

Lääne-Nigula osavaldade suvemängud 06.06.2025 Taebas, Taebla kooli juures

Võistluste juhend

Registreerimise tähtaeg: 24.05.2026

Võistluste peakohtunik ja lisainfo: Julia Sirkel, juliasirkel@gmail.com, 55623737

EESMÄRK

Lääne-Nigula osavaldade spordi-ja liikumisharrastuse ühistegevuse traditsiooni jätkamine ja kogukondade omavahelise suhtlemise ja koostöö elavdamine. Erinevate vanusegruppide kaasamine sportlikeks tegevusteks, mille tulemusena selgub 2026 aasta sportlikum osavald. Osavaldade suvemängudel võivad osaleda kõik Lääne-Nigula valla elanikud, siinsetes asutustes ja ettevõtetes töötavad inimesed, kogukonnaliikmed, suvitajad, üliõpilased, õpilased. Lääne-Nigula osavaldade suvemängud on avaliksündmus ja sündmusel tehtud fotod avalikustatakse sündmusega seotud avalikus teavituses.

Osavõtjate isikuandmeid- (isiku ees- ja perekonnanimi, sünniaeg, omavalitsus, tulemused, fotod, videod) kasutatakse info ja võistlusprotokollide avaldamiseks ning säilitatakse peakohtuniku poolt kuni 31.08.2026.

Esmaabi eest vastutab Naiskodukaitse Lääne ringkonna meditsiinigrupi juht Heily Piip.

AJAKAVA

9.00-9.45 – REGISTREERIMINE

10.00 – AVAMINE

10.15 - ALGAVAD VÕISTLUSALAD

10.15 – PENDELTEATEJOOKS LASTELE JA TÄISKASVANUTELE

10.30 – MÄLUMÄNG

10.30 – TÄNAVAHOKI

11.00 – RAHVASTEPAALL NAISTELE

11.00-14.00 - MASSIALADE AEG (ORIENTEERUMISMÄNG, PLANGU HOIDMINE, NAISKODUKAITSE ALA, Hoota Kaugushüppe, kuulitõuge)

11.30 – TÄNAVAJALGPALL MEHED

12.00-14.00 – LÕUNA

12.30 – TÄNAVAKORVPALL

13.00 - VÖRKPALL SEGAVÕISTKONDADELE

15.30 - AUTASUSTAMINE & KORRALDAJA LOOSIMINE

VÕISTLUSALAD JA TEGEVUSED

Võistkondlikud alad

1. PENDELTEATEJOOKS LASTELE JA TÄISKASVANUTELE

Ajakava: kell 10.15

Asukoht:

Mängureeglid:

Pendelteatejooksu võistkonnas on 3 tüdrukut, 3 poissi, 3 naist ja 3 meest.

Lapsed 13a kuni 15a ja täiskasvanud alates 16. eluaastast sünniaasta järgi.

Pendelteatejooksus on 12 vahetust (3T+3P+3N+3M).

Üks võistleja võib kohtuniku loaga oma kategoorias osaleda kuni kahel korral.

Punkti arvestus: I koht - 10 punkti, II-9, III-8, IV-7, V-6, VI-5, VII-4, VIII-3 punkt

Ala peakohtunik: Andreas Poolen

2. MÄLUMÄNG

Ajakava: 10.30

Asukoht: Taebli kooli aulad

Mängureeglid:

1. Võistkond koosneb neljast liikmest. Vähemalt üks võistkonna liige peab olema naisterahvas ja üks kooliealine laps 7-16 aastane.
2. Vastamisel ei või kasutada kõrvalisi abivahendeid (nt nutitelefoni, arvuti, sõprade ja pealtvaatajate abi jms).
3. Mälumängul esitatakse 15 küsimust. Küsimused puudutavad Taebli kandi ja Lääne-Nigula ajalugu, geograafiat, loodust, kultuuri jm.
4. Küsimustele vastatakse kirjalikult. Igale küsimusele on aega vastamiseks kuni 2 minutit.
5. Iga õige vastus annab 2 punkti, kui küsimuse juures ei ole märgitud teisiti. Osaliselt õige vastus annab 1 punkti.
6. Paremusjärjestus moodustub kogutud punktide alusel. Kui punktid jäävad viiki, siis korraldatakse lisavoor.
7. Tulemusi ja vastuseid saab vaidlustada ainult kohapeal ürituse ajal.
8. Korraldajatel on õigus teha ajakavas vastavalt vajadusele muudatusi.

Punkti arvestus: I koht - 10 punkti, II-9, III-8, IV-7, V-6, VI-5 ,VII-4, VIII-3 punkti

Ala peakohtunik: Mikk Lõhmus

3. TÄNAVAHOKI

Ajakava: 10.30

Asukoht: Taebla kooli võimlas

Mängureeglid:

Mõlemast võistkonnast on korraga väljakul 3 mängijat, kellest vähemalt 1 peab olema naismängija. Võistkonnas on lubatud ka varumängijad (1 mees ja 1 naine). Vahetuste tegemisel kehtib reegel, et meesmängija asendab meest ja naismängija naist.

Väljak on 10 x 20 meetrit.

Täpne ajakava avalikustatakse pärast registreerimise lõppu 1.06.

Punkti arvestus: I koht - 10 punkti, II-9, III-8, IV-7, V-6, VI-5, VII-4, VIII-3 punkti.

Ala peakohtunik: Enn Kerge

4. RAHVASTE PALL NAISTELE

Ajakava: 10.30

Asukoht: Taebla kooli staadionil

Mängureeglid:

Korraga peab väljakul olema 5 võistlejat ja kapten. Mängu käigus üritavad kapten ja tema võistkonna liikmed tabada palliga vastasvõistkonna väljakupoolel asuvaid mängijaid.

- Mängitakse kuni 2x5 minutit (2 geimi võiduni).
- Palli võib platsil visata ainult see mängija, kes püüab palli õhust või saab selle maast. Vastasel korral antakse pall üle vastastele.
- Mängija, kes palli eest põiklemisel väljub kasvõi ühe jalaga oma väljaku piirest, loetakse tabatuks.
- Kui palli visanud võistkonna mängija astus joonele või sellest üle tabades palliga vastast, siis tabamus ei loe ja pall läheb üle vastasvõistkonnale.
- Mängija ei loeta tabatuks: kui ta püüab vastaste visatud palli kinni.
- Mängija tabamise lahkub tabatu väljakult.

- Iga vähemalt teine vise peab olema ründevis. Ründeviskeks loetakse viset, kui pall liigub mängija peast allpool ja mängijast umbes 1 m kauguselt.
- Mängu tahtliku venitamise korral antakse pall vastasele.
- Kui mäng jääb normaalajal viiki, mängitakse lisaaeg esimese väljaviskamiseni, alustab palli valdaja.
- Kapten tuleb platsile alles siis kui kõik mängijad väljakul on välja visatud.
- Kõigil on 1 elu.
- Võidab see võistkond, kellel rohkem punkte, ehk mängijaid.

Punkti arvestus: I koht - 10 punkti, II-9, III-8, IV-7, V-6, VI-5, VII-4, VIII-3 punkti

Ala peakohtunik: Tiina Põld

5. TÄNAVAJALGPALL MEHED

Ajakava: 11.30

Asukoht: Taebli kooli staadion

Mängureeglid:

Võistlustel on mänguaeg 1x15 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) (1 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 poolel väljakul mõõtmega 64m x 25m

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

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 registreerinud 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. Omavaheliste mängude punktid (Kes võitis keda?);
2. Omavaheliste mängude väravate vahe (Vajalik, kui 3+ võistkonda on viigis);
3. Üldine väravate vahe (Kõik mängud kokku);
4. Suurem löödud väravate arv (Kõik mängud kokku);
5. Väiksem loobumiskaotuste ja tühistatud tulemuste arv;
6. Suurem võitude arv (Kõik mängud kokku);
7. Loosimine.

Punkti arvestus: I koht - 10 punkti, II-9, III-8, IV-7, V-6, VI-5 ,VII-4, VIII-3 punkti

Ala peakohtunik: Valdo Nõlvak

Massialad

6. SEIKLUSMÄNG

Orienteerumine massialana – osalejate arv piiramatu, registreerimine kohapeal.

Ajakava: 11.00 – 14.00

Asukoht: Taebla kool – Nigula küla – Lääne-Nigula kogudus– Taebla kool

Mängureeglid: Seiklusmäng algab Taebla kooli juurest. Rajalt leiad lahendamiseks mõned ülesanded ja saad oma teadmiste pagasisse midagi uut ja huvitavat. Teekonna lõpus, Lääne-Nigula koguduse juures, ootab sind “aare”, mille pead üles leidma ja endaga kaasa võtma. Seiklusmäng lõpeb Taebla kooli juures ja leitud aarde ettenäitamisel infopunktis saad ühe punkti oma osavalla kontole!

Liigu kogu raja vältel ohutult, arvesta teistega ning **hoia loodust!**

Punkti arvestus: Iga osaleja toob osavallale, keda ta esindab 1 punkti.

Ala peakohtunik: Julia Sirkel

7. PLANGU HOIDMINE

Plangu hoidmine massialana – osalejate arv piiramatu, registreerimine kohapeal.

Ajakava: 11.00 – 14.00

Asukoht: Taebala kooli õuealal

Mängureeglid: Plank on ülitõhus kerelihaste harjutus, mis nõuab sirget kehaasendit peast kandadeni, pinguldatud tuharaid ja kõhulihaseid ning stabiilset hingamist.

Toetu küünarvartele (õlad otse küünarnukkide kohal) või sirgetele kätele, vältides puusade vajumist. Hoidke positsiooni 1 MINUT.

Punkti arvestus: Iga osaleja toob osavallale, keda ta esindab 1 punkti.

Ala peakohtunik: Revilo Tetto

8. NAISKODUKAITSE ALA

Naiskodukaitse ala massialana – osalejate arv piiramatu, registreerimine kohapeal.

Ajakava: 11.00 – 14.00

Asukoht: Taebala kooli õuealal

Punkti arvestus: Iga osaleja toob osavallale, keda ta esindab 1 punkti.

Ala peakohtunik: Svetlana Aug

9. HOOTA KAUGUSHÜPE

Hoota kaugushüpe massialana – osalejate arv piiramatu, registreerimine kohapeal.

Ajakava: 11.00-14.00

Asukoht: Taebala Kooli staadioni kõrval

Individuaalne massiala.

Võistlusreeglid

Igal osalejal on 1 proovihüpe ja 1 katse (mõõdetakse).

Vanusegrupid.

LAPSED

7-9 a.

10-12 a.

13-15 a.

NAISED

16 – 40 a.

41 – 60 a.

61 – vanemad

MEHED

16 - 40 a.

41 - 60 a.

61 ja vanemad

Punkti arvestus: Iga osaleja toob osavallale, keda ta esindab 1 punkti.

Iga vanusegrupi kolmele paremale medal.

Ala peakohtunik: Helina Meister

10. KUULITÕUGE

Kuulitõuge massialana – osalejate arv piiramatu, registreerimine kohapeal.

Ajakava: 11.00–14.00

Asukoht: Taebla kooli staadioni kõrval

Individuaalne massiala.

Mängureeglid:

Kuulitõukes on igal osalejal 3 katset.

Vanusegrupid

N (3 kg kuul)

16 – 40 a.

41 – 60 a.

61 – vanemad

M (6 kg kuul)

16 - 40. a.

41 - 60. a.

61 ja vanemad

Punkti arvestus: Iga osaleja toob osavallale, keda ta esindab 1 punkti.

Iga vanusegrupi kolmele paremale medal.

Ala peakohtunik: Meline Sirkel

Võistkondlikud alad

11. TÄNAVAKORVPALL

Ajakava:

Asukoht: Taebala kooli võimlas

Mängureeglid:

Mängitakse FIBA reeglite järgi. Igat mängu alustab võistkond, kes selgitatakse välja kohapeal peakohtuniku poolt loosiga. Võistkonnas 4 liiget (3 + 1 varumängija).

Mänguaeg – 1x8 min jooksvat aega või kes saavutab varem 15 punkti. Puhast mänguaega viimast 1 minut. Viigiseisu korral mängitakse kahe punktini.

Punkti arvestus: I koht - 10 punkti, II-9, III-8, IV-7, V-6, VI-5 ,VII-4, VIII-3 punkti

Ala peakohtunik: Vaiko Avila

12. VÕRKPALL SEGAVÕISTKONDADELE

Ajakava: 11.30

Asukoht: Taebala kooli staadion

Mängureeglid:

Mõlemast võistkonnast on korruga väljakul 4 mängijat, neist 1 peab olema naismängija.

Väljak 8 x 16 m. Mängu eesmärk on pall vastase väljakule kukutada või sundida neid viga tegema, reegleid järgides.

Punkti arvestus: I koht - 10 punkti, II-9, III-8, IV-7, V-6, VI-5 ,VII-4, VIII-3 punkti

Ala peakohtunik: Enn Kerge

ÜLDVÕITJA SELGITAMINE

Liidetakse kokku kõigi osavaldade esindatud poolt saadud kohapunktid ja ka massialadel saavutatud punktid.

Võitja osavallale kingitakse rändkarikas.

Korraldajal on õigus teha juhendis muudatusi.