

Lisateavet PUNNPALLI kohta.

Tegemist on pilootprojektiga, mille eesmärk pole „hammas hamba vastu“ võit, vaid sellise võrrispuudiala võimalikkus või mittedobivus edaspidi. Seepärast ootame eelkõige viisakust kaasvõistlejate suhtes ja säästvat suhtumist nii enda kui kaasvõistlejate elusse ja tervisesse...

1. Võistkonnas kolm liiget koos ratastega.

2. Mänguaeg 2 x 5 minutit (nn jooksev aeg, mängu viimane minut nn puhas aeg) . Üks võistkond valib poole, teine saab avalöögiks palli. (Otsustab „kull-kiri“.) Teisel poolajal vastupidi. Palli ei ole vaja mängu panna keskjoonelt, vaid selle koha valivad pallivaldajad. Enne kohtuniku rohelist lippu ei tohi keskjoont ületada kumbki meeskond.

3. Võistlejad on kogu mänguaja kestel rataste seljas, mahatulek keelatud (va kukkumise vms tahtmatu tegevuse korral).

4. Värava-alal (tähistatud punase joonega) võib kaitses/värvavas olla (ei pea olema) vaid üks mängijatest, vastase värava-alas viibimine keelatud. Rünaku lõpetamise puhul väravaalast läbisõit lubatud, mäng jätkub ka värv taga. Väravapostide puutumine kas jalgade või rattaga on rangelt karistatav. Kui väravaposti viib paigalt väravasse sisenev pall, otsustab värava kehtivuse kohtunikekogu.

.Keelatud on igasugune füüsiline kontakt, tahtmatu kontakti puhul kaotab süüdiolene pool palli, tahtliku kontakti puhul määratakse vastasele vabalööök.

5. Võistlusel on väljakukohtunik, kes juhhib mängu platsil (punase ja rohelse lipuga, mis vastavalt peatavad või lubavad mängida) ja 3liikmeline kohtunikekogu väljaku ääres, kes väljakukohtuniku vajadusel reguleerib ja otsustab vajadusel koheselt kõik küsitavused. Kohtunikekogu otsustab küsitavused häälteenamusega.

6. Värava laius on fikseeritud ohutute postidega.

Värvaks loetakse palli sisenemist postide vahele mitte kõrgemal põlvekõrgusest (posti ülemine äär). Palli poolt ümberaetud posti ei loeta reeglina värvaks. Vajadusel otsustab värava kehtivuse Kohtunikekogu.

7. Kui pall põrkab tagasi küljepiirdelt, mängu ei katkestata. Küljeauti kasutatakse juhul, kui pall ületas küljepiirde (=lumehange väljaku ääres).

Küljeaudi puhul peab palli valdaja ja vastase rataste vahe olema vähemalt 2 meetrit.

Mäng on turniirisüsteemis. Mängida tuleb 3 mängu (kõigi vastastega). Mängude järjekord loositakse.