



PÕHJA-TALLINNA JA KRISTIINE LINNAOSA KOOLIDE 3.-5. KLASSIDE KOMBINEERITUD TEATEVÕISTLUSED

Võistlusjuhend

Koht: Audentese Spordihall

Aeg: 29. jaanuaril, kell **13.30**

Osavõtjad: Võistlevad 3.- 5. klasside võistkonnad, võistkonna suurus 12 õpilast: 5 poissi ja 5 tüdrukut ning varu (1+1)

Autasustamine:

3 paremat võistkonda autasustatakse diplomiga, võistkonnaliikmeid medalitega. Võitjat võistkonda karikaga

Peakohtunik:

Sirje Raud; tel: 5221246; e-mail: sirje.raud@audentes.ee

Reeglid:

Võistlused toimuvad teatevõistlusena.

Teatevahetus toimub pendelteatejooksu põhimõttel. Võistleja ei tohi jooksu alustada enne, kui eelmine on oma jooksu lõpetanud. Teatevahetuse hetkel on järgmise võistleja jalad stardijoone taga.

Kõikides jooksudes, kus on nõutud, peab võistleja jooksma ümber pöördetähise, mille ümberlükkamise korral peab ta selle ise püsti tõstma. Samuti peab võistleja ise üles võtma või kohale asetama harjutuse sooritamise käigus mahapillatud või paigaltnihkunud vahendid (pallid, rõngad). Kõik esemed peavad jääma rõnga sisse.

Reeglite rikkumise korral saadab kohtunik võistleja uuesti harjutust sooritama (kuni harjutus on sooritatud vigadeta) ja alles seejärel võib anda teatevahetuse järgmisele.

Kohtuniku käskluse eiramise korral on peakohtunikul õigus lisada võistkonnale trahvisekundeid. (Vea puhul lisandub 5 trahvisekundit?!).

NB! Kõik võistluskavas olevad ebatäpsused või arusaamatused kooskõlastatakse 15 min enne võistluste algust kohapeal.

KAVA:

1. Vahendid: teatepulk, pöördetähis.

9 võistlejat on kolonnis stardijoone taga, üks võistlejaist seisab keskjoonel. Esimene võistleja jookseb seisjani, annab teatepulga tema kätte ja jookseb ümber pöördetähise. Tagasi tulles võtab keskel seisva kaaslaste käest teatepulga ja annab selle stardijoone taga ootavale järgmisele võistlejale.

NB! Teatepulk võetakse vastu ja antakse edasi parema käega. Kui teatepulk kukub, peab selle üles võtma teadet üleandev õpilane. Keskel olev võistleja ei tohi lahkuda

keskjoonelt, mis tähendab, et kui keskel toimub pulgakaotus ja pulk kukub nii kaugele, et keskmine võistleja peaks keskjoonelt lahkuma, peab selle üles võtma jooksja ja andma selle keskmise võistleja kätte ning alles siis jätkama jooksu. Teatepulka visata ei tohi.

2. Vahendid: teaterõngas, pöördetähis, hüpits, võimlemisrõngas.

Võimlemisrõngas asetseb väljaku vastaspoolel oleva otsajoonel taga kohe peale pöördetähist ning võimlemisrõnga sees on hüpits. Võistleja, käes teaterõngas, alustab liikumist stardijoonel tagant, jookseb pöördetähist taga asuva võimlemisrõngani, asetab teaterõnga võimlemisrõnga sisse, võtab sealt hüpitsa ja sooritab võimlemisrõnga taga 10 sulghüpet hüpitsaga (sulghüpped kahel jalal, hüpits peab liikuma kümme korda jalgade alt läbi; hüpitsa liikumissuund pole oluline). Hüppamisel ei tohi takistada kaasvõistlejaid. Seejärel asetab võistleja hüpitsa rõngasse tagasi, võtab sealt teaterõnga, jookseb oma võistkonna juurde tagasi ning annab teate järgmisele võistlejale üle.

NB! Hüpits peab jääma üleni rõnga sisse! See tähendab, et hüppenöör ei tohi puudutada maad väljaspool rõngast.

3. Vahendid: pöördetähis, võimlemisrõngas, saalihoki kepp ja saalihoki pall.

Võistkonna ees lähemalasuval ründejoonel asub võimlemisrõngas, mille sees on saalihoki pall ja saalihoki kepp. Võistleja alustab liikumist stardijoonel tagant, jookseb ründejooneni, võtab hokikepi kätte, lükkab sellega palli rõngast välja ja liigub hokikepiga palli vedades edasi kuni väljaku vastaspoolel asuva pöördetähisteni. Seejärel veab ta palli ümber pöördetähisteni ning liigub tagasi oma võistkonna poole, kus lükkab hokikepiga palli taas tagasi rõngasse, asetab hokikepi rõngale ja annab teatevahetuse käeplaksuga järgmisele võistlejale. Võistleja võib palli liigutamiseks, peatamiseks ja vedamiseks kasutada ainult hokikeppi, käsi või jalgu abistamiseks kasutada ei tohi.

4. Vahendid: pöördetähis, 4 võimlemisrõngast, ämber, võrkpall, 3 koonust.

9 võistlejat kolonnis stardijoonel, 1 võistleja lõpujoonel rõnga sees (käes ämber).

Raja esimesel veerandil on kolm posti, mille läbib võistleja sik-sak jooksuga.

Keskväljakul on kohtunik (küljega võistlejate poole), kelle käes on 2

võimlemisrõngast, millest võistleja peab pugema ühest sisse ja teisest välja. Otsajoonel on maas võimlemisrõngas, mille sees on võrkpalli ja sellest 3 m kaugusel teine võimlemisrõngas, milles seisab 1 võistleja ämbriga.

Jooksja ülesanne on läbida rada ja visata esimeses rõngas seisest pall teises rõngas seisva kaasvõistleja käes olevasse ämbrisse. Seejärel peab viskaja ise võtma ämbrist palli ja asetama tagasi esimesse rõngasse. Visatakse nii kaua kuni püüdnud saab palli kätte. Püüdnud ei tohi ämbriga rõngast välja astuda! Tagasitee läbib võistleja jooksuga ja annab teatevahetuse üle plaksuga.