

LÄÄNEMAA KSL MINIVÕRKPALL IV – VI KLASS T JA P

Aeg ja koht.

Võistlused toimuvad 16. veebruaril 2023 (neljapäev). Panga spordihoones (Ridala põhikool).
algusega kell 9.00.

Osalejad.

Võistlustest võivad osa võtta Läänemaa koolid, kelle mängijad õpivad 4.-6. klassis.
Võistkonna minimaalne mängijate arv on viis ning maksimaalne seitse.

Võistlussüsteem. Selgub pärast eelregistreerimist.

Autasustamine.

Esikolmiku võistkonda autasustatakse medali ja diplomiga.

Registreerimine.

Turniiril saavad osaleda koolid, kes on ennast registreerinud hiljemalt 10.vebruariks kella
12.00-ks võistluste peakohtunik Pille Raudsepale, tel 56681860 või pille059@gmail.com

Teadmiseks. Võimlas on nõutav puhas sisejalats. Spordihoones on puhvet.

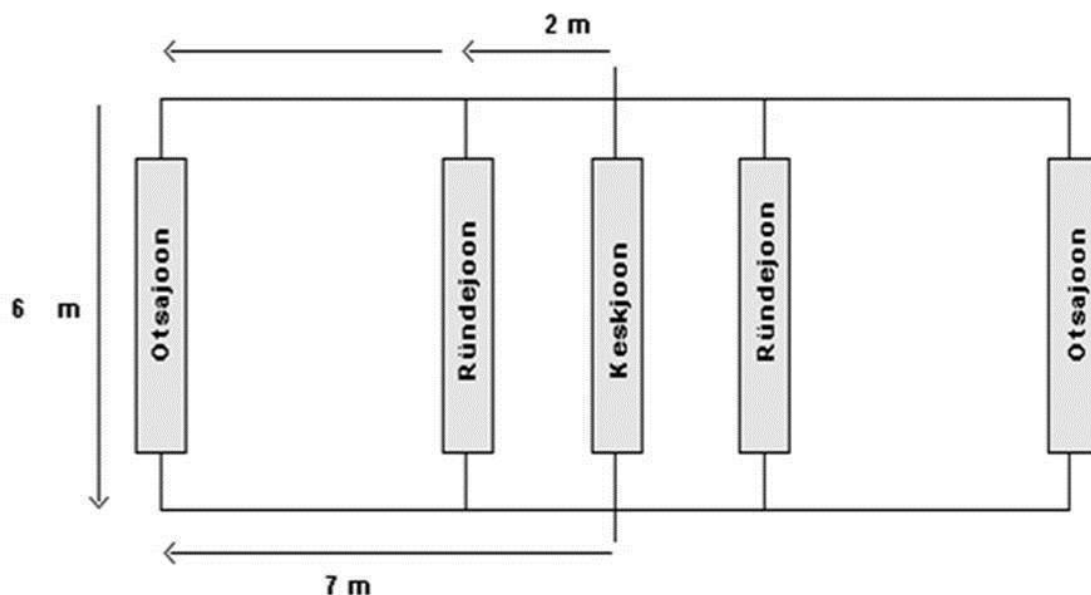
Reeglid Järgmisel lehel.

Minivõrkpalli reeglid

Minivõrkpall on noortele kohandatud, lihtsustatud võrkpallimäng. Mängu eesmärgiks on saata pall määrustepäraselt üle võrgu nii, et see maanduks vastase väljakupoolele ning takistada palli maandumist oma väljakupoolele. Võistkond tohib palli puudutada kolm korda lisaks puutele sulustamisel, et saata pall vastase väljakupoolele. Minivõrkpallis on lubatud kõik võrkpalli tehnilised võtted peale ülaltpallingu. Kasutada võib ainult altpallingut ja käe pealt pallingut.

1. Väljak ja võrk

Mänguväljak on ristkülik mõõtmetega 14 x 6 meetrit, mis on risti poolitatud 2,10 m kõrguse võrguga. Ründejoon on 2 m kaugusel (joonis 1.).



2. Võistkonna suurus

Minivõrkpalli võistkonnas on minimaalselt viis mängijat. Korraga on väljakul neli mängijat - kolm ees ja üks taga, minimaalselt ühe kohustusliku vahetusmängijaga. See tähendab, et ühe geimi mängimiseks on 3 varianti:

minimaalselt 5 mängijat on geimiks üles antud koos ühe kohustusliku vahetumängijaga; kui on veel varumängijaid (1-2), siis nendega saab teha ühe täisvahetuse (st seitsme mängija puhul on 1 mängija kindlasti selles geimis mängust väljas)

6 mängijat on geimiks üles antud kellest kaks on kohustuslikus vahetuses; kui on üks varumängija, siis sellega saab teha ühe täisvahetuse

7 mängijat on geimiks üles antud kellest kõik 3 on kohustuslikus vahetuses

(rotatsiooni alusel).

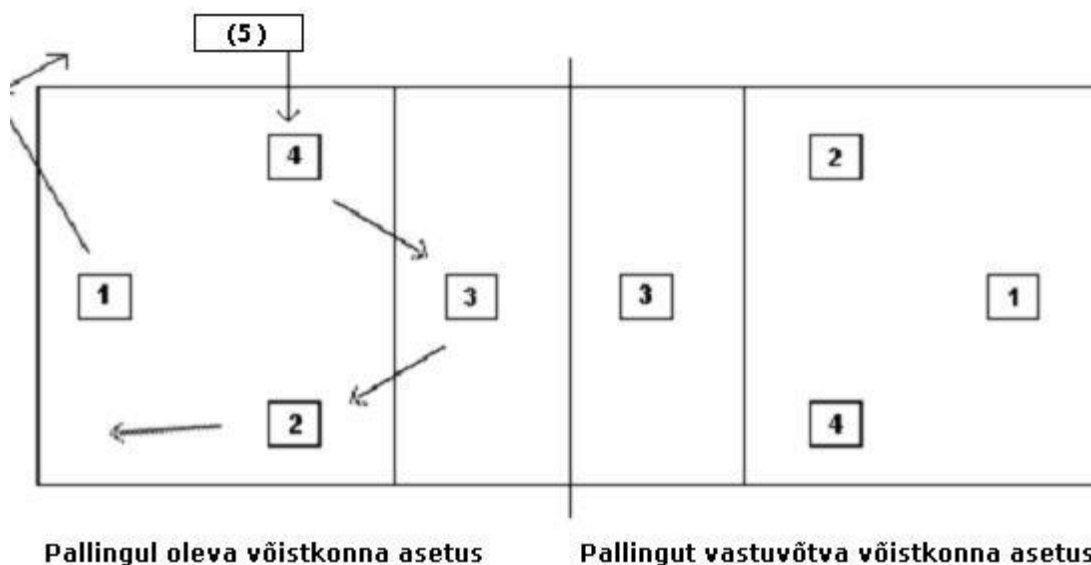
Maksimaalne võistkonna suurus on 7 mängijat pluss treener/juhendaja.

3. Mängijate asetus väljakul ja mängijate vahetamine

Tsoonides (vt joonis 2) 2, 3 ja 4 asuvaid mängijaid nimetatakse eesliinimängijateks. See tähendab, et neil on rünnaku õigus eesliinis ründejoone ja keskjoone vahel. Mängija tsoonis 1 on tagaliinimängija.

Pallimise õiguse saanud võistkonna mängijad liiguvad ühe asetuskoha võrra edasi alljärgnevalt: tsoonist 1 läheb mängija vahetumängijaks ja tema asemele tuleb senine vahetumängija tsooni 4.

Mängu käigus peavad mängijad säilitama oma mängutsoonid (s.t. eesliini mängijad peavad olema kogu aeg samas järjekorras 4-3-2). Tsoonis 3 olev mängija täidab sidemängija ülesandeid. Geimi jooksul võib teha ühe täisvahetuse (sisse-välja). Mängus osalevaid mängijaid võib vahetada geimide vahel, millest informeerib treener mängu kohtunik/sekretäri.



4. Pall ja palling

Mängitakse tavalise võrkpalliga. Pall pannakse mängu alt-eest pallinguga, sh on lubatud ka käe pealt palling. Ülaltpalling on keelatud. Palling sooritatakse otsajoone tagant. Pallingu sooritamise ala on piiratud mänguväljaku laiusega.

5. Punktide arvestamine ja võitja selgitamine

Mängitakse kahe geimivõiduni (kolmest geimist parem) - esimesed geimid 25 punktini, otsustav kolmas geim 15 punktini. Mängu võiduks on vajalik kahepunktiline vahe.

Täiendav kirjandus:

E.Liik Pallikool. Võrkpallimängud. EVF 2005 (saadaval poodides ja EVF-s) E.Liik Võrkpalliõpik. EVF 2003 (saadaval poodides ja EVF-s)