

30. Viidumäe mängud

Aeg ja koht: Mängud toimuvad **02. augustil 2014. a. Lümända spordiväljakutel.**
Mängude algus **kell 10.00.**

Osavõtjad: Mängudel võivad osaleda Kihelkonna, Lümända, Salme, Torgu ja Kärla valla sportlased ja suvekülalised (vajalik n.ö. juurte omamine vastavas vallas)
Võistkonna aladel esindab valda üks võistkond, va viktoriin

Võistlusklassid kergejõustikus ja lastevõistlustel:

- | | |
|-------|-----------------------|
| 1. N | kuni 34 aasta vanused |
| 2. M | kuni 39 ja vanemad |
| 3. NV | 35 ja vanemad |
| 4. MV | 40 ja vanemad |

5.lapsed

- | | |
|--------|------------------------|
| P & T | kuni 5 aastased /koos/ |
| P ja T | 6 - 8 aastased |
| P ja T | 9 - 12 |

Individuaalalad lastele:

- Noolevise, 6 noolt, halvim tagajärg maha, arvesse 5 tabamust
- Kaugushüpe, 3 katset
- Kiirjooks, kuni 5 aastased ja 6-8 a. 30 m, 9 - 12 60 m.
- Turboodavise, 3 katset

Auhinnaks: diplom kolmele paremale ja šokolaadimedal igale osalejale

Individuaal-alad täiskasvanutele:

Mehed ja naised, vanusest olenemata:

- Noolevise 6 viset, 5 paremat tagajärge arvesse
- Turboodavise - 3 katset, pikim arvesse
- Püüa palli, vahendiga palli püük (nokkimine), 2 min. - tulemus

Auhinnaks: diplom 1-3 koht

Võistlusalad:

1. Kergejõustikus läheb igal vallal **üksikaladel** (kaugushüpe, kuulitõuge) arvesse kahe võistleja kohapunktid, teised punkte kinni ei pea (punktid 10, 9; 8,7... jne).

* **kuulitõuge** M; N; MV; NV

Sooritatakse eelvõistlusel kolm katset järjest. Finaalis 6 võistlejat ja siis võisteldakse edasi ühe katse kaupa. Mehed ja meesveteranid (ka N ja NV) eraldi sektorites, võistlevad samaaegselt; Kergejõustiku tabelisse kokku kuni 8 võistleja punktid.

* **kaugushüpe** M; N; MV; NV (finaalis 6 võistlejat). M ja MV (ka N ja NV), kui osalejaid mõlemas rühmas kuni 6, toimub võistlemine ühes rühmas korraga, kuid arvestus eraldi. Kui on osalejaid rohkem, alustavad naised (M), seejärel naisveteranid (MV). Kergejõustiku tabelisse kokku kuni 8 võistleja punktid.

* **pendelteatejooks** - 8 X 60 m. Võistkonnas 4 M + 4 N; kergejõustiku tabelisse 5, 4, 3, ...p.

Kergejõustiku alade (pendel, kaugus (M, MV, N, NV), kuul (M, N, MV, NV) eest saab punkte: I koht 5 p; II – 4 p; III – 3. ... ning kergejõustiku üldvõitja selgitamiseks liidetakse kuulitõuke, kauguse ja pendelteatejooksu alade eest saadud punktid. Kergejõustiku üldpunktide võrdsuse korral selgub parim parema koha järgi pendelteatejooksus.

2. Naiste ja meeste võrkpall.

*võistkonna suurus 8 mängijat.

* võistlussüsteem selgub peale võistkondade registreerimist.

* mängitakse kahe geimi võiduni (25 punktini 2 punktilise vahega), kolmas geim 15 punktini, vajadusel 1 p. vahega

* võit annab turniiritabelisse **2 punkti, kaotus 1 punkti, loobumine 0 punkti.**

* võrdsete punktide korral: kahe võistkonna vahel otsustab omavaheline mäng.

Kolme ja enam võistkonna võrdsete punktide korral omavaheliste mängude geimide suhe, selle võrdsuse korral üldine geimide suhe jne.

*üldtabelisse arvestatakse võrkpall; **meeste ja naiste kohapunktid eraldi**
(5,4,3,2,1)

3. Kurn

* võistkonna suurus 3 võistlejat

* igal võistlejal ühes voorus kaks viset, mängus 6 viset

* visatakse 5 kujundit

* võit annab turniiritabelisse 2 punkti, kaotus 1 punkti ja loobumine 0 punkti.

* võrdsete punktide korral: kahe võistkonna vahel otsustab omavaheline mäng. Kolme ja enam võistkonna võrdsete punktide korral otsustab omavaheliste mängude väljalöödud kurnide suhe, selle võrdsuse korral üldine väljalöödud kurnide suhe.

4. Vallavalitsuse ja volikogu esindajate (soovitavalt juhtide) võistlus

* osavus- ja sportlik ala

5. Jalgpall

* toimub muruväljakul 46x68, väravad 2x6 m.

* väljakul 5 + 1 mängijat ja 2 varu, seega kokku **kuni 8 mängijat.**

* mänguaeg 2 x 10 min. jooksev vahetus / mänguaeg ja mängusüsteem sõltub registreerunud võistkondade arvust, selgub esindajate nõupidamisel /

* kollane kaart, hoiatus; punane väljakult eemaldamine, üks mäng vahele.

* vahetused jooksvalt, piiramatult mängu segamata; väljuja enne välja, siis sisse; vahetus keskjoone lähistelt, kohtunikule nähtavalt.

* **võit 3 punkti, viik 2 ja kaotus 1 ja loobumine 0 p** tabelisse, paremusjärjestus selgub punktide alusel.

* sama võistleja võib osaleda ka vajadusel võrkpallis (kui ei sega võistluse ajagraafikut).

6. Viktoriin

* võistkonnas kuni 5 liiget

- * valda võib esindada mitu võistkonda, parim toob vallale punkte.
- * esitatakse 25 küsimust, teemadeks: sport / Viidumäe vallad / Saaremaa / varia
- * võistkond saab korraga kätte 5 küsimust, teemad läbisegi (5x5, aeg ühele voorule - 7 min.).
- * võidab võistkond, kes saavutab rohkem punkte, üks vastus 2,1,0.
- * vajadusel selgitatakse esikolmik välja lisaküsimustega; (esimese eksimuseni).

Mängude üldvõitja selgitamine.

- * valdade paremus selgitatakse kergejõustiku, M ja N võrkpalli, kurni, valla juhtide, jalgpall M ja viktoriinis saavutatud kohapunktide liitmise teel.
- * kohapunkte antakse alljärgnevalt: I koht –5 p; II – 4 p; III – 3 p jne.
- * võitjaks osutub vald, kes on kogunud kõige suurema punktisumma.
- * võrdsete punktide korral võidab enim kõrgemaid kohti saavutanud võistkond.

Autasustamine:

- * toimub vahetult peale ala lõppu 10-20 min. jooksul.
- * mängude üldvõitjat valda autasustatakse karika ja diplomiga, II ja III koha saavutanud võistkondi diplomiga.
- * individuaalaladel ja võistkondlikel aladel I-III koha saavutanud võistlejaid autasustatakse diplomi ja medaliga.

Muud küsimused:

- *Võistkonna alade registreerimine – esindajate nõupidamisel. Kõigil üksikaladel ja nimeline võistkonna ülesandmine vahetult võistluspaigas.
- * võistluste käigus üleskerkinud probleemid ja protestid lahendab ala vanemkohtunik koos võistluste peakohtunikuga.
- * probleemid või protestid esitada ala vanemkohtunikule 15 minuti jooksul peale ala lõppu suuliselt ja siis vajadusel kirjalikult võistkonna esindaja poolt peakohtunikule.
- ***toitlustamine toimub kooli sööklas, 2 eurot** (supp, morss, saiake), umbes 13.30-15.00
- *võistkondlikel aladel võistkond, kes on andnud rohkem kui ühe loobumise, kõrvaldatakse võistlustelt ja kohapunkte ei anta.

NB! Iga võistleja vastutab oma tervisliku seisundi eest ise.

Kõigil valdadel palun teatada oma osalemisest või mitteosalemisest vähemalt 01.juuliks 2014.a. ja sööjad hiljemalt 28. juuliks Urve Vakkerile tel. 53 443 956, vakkerurve@gmail.com

Peakohtunik Urve Vakker

30. VIIDUMÄE MÄNGUD AJAKAVA

09.30 Esindajate koosolek vanas vallamajas

10.00 Võistluste avamine

10.20 Pendelteatejooks

10.30 Kaugushüpe - N; NV

Kuulitõuge - M; MV

11.00 Kurn

11.30 Kaugushüpe - M; MV

Kuulitõuge - N; NV

12.30-15.00 Laste ja täiskasvanute ind. alad

noolevisked, saab sooritada samaaegselt koos täiskasvanutega, arvestus eraldi

turbooda, saab sooritada koos täiskasvanutega, arvestus eraldi

laste kaugushüpe –peale täiskasvanute ala lõppu

laste kiirjooks - peale laste kaugushüppe lõppu

Nokkimine/püüa palli; arvestus M ja N (ka laps võib osaleda, kuid kõik ühes arvestuses, vastavalt M või N)

13.00 Jalgpall M

13.00 Võrkpall M, N

~13.30 – 15.00 LÕUNASÖÖK kooli sööklas

15.00 Vallavanemate ja volikogu esimeeste võistlus

15.30 Mälumäng/viktoriin

16.30 30. Viidumäe mängude lõpetamine