

PÕHJA REGIOONI 4.- 5.KL RAHVASTEPALLI AUHINNAVÕISTLUSTE JUHEND

OSAVÕTJAD: Harjumaa, Lääne- Virumaa, Ida- Virumaa, Järvamaa. Igast maakonnast osaleb kaks paremat poiste ja tüdrukute võistkonda. Kokku 8 poiste ja 8 tüdrukute võistkonda.

Väljakul 7 mängijat ja üks varu mängija.

Võistlused toimuvad: kolmapäeval, **28.jaanuar 2026** a. algusega kell 10.00 **Rakvere Spordihoones**

Mänguaeg 3 x 4 minutit. Mängitakse kahe geimi võiduni. Tüdrukud ja poisid mängivad väljakul 9 x 18. Võistkonnad kannavad ühtset mänguvormi.

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 vastas võistkonnale.
- Mängijat ei loeta tabatuks
 - o kui ta püüab vastaste visatud palli kinni;
 - o kui pall puudutab küll mängijat, kuid selle püüab enne maha kukkumist kinni teine sama võistkonna mängija (aga ta ei tohi väljuda oma väljaku piiridest); vastasel korral loetakse tabatuks ainult 1. mängija;
 - o kui pall puudutab küll mängijat, kuid sama mängija püüab palli enne maha kukkumist kinni, väljudes samal ajal oma väljaku piiridest; sellisel juhul jääb mängijale elu alles ja võistkond kaotab palli omamise õiguse;
 - o kui vastase visatud pall enne mängija tabamist puudutab maad;
 - o 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.

Paremuse selgitamine: Turniirivõidu saab rohkem punkte kogunud võistkond. Võit 2 ja kaotus 1 punkt. 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

Võistkonna saab registreerida vastaval vormil hiljemalt 23. jaanuariks 2026.

Kõik tulemused ja pildid on avalikud ja avaldatakse Lääne-Virumaa Spordiliidu facebookis.

Autasustamine: Kolme parima kooli võistkonda autasustatakse diplomiga ning võistkonna liikmeid meenega.