

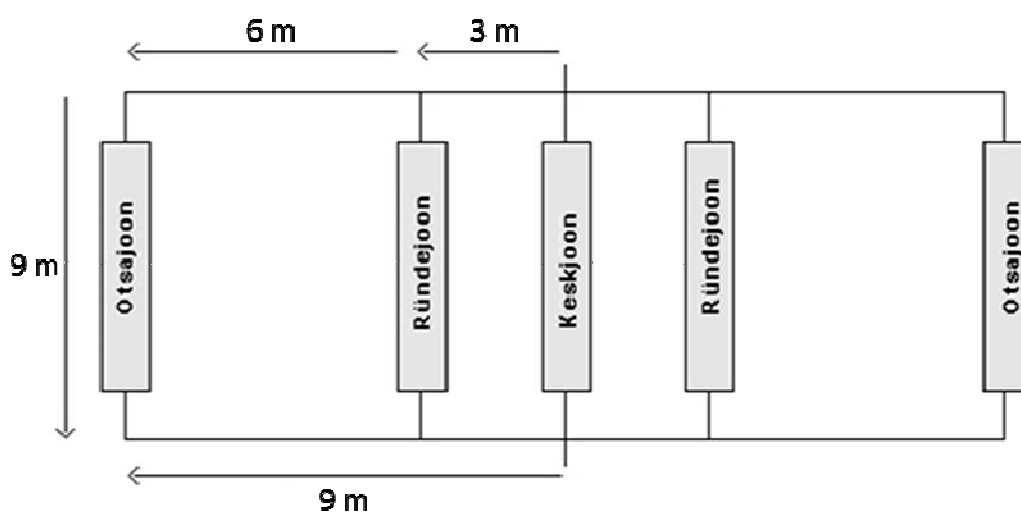
Võrkpalli Pallilahingu reeglid

Võrkpalli Pallilahing on 1-3 klassi lastele kohandatud lihtne ja lõbus pallimäng. Sobib nii tüdrukutele kui poistele kuna mängus puudub füüsiline kontakt ja otsustab osavus ning täpsus.

Mängu eesmärgiks on saata pall ülaltsööduga üle võrgu nii, et see maanduks vastase väljakupoolele ning takistada püüdes palli maandumist oma väljakupoolele.

1. Väljak ja võrk

Mänguväljak on ristkülik mõõtmetega 18 x 9 meetrit, mis on risti poolitatud 2 m kõrguse võrguga. Ründejoon on 3 m kaugusel (joonis 1.).



Joonis 1. Võrkpalli Pallilahingu väljak.

2. Võistkonna suurus

Pallilahingu võistkonnas on minimaalselt kuus mängijat ja maksimaalselt üheksa pluss õpetaja/juhendaja. Korrage on väljakul kuus mängijat.

3. Mängijate asetus väljakul ja mängijate vahetamine

Mängijate asetus väljakul on vaba ja nad võivad liikuda väljakul nii palliga kui pallita. Õpetaja/treener ei pea mängijate vahetuseks luba küsima kohtunikult, mängijaid võib jooksvalt vahetada. Väljakul ei tohi olla korrage rohekm kui kuus mängijat.

4. Pall ja palling

Mängitakse MIKASA School SV-3 pallidega. Korrage on mängus kaks palli. Pallid pannakse mängu peale kohtuniku viilet ülaltsööduga mõlema võistkonna 3 m ründejoone tagant. Pallingu sooritamise ala on piiratud mänguväljaku laiusega.

5. Punktide arvestamine ja võitja selgitamine

Punkti saab, kui üle võrgu söödud pall kukub vastase väljaku poolele maha enne kui mängija seda püüda jõuab või püüdes eksib, kui vastane söödab „välja“ või võrku. Kui pall söödetakse võrku ja laps püüab selle kinni, siis ta võib ühe korra veel sööta, kui ta

siis ka eksib saab vastane punkti.

Mängitakse kahe geimivõiduni (kolmest geimist parem) – kaks esimest geimi 15 punktini, otsustav kolmas geim samuti 15 punktini.

Paremuse selgitamine turniiril toimub alljärgnevalt:

kahe võistkonna võrdse punktide arvu korral määrab paremuse omavaheline mäng, kolme ja enama võistkonna puhul otsustab paremusjärjestuse suurem võitude arv antud võistkondade omavahelistes kohtumistes, selle võrdsuse korral otsustab omavahelistes kohtumistes saavutatud geimide, nende võrdsuse korral geimipunktide suhe.

6. Mängu käik

- Eesmärk toimetada pall võrkpalli ülaltsööduga üle võrgu vastaste poolele nii, et see maanduks vastase väljakupoolele ning takistada palli maandumist oma väljakupoolele.
- Vastase ülesanne on pall kinni püüda, nii et see maha ei kukuks.
- Palli võib blokeerida või kohe ka tagasi sööta, ei pea püüdma.
- Mängu käik toimub jooksvalt see tähendab, et mängu ei peatata vilega ning ei alustada pärast igat punkti uuesti ründejoone tagant, laps võib võtta palli ja panna selle koheselt uuesti ülaltsööduga mängu võrkpalli piiride ulatusest. Kui toimub näiteks vise või vale sööt siis seda punkti ei arvestata ja mäng läheb edasi. NB! Erandiks on näiteks vigastus, sellisel juhul peatatakse mäng ja alustatakse uuesti ülaltsööduga mõlema võistkonna ründejoone tagant, punkte loetakse edasi pooleli jäänud kohast.
- Kui toimub ebaõnnestunud sööt (näiteks: söötab aga pall ei lähe üle võrgu) aga laps püüab palli kinni, siis ta võib ühe korra veel sööta, kui ta siis ka eksib saab vastane punkti.
- Omavahel söötmine/palli andmine on keelatud, välja arvatud juhul kui üks laps püüab kaks palli, siis ta võib anda ühe palli kaaslasele.
- Palli võib üle võrgu sööta ainult võrkpalli väljakult.
- Kui laps püüab palli ja pall läheb käest lahti ning kaaslane püüab selle kinni, siis on kõik õige ja mäng läheb edasi nii, et vastane ei saa punkti.
- Kui kaks palli põrkab õhus kokku siis mängitakse Pallilahingut edasi ja kumbki võistkond ei saa punkti.
- Kui mängija kukub pall käes ja pall ei puutu maad, siis ta võib ülesse tõusta ja edasi mängida. Kui pall puutub maad, saab vastane punkti.
- Palli sihilik hoidmine/viivitamine on keelatud (eelneb hoiatus, järgneb punkt vastasele).

Kontakt: Gadi Rohtjärv

gadi@volley.ee

55594174