



YliPall 2017

18. november 2017, Pärnu



RAHVASTEPALLI JUHEND

1. Üldinfo: Rahvastepall on harrastussportlasele suunatud pallimäng, mida mängitakse Pärnu spordihoone väikeses saalis kohendatud rahvastepalli reeglitega, kus osaleda saavad vaid naised ning mängitakse pehme poroloonpalliga. Turniirile pääsevad 8 esimesena registreerunud võistkonda.

PS! Ala kuulub nii YLIPALLi sportlikuma kõrgkooli kui ka #Ylisport aktiivsuskarika arvestusse.

2. Võistkond: Rahvastepalli naiskonna suurus on kuni 8 mängijat, kellest 5+1 (kapten) mängijat on väljakul. Võistkonnas võib olla kuni 3 mõne teise kõrgkooli (või keskkooli/kutsekooli) õpilast/vilistlast.

3. Mängu süsteem: Mängitakse alagrupisüsteemis. Alagruppide suurus ja arv selgub peale registreerimistähtaaja lõppu ning info edastatakse aegsasti võistkondade esindajatele. Kõik mängud toimuvad ühel päeval (18. november 2017). Alagrupimängud kestavad 3 x 4 minutit, kohamängudel kahe geimi võiduni (geimi kestvus 4 minutit).

3.1. Alagrupi paremusel selgitamine: iga geimivõit annab tabelisse 1 punkti, paremusjärjestuse selgitamisel arvestatakse:

- punktide (= võidetud geimide) arv kui see on võrdne
- omavaheline mäng kui see on võrdne („surnud ring“)
- loos

3.2 Alates kohamängudest on reeglites 2 täiendust:

- kaptenil kaks elu (pärast esimese elu kaotamist antakse pall vastastele)
- väljakualalt väljaspool olevat palli tohivad hankida ka väljavisatud mängijad

4. Protestid: Võistluste käigus tekkinud küsimused ja kirjalikud kaebused lahendab kohapeal esindajate kogu, kuhu kuuluvad: ala peakohtunik ja EASLi esindaja.

5. Registreerimine: Võistkondade ülesandmine toimub kuni 8. november 2017.a. aadressile staap@ylisport.ee NB! Registreerimine lõpeb varem, kui maksimum võistkondade arv antud alal on täis (rahvastepallis 8 võistkonda)

TÄHELEPANU! VÕISTLUSE KORRALDAJA JÄTAB ENDALE ÕIGUSE TEHA MUUDATUSI AJAKVAS NING JUHENDIS VASTAVALT VAJADUSELE!

Rahvastepalli peakohtunik: Artur Saaliste (saaliste@gmail.com / 53 436 256)



RAHVASTEPALLI ÜLDISED VÕISTLUSMÄÄRUSED

1. Palli võivad mängijad hankida oma väljakust väljaspool, kuid seejuures vähemalt üks jalg peab puudutama väljakut seespool piirjooni.
2. Palli võib platsile visata ainult see mängija, kes püüab palli õhust või saab selle maast. Vastasel korral antakse pall üle vastastele.
3. Mängija, kes palli eest põiklemisel väljub kasvõi ühe jalaga oma väljaku piirjoontele või sellest üle, loetakse tabatuks.
4. Kui palli visanud võistkonna mängija astus joonele või sellest üle tabades palliga vastast, siis tabamus ei loe ja pall läheb üle vastasvõistkonnale.
5. Mängijat ei loeta tabatuks kui:
 - ta püüab vastaste visatud palli kinni;
 - 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;
6. Kui mängija pärast tema tabamist puudutab palli („surnu puutus palli“), antakse see üle vastastele;
7. Kapten läheb väljakule siis, kui ta seda vajalikuks peab! Teda asendab üks väljavisatud mängijatest kuni geimi lõpuni.
8. Kapten (**ja kohamängudes väljavisatud mängijad**) peab palli hankimiseks startima küljelt, väljaku mõtteliselt otsajoone pikenduselt;
9. Mäng algab vilega. Iga neljas vise peab olema ründevis. Ründeviskeks loetakse viset, kui pall liigub mängija peast allpool ja mängijast kuni 1 m kauguselt.
10. Mängu tahtliku venitamise korral teeb kohtunik hoiatuse, teistkordse hoiatuse korral antakse pall vastasele.
11. Kui mäng jääb normaalajal viiki, mängitakse lisa-aeg esimese väljaviskamiseni, alustab palli valdaja.
12. Väljakumängijat võib vahetada varuga geimi alguses või trauma korral.
13. Kõigil on 1 elu (**v.a. kohamängudes, kus kaptenil on 2 elu**).
14. Mängitakse pehme palliga