

VILJANDIMAA KOOLISPORDI ÜLDJUHEND

2019– 2020. õ - a.

Viljandimaa koolidevahelisi võistlusi korraldab MTÜ Viljandimaa Spordiliit koostöös kehalise kasvatuse õpetajate ja spordialade peakohtunikega.

Kontor asub aadressil: Vaksali 4, Viljandi (Viljandi Spordihoones).

Kontaktisik ja võistluste koordinaator: Margit Kurvits - Viljandimaa Spordiliit, tegevjuht Aineühenduse eestseisus:

Juhataja: Kaja Orobko

Liikmed: Erla Soots, Kristiina Jürisson, Ain Jürisson, Loore Järvekülg, Kalli Laprik, Aivar Hommik, Reet Mutso.

1. EESMÄRK

- * Populariseerida liikumisharrastust õpilaste hulgas.
- * Tunnustada spordiringide tööd koolides ja anda neile võistlusvõimalusi.
- * Arendada spordisidemeid koolide ja õpilaste vahel
- * Selgitada välja parimad koolid spordialade ja vanuste kaupa.

2. VÕISTLUSTE SÜSTEEM

2.1. Gümnaasiumide aste - 10.-12.kl. ja kutsekoolide õpilased

2.2. Põhikooli aste :

I väikesed maapõhikoolid või koolid

II suured põhikoolid –gümnaasiumide juures olevad põhikoolide osa ning Viljandi linna põhikoolid.

3. OSAVÕTJAD

3.1. Võistlustest võivad osa võtta:

- Kõikide üldharidus-, ameti- ja erikoolide õpilased vastavalt juhendile
- Kool võib osaleda maakonna koolispordivõistlustel kuni kahe võistkonnaga vastavalt spordialale.
- Audentese Spordikooli õpilased saavad võistelda ka oma endise kooli eest, kellel on eelisõigus õpilase kaasamisel võistkonda.
 - Noorem võib võistelda vanema vanusegrupi võistlustel, kui tema vanusele samal alal maakonnas koolispordi võistlust ei korraldata.
 - Tüdruk võib asendada poissi, kui samal alal tüdrukutele koolispordi võistlust maakonnas ei korraldata.

3.2. Pallimängude võistlused toimuvad ühes liigas.

Võistkondade moodustamisel võib kasutada:

korraga kahte väljakumängijat vastava alaliidu litsentsiga

Litsentseeritud mängija on: käesoleval ja ka eelmisel õppeaastal vastava ala litsentsi omanud mängijad.

Reeglites eksinud võistkonna tulemused tühistatakse.

KUI VÕISTLUSTEKS REGISTREERUB VÄHEMALT KOLM VÕISTKONDA, SIIS VÕISTLUS TOIMUB.

KAHE VÕISTKONNAGA VÕISTLUST EI TOIMU.

4. VANUSERÜHMAD

Vanuserühmad on kirjeldatud vastava ala juhendis

5. TEHNILISED TÄPSUSTUSED

Kõik võistlustega seotud küsimused lahendab kohapeal kohtunikekogu koos peakorraldaja ja peakohtunikuga.

Korraldajal on õigus moodustada lõuna-, põhja- ja kesk Viljandimaa piirkonnad alagruppide läbiviimisel.

6. AUTASUSTAMINE

Viljandimaa koolispordi medal ja diplom(mõningatel spordialadel ka Viljandimaa noorte meistrimedal) antakse välja üldarvestuses kolmele paremale kohale tulnud võistlejale. Üldjuhul antakse välja ka kolmele paremale koolile karikad ja diplomid. Võimalusel antakse välja eriauhindu ja maiustusi
Koolidevahelist üldarvestust ei peeta.

7. MAJANDAMINE

Võistlustest osavõtt on Viljandimaa koolidele tasuta. Võistlustele sõidu tasub osavõttev kool.
Võistlustel abistavad koolide õpilased ja õpetajad kohtunikutöös, vastavalt spordiala juhendis ettenähtud korrale.

Võistlejad saavad võistlustele soovitatavalt ühtses võistlussärgis, kaasas direktori allkirjaga ülesandmisleht, saalialadel vahetusjalanõud. Võistkonnad võtavad kaasa pallimängudele soojendus pallid ja võistlus palli.

Protestide esitamine: korraldajale saab proteste esitada kirjalikult kolme päeva jooksul peale antud võistlust.

VILJANDIMAA KOOLIDE JALGPALL KV

10.-12.klassi poisid

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Jalgpalliliidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.

Mängitakse risti väljakul. Võistkonnas maksimaalselt 10 mängijat, väljakul 6+väravavaht.

Mängitakse palliga nr. 5. Lubatakse piiramatult mängijate vahetusi.Võistlused toimuvad FIFA reeglite järgi. Võistlustele kaasa ülesandmisleht, ühtemoodi võistkonna särgid, mängupall.

6.-9.klassi poisid

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Jalgpalliliidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.Mängitakse risti väljakul. Võistkonnas maksimaalselt 10 mängijat, väljakul 6 + väravavaht. Suluseisu ei fikseerita. Lubatakse piiramatult mängijate vahetusi. Mängitakse palliga nr.5. Võistlused toimuvad FIFA reeglite järgi. Võistlustele kaasa ülesandmisleht, ühtemoodi võistkonna särgid, mängupall.

6.-9.klassi tüdrukud

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Jalgpalliliidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.Mängitakse risti väljakul.Võistkonnas maksimaalselt 10 mängijat, väljakul 6 + väravavaht. Suluseisu ei fikseerita. Lubatakse piiramatult mängijate vahetusi. Mängitakse palliga nr.5. Võistlused toimuvad FIFA reeglite järgi. Võistlustele kaasa ülesandmisleht, ühtemoodi võistkonna särgid ja mängupall.

4.-5.kl. poisid

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Jalgpalliliidu poolt litsenseeritud mängijad, Mängitakse risti väljakul. Võistkonnas maksimaalselt 10 mängijat, väljakul 6 + väravavaht. Suluseisu ei fikseerita. Lubatakse piiramatult mängijate vahetusi. Mängitakse palliga nr.4. Võistlused toimuvad FIFA reeglite järgi. Võistlustele kaasa ülesandmisleht, ühtemoodi võistkonna särgid, mängupall.

Võistluste süsteem selgub kohapeal, olenevalt võistkondade arvust. Mängitakse korraga kahel väljakul

PAREMUSE SELGITAMINE: Turniirivõidu saab rohkem punkte kogunud võistkond. Kui kahel võistkonnal on võrdselt punkte, määrab paremuse nende omavahelise kohtumise tulemus. Kohtumise viigilisuse korral arvestatakse esmalt üldist väravate vahet, vajadusel ka turniiril löödud väravate arvu, seejärel selgitatakse võitja penaltidega 5+5. vajaduse korral lüüakse edasi penalteid ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

Kolme või enama võistkonna punktide võrdsuse korral arvestatakse omavaheliste mängude tulemusi:

1-suurem võitude arv

2-omavaheliste mängude punktid

3.omavaheliste mängude väravate vahe

4-üldine väravate vahe

5-suurem löödud väravate arv

6-jalgpallis viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja penaltidega 5+5. Vajaduse korral lüüakse edasi penaltide ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

Võitjale 3, kaotajale ja loobunule 0 ning viiki mänginule 1 punkt.

Peakohtunik: Jaak Luhakooder

VILJANDIMAA KOOLIDE SAALIJALGPALLI KV

4.-5.klassi poisid

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Jalgpalliliidu poolt litsenseeritud mängijad, Võistkonna suurus max 10 mängijat,

Väljakul 18 x 36, 4+väravavaht, väravad 3 x 2 m.

Väljakul 14 x 40, 5+väravavaht, väravad 2 x 5 m

Küljelt auti läinud pall pannakse mängu jalaga

Väravavaht võib palli kätte võtta karistusallas

Väravavaht ei tohi palli visata üle keskjoone, vastasel juhul läheb pall üle vastastele ja pannakse mängu küljejoonelt väljaku keskosas.

Väravavaht paneb palli mängu jalaga, pall on mängus, kui pall on ületanud karistusala joone.

Penalti lüüakse 7 m märgilt

Kollane kaart- mängija eemaldatakse mängust 2 minutiks

Punane kaart – võistkond vähemuses 2 min., mille möödudes võib asendada teise mängijaga; kaardi saanud mängija on eemaldatud mängu lõpuni ja ka järgnevas mängus.

Audi, vabalöögi või karistuslöogi sooritamisel ei tohi vastasmängija olla pallile lähemal kui 3 m

Lubatud edasi-tagasi vahetused.

Mängitakse palliga nr.4

Võistlustele kaasa ülesandmisleht, ühtemoodi võistkonna särgid, vahetusjalanõud ja mängupall.

6.-9.klassi poisid

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Jalgpalliliidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.

Võistkonna suurus max 10 mängijat,

Väljak 14 x 40, 5+väravavaht, väravad 2 x 5 m

Küljelt auti läinud pall pannakse mängu jalaga

Väravavaht võib palli lätte võtta karistusallas

Väravavaht ei tohi palli visata üle keskjoone, vastasel juhul läheb pall üle vastasele ja pannakse mängu küljejoonelt väljaku keskosas.

Väravavaht paneb palli mängu jalaga, pall on mängus, kui pall on ületanud karistusala joone.

Penalti lüüakse 7 m märgilt

Kollane kaart- mängija eemaldatakse mängust 2 minutiks

Punane kaart – võistkond vähemuses 2 min., mille möödudes võib asendada teise mängijaga; kaardi saanud mängija on eemaldatud mängu lõpuni ja ka järgnevas mängus.

Audi, vabalöögi või karistuslöogi sooritamisel ei tohi vastasmängija olla pallile lähemal kui 3 m

Lubatud edasi-tagasi vahetused.

Mängitakse palliga nr.5

Võistlustele kaasa ülesandmisleht, ühtemoodi võistkonna särgid, vahetusjalanõud ja mängupall.

PAREMUSE SELGITAMINE: Turniirivõidu saab rohkem punkte kogunud võistkond. Kui kahel võistkonnal on võrdselt punkte, määrab paremuse nende omavahelise kohtumise tulemus. Kohtumise viigilisuse korral arvestatakse esmalt üldist väravate vahet, vajadusel ka turniiril löödud väravate arvu, seejärel selgitatakse võitja penaltidega 5+5. Vajaduse korral lüüakse edasi penaltide ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

Kolme või enama võistkonna punktide võrdsuse korral arvestatakse omavaheliste mängude tulemusi:

1-suurem võitude arv

2-omavaheliste mängude punktid

3.omavaheliste mängude väravate vahe

4-üldine väravate vahe

5-suurem löödud väravate arv

6-jalgpallis viigilise tulemuse korral selgitatakse võitja penaltidega 5+5.Vajaduse korral lüüakse edasi penalteid ühekaupa kuni võitja selgumiseni.

Võitjale 3, kaotajale ja loobunud 0 ning viiki mänginule 1 punkt

VILJANDIMAA KOOLIDE RAHVASTEPALLI KV

Väikeste põhikoolide 1-3 klassi tüdrukud

Võistkonnas 8 tüdrukut 1.-3.klassist. Väljakul 6 + kapten +1 varus. Varumängija võib mängu alguses viibida kaptenil abis.

Väikeste põhikoolide 1.-3.kl. poisid

Võistkonnas 8 poissi 1.-3.klassist. Väljakul 6 + kapten +1 varus. Varumängija võib mängu alguses viibida kaptenil abis.

Suurte põhikoolide 1.-3.kl tüdrukud

Võistkonnas 8 tüdrukut 1.-3.klassist.Väljakul 6 + kapten +1 varus

Varumängija võib mängu alguses viibida kaptenil abis.

Suurte põhikoolide 1.-3.kl poisid

Võistkonnas 8 poissi 1.-3.klassist.Väljakul 6 + kapten +1 varus. Varumängija võib mängu alguses viibida kaptenil abis.

Väikeste põhikoolide 4-5 klassi tüdrukud

Võistkonnas 8 tüdrukut 4.-5.klassist. Väljakul 6 + kapten +1 varus. Varumängija võib mängu alguses viibida kaptenil abis.

Väikeste põhikoolide 4.-5.kl. poisid

Võistkonnas 8 poissi 4.-5.klassist. Väljakul 6 + kapten +1 varus. Varumängija võib mängu alguses viibida kaptenil abis.

Suurte põhikoolide 4.-5.kl tüdrukud

Võistkonnas 8 tüdrukut 4.-5.klassist.Väljakul 6 + kapten +1 varus. Varumängija võib mängu alguses viibida kaptenil abis.

Suurte põhikoolide 4.-5.kl.poisid

Võistkonnas 8 poissi 4.-5.klassist.Väljakul 6 + kapten +1 varus. Varumängija võib mängu alguses viibida kaptenil abis.

Tehnilised täpsustused:

- 1) Mängitakse võrkpalli väljakul (suurte koolide 1.-3.kl.tütarlastel 1 m lühem väljak), kolmest geimist parem.
- 2) Mängu aeg 4 min. jooksvat aega elude väljaviskamisega
- 3) Kõigil on üks elu.
- 4) Kui mäng jääb normaalajal viiki, mängitakse lisa-aeg esimese väljaviskamiseni, alustab palli valdaja ja kohtuniku märguande peale.
- 5) Kapten läheb väljakule siis, kui ta seda vajalikuks peab ja teda asendab üks väljavisatud mängija kuni geimi lõpuni.
- 6) Kapten ründab ainult oma kapteni joone tagant, mitte mõttelise pikendusjoone tagant.
- 7) Palli võivad mängijad, kapten ja tema abilised hankida ja püüda vastasvõistkonna väljaku piirest, kui mõlemad jalalabad on oma võistkonna väljakul või kodujoone taga oleval pinnal (jalalabad võivad olla õhus)
- 8) Palli võib mängida platsil ainult see mängija, kes püüab palli õhust või saab selle maast. Vastasel korral antakse pall üle vastasvõistkonnale.
- 9) Mängija, kes palli eest põiklemisel väljub ühe või mõlema jalaga oma väljaku piiridest, või astub piiri peale, loetakse tabatuks.
- 10) Kui ründaja astub joonele või sellest üle tabades vastasvõistkonna mängijat, siis tabamus ei loe ja pall antakse vastasvõistkonnale.
- 11) Mängijat ei loeta tabatuks:

- kui ta püüab vastase visatud palli kinni
 - kui pall puudutab küll mängijat, kuid selle püüab enne mahakukkumist kinni teine sama võistkonna mängija; vastasel korral loetakse tabatuks ainult esimese tabamuse saanud mängija.
 - Kui vastase visatud pall enne mängija tabamist puudutab maad.
 - Kui mängija puudutab oma võistkonna teiste mängijate poolt visatud palli
- 12) Kui mängija pärast tema tabamist puudutab palli, antakse see üle vastasele
- 13) Kapten ja väljavisatud mängijad ning varumängija peavad palli hankimiseks küljelt startima väljaku mõtteliselt otsajoone pikenduselt, kusjuures palli saanu ei tohi seda visata tagasi otsajoone taha.
- 14) Mäng algab ja lõppeb vilega.
- 15) Iga kolmas vise peab olema ründevis (pall on suunatud mängijale ning võib mööduda mängijast kuni 1 m kauguselt ja pealaest allapoole)
- 16) Mängu lõpuvile kõlamilisel jäävad mängijad oma väljakule ning kohtunik loeb elud kokku ning teatab mängu tulemuse.
- 17) Varuvõistleja võib olla kaptenil kogu mängu abis.
- 18) Väljakumängijat võib vahetada varumängijaga geimi alguses või trauma korral
- 19) Võitja saab 2, kaotaja 1 punkti. Loobuja 0 punkti.

Turniirivõidu saab rohkem punkte kogunud võistkond. 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

VILJANDIMAA KOOLIDE VÕRKPALLI KV

10.-12.klassi tüdrukud

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Võrkpalli Liidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.

Võistkonnas 9 mängijat, väljakul 6. Mängitakse 3 geimist parem 25 punktini (kolmas 15 punktini), kahe punktise eduni. Võrgu kõrgus 224 cm

10.-12.klassi poisid

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Võrkpalli Liidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.

Võistkonnas 9 mängijat, väljakul 6. Mängitakse 3 geimist parem 25 punktini (kolmas 15 punktini), kahe punktise eduni. Võrgu kõrgus 243 cm

6.-9.klassi segavõistlus 3 poissi ja 3 tüdrukut

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Võrkpalli Liidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 1 litsenseeritud poiss ja 1 litsenseeritud tüdruk

Võistkonnas 9 mängijat, väljakul 6. Tüdruk võib poissi asendada. Võrgu kõrgus 235 cm

Tüdrukut blokeerida ei tohi, isegi liigutust ei tohi teha. Hüppelt palling ei ole lubatud.

KOOLILIIGA 6.-9.kl. tüdrukud

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Võrkpalli Liidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat

Võrgu kõrgus 220 cm

Võistkonnas 9 mängijat, väljakul 6.

Mängitakse 3 geimist parem 25 punktini (kolmas 15 punktini) 2 punktise eduni.

KOOLILIIGA 6.-9.kl. poistele

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Võrkpalli Liidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat

Võrgu kõrgus 235 cm

Võistkonnas 9 mängijat, väljakul 6.

Mängitakse 3 geimist parem 25 punktini (kolmas 15 punktini) 2 punktise eduni.

Turniiride paremusjärjestuse võrdselt punkte kogunud võistkondade määramisel arvestatakse

1)kahe võistkonna puhul omavahelist mängu

2)kolme ja enama võistkonna puhul kõikide mängude võite, nende võrdsuse korral geimide vahet ja vajadusel ka geimipunktide vahet.

Peakohtunik: Ardo Agasild

VILJANDIMAA KOOLIDE MINIVÕRKPALLI KV

4.-6.klassi tüdrukud Võistkonnas 5-7 mängijat, väljakul 4 . Mänguväljaku suurus 13,4 x 6,1. keskjoonest 2,2 m kaugusel peab olema märgitud ründejoon. Võrgu kõrgus 210 cm. Mängitakse 3 geimist parem, geim 25, kahe punktise eduni. Tia breaki ei kasutata.

Mäng toimub 4: 4 vastu (kolm ees , üks taga) ühe kohustusliku vahetumängijaga. Igal kohavahetusel tuleb vahetusse mängija, kes liigub tsooni 4, tema asemele läheb väljakule varumängija. 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. Võistkonna koosseisu muutus toimub ainult geimide vahel. Pall pannakse mängu ainult eest-alt pallinguga. Käelt pallingut lubatakse teha. Võit annab 2, kaotus 1 ja loobumine 0 punkti.

4.-6.klassi poisid Võistkonnas 5-7 mängijat, väljakul 4 . Mänguväljaku suurus 13,4 x 6,1. keskjoonest 2,2 m kaugusel peab olema märgitud ründejoon. Võrgu kõrgus 210 cm. Mängitakse 3 geimist parem, geim 25, kahe punktise eduni. Tia breaki ei kasutata.

Mäng toimub 4: 4 vastu (kolm ees , üks taga) ühe kohustusliku vahetumängijaga. Igal kohavahetusel tuleb vahetusse mängija, kes liigub tsooni 4, tema asemele läheb väljakule varumängija. 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. Võistkonna koosseisu muutus toimub ainult geimide vahel. Pall pannakse mängu ainult eest-alt pallinguga. Käelt pallingut lubatakse teha. Võit annab 2, kaotus 1 ja loobumine 0 punkti.

Turniiride paremusjärjestuse võrdselt punkte kogunud võistkondade määramisel arvestatakse

1)kahe võistkonna puhul omavahelist mängu

2)kolme ja enama võistkonna puhul kõikide mängude võite, nende võrdsuse korral geimide vahet ja vajadusel ka geimipunktide vahet.

Peakohtunik: Ardo Agasild

VILJANDIMAA KOOLIDE VÕRKPALLI „PALLILAHINGU“ KV

VÕRKPALLI PALLILAHING

Osalejad: 1.-3. klassi poisid ja tüdrukud. Võistkonnas kuni 9 mängijat, 1 õpetaja.

I etapp: 1. november – 31. jaanuar

Maakondade/linnade turniirid. Selgitatakse 15 maakonna ja 5 linna (Tallinn, Tartu, Narva, Kohtla-Järve, Pärnu) paremad koolide võistkonnad. Etapi viib läbi EVF ja kohalik koolisportorganisatsioon. Kohalik korraldaja tagab võistluspaigad, kohtunikud ja sekretariaadi. Võistlustulemused edastatakse EVF sekretariaati (E-post – laura@volley.ee ; faks – 6 031551) hiljemalt 5 päeva pärast võistlust.

II etapp: veebruar

Finaalturniir. Osalevad I etapi 2 paremat poiste ja 2 paremat tüdrukute võistkonda – kokku 40 poiste ja 40 tüdrukute võistkonda. Võistlussüsteem kinnitatakse pärast finaalvõistlusele pääsenud võistkondade

registreerumist – garantiikirjade esitamist. Etapp viiakse läbi EVF ja kohaliku korraldaja koostöös. Kulud kantakse EVF ja kohaliku korraldaja kokkuleppe alusel.

Võistlusmäärused:

1. Mängu alustamine: kaks palli (kummalgi võistkonnal üks) pannakse mängu peale kohtuniku vilet ründejoone tagant ülaltsööduga. Ründejoon on 3 m kaugusel.
2. Mängitakse MIKASA School SV-3 palliga.
3. Eesmärk toimetada pall võrkpalli ülevaltsöödu (kahe käega) abil üle võrgu vastaste poolele nii, et see maanduks vastase väljakupoolele ning takistada palli maandumist oma väljakupoolele.
4. Punkti saab, kui üle võrgu söödetud pall kukub vastase väljaku poolele maha enne kui mängija seda püüda jõuab, kui vastane söödab „välja“ või võrku.
5. Palli sihilik hoidmine keelatud (eelneb hoiatus, järgneb punkt vastasele).
6. Liikumine väljakul on vaba. Mängijad võivad liikuda väljakul nii palliga kui pallita. Omavahel söötmine/palli andmine on keelatud. Palli võib üle võrgu sööta ainult võrkpalli väljakult.
7. Geim 15 punktini 3-st parem. Olenevalt võistkondade arvust on kohalikul korraldajal õigus muuta võistluste süsteemi.
8. Võrgu kõrgus 2 meetrit.
9. Mänguplats on täismõõtmetega võrkpalli väljak (9x18m).
10. Väljakul korraga 6 mängijat, vahetada võib jooksvalt.

Registreerimine: Pallilahingusse registreerimiseks tuleb võistkonna juhendajal/õpetajal teatada osavõtust 31. oktoobriks Eesti Võrkpalli Liidu koduleheküljel <http://www.volley.ee> täites internetipõhise taotlusvormi (<https://goo.gl/forms/1WcFnBdCIKak5v6W2>). Täiendav info telefonil Laura Rogenbaum 5231971, e-post – laura@volley.ee

Autasustamine: Maakondliku/Linna etapi 3 paremat autasustatakse diplomite ja medalitega. Finaalturniiri kolme paremat tütarlaste ja poiste võistkonda autasustatakse diplomi ja karikaga, võistkonna liikmeid diplomi, medali ja eriauhindadega.

Üldeeskirjad: Võistluste korraldamise eest vastutab Eesti Võrkpalli Liit koostöös kohaliku koolispordiorganisatsiooniga. Korraldajatel on õigus teha muudatusi võistluse süsteemis. Kohtunikud määratakse kohaliku korraldaja poolt.

Peakohtunik: Mari Kahu

VILJANDIMAA KOOLIDE KORVPALLI KV

10.-12.klassi poisid

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Korvpalli Liidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.

- Mängitakse 2 x 10 min. jooksev aeg, mängu viimane 1 min. puhast aega.
- isiklikud vead-5
- võistkondlikud vead 4,
- mängitakse palliga nr.7,
- poolajal võimalik võtta 1 time out
- lisa-aeg 2 min., poolaja vaheaeg 3 min., veerandaja vaheaeg 1 min.,
- tabelisse võit 2, kaotus 1, loobumine 0.
- Võistkonnas 9 mängijat + õpetaja.

6.-12.klassi tüdrukud

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Korvpalli Liidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.

- Mängitakse 2 x 10 min. jooksev aeg, mängu viimane 1 min. puhast aega.

- isiklikud vead-5
- võistkondlikud vead 4,
- mängitakse palliga nr.6,
- poolajal võimalik võtta 1 time out
- lisa-aeg 2 min., poolaja vaheaeg 3 min., veerandaja vaheaeg 1 min.,
- tabelisse võit 2, kaotus 1, loobumine 0.
- Võistkonnas 9 mängijat + õpetaja.

6.-9.klassi poisid (üks liiga)

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Korvpalli Liidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.

- Mängitakse 2 x 10 min.jooksev aeg, mängu viimane 1 min. puhast aega.
- isiklikud vead-5
- võistkondlikud vead 4,
- mängitakse palliga nr.7,
- poolajal võimalik võtta 1 time out
- lisa-aeg 2 min., poolaja vaheaeg 3 min.,veerandaja vaheaeg 1 min.,
- tabelisse võit 2, kaotus 1, loobumine 0.
- Võistkonnas 9 mängijat + õpetaja

Peakohtunik: Riivo Roosurm

VILJANDIMAA KOOLIDE 3 X 3 KORVPALLI KV

4.-5.klassi 3 x 3 korvpall ,poisid ja tüdrukud, mänguaeg 10 min, pall nr.5, korvi kõrgus-mini, võistkonnas 4 mängijat

6.-7.klassi 3 x 3 korvpall, poisid ja tüdrukud, mänguaeg 10 min, Poistel pall nr.6, tüdrukutel pall nr.6, korvi kõrgus -3.05, võistkonnas 4 mängijat.

8.-9.kl. 3 x 3 korvpall, poisid ja tüdrukud ,mänguaeg 10 min., tüdrukutel pall nr.6, poistel pall nr.7, korvi kõrgus -3.05, võistkonnas 4 mängijat.

FIBA korvpallireeglid kehtivad olukordades, mis ei ole määratletud 3x3 korvpalli reeglites

1. VÄLJAK JA PALL

3×3 korvpalli mängitakse ühe korvi all, väljaku suurus on 15 meetrit (laius) x 11 meetrit (pikkus). Väljakule on märgitud vabaviskejoon (5,8m), 2-punkti joon (6,75) ning otsatormamisveata poolring (1,25m). Mängudeks võib kasutada ka poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust. Ametlikku 3×3 mängupalli kasutatakse kõikides võistlusklassides (va. 4.-5. klass poisid ja tüdrukud. Nemad mängivad nr.5 suurus palliga).

2. VÕISTKONNAD

Võistkond koosneb 4 mängijast (3 väljakumängijat, 1 vahetusmängija).

Märkus: Võistkonna treener ei tohi võistkonda juhendada väljaku äärest ega selle ümbrusest.

3. KOHTUNIKUD

Mängul on 1 või 2 kohtunikku ja lauakohtunik(ud).

* Märkus: Kohtunike ja lauakohtunike arvud määrab igaks võistluseks EKSL.

4. MÄNGU ALGUS

4.1. Mängueelne soojendus toimub võistkondadel üheaegselt.

4.2. Palli valdamine otsustatakse mündiviskega. Võitja võib otsustada pallist loobumise kasuks saades sellega eelisõiguse võimalikul lisaajal.

4.3. Mäng algab 3 mängijaga väljakul..

5. PUNKTID

5.1. Iga 2-punkti joone seest tabatud vise annab 1 punkti.

5.2. Iga 2-punkti joone tagant tabatud vise annab 2 punkti.

5.3. Tabav vabavise annab 1 punkti.

6. MÄNGUAEG

6.1. Mänguaeg on 10 minutit. Kell peatatakse surnud palli ja vabavisete ajaks. Mäng jätkub kui ründav võistkond on saanud palli valdamise.

6.2. Võistkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 21 punkti, võidab mängu. Reegel kehtib normaalajal (mitte võimalikul lisaajal).

6.3. Lisaajal võidab võistkond, kes saavutab enne 2 punkti. Lisaaeg algab 1 minut peale normaalaja lõppu.

6.4. Võistkond, kellel ei ole mängu alguseks väljakul 3 mängijat, saab alistuskaotuse, mis märgitakse w-0 või 0-w („w“ märgib võitu).

6.5. Võistkond, kes lahkub mängust enne mängu lõppu (näiteks vigastuse tõttu), eemaldatakse mängust. Võitja võistkond saab valida, kas jätab skoori alles visatud punktid (kaotajale märgitakse 0) või valida w-0 olukorra.

6.6. Võistkond, kes on saanud eemalduse mängust või on saanud tahtliku alistuskaotuse eemaldatakse turniirilt.

* Märkus: võistluste korraldajale on jäetud õigus vajadusel muuta mänguaega ning normaalajal visatavat punktisummat.

7. VEAD

7.1. Võistkonna vigade limiit on 6. Personaalsete vigade arvestust ei toimu.

7.2. Viskel tehtud viga annab õiguse vabaviskele. Kui vise toimus 2-punkti joone tagant, siis 2-le vabaviskele.

7.3. Viskel tehtud vea puhul on mängijal õigus vabaviskele ka juhul kui vise tabas.

7.4. Võistkonna 7., 8. ja 9. viga annab õiguse 2-le vabaviskele. Võistkonna 10. ja iga järgmine viga annab õiguse 2-le vabaviskele ja palli valdamisele. See kehtib ka punktide 7.2 ja 7.3 korral.

7.5. Tehnilise vea puhul on vastasvõistkonnal õigus ühele viskele ja palli valdamisele, ebasportliku vea puhul 2-le viskele ja palli valdamisele. Mäng jätkub check-palliga 2-punkti joone tagant väljaku keskelt.

* Märkus: ründevea puhul vabaviskeid ei anta.

8. MÄNG

8.1 Peale tabavat korvi või viimast vabaviset:

- kaitses olnud võistkond toimetab söödu või põrgatusega palli korvi alt 2-punkti joone taha.
- vastasvõistkonnal ei ole lubatud palliga mängijat otsatormamisveata poolringis segada.

8.2. Peale möödavisatud korvi või viimast vabaviset:

- ründav võistkond võib lauavõitlusest palli saades koheselt edasi rünnata.
- kaitses olnud võistkond peab palli eelnevalt toimetama (söötes või põrgatades) 2-punkti joone taha.

8.3. Vaheltlöike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama 2-punkti joone taha.

8.4. Surnud palli puhul alustatakse mängu check-palliga 2-punkti joone tagant (keskelt).

8.5. Mängijat loetakse 2-punkti joone taga käinuks, kui kumbki tema jalg ei ole seespool 2-punkti joont ega selle peal.

8.6. Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.

9. MITTEAKTIIVNE MÄNG

9.1. Mängu venitamine (mitteaktiivne mäng) on keelatud.

9.2. Rünnakuaeg on 12-sekundit. Rünnakuaeg algab palli valdamisest.

9.3. Ründava võistkonna mängija ei tohi mängida seljaga korvi poole üle 5 sekundi.

* Märkus: Rünnakuaega fikseeriva kella puudumisel loeb kohtunik rünnakuaja viimast 5-sekundit.

10. VAHETUS

Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset.

Vahetus toimub väljaku tagumisest joonelt (konstruktsiooni vastasjoonelt).

11. TIME-OUT

11.1. Võistkonnal on õigus ühele vaheajale, mida võib võtta surnud palli olukorras.

11.2. Teleülekannete puhul võib korraldaja võtta kuni 2 vaheaega, mis võetakse surnud palli olukorras peale mängu kella 6:59 ja 3:59.

11.3 Time-out kestab 30-sekundit.

* Märkus: vaheaega ei saa võtta ega mängijate vahetust ei saa teha kui mäng pole surnud (s.h. peale tabavat viset või vabaviset).

12 . PAREMUSJÄRJESTUS

Peale alagrupimänge selgub paremusjärjestus võttes arvesse:

12.1. rohkem võite.

12.2. omavahelise mängu tulemus.

12.3. visatud punktide keskmist (arvesse ei võeta loobumiskaotusi).

Juhul, kui võistkonnad on endiselt võrdsed peale neid punkte, arvestatakse võistkonda, millel on kõrgem asetus/ränking enne võistlust. Võrdsete punktite puhul, alagrupis kõrgema koha saanud asetus.

13. VÕISTKONDADE ASETUS

Võistkonnad jaotatakse alagruppidesse vastavalt võistkonda registreeritud 3 parima mängija ränkingule.

Rahvusvahelistel võistlustel arvestatakse riikide 3×3 ränkinguid.

14. EEMALDAMINE

2 ebasportliku vea korral (tehnilised vead ei kehti) diskvalifitseeritakse mängija kohtunike poolt. Mängija võib eemaldada vägivalla, mittesõnalise või füüsilise agressiooni, mängu tulemuste rikkumise või FIBA anti-dopingu reeglite rikkumise eest.

Korraldajal on õigus ühe mängija rikkumise korral eemaldada võistkond turniirilt.

VILJANDIMAA KOOLIDE SAALIHOKI KV

10.-12.klassi poisid

Võistkonna koosseisu võivad kuuluda Saalihoki Liidu poolt litsenseeritud mängijad, kusjuures väljakul võib mängida korraga 2 litsenseeritud mängijat.

Mängitakse poortidega piiratud suurel väljakul. Võistkonnas maksimaalselt 10 mängijat, väljakul 5 mängijat, väravahti ei ole. Värava suurus 100 x 90 cm. Võistlejatel kohal olla kell 9.30 ja koos õpetaja ja saalitöötajaga paigutavad poordid. Peale võistlust abistavad võistlejad poordid ära võtta.

6.-9.kl. poisid

Võistkonna koosseisu ei tohi kuuluda Saalihoki liidu poolt litsentseeritud mängijad (EKSL juhend) Mängitakse poortidega piiratud väljakul. Võistkonnas maksimaalselt 10 mängijat, väljakul 5, väravahti ei ole. Võistlejatel kohal olla kell 9.30 ja koos õpetaja ja saalitöötajaga paigutavad poordid. Peale võistlust abistavad võistlejad poordid ära võtta.

6.-9.kl. tüdrukud

Võistkonna koosseisu ei tohi kuuluda Saalihoki liidu poolt litsentseeritud mängijad (EKSL juhend) Mängitakse poortidega piiratud väljakul. Võistkonnas maksimaalselt 10 mängijat, väljakul 5, väravahti ei ole. Võistlejatel kohal olla kell 9.30 ja koos õpetaja ja saalitöötajaga paigutavad poordid. Peale võistlust abistavad võistlejad poordid ära võtta.

REEGLID:

1. Mänguaeg on jooksev aeg (mänguaeg ja võistlussüsteem täpsustatakse sõltuvalt osalevate võistkondade arvust) Viimased 1 min puhas aeg. Vahetused toimuvad vabalt mängu katkestamata, korraga ei tohi väljakul viibida üle 5 ühe võistkonna mängija.
2. Väljakuks on kogu kasutada olev pind, mis on piiratud poordiga.
3. Väravamõõdud on: 6.-9.kl. -90 x 60 cm (laius ja kõrgus) ning 10.-12.kl. 100 x 90 cm (Vilj.Gümnaasium toob ise suuremad väravad)
4. Värava ees on poolkaarekujuline väravaala, mille raadius on 1,5 m.
5. Väravahti ei ole. Kõik mängijad on väljakumängijad. Mängijate arv väljakul on 5, võistkond koosneb maksimaalselt 10 mängijast
6. Mängija ei tohi puudutada väravaala ühegi kehaosaga. Väravaalast üleastumine ja hüppamine on lubatud. Kepiga võib alas mängida.
7. Ründava võistkonna poolt väravaala reeglite rikkumise eest määratakse vabalöök ja kaitsva võistkonna poolt väravaala reeglite rikkumise eest karistuslööök.

8. Karistuslöök määratakse ka siis, kui väravalöömise situatsioonis rikutakse reegleid eesmärgiga väravalöömist takistada.
9. Karistuslöök sooritatakse "nn.keskpunktist" (võrkpalli metallkinnitus) otse tühja väravasse. Kui väljak on väike, võidakse enne mängu algust kokku leppida mõni teine koht karistuslöögi sooritamiseks. Kui karistuslöögist ei tule väravat mängitakse pall lahti vile peale platsikeskelt lahtitõmbega.
10. Vabalöögist ja sisselöögist võib pall minna otse väravasse. Kui pall väravasse ei lähe, siis alustab vastasvõistkond mängu nurgast lahtilöögiga.
11. Värava saavutamise järgselt mängitakse pall lahti platsi keskelt lahtitõmbega.
12. Mängukepiks peab olema saalihokikepp. Pallina kasutatakse saalihokipalli.
13. Mängu alustatakse keskpunktist, kusjuures kumbki võistkond on oma väljakupoolel. Lahtilöögi ("pooleks palli") puhul asetatakse pall väljakul soovitud kohale. Lahtilööki sooritavad mängijad asetsevad vastakuti, kummagi jalad ühel joonel ja kepid kummalgi pool palli. Mängida võib pärast vilet.
14. Värav loetakse, kui pall on kepiga löödud täielikult üle väravajoone või see on omavärav.
15. Kui pall lüüakse väljaspoole väljakut, sooritab sisselöögi 1 m kauguselt väljaku äärest meeskond, kes ei löönud palli välja.
16. Jalaga võib palli suunata iseenda, mitte kaasmängija kepile. Palli puudutamine jalaga järjest üle ühe korra on keelatud.
17. Vabalöögist ja sisselöögist võib palli lüüa otse väravasse. Vastasmängija peab olema vähemalt 3 m kaugusel.
18. Kui võistkond mängib vähemuses ja tema vastu saavutatakse värav, lõpeb vähemuses mängimist põhjustanud 1 min. karistus.
19. Tahtlik mängimine pea või käega on keelatud.
20. Mängija ei või tõsta keppi põlvetasemest kõrgemale. Palli ei või mängida põlvetasemest kõrgemalt ei kepi , jalaga ega hüpates.
21. Kepiga võib mängida ainult palli. Vastasmängija kepi surumine, sidumine, tõstmine, löömine ja jalgade vahel hoidmine on keelatud.
22. Jõuvõtte kasutamine, kinnihoidmine, tõukamine ja takistamine on keelatud.
23. Väljakumängija ei tohi ilma kepita mängida.
24. Maasmängimine on keelatud (s.t. , kui mõlemad põlved, käsi või keha puudutavad väljakut).
25. Palliga mängija ei tohi liikuda selg ees vastase suunas.
26. Vabalööki ja/või 1 min. karistust põhjustavad vead on järgmised (vead, mille tahtlikul või korduval tegemisel määratakse karistuslöök väljaku keskpunktist tühja väravasse koos 1 min. karistusega või ilma, on tähistatud *- ga):
 - vastasmängija kepi tõstmine või surumine*
 - "kõrge" kepiga mängimine*
 - hüppamine palli mängides või maasmängimine
 - tahtlik käe või peaga mängimine
 - tahtlik vastasmängija kepi löömine*
 - vastasmängija kinnihoidmine, tõukamine, takistamine ja jõuvõtte kasutamine *
 - palli löömine jalaga kaasmängijale
 - katkise kepiga mängimine
 - ülemäärased mängijad väljakul*
 - kepi viskamine*
 - vabalöögi ajal on vastasmängija lähemal kui 3 m
 - ohtlik mängustiil, samuti tegevus, mida tehakse väravaohtlikus olukorras eesmärgiga värava löömist ära hoida* - vale vahetus(väljakul üle 4 mängija ühest võistkonnast)
27. Mängus peab olema vähemalt üks kohtunik.
28. Turniiril paremusjärjestuse määramisel arvestatakse eelkõige saavutatud punkte (võit 2, viik 1), siis omavahelistes mängudes saavutatud punkte, omavaheliste mängude väravate vahet, omavahelistes mängudes saavutatud väravaid , üldist väravate vahet, üldist saavutatud väravate arvu, loosi.
29. Reguleerimata küsimustes järgitakse saalihoki reegleid.

VILJANDIMAA KOOLIDE KÄSIPALLI KV

Eesti Käsipalliliit koostöös Eesti Koolispordi Liiduga korraldavad õppeaastal 2018-2019 1.-3. klassi õpilastele minikäsipalli seeriavõistluse „Minikäsipallimängud koolis“. Võistlused toimuvad Eesti Koolispordi Liidu egiidi all.

Võistlustele tuleb registreerida hiljemalt 15.nov. 2018 margit.kurvits@viljandimaa.ee

Osalejad: 1.-3. klassi õpilastest moodustatud segavõistkonnad, kusjuures vähemalt üheks liikmeks peab olema tüdruk. Ühe võistkonna suurus on maksimaalselt 9 inimest (1 õpetaja + 4 väljakumängijat + 1 väravavaht + kuni 3 vahetusmängijat).

Võistlused toimuvad:

I etapp ehk regioonide võistlused toimuvad 2018.aasta novembrist kuni 2019.aasta veebruarini;

II etapp ehk finaaltourniir toimub 2019.aasta märtsis

Nii regioonide võistluste kui ka finaaltourniiri aeg, koht ja süsteem määratakse Eesti Käsipalliliidu ja kohaliku korraldajaga.

Regioonid:

Põhja regioon - Tallinn, Harjumaa, Raplamaa, Läänemaa, Hiiumaa

regiooni kontakt Indrek Lillsoo tel: +372 511 4295 e-mail: sport@anija.ee

Keskregioon – Järvamaa, Jõgevamaa, Lääne-Virumaa, Ida-Virumaa, Viljandimaa, Pärnumaa, Saaremaa

regiooni kontakt Marko Koks tel +372 5645 8475 e-mail: marko.koks@mail.ee

Lõuna regioon- Tartumaa, Tartu linn, Põlvamaa, Võrumaa, Valgamaa

regiooni kontakt Priit Allikivi tel: +372 518 5511 e-mail: priit.allikivi@gmail.com

Võistlusmäärused:

Ametlikud võistlusmäärused on kättesaadavad Eesti Käsipalliliidu veebilehel www.handball.ee

Autasustamine:

Iga regiooni paremaid võistkondi autasustatakse auhindade ja diplomitega. Kõik võistlustel osalevad võistlejad saavad diplomi ja auhinna. Igale võistlejale üllatusauhind. Finaaltourniiri kolm paremat võistkonda autasustatakse diplomi ja karikaga, võistkonna liikmeid medali ja diplomiga. Üllatuseks on ka eriauhinnad.

Loodame igal võistlusel MR. PRITTI isiklikult kohata.

Üldeeskirjad:

Võistluste korraldamise eest vastutab Eesti Käsipalliliit koostöös linnade/maakondade/koolide koolispordi ühendustega. Korraldajatel on õigus teha muudatusi võistluste süsteemis.

Peakohtunik:

Marko Koks: marko@heimtali.vil.ee

VILJANDIMAA KOOLIDE 4.-5.KLASSIDE KERGEJÕUSTIKU MITMEVÕISTLUSE KV

Aeg ja Osavõtjad: 29.mai kell 10.00 Viljandi Staadion. Viljandimaa koolide 4.-5.klasside tüdrukud ja poisid
Võistkonna suurus koolil on max 12 võistlejat (6 tüdrukut + 6 poissi). Koolil võib võistelda 1 võistkond.

Tulemuste arvestamine: koolidel läheb arvesse tüdrukute 4 paremat tulemust ja poistel samuti 4 paremat tulemust (kokku liidetakse 8 tulemust)

Programm: 60 m, kaugushüpe, pallivise, 600 m

(punktid arvestatakse TV-10 olümpiastarti punktitalbeli alusel. Poiste 600 m punktid tüdrukute punktitalbelist.

Palliviskes toimub tulemuste mõõtmise mõõdulindiga (täpsed tulemused), palliviskes märgitakse maha sektorid (kõrvuti 1 ja 2 viskepaik)

Kaugushüpet mõõdetakse 1 meetri pakust äratõuke kohalt. Kui võistleja ei taba pakku, siis mõõdetakse jooksuraja poolsest paku äärest.

Kohtunikud:

Viljandi Paalalinna Kool- Starter, starteri abiline+5 palliviske kohtunikku - 1 paik

A.Kitzbergi Güm- sekretariaat-5 õpilast(4 arvutis protokollid)+ 2 arvuti + 2 printerit - Jaak

Jakobsoni Kool –ajamõõtjad 4 õpilast

Kesklinna Kool.- 5 kaugushüppe kohtunikku - 1paik

S-Jaani G.- 5 kaugushüppe kohtunikku - 2 paik

Tarvastu G.–5 palliviske kohtunikku - 2 paik

Õpetajatel palume kindlustada kohtunikud, kes tunnevad oma tööd.

Autasustamine: Mitmevõistluse (4 tulemust kokku) esimesele kuuele kohale diplom, šokolaad, auhind. Kolmele parimale suurele ja väikesele koolile karikad ja diplomid.

Võistlejate registreerimine: **eelregistreerimine teha 25.maiks kella 14.00-ks e-mailile jaak.israel@akg.vil.ee**

Kooli registreerimise vorm saadetakse mai alguses

ORIENTEERUV AJAKAVA :

Grupp 1 : A. Kitzbergi. G , Kesklinna kool , Paalalinna kool, Jakobsoni kool ,
Tarvastu Gümnn, Suure – Jaani Gümnn , Abja Gümnn.

Grupp 2 : Kõik teised koolid

10.00	P 60 m	mõlemad grupid koos-	Vilj.Jakobsoni Kool-
10.00	T kaugus –	Grupp 1	(1. hüppekasti- Kesklinna Kool) –Kösti poolne-
	T pall	Grupp 2	(2. viskepaik - Tarvastu G –Tribüüni poolne
10.15	P kaugus -	Grupp 2	(2. hüppekasti – Suure-Jaani Gümnn.-Männimäe poolne
	P pall -	Grupp 1	(1. viskepaik - Paalalinna Kool) –Järve poolne
11.00	T 60 m		
11.30	P pall –	Grupp 2	(1. viskepaik – Paalalinna Kool) –Järve poolne
11.30	P kaugus-	Grupp 1	(2. hüppekasti – Suure-Jaani Gümnn.-Männimäe poolne
	T pall –	Grupp 1	(2. viskepaik – Tarvastu G) –Tribüüni poolne
	T kaugus -	Grupp 2	(1. hüppekasti – Kesklinna Kool)Kösti poolne
12.20	T 600 m		
12.50	P 600 m		

Peakohtunik: Jaak Israel

VILJANDIMAA KOOLIDEVAHELISED MURDMAAJOOKSU KARIKAVÕISTLUSED

Võistluste rajad valmistab ette ja võistluse viib läbi: A.Kitzbergi nim.Gümnaasiumi õpetajad ja õpilased
Kavas: kõik võistlusdistsantsid on mõõdetud +/- 100 m täpsusega

10.-12.kl. POISID	1000 m, 2000 m
10.-12.kl. TÜDRUKUD	700 m , 1500 m
8.-9.kl. POISID	1000 m, 2000 m
8.-9.kl. TÜDRUKUD	700 m, 1500 m
6.-7.kl. POISID	1000 m, 2000 m
6.-7.kl. TÜDRUKUD	700 m, 1500 m

Võistleja võib osaleda ainult ühel distantsil.

Pikkadel distantsidel toimuvad ühisstandardid, lühikestel distantsidel eraldistandardid. **Tulemused fikseeritakse ajavõtu kiipidega. Iga võistleja saab sekretariaadist oma jalale kinnitamiseks kiibi ja peale võistlust tagastab selle.**

**Võistlejate eelregistreerimine: (vastav vorm saadetakse sept.alguses) saata 20.septembriks kella 16.00-
jaak.israel@akg.vil.ee**

Muudatusi saab teha võistluspäeva hommikul kohapeal.

Punktid:

Koolile toob punkte igas vanuseklassis igal distantsil 2 paremat tulemust. Gümnaasiumide (ehk 10.-12.kl.) vanuseklassi arvestusse läheb iga distantsi 3 paremat tulemust. Ülejäänud võistlejad punkte kinni ei hoia I –40 p., II - 35 p., III – 30 p., 4.-27 p.,5.-26 p.,6.-25 p. jne.

Autasustamine:

Parimale suurele koolile ja parimale väikesele koolile(arvestatakse 6.-7.kl.,8.-9.kl. = 8 distant si korda 2 tulemust) karikas ja diplom ning II ja III kohale tulnud koolile diplom.

Parimale gümnaasiumile (10.-12.kl.= 4 distant si korda 3 paremat tulemust) karikas, II ja III kohale diplom.

Individuaalne autasustamine: iga distant si kolmele parimale kohale antakse Viljandimaa koolispor di medal, diplom ja võimalusel šokolaad.

Peakohtunik Jaak israel

VILJANDIMAA KOOLIDE MURDMAA TEATEJOOKSUKROSS

AEG JA KOHT: 19.september 2019.a. Viljandi Jakobsoni kooli juures.

KELL: 13.00 Väikesed põhikoolid – võistkond koosneb: 10 võistlejat + 2 varu
(1.-5.kl. 5 poissi+varu ja 5 tüdrukut+varu)

14.00 Suured põhikoolid – võistkond koosneb: 12 võistlejat + 4 varu
4.kl (3 tüdrukut +varu ja 3 poissi+varu)
ja 5.kl (3 tüdrukut+varu ja 3 poissi+varu)

Suured põhikoolide ei tohi rakendada 1.-3.kl. õpilasi.

KORRALDUS: Võistlused viivad läbi Jakobsoni kooli kehalise kasvatuse õpetajad.

Teatejooks toimub teatepulga vahetamisega. Jooksu alustab tüdruk, siis poiss ja nii vaheldumisi. Võistluse lõpetab poiss.

Võistluste rannanumbri viimasele poisile annab registreerimisel korraldaja. Kooli võistkonnal soovitav kasutada ühtemoodi võistlussärke või eraldusveste.

Võistlustele kaasa võtta kooli ülesandmisleht, kuhu on märgitud võistleja nimi ja klass.

AUTASUSTAMINE: Suurte põhikoolide ja väikeste põhikoolide kolme paremat võistkonda autasustatakse karikaga, diplomiga ja šokolaadiga.

Peakohtunik: Ants Kuusik

VILJANDIMAA KOOLIDE SISEKERGEJÕUSTIKU KARIKAVÕISTLUSED

AJAKAVA-JUHEND

Alad: põhikool /PK/ 50m. 50 mtj P (84cm,13.00,8.25), T (76cm,12.00,7.75),kaugus, kõrgus,kuul T 3 kg, P 4 kg

15.00 Võistluste avamine

15.15 50 m P

Kaugus T

15.30 50 mtj P

15.45 Kaugus P

16.00 50 T

16.20 50 mtj T

Kuul T

17.00 Kuul P

Kõrgus T, P

Punktiarvestus on järgmine: osalevate koolide arv x 2 + 1 . Nt on 6 kooli I koht 12 +1p, II koht 11p jne ühe punkti kaupa. Võrdsete punktide korral suurim esikohtade arv. Selle võrduse korral suurim teiste kohtade arv jne.

Finaale ei toimu. >

Kuulitõukes ja kaugushüppes kõigil 4 katset

Igal alal võib kool välja panna 3 võistlejat – 2 võistlejat läheb arvesse (tõkkejooksus üks võistleja)

Üks võistleja teeb 3 ala

Individuaalvõistlejaid ei ole lubatud, võistkonna miinimumi moodustab igal alal vähemalt üks võistleja

Osavõtust teatada Ants Kuusik ants.kuusik@vjk.vil.ee

KOHTUNIKUD: Jakobsoni Kool 4 ajamõõtjat + õpetaja
Kitzbergi G kuulitõuge
Kesklinna Kool kaugushüpe
Paalalinna Kool kõrgushüpe

Kui kool ei tule, **palun teata!**

Autasustamine: Iga ala võitja saab karika, II ja III medali. Kolmele parimale võistkonnale karikas

Peakohtunik A.Kuusik 5285073, ants.kuusik@vjk.vil.ee

VILJANDIMAA KOOLIDE TEATEVÕISTLUSED **TÄHELEPANU, START**

Osavõtjad:

Suured põhikoolid: 2.-5.kl. poisid ja tüdrukud võistlevad alljärgnevalt:

2.klass – 2 T + 2 P (1 T ja 1 P – varu)

3.klass – 2 T + 2 P (1 T ja 1 P – varu)

4.klass – 2 T + 2 P (1 T ja 1 P – varu)

5.klass – 2 T + 2 P (1 T ja 1 P – varu)

Võistkonna liikmeid suurtel koolidel 24.

Korraga teeb harjutust 16 võistlejat. Võistlevad 2 T ja 2 P igast vanuseklassist. Varuvõistlejaid (8) võib vahetada teatevõistluste harjutuste vaheajal ainult oma vanuserühma võistlejaga.

Väikesed koolid: 1.-5.kl.võistlevad 5 poissi ja 5 tüdrukut (klasside kaupa reglementeeritud eiole). Varus 1 poiss ja 1 tüdruk. Võistkonna liikmeid väikestel koolidel 12.

Võistluste käik:

Võistluste kirjeldused saadetakse kooli e-maili teel.

Kohapeal näidatakse võistlus ette ja harjutamiseks on aega 5 min.

Võistlusi on neli ning kõigi nelja võistluse kohapunktid liidetakse kokku ja väikseim summa on parim.

Võistkondade võistlusjärjekord loositakse enne võistluste algust.

Kõik võistkonnad võistlevad ära ühe võistluse ja siis pannakse maha teise võistluse vahendid ning jälle võistlevad kõik võistkonnad ära, jne. Kuni kõik neli võistlust on tehtud.

KOOLI LAUATENNIS KÕIGILE

JUHEND

Eesti Lauatenniseliit koostöös Eesti Koolispordi Liiduga korraldavad õppeaastal 2019 / 2020 koolidevahelise võistkondliku lauatennisevõistluse **KOOLIPINKS KÕIGILE**.

OSALEJAD

Võistlused toimuvad 1. kuni 5.; 6 kuni 9 ja 10. kuni 12. klassi poistele ja tüdrukutel. Poisid ja tüdrukud mängivad eraldi võistlusklassides. Võistkonda kuulub 2 mängijat + 1 varumängija. Varumängijat ei pea olema. Kõik võistkonna liikmed peavad õppima koolis, mida nad esindavad.

VÕISTLUSTE SÜSTEEM

Võisteldakse kolme võiduni A-X ; B-Y ; AB – XY ; A-Y ; B-X . Paarismängus võib kasutada varumängijat. Kõik piirkonnad selgitavad enda parimad võistkonnad. Võistluste finaaltourniirile pääseb igast piirkonnast 2 naiskonda ja 2 meeskonda. Finaaltourniiril selguvad Eesti koolinoorte võistkondlike meistrivõistluste 3 parimat naiskonda ja 3 parimat meeskonda igas vanuseklassis ning üldkokkuvõttes parim kool põhikooli ning gümnaasiumi arvestuses. Piirkonnad selgitavad enda parimad hiljemalt 1.03.2018.a. . Võistluste finaaltourniir toimub Tallinnas, Kristiine spordihoones. Piirkondlikud võistlused viib läbi kohalik lauatenniseklubi koostöös spordiliiduga. Kohalike võistluste kulud jäävad korraldajate kanda. Iga piirkondliku võistluse korraldaja saadab tulemused 3 päeva jooksul võistluste koordinaatorile. Piirkondlikud võistluste korraldajad annavad hiljemalt 1.10.2017.a. teada kohaliku võistluste toimumisaja ja koha.

AUTASUSTAMINE

Koolide autasustamine (kokkuvõte) toimub kolmes erinevas vanuserühmas.

- 1) Algkool (poisid, tüdrukud 1-5 klass);
- 2) Põhikool (poisid, tüdrukud, 6-9 klass);
- 3) Gümnaasium (poisid, tüdrukud 10-12 klass).

Igas vanuserühmas saab turniiri võitja 100 punkti, teine koht 98, kolmas 97 jne. Vanuserühma poiste ja tüdrukute punktid liidetakse ning võidab kool, kes saavutab vanuseklass kokkuvõttes suurima arvu punkte.

Igale regionaalsele võistlusele eelregistreerunud koolil on õigus saada:

- Karp lauatennisepalle;
- 2 reketit;
- Infopakett (plakatid, juhendid jne);
- Tasuta ühepäevane koolitus ühele vabalt valitud juhendajatele lauatennise treeneri „ITTF Community Leader“ tasemel, mille kohta väljastatakse Rahvusvahelise Lauatenniseföderatsiooni sertifikaat.

REGISTREERIMINE

Võistluste koordinaator on Eesti Lauatenniseliidu juhatuse liige Andres Lofitski

Täidetud registreerimisvormid palun saata hiljemalt 1.11.2017.a. aadressil koolisport@lauatennis.ee

Kui käeolev juhend on erinev Eesti Koolispordi Liidu üldjuhendis sätestatud, lähtutakse käeolevast juhendist. Küsimustes, mida ei reguleeri käeolev juhend, kuid reguleerib Eesti Koolispordi Liidu üldjuhend, lähtutakse Eesti Koolispordi Liidu üldjuhendist. Kõik käeolevas juhendis ja Eesti Koolispordi Liidu üldjuhendist reguleerimata asjaolud lahendab võistluse koordinaator

Peakohtunk:Peeter Allikoja