

KL MV võrkpallis 2026 võistlussüsteem

Võistlused viiakse läbi kehtivate võrkpalli võistlusreeglite alusel koos mõningate erisustega. Võistkonna suurus kuni 12 mängijat. Võistkonnas väljakul korraga 6 mängijat, kellest vähemalt **kaks peavad olema naissoost**.

Võrgu kõrgus – 243 cm (meeste võrk).

Mängitakse kolmest parem süsteemis, kahe geimi võiduni.

Alagrupimängud:

Moodustame alagrupid A,B ja C kus mängivad kõik kõigiga läbi. 2025 a. aasta kolm esimest paigutatakse eri alagruppidesse vastavalt:

esimene koht (VIRU) alagruppi A,

teine koht (LÄÄNE) alagruppi B

kolmas koht (VALGA) alagruppi C

ülejäanud loositakse.

Alagruppides ... mängu.

Alagruppides mängitakse geim 15 punktini, kolmas otsustav geim 11 punktini, väljakupoolt vahetatakse kolmandas geimis 6 punkti järel. Kõik geimid mängitakse kahe punktise vahega.

Alagrupi mängudele järgnevad **kohamängud**.

Alagruppide A,B; C võitjad + C II koht mängivad poolfinaale vastavalt:

A I vs C II

B I vs C I

Poolfinaalide võitjad mängivad kohtadele 1-2

Poolfinaalide kaotajad mängivad kohtadele 3-4

Alagruppide A II ja B II + C III koht mängivad omavahel läbi 5-7 kohale

Alagruppide A III ja B III + C IV koht mängivad omavahel läbi 8-10 kohale

Kohamängud (4+3+3) 10 mängu

Kohamängudes mängitakse geim 21 punktini, kolmas otsustav geim 15 punktini, väljakupoolt vahetatakse kolmandas geimis 8 punkti järel. Kõik geimid mängitakse kahe punktise vahega

Paremusjärjestus: Vastavalt juhendile mängime kahe geimi võiduni.

Võit (2-0) annab tabelisse kolm punkti, võit (2-1) annab vastavalt võitjale kaks ja kaotajale ühe punkti ja kaotus (0-2) annab kaotajale null punkti.

Paremusjärjestus alagrupis ja kohamängudel selgitatakse vastavalt punktide arvule. Kahe võistkonna võrdsete punktide korral määrab paremuse omavaheline mäng. Kolme ja enama võistkonna puhul otsustab paremusjärjestuse võitude arv, selle võrdsuse korral kõikide mängitud geimeide suhe, selle võrdsuse korral kõikide mängitud geimipunktide suhe.

Kõik kohad mängitakse välja.

Koostas:

Sven Hõbemägi

Viru malev