



IDA-VIRUMAA KOOLISPORT

LÄÄS regioon

Rahvastepall 1.-3. klass P+T

Aeg ja koht:

18.11.2025 kell 9:30

Jõhvi Spordihoone

Registreerimine teostada **hiljemalt 14.11.2025 kell 15:00 lingil:**

<https://forms.gle/3GZWF62FeRUZWfx38>

Eesmärk:

Populariseerida pallimänguharrastust koolinoorte hulgas;
Selgitada välja koolinoorte parimad rahvastepallis.

Osavõtjad:

Võistlustest võtavad osa kõik Ida-Virumaa LÄÄNE piirkonna põhikoolid.

Koolisport 2025/2026 üldjuhendi punkt 2 alapunkt: Kuni 500 õpilasega kooli võib võistkondlikel aladel esindada kuni 1 võistkond. Rohkem kui 500 õpilasega kooli võib võistkondlikel võistlustel esindada kuni 2 võistkonda.

Iga kool võtab kaasa ühe kohtuniku!

Klassirühm	T/P	Mänguaeg (min.)	Võistkonna koosseis (põhi/varu/õpetaja)
1.-3.	T	3x4*	7+1+1
	P	3x4*	7+1+1

*mängitakse 2 geimi võiduni

***Tehnilised täpsustused:** 1.-3. klassi rahvastepalli arvestuses mängivad tüdrukud väljakul 9x16 m.

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 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 lisaaeg 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

Võistluse korraldaja: Piret Niglas, +3725246212