

Saaremaa DUMLE rahvastepalli turniir 1.-3. kl. õpilastele.

Eesmärk:

Selgitada välja Saare maakonna parimad koolid rahvastepallis 1.-3. kl. arvestuses.

Aeg ja koht:

Neljapäeval, **12. novembril 2020**.a. algusega kell 10.00 Kuressaare Spordikeskuses.

Osavõtjad:

Osaleda saavad kõikide Saare maakonna koolide 1.-3. kl. õpilastest moodustatud tütarlaste ja poiste võistkonnad.

Tehnilised täpsustused:

Võistkonna koosseisu kuuluvad 7 põhimängijat (6 väljakul + 1 kapten), 1 varumängija ja 1 õpetaja. Varumängijal on lubatud kogu mängu vältel abistada kaptenit. Mängitakse 2 geimi võiduni. Ühe geimi pikkus on 4 min või kui mäng jääb normaalajal viiki, mängitakse esimese väljaviskamiseni, alustab palli valdaja. Tüdrukud mängivad väljakul 9x16 m, poisid 9x18 m.

Täpsemad võistlusmäärused on leitavad Eesti Koolisporti Liidu kodulehelt

https://www.koolisport.ee/index.php?id=spordialad&sports_id=14

Registreerimine:

Kooli osalemine eelregistreerida 9. novembriks 2020 e-maili aadressile cristinlepp95@gmail.com. Nimeline registreerimine teha võistluste hommikul koha peal.

Autasustamine:

Parimatele koolidele diplomid ja võitjakoolile rändkarikas, mängijatele medalid.

Muu info:

Igast maakonnast pääseb piirkonnavõistlustele üldjuhul 2 tüdrukute ja 2 poiste võistkonda. Kui maakonna võistlustel osaleb 5 või vähem võistkonda pääseb üldjuhul edasi 1 võistkond.

Saaremaa parimad pääsevad edasi piirkondlikule turniirile, mis toimub 08. detsembril 2020 Pärnus.

1.-3.kl. võistlused lõpevad piirkonnavõistlustena, vabariiklikku finaalvõistlust ei toimu.

Lisainfo:

Cristin Lepp tel. 56285218, e-mail cristinlepp95@gmail.com

Võistlusmäärused:

- 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 jonele 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 ründeviske. 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