



## HÄÄDEMEESTE VALLA KÜLADE SUVEMÄNGUD II

11. august 2024 Jõulumäel

### VÕISTLUSJUHEK

#### VÕISTLUSE EESMÄRK

Edendada tervislikke eluviise ja sportlikku liikumist Häädemeeste vallas, edendada kohalike elanike suhtlust läbi spordi ning tutvustada Häädemeeste valda ja siinseid aktiivse elu ja sportimise võimalusi. Läbi meeskondlikku tegevuse ja võistlemise luua sidusust ja kogukonna tunnet Häädemeeste valla külades elanike vahel.

#### VÕISTLUSEL OSALEJAD

Külade mängud on võistkondlikud, ühe küla elanikud või mitme küla peale kokku. Võistkonda kuulub 6 kuni 50 liiget, vanusepiirangut ei ole. Üks inimene võib osaleda ainult ühe võistkonna ridades. Oodatud on ka pealtvaatajad ja kaasaelajad.

#### VÕISTLUSE AEG JA KOHT

**KORRALDAJATEL ON ÕIGUS VÕISTLUSE AEGU MUUTA VASTAVALT VÕISTLEJATE ARVULE JA ILMALE.**

Aeg: 11. august 2024

alates kell 10.00	avatud sekretariaat	peamaja ees
Kell 11.00	MÄNGUDE AVAMINE	peamaja ees
Võistkonna ühtne kujunduslik väljatulek (küla lipp, sarnased riietuselemendid või muu ühise meeskonna visuaalne tunnus) annab võistkonnale lisapunkti.		
Kell 11.30	võrkpall	palliplatsil
Kell 12.00 – 14.00	korvpalli tribling vankriratta veeretamine ammulaskmine	palliplatsil palliplatsil palliplatsil
kell 13.30	orienteerumine	peamaja ees
Kell 14.00	discgolf (2 meest +2 naist võistkonnas)	Sinisel discgolfi rajal
Kell 14.00	mälumäng (max 4 liiget)	peamaja ees
kell 16.00	SUP-laua teatesõit (2 meest +2 naist võistkonnas)	Võiste karjäär
kell 17.00	Puusuuskadega suusatamine aja peale	Suusastaadion

#### 1. VÕRKPALL

Võistkonna suuruseks on väljakul 3 meest ja 1 naine. Võistkonnas võib olla kuni kuus liiget. Naine võib platsil asendada meest. Võistkonnad loositakse alagruppidesse vastavalt eelülesandmisele. Mängitakse kahe geimi võiduni. 1. ja 2. geim mängitakse 15 punktini, kahe punkti vahega. Vajadusel 3. geim 11 punktini.

#### 2. KORVPALLI TRIBLING

Võistkonna suurus 3 liiget (2 M + 1 N);

võistkonna suurus lastel 3 liiget (2 P + 1 T);

alustavad mehed/poisid, lõpetavad naised/tüdrukud; igal võistlejal tuleb läbida sikk-sakk rada, visata korvile nii kaua kui tabab. Edasi põrgatada otse ette nähtud kohani ja sööta pall järgmisele võistlejale,

kes läbib sama raja; viimane võistleja söötab palli esimesele, kes tõstab palli pea kohale. Samal ajal fikseeritakse aeg; iga küla võib välja panna ühe täiskasvanute ja laste võistkonna; võisteldakse ajale; võidab võistkond, kes sooritab harjutuse kiiremini.

### 3. VANKRIRATTA VEERETAMINE

võistlus individuaalne – mehed + naised; igal võistlejal üks katse; igal külal läheb arvesse kahe mehe ja kahe naise tulemus; võisteldakse sektoris; vankriratas peab asetsema vastu maad, kust pannakse vankriratas veerema; vankriratast visata ega, mis tahes erinevaid võtteid kasutada ei tohi; võitja on see, kelle vankriratas veereb kaugemale. Tulemus mõõdetakse; sektorist välja veerenud vankriratas märgitakse sektorijoonest ülemineku koht.

### RATTA VEERETAMINE LASTEL

võistlus individuaalne – poisid + tüdrukud;  
igal võistlejal üks katse;  
igal külal läheb arvesse üks poiste ja üks tüdrukute tulemus;  
võisteldakse sektoris;  
ratas peab asetsema vastu maad, kust pannakse ratas veerema;  
ratast visata ega, mis tahes erinevaid võtteid kasutada ei tohi;  
võitja on see, kelle ratas veereb kaugemale. Tulemus mõõdetakse;  
sektorist välja veerenud ratas märgitakse sektorijoonest ülemineku koht.

### 4. AMMULASKMINE

5 lasku ammust, millest 3 paremat läheb arvesse ja 5 lasku vibust, millest 3 paremat läheb arvesse. Paremusjärjestus määratakse kogu tulemuse põhjal, võrdse tulemuse puhul arvestatakse, kellel paremad üksik lasud (rohkem sisekümneid, kümneid, üheksaid jne), kui kõik võrdne, arvestatakse ammu laskmise tulemust, kui ka see võrdne, siis võidab noorem. Vaidlused lahendatakse kohapeal. Soovi korral võib kasutada juhendaja abi.

### 5. ORIENEERUMINE

Orienteerumine seikluse formaadis. Võistkonnas 4 liiget 1 M+ 1 N +1P +1T, võistkonna liikmed peavad raja läbima koos. Võidab võistkond, kes kiiremini läbib raja. Iga valesi vastatud punkt toob võistkonnale juurde trahviminuteid. Võistkondade arv küla kohta pole piiratud aga arvesse läheb igast külast parim võistkond.

### 6. DISCGOLF

Küla esindab 2 N + 2M; võistkonnad asuvad rajale 4-6 kaupa (naine ja mees ühest külast ja naine ja mees teisest külast); korve on rajal 9; ühe meeskonna mängijad viskavad ketast korda mööda; igal mängija kohus on veenduda, et visketrajektor oleks vaba ning tagada viske ohutus; kohustusliku rajapunkti ehk viiendasse korvi ketast visates ei pea läbi viskama rajal asuvast sinisest rõngast, ketast võib visata otse korvi suunas; punkte arvestatakse viskeid kokku lugedes ja kõige vähem viskeid teinud meeskond on võitja, ehk siis ühe meeskonna paari ja teise meeskonna paari punktid kokku arvestades.

### 7. MÄLUMÄNG

Võistkonnas max 4 liiget; teemad on kultuur, sport ja muu.

### 8. SUP-laua TEATESÕIT

Võistkonnas 2 M + 2N; võistkonna liikmetel kohustuslik kanda päästevesti; keelatud on ohustada kaasvõistlejaid.

### 9. „SUUSATAMINE“

Võistkonna suurus 5 liiget (3 M + 2 N); naised võivad mehi asendada; iga küla võib välja panna ühe võistkonna; kogu võistkond korraga „suuskadel“; rada tuleb läbida „suuskadel“; võisteldakse ajale; võidab võistkond, kes läbib raja kiiremini.

## VÕISTLUSALADE KIRJELDUSED

Kõikide alade täpsustus enne alade algust.

- Aladest osavõtuks registreerumine sekretariaadis.
  - Võistlus on individuaalne-võistkondlik.
  - Võistkondlikel aladel annab I koht 9 punkti, II koht 8 punkti, III koht 7 punkti jne kuni 1 p ja sealt jätkuvalt on saab iga järgnev 1 p. Autasustatakse kolme paremat küla karikate ja meenetega.
  - Võistkond, kes alal esindatud pole, saab 0 punkti.
  - Individuaalaladel annab I koht 25p, II koht 24p, III koht 23p, IV koht 22p jne, kuni 1 p ja sealt jätkuvalt on saab iga järgnev 1 p. Esikolmikut autasustatakse medaliga 4 erinevas võistlusklassis: mees, naine, kuni 14aastane noormees ja kuni 14aastane neiu.
- Kokku on 9 ala, 8 parimat ala lähevad üldarvestuses külade vahelisel võistlemisel arvesse.

## TERVIS

Iga võistleja kannab isiklikku vastutust oma terviseseisundi eest võistluste eel, ajal ja järgselt.

## JUHTIMINE JA REGISTREERIMINE

Mängude ettevalmistust ja läbiviimist teostab Häädemeeste Vallavalitsus koostöös Jõulumäe Tervisespordikeskusega.

Eelregistreerimine kuni 4. august [aire.kallasmaddison@haademeeste.ee](mailto:aire.kallasmaddison@haademeeste.ee).