

Minivõrkpall - algfase (püüdmisega)

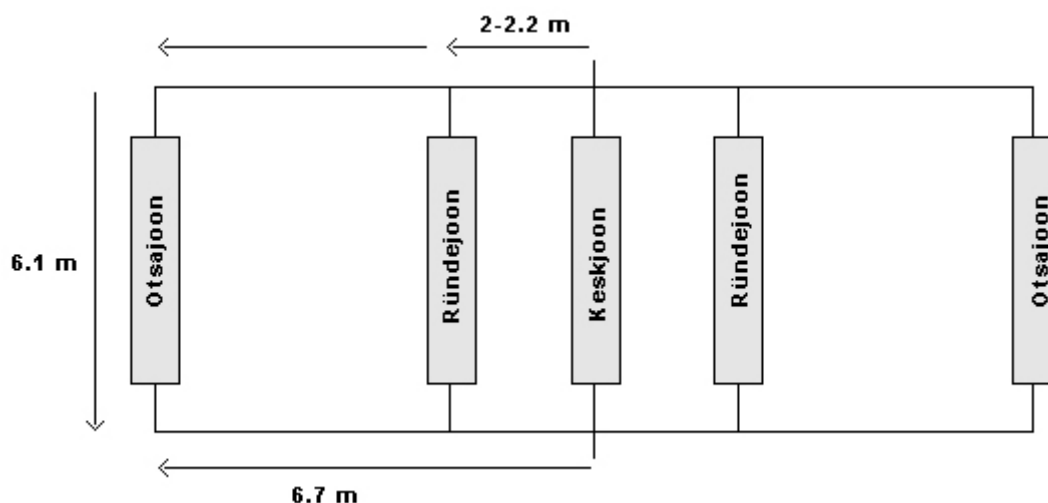
U-10 (F) vanuseklassile EVF tiitlivõistluste süsteemis ja/või 1.-3. klassile koolivõrkpallis

Reeglid

Minivõrkpall on noortele kohandatud, lihtsustatud võrkpallimäng. Mängu eesmärgiks on saata pall määrustepäraselt üle võrgu nii, et see maanduks vastase väljakupoolele ning takistada palli maandumist oma väljakupoolele. Võistkond tohib palli puudutada kolm korda, et saata pall vastase väljakupoolele, sh on lubatud palli püüdmine (esimesel ja teisel puutel) ja kõik võrkpalli tehnilised võtted peale ülaltpallingu.

1. Väljak ja võrk

Mänguväljak on ristkülik mõõtmetega 13,4 x 6,1 meetrit, mis on risti poolitatud 2 m kõrguse võrguga (joonis 1.)



Joonis 1. Minivõrkpalli väljak

2. Võistkonna suurus

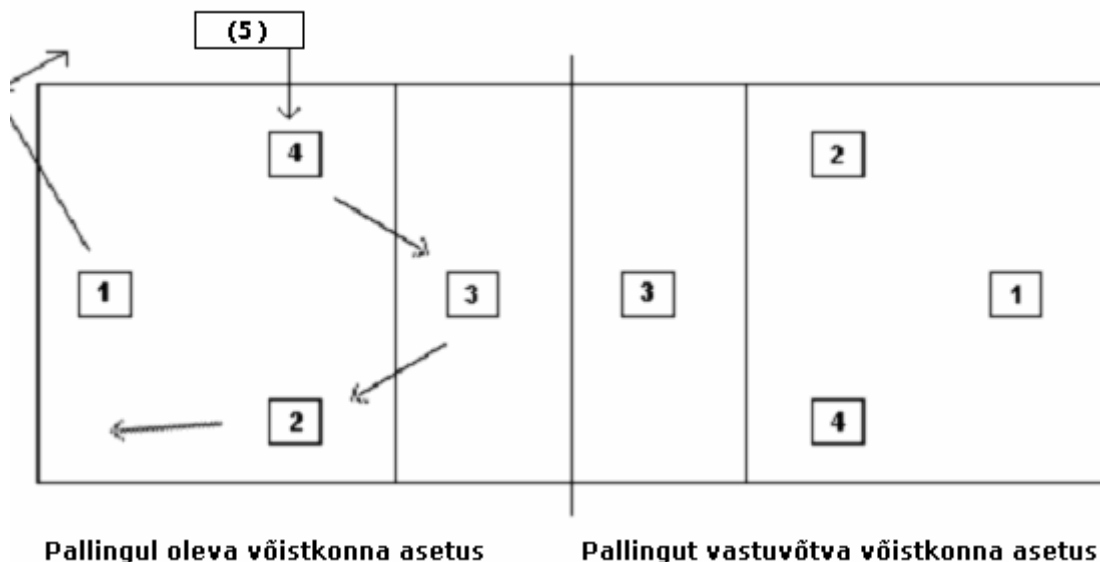
Minivõrkpalli võistkonnas on minimaalselt viis mängijat. Korraga on väljakul neli mängijat - kolm ees ja üks taga. Maksimaalne võistkonna suurus on 7 mängijat pluss treener/juhendaja.

3. Mängijate asetus väljakul ja mängijate vahetamine

Tsoonides (vt joonis 2) 2, 3 ja 4 asuvaid mängijaid nimetatakse eesliinimängijateks. See tähendab, et neil on rünnaku õigus eesliinis ründejoone ja keskjoone vahel. Mängija tsoonis 1 on tagaliinimängija. Tagaliini mängija eesliinist rünnata ei tohi.

Pallimise õiguse saanud võistkonna mängijad liiguvad ühe asetuskoha võrra edasi alljärgnevalt: tsoonist 1 läheb mängija vahetusmängijaks ja tema asemele tuleb senine vahetusmängija tsooni 4. Mängu käigus peavad mängijad säilitama oma mängutsoonid (s.t. eesliini mängijad peavad olema kogu aeg samas järjekorras 4-3-2). Tsoonis 3 olev mängija täidab sidemängija ülesandeid.

Iga geimi algul teatab õpetaja/treener võistkonna koosseisu (viis mängijat). Võistkonna koosseisu saab muuta ainult geimi(de) vahel. Erandina võib teha vahetuse mängu ajal tekkinud trauma või haiguse puhul.



Joonis 2. Mängijate asetus

4. Punktide arvestamine ja võitja selgitamine

- võit annab 2, kaotus 1 ja loobumine 0 punkti;
- mängitakse kolmest geimist parem, kaks geimi üldjuhul 21-punktini, vajadusel kolmas geim 11-punktini (iga pall punkt), kahepunktilise eduni;
- paremuse selgitamine 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 kohtumistes saavutatud geimide, nende võrdsuse korral geimipunktide suhe.

5. Pall ja palling

Mängitakse soovitatavalt **MIKASA School SV-2** palliga.

Pall pannakse mängu alt-eest pallinguga, sh on lubatud ka käe pealt palling, või ülaltsööduga.

Servida võib nii otsajoone kui ka ründejoone tagant või nendevaheliselt alalt. Pallingu sooritamise ala on piiratud mänguväljaku laiussega.

Serviõiguse saanud võistkonnas toimub enne servimist mängijate kohtade vahetus (vt punkt 4).

Mängija servib 3 korda järjest, iga serv annab punkti. Pärast 3. servi läheb pall vastasvõistkonnale, kellel on samuti õigus 3-le järjestikusele servile jne.

6. Mängu käik

Servi vastu võttes püüab mängija palli kinni. Kui pall on kinni püütud, siis palliga mängija ei tohi enam paigalt liikuda, va pöörded, mis on lubatud. Kui mängija, kes püüab palli, kukub nii, et pall puutub maad, saab vastasvõistkond punkti. Kui pall maad ei puutu, siis mängija tõuseb ning jätkab mängu.

Servi püüdnud mängija viskab palli enda kohale õhku ja suunab palli ülaltsööduga oma võistkonna mängijale tsooni nr. 3*.

Mängija, kellele servi vastu võtnud mängija palli sööda*, võib mängu jätkata järgmiselt:

- 1) Võib sööta palli oma võistkonna mängijale;
- 2) Võib palli ka kinni püüda, sellisel juhul viskab pärast püüdmist palli enda kohale üles ning sööda oma võistkonnakaaslasele.

Palli 1) või 2) kirjeldatud moel saanud mängija enam palli püüda ei tohi, vaid peab sooritama koheselt rünnaku (ülaltsööt, altsööt, ründe- või pettelöök).

Kui esimest palli mängib juhuslikult tsooni 3* mängija (nt kaarpall eesliini keskele vm), siis võib ta palli edasi mängida vabalt valitud mängijale.

Kui esimest palli püüdes puutuvad palli 2 mängijat, siis loetakse seda sellele võistkonnale kaheks erinevaks puuteks. Sellisel juhul peab järgmine mängija talle söödetud palli kohe vastasväljakule suunama (ülaltsööt, altsööt, ründe- või pettelöök).

Kui mängijal püüdes pall käest lahti läheb ja ta ise või kaasmängija selle uuesti kinni püüab, ilma et pall vahepeal maad puudutab, siis loetakse seda sellele võistkonnale kaheks erinevaks puuteks. Kui need on sellele võistkonnale 1. ja 2. puude, siis tuleb kolmanda puutega pall püüdmata vastaspoolele suunata ja mäng jätkub. Kui aga 3. puude kinni püütakse, siis läheb punkt vastasvõistkonnale.

** Üldjuhul tuleb vastase servist või rünnakust vastuvõetud pall mängida tsooni nr. 3. Juhul kui söödetakse tahtmatult muusse tsooni (1, 2 või 4), siis seda veaks ei loeta*