

# YLIPALL IV ÜLDJUHEND

**YLIPALL** on kolmeosalise üritustesarja YLISPORT (YLIPALL, Üliõpilaste Talimängud ja Üliõpilaste Suvemängud) esimene ülikoolide ja kõrgkoolide vaheline sportlik-meelelahutuslik mõõduvõtt.

**Eesmärk:** Ürituse eesmärk on pakkuda osalejatele pingelist sportlikku ja lõõgastavat meelelahutuslikku programmi ning populariseerida nii ühist kui ka individuaalset pallimänguharrastust üliõpilaste seas.

**Aeg ja koht:** YLIPALL toimub **13. november 2020 Pärnu Spordihallis** (Riia mnt. 129, Pärnu) algusega kell 10.00.

**Korraldaja:** Eesti Akadeemiline Spordiliit ([www.easl.ee](http://www.easl.ee); tel 7 333 233). Projektijuht Marek Doronin ([marek@easl.ee](mailto:marek@easl.ee); 52 32 911); staabijuht Martin Malm ([staap@ylisport.ee](mailto:staap@ylisport.ee); 53 413 663)

**Alad:** Spordiprogrammi kuuluvad (kokku 6):

- **3x3 korvpall (mehed).** Meeskonna suurus on kuni 4 mängijat. Korraga väljakul on 3 mängijat. Korvpalli meeskonda ei või kuuluda Eesti meeste korvpallimeistrivõistlustel meistriliiga mängudes osalevad mängijad (kehtiva litsentsiga).
- **Pimevõrkpall (segavõistkonnad).** Võistkonna suuruseks on kuni 12 mängijat. Pimevõrkpallis peab korraga platsil olema 6 võistlejat, neist vähemalt 3 naist.
- **Pehmo-jalgpall (segavõistkonnad).** Võistkonna suuruseks on kuni 10 mängijat. Korraga väljakul on 5 mängijat koos väravavahiga, kellest vähemalt 2 on naised. Mängitakse pehme palliga.
- **Rahvastepall (naised).** Rahvastepalli naiskonna suurus on kuni 8 mängijat, kellest väljakul 6 mängijat.
- **Korvpalli vabaviskevõistlus (individuaalne võistlus meeste ja naiste arvestuses).** Visatakse vabaviskejoonelt 1 minuti jooksul. Korvi all on kaks palli tagasi söötjat ning korraga on käigus kaks palli. Registreerimine toimub kohapeal jooksvalt.
- **Kõrgkoolidevahelised teatevõistlused (segavõistkonnad).** Igas võistkonnas on 2 meest ning 2 naist. Üks kõrgkool saab välja panna kuni 3 võistkonda. Registreerimine esindajate kaudu.

Tähelepanu! Palume tutvuda iga spordiala detailse juhendiga eraldi YLIPALLI ürituse alt [www.ylisport.ee](http://www.ylisport.ee).

**Osalejad:** Võistlustest saavad osa võtta Eesti kõrgkoolide tudengid, vilistlased ja töötajad (vanusepiiranguid ei ole). Samaaegselt saab osa võtta ainult ühest pallimängu alast (3x3 korvpall, pimevõrkpall, pehmo-jalgpall, rahvastepall)

**Võistluste süsteem ja reeglid:** Võistelda võivad ainult need mängijad, kes on registreeritud võistkonda ja kes kannab talle väljastatud käepaela. **Ühes võistkonnas võivad olla ainult ühe kõrgkooli liikmed (üliõpilased, vilistlased, töötajad).** Spordialade täpne võistlussüsteem selgub pärast võistkondade registreerumistähtaaja lõppu. Täpsed võistlusreeglid on kirja pandud eraldi spordialade juhendites. Juhendid on leitavad [www.ylisport.ee](http://www.ylisport.ee).

**Autasustamine:** Autasustatakse iga spordiala kolme parimat osalejat ja/või meeskonda. Kõige sportlikumat kõrgkooli autasustatakse rändkarikaga. Kõige aktiivsemat kõrgkooli autasustatakse YLISPORT rändkarikaga.

## Tulemusarvestus:

Igal alal peetakse kõrgkoolidevahelist punktiarvestust. Iga osalenud kool saab vähemalt ühe punkti. Kõigil aladel läheb arvesse iga kooli parim võistkond ning järgmised punkte ei too ja teiste koolide ees punkte kinni ei hoia. Punktijaotus: 12, 10, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Erandiks on korvpalli vabavisevõistlus ja teatevõistlus, kus punkte arvestatakse poole vähem. Ehk esikoht 6p, teine koht 5p, jne.

**Aktiivsusearvestus:** Aktiivseimaks kõrgkooliks on kool, kelle esindajad osalevad kõige aktiivsemalt aladel. Arvestusse kuuluvad kõik võistlusalad. Iga osaleja, igal alal, toob koolile ühe aktiivsuspunkti. Aktiivsuspunkte ei anta juhul kui meeskond/võistleja diskvalifitseeritakse. Võrdsustamiseks suurte ja väikeste kõrgkoolide omavahelist võistlusmomenti, korrigeeritakse suurte kõrgkoolide osaluskordi koefitsiendiga, mis sõltub seal õppivate tudengite üldarvust.

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

**Osalustasu:** Kõigi osalejate eest on kohustuslik tasuda osalustasu. Osavõtutasu sisaldab osavõttu turniirist, pörandamajutust (oma matt ja magamiskott kaasa), lõuna ja õhtusööki ning sissepääsu ametlikule stiilipeole.

Osavõtutasu **üliõpilase kohta on 30 eurot** ja **kõrgkoolide vilistlastele ning töötajatele 35 eurot**.

Pileteid tagasi ei osteta. Piletit on võimalik edasi anda sama kõrgkooli tudengile\*.  
\* Seoses viiruse Covid-19 levikuga, on erandiks olukorrad, kus üritusel osalemine pole võimalik tulenevalt riigi või osavõtja kõrgkooli poolt kehtestatud piirangutest.

**Covid-19:** Vastavalt Vabariigi Valitsuse korraldusele peab iga võistleja, treener, kaaselaja jne. näitama enne saali sisenemist:

- Vaksineerimistõendi, mis näitab täielikku vaksineerimist, või;
- Negatiivse koroonatesti, mis ei ole vanem kui 72 tundi, või;
- Negatiivse antigeeni testi, mis ei ole vanem kui 48 tundi, või;
- Koroonala läbipõdemise tõendi, mis ei ole vanem kui 180 päeva

**Registreerimine:** Igal kõrgkoolil on võimalik välja panna vähemalt üks võistkond igale alale **kuni 13. oktoober 2021**. Hiljem on registreerimine avatud kõigile. Võistkondade registreerimine toimub EASL kõrgkoolide esindajate kaudu **kuni 3. november 2021.a.**

NB! Registreerimine lõpeb varem, kui maksimum võistkondade arv antud alal on täis (pimevõrkpallis 18 võistkonda; 3x3 korvpallis 16 võistkonda, pehmo-jalgpallis 12 võistkonda ja rahvastepallis 12 võistkonda). Võistkonna nimi peab sisaldama kõrgkooli nimetus (nt TALTECH Dynamo).

EASL kõrgkoolide esindajad edastavad iga võistleja kohta järgneva informatsiooni:

- Eesnimi
- Perekonnanimi
- Isikukood
- E-mail
- Telefoni number
- Võistlusala
- Meeskonna nimi (peab sisaldama kõrgkooli lühinime)

Palume EASL kõrgkoolide esindajatel tasuda oma kooli osalejate osavõtumaks **hiljemalt 3. novembriks** 2020 EASLi arvelduskontole (EE462200221011374025 Swedbank). Juurde märkida nimi, võistkond ja kõrgkooli lühend. Vajadusel koostatakse arve. **Võistkond loetakse registreerunuks pärast raha laekumist EASLi kontole.**