

Lääne-Nigula osavaldade suvemängud

Risti 10.06.2023

Võistluste juhend

I.EESMÄRK

Lääne-Nigula osavaldade sportlik-kultuurilise liikumispäevade traditsiooni hoidmine. Erinevate vanusegruppide kaasamine nii võistlusspordi kui liikumisharrastuslike tegevustega, selgitamaks välja parim osavald 2023 aastal.

2. osavaldade mängudel võivad osaleda kõik Lääne-Nigula valla elanikud, sh. valla töötajad, külaseltside liikmed, suvitajad, üliõpilased, õpilased ja teised kogukondade liikmed.

II. VÕISTLUSALAD JA TEGEVUSED

1. ORIENTEERUMINE

Juhend

Orienteerumine võistlusklassides (võistlus)– osalejate arv piiramatu, punkti arvestusse lähevad võistlejad, kes on eelregistreerimisega üles antud mitte hiljem kui 8.06.2023

Orienteerumine massialana – osalejate arv piiramatu, registreerimine kohapeal.

Võisteldakse Risti alevikus kuni kümne punktiga umbes 3 km rajal. Esimesena stardivad individuaalvõistlejad, kes lähevad tulemust jooksmata, iga 2 minuti tagant. Kaardi saab iga võistleja kätte 5 minutit enne oma starti. Kui finišisse jõudes on võistlejal jäänud üks punkt võtmata või on võtnud punkte vales järjekorras, läheb ta automaatselt VABA raja ehk võistkondlikusse arvestusse (massiala). Üle ühe punkti võtmata jätmise puhul tulemust ei arvestata nii võistluse kui ka massiala arvestuses. Stardinimekiri koostatakse vastavalt eelregistreerinute põhjal. Kohapeal võimalik võistlejana registreerida vabade kohtade olemasolul.

Registreerimine

Põhivõistluseks tuleb saata osalejate andmed e-kirjaga Ristisuvem@gmail.com, hiljemalt 08.06.2023.

Orienteerumise stardid massialale algusega orienteeruvalt kell 11:30

Ajakava

11:00 Võistlusring osavaldade individuaalvõistlejatele. 11:30 – 15:00 avatud orienteerumisrada kõikidele osavaldade esindajatele – massiala. Start avatud kuni 15:00-ni, finiš kuni 16:00-ni.

Osalemise ja punktiarvestus

1.1. M – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

1.2. N – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

1.3. MV 50+ – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

1.4. NV 50+ – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

1.5. Massiala – 1 p iga osaleja eest, võistkondlik koondarvestus – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

2. TÄNAVAKORVPALL

Mängureeglid ja võistluste süsteem

Mängitakse FIBA reeglite järgi. Igat mängu alustab võistkond, kes selgitatakse välja kohapeal peakohtuniku poolt loosiga.

Mänguaeg – 1x8 min jooksvat aega, viimased 2 min võetakse puhast mänguaega.

Viigiseisu korral mängitakse kahe punktini.

Võistkondlik (3+3; võistkonnas medaleid saavad 4 osavõtjat, vahetusi võib teha piiramatul arvul)

Ajakava

Mängud algavad kell 11:00

Osalemise ja punktiarvestus

M – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

3. JALGPALL

Ajakava

Mängud algavad kell 11:00

Võistkondlik (väljakul 5+1; võistkonnas medaleid saavad 8 osavõtjat; vahetusi võib teha piiramatul arv võistlejatega)

Mängureeglid ja võistluste süsteem

Võistlustel on mänguaeg 2 x 10 või 1 x 15 minutit jooksvat aega ja konkreetne mänguaeg otsustatakse vahetult enne turniiri sõltuvalt registreerinud võistkondade arvust. Vaheaeg poolaegade vahel kestab kuni 5 minutit. Penalteid lüüakse väiksema värava korral 9 m kauguselt. Suluseisu mängudes ei fikseerita. Mängijate arv väljakul on kuus (6) (väravavaht + 5 väljakumängijat). Kõik mängijate vahetused mängus on jooksvad ja lubatud teha määramata arv. Otse küljesisseviskest visatud väravat ei arvestata. Kõik vastased peavad asuma küljesisseviske kohast vähemalt 3 meetri kaugusel. Vahetusmängija siseneb mänguväljakule oma võistkonna vahetusalast ja üksnes pärast seda, kui välja vahetatav mängija on mänguväljakult lahkunud. Kõik mängud peetakse täismõõtmelise jalgpalliväljaku poolal väljakul mõõtmetega 64m x 25m

Mänguvormid

Võistkond kannab ühtset mänguvormi (vähemalt särki). Sama värvi mängusärkide korral vahetab särgid külalisvõistkond. Lubatud on kanda ka teist värvi veste.

Hoiatused ja eemaldamised

Mängus saadud hoiatused kehtivad mängu lõpuni ja ei kandu ühest mängust teise.

Võistluste süsteem

Võistluste süsteemi, alagruppide arvu ning võistkondade arvu igas alagrupis otsustab turniiri korraldaja vastavalt võistlustele registreerunud võistkondade arvule. Igast osavallast võib osaleda üks võistkond. Alagruppides selgub võistkondlik paremusjärjestus saavutatud punktide üldsumma järgi, kus võit annab kolm (3), viik ühe (1) ja kaotus null (0) punkti. Võistkonnale, kes annab loobumiskaotuse või kelle mäng tühistatakse, arvestatakse kaotus ja vastasvõistkonnale

võit ning turniiritabelisse märgitakse - : + (tühistatud mängu korral vastase löödud väravate arv). Võistkondade paremusjärjestuse määramisel võrdsete punktide korral arvestatakse:

1. väiksemat antud loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arvu turniiritabelis;
2. omavaheliste mängude punkte;
3. omavaheliste mängude väravate vahet;
4. suuremat võitude arvu;
5. üldist väravate vahet;
6. suuremat löödud väravate arvu.
7. loosimistulemust.

Mängijate ülesrivistus ja kätlemine

Enne mängu algust rivistab kohtunik mõlemad võistkonnad üles. Ausa mängu tunnustamiseks soovitatakse mängijatel ülesrivistuse järel vastasmängijaid ja kohtunikku tervitada ning pärast mängu lõpuvilet vastasmängijaid ja kohtunikku tunnustada.

Pealtvaatajatel ei ole lubatud viibida mänguväljakul ning alal, mis jääb tribüünide ning väljaku külje- ja otsajoone vahele.

Autasustamine

Korraldaja autasustab turniiri võitjaks tulnud võistkonna liikmeid kuni 8/I-koha medaliga.

Korraldaja autasustab turniiri teiseks tulnud võistkonna liikmeid kuni 8/II-koha medaliga.

Korraldaja autasustab turniiri kolmandaks tulnud võistkonna liikmeid kuni 8/III-koha medaliga.

Osalemine ja punktiarvestus

M – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

N – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

4. RANNAVÖRKPALL

Ajakava

Mängud algavad kell 11:00

Võistkondlik (1M+1N) võistkonnas medaleid saavad 2 osavõtjat; vahetusi võib teha piiramatul arvul võistlejatega.

Mängureeglid ja võistluste süsteem

Mängitakse formaadis 2 v 2. Väljaku mõõdud 8 x 16. Mängitakse rannavõrkpalli reeglite järgi. Täiendus: mees ei tohi naise ründelööki blokeerida. Võistlussüsteem otsustatakse võistluspäeval peale registreerumise lõppemist vastavalt osalejate arvule.

Osalemine ja punktiarvestus

M/N – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

5. KORVPALLI VISKED

Ajakava

11.00-16.00

Individaalne massiala (väljaspool eraldi punktiarvestust)

Juhend

Individaal arvestuses võisteldakse olenemata soost ühes arvestuses ja vanuseklassis M/N. Viskeid alustatakse korvi alt ja liigutakse edasi vastavalt märgistatud viskekohtadele. Igas kohas on kolm katset. Võistlus saab võistleja jaoks läbi, kui võistleja eksib ühest viskekohast kolm korda järjest või ta viskab viimasest viskekohast sisse (keskjoonelt). Kui esimesest kolmest viskest ükski vise ei taba, osaleja tulemust kirja ei saa. Kirja läheb võistleja parim tulemus ja aeg viimase möödaviske lõppedes või keskjoonelt tabatud viske lõppedes. Iga võistleja peab peale igat viset uue viske alustamiseks tooma palli ära iseseisvalt (va. ainult massialal osaleja). Ainult massialal osalejal, kes ei soovi esimestele kohtadele võistelda, võistlusaega ei võeta. Kui osaleja hakkab sihilikult võistlust venitama on kohtunikul õigus võistleja diskvalifitseerida.

Osalemine ja punktiarvestus

Iga võistleja toob enda osavalla arvestusse vastavalt kohale punkte: 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1..., mille põhjal tekib osavaldade vahel korvpalli visete koondarvestus.

6. VIBULASKMINE

Ajakava

12.00-15.00

Individuaalne massiala (väljaspool eraldi punktiarvestust)

Vibulaskmine toimub Risti Loomemaja taga hoovis.

Juhend

Vibulaskmine toimub sportvibudega. Punktis on kohapeal juhendajad, kes vastutavad ohutuse eest ja juhendavad võistlejaid. Oma varustusega võistlemine ei ole lubatud.

Igal võistlejal on 2x6 võistluslasku, mille tulemused summeeritakse.

Igal võistlejal on võimalik lasta 3 proovinoolt. Tulemuste põhjal formuleerub välja paremusjärjestus.

Osalemine ja punktiarvestus

Võisteldakse olenemata soost ühes arvestuses ja vanuseklassides M/N ja M/N 50+. Osalejate arv piiramatu, punkti arvestusse läheb iga osavalla M/N ning M/N 50+ eraldi, mille põhjal tekivad osavaldade vahel vibulaskmise koondarvestused.

M/N – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

MV/NV – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

7. LASTE PENDELTEATEJOOKS

Ajakava

Jooks algab orienteeruvalt kell 16:00

Juhend

Võistkondlik pendelteatejooksu võistlus lastele. Võistlus toimub jalgpallistaadionil. Võimalusel toimub võistlus 2 vanuseklassis: kuni 10.a T/P (ka) ja 11-14.a.(ka) T/P. Jooksus on 10 vahetust (5T +5P). Üks võistleja võib peakohtuniku loaga oma kategoorias osaleda kuni kahel korral.

Osalemine ja punktiarvestus

P/T (koond) – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1

8. MAASTIKUTEATEJOOKS

Ajakava

Jooks algab orienteeruvalt kell 16:30

Juhend

Võistlustlusel toimub 10 vahetust (5 N+5 M). Sama jooksja võib peakohtuniku eriloaga oma kategoorias võistleda kuni kaks korda (minimaalne võistkonna suurus 3 M + 3 N).

Joostakse teatepulgaga ühel maastikuringil. Teatepulk tuleb kogu jooksu kestel hoida käes ja üle anda järgmisele jooksjale vahetuskoridoris. Kui teatepulk kukub maha, tuleb see võistlejal endal ülesse korjata ja seejärel saab jooksmist jätkata. Võistluskeskus (start, finiš, vahetuskoridor) asub Risti korvpallistaadionil. Võistluse kogudistantsiks ca 3,5 km.

1. vahetus N -350m
2. vahetus M -350m
3. vahetus N -350m
4. vahetus M -350m
5. vahetus N -350m
6. vahetus M -350m
7. vahetus N -350m

8. vahetus M -350m

9. vahetus N -350m

10. vahetus M -350m

Osalemine ja punktiarvestus

Punktid jagunevad järgmiselt:

M/N – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

9. JÕU- JA VASTUPIDAVUSRADA

Ajakava

13.00-16.00

Juhend

Individuaalne (M ja N)

Eesmärk

Populariseerida sporti ja jõu-vastupidavus ala Lääne-Nigula osavaldade elanike hulgas.

Selgitada välja parimad jõu-vastupidavusraja läbijad.

Tutvustada uusi/erinevaid spordialasid/sportimist

Üldeeskirjad ja reeglid

Raja läbimise järjekorda, täpne raja ülesehitus ja harjutused kirjeldatakse nädal enne võistlusi ja infot jagatakse osavaldade esindajate vahel kui ka Risti SK FB lehel. Harjutuste soorituse tehnilist poolt, korduste arve jms tutvustatakse vahetult enne võistluse algust.

Kohtunikud

Kohtunikud on peakohtuniku määratud spordiala asjatundjad, kes jälgivad reeglitest kinnipidamist

Osalemine ja punktiarvestus

M – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

N – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

10. MAASTURI TÕMBAMINE

Ajakava

17:40 algus

Juhend

Võistkondlik (kuni 3 võistlejat). Tõmmatakse köiega maasturit kuni kolme võistlejaga 10-20m. Juht on korraldaja poolt. Võidab kiireim võistkond. Täpsemad reeglid ala kohtunikult kohapeal.

Osalemine ja punktiarvestus

M/N – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

11. JUHTKONNA VÕISTLUS

Ajakava

17:00 algus

Juhend

(osavallavanem, osavallakogu liige, osavalla elanik) individuaalne ja võistkondlik:

SHUFFLEBOARD kahesed võistkonnad

Shuffleboard on mäng, kus mängijad libistavad mängulitreid laua ühest otsast teise, et võita kõige rohkem punkte. Võite lükata vastase litrid laualt või oma litreid kaitsta. Punkte saad vastavalt sellele, kuhu litter laual pidama jääb. Võimalik on teenida 1-5 punkti. Kui mängulitter libiseb laualt maha, siis saab mängija 0 punkti.

Punktid: Kui ketas ripub üle laua kaugema otsa, saab see 4 punkti. Kui ketas puudutab või ületab mõnda joont, skoorib see alumise punktisumma väärtuse. Seega, kui ketas on ületanud kolmepunktilise joone, kuid puudutab seda endiselt, saab see ainult 2 punkti. Igat mängu alustatakse laua ühest otsast, kus ei ole numbreid ja uut vooru alustab meeskond, kes võitis viimase vooru. Mängu võidab esimesena 21 punkti saavutanud meeskond.

PUHUMINE

Paaris mäng, kus üks võistkond peab puhuma lauatennise palli teise võistkonna väravasse.

Võisteldakse selleks spetsiaalselt valmistatud mänguväljakul. Ühe mängu kestvus on

maksimaalselt 2 minutit. Võistkonna võistlejad duelli formaadis üksteisega, kuni selgitatakse välja võitja.

Osalemine ja punktiarvestus

M/N – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

12. VIKTORIIN-MÄLUMÄNG

Ajakava

18:15 algus

Juhend

võistkondlik (5 osavõtjat; M või N) 10 -12 küsimust, iga küsimuse vastamiseks aega 2 min.

Osalemine ja punktiarvestus

M/N – 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 1 ...

III ÜLDKORRALDUS

MÄNGIJATE, VÕISTLEJATE JA VÕISTKONDADE ÜLDISED KOHUSTUSED NING MÄNGUDE REEGLID

Kõik võistkonnad ja võistlejad on kohustatud kinni pidama lojaalsuse, ausameelsuse ja sportlikkuse printsiipidest vastavalt AUSA mängu põhimõtetele. Tunnustama kehtivaid võistlusreegleid. Hoiduma igasugusest käitumisest, mis kahjustab või võib kahjustada korraldaja poolt organiseeritud või korraldatud võistluste aususe põhimõtet. AUSA mäng väärtustab ausas konkurentsisis saavutatud tulemust. AUSA mängu kontseptsioonis tegutsevad isikud lojaalsuse, ausameelsuse, sportlikkuse ja eetika printsiipe järgides. AUSA mäng välistab pettuse, äraostmise, korruptsiooni, dopingut, vägivalda (nii füüsilise kui moraalse), diskrimineerimise, ekspluateerimise ja liialdatud kommertslikkuse. AUSA mängu põhimõtteid kohustuvad järgima klubid ja nende esindajad ning ametiisikud ja kõik isikud, kes täidavad klubi poolt määratud ametikohustusi, sh treenerid, võistlejad, klubi/võistkonna toetajad ja teised pealtvaatajad.

Protestid ja kaebused võib esitada kas suuliselt otse peakohtunikule või kirjalikult sekretariaati.

Kõigis juhendis reguleerimata küsimustes teeb võistluste ajal otsuse suvemängude

peakohtunik, kelle otsus on lõplik ja edasikaebamisele ei kuulu. Suvemängudel tohib võistkonna (va. massialade) eest osaleda võistleja, kes on sellesse võistkonda enne suvemängude algust üles antud. Muudel juhtudel ainult peakohtuniku eriloaga. Mängija/võistleja tohib samaaegselt olla üles antud ainult ühte võistkonda/osavalda. Pallimängude võistlejate arv ühes võistkonnas ei ole piiratud ning uusi mängijaid tohib võistkonda lisada kuni turniiri alguseni. Võistkondlikult saavad medalid igal alal juhendis ette määratud arv osalejaid ja kes need on, otsustab päeva lõpuks iga võistkonna kapten või esindaja ise.

Lääne-Nigula osavaldade suvemängud on avalik üritus, kus võidakse pildistada ja neid pilte avalikustada. Osavõtjate isikuandmeid- (isiku ees- ja perekonnanimi, sünniaeg, omavalitsus, tulemused, fotod, videod) kasutatakse info ja võistlusprotokollide avaldamiseks. MTÜ Risti Spordiklubi töötleb võistlustest osavõtjate isikuandmeid üritusega seotud informatsiooni avaldamiseks veebilehel ja võistlusprotokollide avalikustamiseks

VÕISTLEJATE ÜLESANDMINE JA ÕIGUS OSALEDA MÄNGUS

Suvemängudel tohib võistkonna eest osaleda võistleja, kes on nimekirja enne võistlusi üles antud. Osaleja tohib samaaegselt olla üles antud ühe osavalla võistkonna (võistkondade) eest. Pallimängudel mängijate arv ühes võistkonnas ei ole piiratud ning uusi mängijaid tohib võistkonda lisada kuni turniiri alguseni. Registreerimine toimub alade kaupa juhendis viidatud meetodil.

Täiskasvanute pallimängude, orienteerumise (va massiala), jõu-ja vastupidavus ning maasturi tõmbe võistlustele lubatakse üles anda osalejaid, kes on võistluspäeval 14 aastane või vanem. Teistel aladel vanusepiirangut pole.

TURVALISUS

Võistkondadel on soovituslik mängule kaasa võtta esmaabikott. Korraldaja on vastutav vajaduse korral kiirabi kutsumise eest.

TEGEVUSED TOIMUVAD RISTIL. PEAMISED VÕISTLUSPAIGAD

I Risti koolimaja ümbrus - võistluskeskus, sekretariaat, orienteerumise start/finiš, jõu-ja vastupidavusrada, tänavakorvpall, jalgpall, rannavõrkpall, pendelteatejooks,

maastikuteatejooks, viktoriin-mälumäng, maasturi tõmme, juhtkonnavõistlus, võistluste pidulik lõpetamine, autasustamine. Autoparkla võistluskeskuse ümbruses asuval maa-alal, hea muusika ja päevajuht.

II Risti loomemaja ja selle plats – vibusport, laste ala, tantsuõhtu koos DJ Felixiga.

Toitlustamine - Risti kooli sööklas võistlejatele supp. Avatud tasulised ostukohad. Kubano toidukäru võistluskeskuses 13.00- 18.00

IV VÕISTLUSPÄEVA AJAKAVA:

09.00-10.30 sekretariaadi ettevalmistused Risti koolimajas

10.30-10.45 koosolek osavaldade esindajatega

10.45 avamine

10.50 pallimängude võistkondade kaptenid kogunevad ala kohtunike juures.

11.00-..... jalgpall, tänavakorvpall, rannavõrkpall

11.00-15.00 orienteerumine (massiala finis avatud kuni 16:00)

11.00-16.00 korvpallivisked

12.00-15.00 vibusport

13.00-16.00 jõu- ja vastupidavusrada

13.00-15.00 lõunasöök

16.00-19.30 õhtused võistlused ja sportlikud tegevused

16.00 Pendelteatejooks lastele

16.30 Maastikuteatejooks

17.00 Juhtkonna võistlus

17.40 Maasturi tõmme

18.15 Viktoriin-mälumäng

19.10-19.40 Võistluste kokkuvõtted, autasustamine, järgmise korraldaja valimine

20.00-23.59 Kultuuriline meelelahutus Risti loomemajas. DJ FELIX, avatud Pop-Up baar.

V. PARIMATE OSVALDADE VÄLJASELGITAMINE, INDIVIDUAAL- JA VÖISTKONNAVÖISTLUSTE PUNKTISÜSTEEM JA AUTASUSTAMINE

Saavutatud koht annab igale osavallale või individuaalvõistlejale ja võistkonnale punkte alljärgnevalt:

1. koht 10 punkti
2. koht 8 punkti
3. koht 6 punkti
4. koht 5 punkti
5. koht 4 punkti
6. koht 3 punkti
7. koht 2 punkti
8. koht 1 punkt

Kõik ülejäänud võistlejad ja massialadel osalejad toovad oma võistkonnale 1 punkti, millest moodustuvad osavaldade vahel ja ka massialade puhul üldjärjestused.

Parimale 1- 3 kohale tulnud individuaalvõistlejale ja võistkondlikule võistlejale medal. Parimale 1-3 kohale tulnud osavallale karikas.

Kõiki võistlustel osalevaid osavaldude tänatakse ja autasustatakse diplomiga/tänukirjaga.

VI. VÖISTKONDADE ESINDAJAD, VÖISTLUSTE- JA VÖISTLUSPAIKADE INFO

Vöistlustega seotud teemade info:

peakohtunik Lauri **TANNER** 5286799

administreerimine Kaido **REHKALT** 5257878

Risti vöistluskeskuse info: Rein **KRUUSMAA** 56918607 (parkimine, toitlustamine, pesemine, vöimalusel sauna broneerimine jms.)

Sekretariaadi info: Heli **RANDES** 5212531

Vibuspordi vöistluse info: Pearu **OJAMÄE** 5089660

Vörkpalli vöistluste info: Enn **KERGE** 5286016

Jalgpalli vöistluse info: Toomas **LILLEMETS** 5080772 (toomas@ribe.ee)

Korvpalli vöistluse info: Erkki **KASENURM** 55512356

Orienteerumise vöistluse info: Lisli **PAK** 56497619

Jöu- ja vastupidavusraja vöistluse info: Arvet **LINDSTRÖM** arvet.lindstrom@online.ee

Osavaldade esindajate kontaktid:

1. Növa- Aivi Ööbik tel. 56576641 ja Aivi Heinleht 5299364
2. Risti- Rein Kruusmaa 56918607
3. Oru - Kadi Paaliste 53005921
4. Palivere- Merilin Saska 53772423
5. Taebala- Jüri Bachann 5236741
6. Noarootsi- Aivo Hirmo 5096190
7. Kullamaa- Katrin Viks 53803207
8. Martna- Janno Randmaa 54502460

Üritust toetab: Lääne-Nigula vallavalitsus

Üritust viib läbi MTÜ Risti SK ja Risti Osavalla kogukonna meeskond

Vöimalikest muudatustest vöistluspaikades, ajakavas vöi täpsustustest juhendis, informeerib peakohtunik vöistkondade esindajaid hiljemalt vöistluspäeva hommikuks ja vajadusel jooksvalt.

Osavaldade võistlejate nimed alade kaupa palume saata hiljemalt 08.06.2023 kell 17:00 e-kirjaga Ristisuvem@gmail.com. Registreerimisvormid lisatud kaasa osavaldade esindajatele koos juhendiga.

Kohtumiseni Ristil 10.06.2023