

Ida-Virumaa koolispordi pesapallivõistlused 4.-6. klassidele

KOOLISPORT. Grupp: Põhikoolid LÄÄS

Eesmärk:

Populariseerida pesapalli mängu koolinoorte hulgas;
Selgitada välja koolinoorte parimad pesapalli võistkonnad.

Aeg ja koht:

Võistlused toimuvad 13.05.2026.a. algusega kell 10.00 Toila Gümnaasiumi staadionil

Ajakava:

10:00 Võistluste avamine ja mängureeglite selgitamine.

10:15 Turniiri algus

Autasustamine peale turniiri.

Registreerimine teostada hiljemalt **11.05.2026 kella 18:00** lingil:

<https://forms.gle/bHw7w3RdySUw7ivw9>

VÕISTKONNA SUURUS:

Võistkonna suurus 12 mängijat. Korraga on väljakul 10 mängijat- 6 poissi + 4 tüdrukut.

Tütarlaps võib vajadusel poisslast asendada.

MÄNGUREEGLID:

Mänguaeg on 2 x 5 minutit.

Pesapalli mängivad kaks võistkonda, millest üks on ründav (viskab palli ja jookseb) ning teine kaitsev (püüab palli ning üritab jooksjaid „surnata“). Punkte saab ainult see võistkond, kes viskab ja jookseb. Kaitstva võistkonna eesmärk on jooksvaid mängijaid „surnata“ ehk palliga vastasmeeskonna liikmeid tabada.

Mängu alustatakse kodupesast ning pärast määrustepärast viset (pall maandub väljakupiiride sisse) joostakse esimesse pessa, sealt teise ja kolmandasse ning tagasi kodupesasse. Kui mängija jõuab kodupesasse, saab võistkond ühe punkti. Väga hea viske puhul võib viskaja joosta läbi kõik pesad ja jõuda koju tagasi ja võistkond saab kaks punkti. Pesadel olijad võivad jooksma hakata viske momendil.

Juhul kui väljakumängija püüab visatud palli õhust kinni, on viskaja kohe „surnud“ ja kui pesades olnud mängijad jooksid edasi, peavad nad tulema tagasi pesadesse, kus nad eelnevalt olid.

Ühes pesas võib olla maksimaalselt kolm mängijat, vastasel korral on kõik selle pesa mängijad „surnud“.

Viskajate jaoks on ohutu ala väljakul ainult pesa. Kui nad on väljaspool pesa, siis on neid kerge „surmata” ehk väljakumängija võib neid palliga tabades „surmata”. „Surnud” mängija läheb löögijärjekorda ning jätkab mängu.

Kaitsjate ehk väljakumängijate tegevus:

Väljakumängijad üritavad visatud palli kiiresti püüda ning jooksjat „surmata” (palliga puudutades või visates jooksjat) või palli võimalikult kiiresti kodupesa vahile tagasi mängida. Kaitsmängijad püüavad katta väljakut nii, et visatud pallid kiiresti kinni püüda. Kui väljakumängija püüab palli õhust (olenemata piiridest), siis on viskaja kohe „surnud”. Kui pall on kodupesavahi käes(asudes ise kodupesas), siis kõik pesade vahel olevad mängijad on „surnud”.

TULEMUSTE ARVESTAMINE:

Võistlused toimuvad turniiri süsteemis, võit annab 3 punkti, viik 2 punkti ja kaotus 1 punkti. Võrdsete punktide korral kahe võistkonna vahel otsustab omavaheline mäng, kolme või enama võistkonna vahel:

1. omavaheliste mängude punktid,
2. omavahelistes mängudes saavutatud punktide vahe,
3. üldine saavutatud punktide vahe.

AUTASUSTAMINE:

Kokkuvõttes autasustatakse kolme parimat võistkonda.

