takistada püüdes palli maandumist oma väljakupoolele.

1. Väljak ja võrk

Mänguväljak on ristkülik mõõtmetega 18 x 9 meetrit, mis on risti poolitatud 2 m kõrguse võrguga. Ründejoon on 3 m kaugusel (joonis 1.).

2. Võistkonna suurus

Pallilahingu võistkonnas on minimaalselt kuus mängijat ja maksimaalselt üheksa pluss õpetaja/juhendaja. Korraga on väljakul kuus mängijat.

3. Mängijate asetus väljakul ja mängijate vahetamine

Mängijate asetus väljakul on vaba ja nad võivad liikuda väljakul nii palliga kui pallita.

Õpetaja treener ei pea mängijate vahetuseks luba küsima kohtunikult, mängijaid võib jooksvalt vahetada. Väljakul ei tohi olla korruga rohkem kui kuus mängijat.

4. Pall ja palling

Mängitakse MIKASA School SV-3 pallidega. Korruga on mängus kaks palli. Pallid pannakse mängu peale kohtuniku vilet ülaltsööduga mõlema võistkonna 3 m ründejoone tagant.

Pallingu sooritamise ala on piiratud mänguväljaku laiussega.

5. Punktide arvestamine ja võitja selgitamine

Punkti saab, kui üle võrgu söödetud pall kukub vastase väljaku poolele maha enne kui mängija seda püüda jõuab või püüdes eksib, kui vastane söödab „välja“ või võrku. Kui pall söödetakse võrku ja laps püüab selle kinni, siis ta võib ühe korra veel sööta, kui ta siis ka eksib saab vastane punkti. Mängitakse kahe geimivõiduni (kolmest geimist parem) – kaks esimest geimi 15 punktini,

otsustav kolmas geim samuti 15 punktini.

Paremuse selgitamine turniiril toimub alljärgnevalt:

kahe võistkonna võrdse punktide arvu korral määrab paremuse omavaheline mäng, kolme ja enama võistkonna puhul otsustab paremusjärjestuse suurem võitude arv antud võistkondade omavahelistes kohtumistes, selle võrdsuse korral otsustab omavahelistes kohtumistes saavutatud geimide, nende võrdsuse korral geimipunktide suhe.

6. Mängu käik

- Eesmärk toimetada pall võrkpalli ülaltsööduga üle võrgu vastaste poolele nii, et see maanduks vastase väljakupoolele ning takistada palli maandumist oma väljakupoolele.
- Vastase ülesanne on pall kinni püüda, nii et see maha ei kukuks.
- Palli võib blokeerida või kohe ka tagasi sööta, ei pea püüdma.
- Mängu käik toimub jooksvalt see tähendab, et mängu ei peatata vilega ning ei alustada pärast igat punkti uuesti ründejoone tagant, laps võib võtta palli ja panna selle koheselt uuesti ülaltsööduga mängu võrkpalli piiride ulatusest. Kui toimub näiteks vise või vale sööt siis seda punkti ei arvestata ja mäng läheb edasi. NB! Erandiks on näiteks vigastus, sellisel juhul peatatakse mäng ja alustatakse uuesti ülaltsööduga mõlema võistkonna ründejoone tagant, punkte loetakse edasi pooleli jäänud kohast.
- Kui toimub ebaõnnestunud sööt (näiteks: söödab aga pall ei lähe üle võrgu) aga laps püüab palli kinni, siis ta võib ühe korra veel sööta, kui ta siis ka eksib saab vastane punkti.
- Omavahel söötmine/palli andmine on keelatud, välja arvatud juhul kui üks laps püüab kaks palli, siis ta võib anda ühe palli kaaslasele.
- Palli võib üle võrgu sööta ainult võrkpalli väljakult.
- Kui laps püüab palli ja pall läheb käest lahti ning kaaslane püüab selle kinni, siis on kõik õige ja mäng läheb edasi nii, et vastane ei saa punkti.
- Kui kaks palli põrkab õhus kokku siis mängitakse Pallilahingut edasi ja kumbki võistkond ei saa punkti.
- Kui mängija kukub pall käes ja pall ei puutu maad, siis ta võib üles tõusta ja edasi mängida. Kui pall puutub maad, saab vastane punkti.
- Palli sihilik hoidmine/viivitamine on keelatud (eelneb hoiatus, järgneb punkt vastasele).