**Võrkpalli täpsusservimine**

**MADSA MÄNGUD**

Iga mängija teeb 10 servi üle võrgu väljaku otsajoone tagant (lastel on võimalus servida lähemalt). Väljakule on märgitud servadest 1 meetri laiused tsoonid, mille tabamine annab joonisel märgitud punkte.

Võrk

Kui pall puutub mahamärgitud joont, loetakse punkte võistlejale kõige kasulikumalt. Lõppskooriks on 10 servi tulemusena saadud punktid kokku. Max 30 punkti.

1m 1m

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3 | 2 | 3 |
| 2 | 1 | 2 |
| 3 | 2 | 3 |
|  |  |  |

Otsajoon

**Korvpallivisked**

**MADSA MÄNGUD**

Iga mängija teeb 10 viset, valides igal viskel kolme erineva kauguse vahel:

4 meetrit korvist – 1 punkt

Vabavise ehk 5,8 meetrit korvist – 2 punkti

Kolmepunktijoon ehk 6,75 meetrit korvist – 3 punkti

Lõppskooriks on 10 viske tulemusena saadud punktid kokku. Max 30 punkti.

**Discgolfi puttimine**

**MADSA MÄNGUD**

Iga mängija teeb 10 viset ehk putti korvi, valides igal viskel kolme erineva kauguse vahel:

4 meetrit korvist – 1 punkt

7 meetrit korvist – 2 punkti

10 meetrit korvist – 3 punkti

Pärast viset ei tohi kettale järele hüpata.

Lõppskooriks on 10 viske tulemusena saadud punktid kokku. Max 30 punkti.

**Petangikuuli täpsusvisked**

**MADSA MÄNGUD**

Iga mängija teeb 10 viset petangi viskeringi (50 cm) sisse, valides igal viskel kolme erineva kauguse vahel:

4 meetrit ringist – 1 punkt

7 meetrit ringist – 2 punkti

10 meetrit ringist – 3 punkti

Pärast viset ei tohi viskekohast lahkuda enne, kui kuul on maad puudutanud.

Arvesse lähevad maandumisel viskeringi äärt mittepuutunud visked.

Lõppskooriks on 10 viske tulemusena saadud punktid kokku. Max 30 punkti.

**Redeligolf**

**MADSA MÄNGUD**

Redeligolfi mõte on visata bolasid (kaks omavahel kokkuseotud palli) nii, et nad jääks redelipulkade külge rippuma.

Iga mängija teeb 2 x 5 viset redeli eri kõrgusel pulkadele.

Ülemine pulk – 3 punkti

Keskmine pulk – 2 punkti

Alumine pulk – 1 punkt

Visatakse 5 meetri kauguselt, lapsed 3 meetri kauguselt.

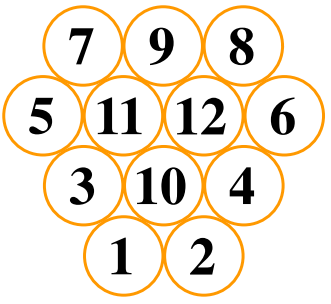
Arvesse lähevad pärast 5 viset redeli pulga küljes olevad bolad.

Lõppskooriks on kahe vooru ehk 10 viske tulemusena saadud punktid kokku. Max 30 punkti.

**Mölkky**

**MADSA MÄNGUD**

Visatakse Mölkky pulgaga 3,5 m kauguselt 10 viset alljärgnevalt asetatud kurne.



Kurni ei loeta kukkunuks, kui see toetub veidigi teisele kurnile või Mölkky pulgale.

Kukkunud kurnid asetatakse pärast igat viset püsti täpselt samale kohale, kus nad asuvad.

Kui kukub üks kurn, on tulemuseks sellel olev number.

Kui kukub mitu kurni, on tulemuseks kukkunud kurnide arv.

Kõigi kümne viske tulemused liidetakse ja saadakse lõppskoor.

**Kroket**

**MADSA MÄNGUD**

Eesmärgiks on kroketivasaraga lüüa kuule läbi värava.

Iga mängija teeb 10 lööki valides löögikoha ette antud 3 kauguse hulgast:

Lähim – 1 punkt

Keskmine – 2 punkti

Kaugeim – 3 punkti

Värav on läbitud, kui kogu kuul on otse pealtvaates värava läbinud.

Lõppskooriks on 10 löögi tulemusena saadud punktid kokku. Max 30 punkti.

**Noolevise**

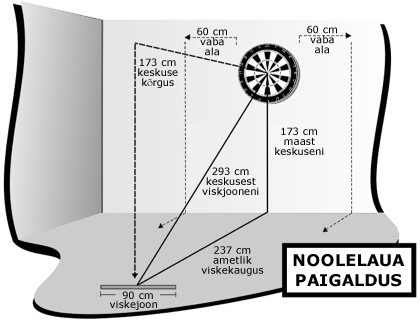
**MADSA MÄNGUD**

Eesmärgiks on visata 10 noolt 237 cm kauguselt märklauda, kuhu on märgitud skoorid 1-10.

Iga viske eest saab kuni 10 punkti.

Arvesse lähevad pärast 10 viset märklauas olevad nooled.

Max 100 punkti.



**Jalgpall**

**MADSA MÄNGUD**

Iga mängija teeb 10 lööki väiksesse jalgpalliväravasse, valides igal viskel kolme erineva kauguse vahel:

Lähim – 1 punkt

Keskmine – 2 punkti

Kaugeim – 3 punkti

Väravat arvestatakse, kui kogu pall on ületanud väravajoone väravapostide vahel ja põiklati alt.

Lõppskooriks on 10 löögi tulemusena saadud punktid kokku. Max 30 punkti.