

Pärnumaa XXXIX talimängude juhend 2019

I Eesmärk ja ülesanded:

- Pärnumaa elanikele võistlemisvõimaluste loomine
- elanikkonnale sportlike ja tervislike eluviiside propageerimine
- vaba aja ja puhkuse sisustamine
- selgitada välja XXXIX Pärnumaa talimängude parimad võistkonnad ja individuaalvõistlejad kavasolevatel spordialadel

II Toimumise aeg ja koht: Pärnumaa 15.12.2018 – 10.03.2019

Pärnumaa XXXIX talimängude kava:

1. Sisesõudmine	15.12.2018	kell 11.00	Pärnu Kuninga Tänav Põhikool
2. Koroon	13.01.2019	kell 10.00	Sauga Spordikeskus
3. Mälumäng	3.02.2019	kell 10.00	Sauga Avatud Noortekeskus
4. Male	2.02.2019	kell 10.00	Häädemeeste Spordikeskus
5. Curling	2.02.2019		Jõulumäe (sõltub ilmastikust)
5.1 Kurling			(kui jääd ei saa teha)
6. Sangpommi kahevõistlus	3.02.2019		Häädemeeste Spordikeskus
kaalumine	kell 11.00		
võistluste algus	kell 12.00		
7. Juhtkonna võistlus	1.02.2019	kell 14.00	Jõulumäe
8. Suusatamine ind.	1.02.2019	kell 11.00	Start koolidele Jõulumäel
		kell 18.00-18.15	Numbrite väljastamine TK
		kell 10.00-10.30	Numbrite väljastamine koolidele
Teatesuusatamine	2.02.2019	kell 10.30	Registreerimine, start kell 11.00
9. Korvpall - mehed			
alagrupid	2.02.2019	kell 10.00	Häädemeeste,Uulu
finaalid	3.02.2019	kell 10.00	
10. Lauatennis	2.02.2019	kell 10.00	Paikuse Tervisespordikeskus
11. Kabe	3.02.2019	kell 10.00	Häädemeeste spordikeskus
12. Bowling	3.02.2019	kell 10.00	Pärnu, Perona Bowling, Metsa 13 A
13.Ujumine	16.02.2019	Kell 9.30	Koidula Gümnaasium
		soojendus	
		kell 10.00	stardid

III. Juhtimine ja korraldus

3.1. Talimängude ettevalmistamist ja juhtimist teostab Pärnumaa Spordiliit

3.2. Tehnilist läbiviimist korraldab Häädemeeste vald koostöös järgmiste partneritega:

- Paikuse Tervisespordikeskus
- Sauga Spordikeskus
- Tahkuranna Kultuuri-ja Spordikeskus
- Jõulumäe Tervisespordikeskus
- Perona Bowling
- Häädemeeste Spordikeskus

3.3. Võistlused viiakse läbi vastavalt Eesti Vabariigis kehtivatele võistlusmäärustele

IV. Osavõtjad

4.1. Talimängudest võivad osa võtta Pärnumaa omavalitsused (ka osavallad), koolid, firmad, spordiklubid .

4.2. Võistkonnad koostatakse oma valla ja linna elanikest, spordiklubid oma liikmetest (väiksemad klubid võivad liituda), koolide õpilastest.

4.3. võistkondades võivad osaleda kõrg-, kutse või muudesse koolidesse õppima läinud noored.

V. Spordialade kirjeldus ja tulemuste arvestamine

5.1 Korvpall - mehed

- Võistkonna suurus on **10 mängijat, kes mängivad turniiri lõpuni** (Eesti meistriliiga mängijaid 1)
- Võistkonnad jagatakse alagruppidesse eelmise aasta tulemuste põhjal ja läbiviimise kord täpsustakse peale eelregistreerimist.
- Ala viiakse läbi vastavalt kehtivatele võistlusmäärustele ja kohad mängitakse lõpuni välja.
- Võit annab 2,kaotus 1 ja loobumine 0 punkti.Viigilise tulemuse korral mängitakse lisaeg.
- Kahe võistkonna võrdsete punktide korral otsustab paremuse omavaheline mäng,kolme ja enam võistkonna võrdsete punktide korral otsustab paremuse omavahelistes mängudes kogutud punktide summa,seejärel omavahelistes mängudes visatud ja endale visata lasted korvide keskmine punktisuhe,selle võrdsuse korral turniiril saavutatud keskmine punktisuhe kõiki mängu arvestades.

5.2,3 Kabe, male

- Võistkonna suuruseks males ja kabes **2M +1N+1tüdruk +1poiss(sünd.2003 ja hiljem)**
- Noored võivad täiskasvanuid asendada,s.t.tüdruk naist ja poiss meest
- Võistlused on võistkondlikud, läbiviimine ja ajakontroll selgub võistluspaigas sõltuvalt registreerunud võistkondade arvust, mis on piiramatult.
- Paremusjärjestuse selgitamisel liidetakse võistkonna kõigi liikmete poolt kogutud punktid(individaalselt annab üksiku partii võit 2,viik 1 ja kaotus 0 punkti).Võrdsete partiipunktide (PP) korral on määravaks:
 - ✓ matšipunktid (MP)s.t.matsivõit annab 2,viik 1 ja kaotus 0 punkti
 - ✓ omavahelise matsi tulemus (võistkonna omavaheliste tulemuste summa 1PP,2MP)
 - ✓ partiipunktid kõrgemale kohale tulnud võistkonna vastu

5.4 Koroona

- Võistkonna suurus **2M+1N+1tüdruk+1 poiss (sünd.2003 ja hiljem)**
- Võistkondade arv piiramatu.
- Võistkondlikku arvestusse läheb mitme võistkonna puhul parema võistkonna tulemus.
- Võistlused on võistkondlikud, läbiviimise kord ja võistlussüsteem selgub kohapeal sõltuvalt võistkondade arvust (võistlejate erineva mängutaseme tõttu võidakse esindajate nõusolekul anda kohtumiseks aeg ette, mis otsustatakse enne võistlust).
- Mängu giid võistkonnal endal kaasa võtta.
- Võistkondlikus arvestuses annab võit 2, kaotus 1 ja loobumine 0 punkti. Võrdsete punktide korral otsustab omavaheline kohtumine, selle võrdsuse korral paremate kohtade arv.

5.5 Lauatennis

- Võistkonna suurus **2M+1N+1 tüdruk+1 poiss (sünd.2003 ja hiljem)**
- Võistkondade arv on piiramatu, arvesse läheb parema tulemuse saavutanud võistkond.
- Mängitakse võiduks vajaliku 5 punktini
- Mängude järjekord:
 - 1.MA I –MB II
 - 2.MB I-MA-II
 - 3.N-N
 - 4.P-P
 - 5.T-T
 - 6.Segapaar
 - 7.Meespaar
 - 8.MA I-MA-II

Võistkondlikus arvestuses annab võit 2, kaotus 1 ja loobumine 0 punkti. Võrdsete punktide korral otsustab omavaheline kohtumine, selle võrdsuse korral paremate kohtade arv.

5.6 Mälumäng

- Võistkonna suurus **4 võistlejat.**
- Küsimusi kokku 33 (3 küsimust on boonusküsimused) – 10 spordist, 10 Pärnumaast, 10 varia küsimust.
- Punktide võrdsuse korral esitatakse lisaküsimused, võistkondadesl kohti jagama ei jäeta.
- Üldiselt peetakse kinni juhendist, kuid läbiviimise korra kehtestab võistlusi läbiviiv kohtunik.

5.7 Bowling

- Võistkonna suurus 2 meest ja 2 naist.
- Põhimõte on palliga maha koksata võimalikult palju kurikaid. *Spared* (10 kurikat kahe viskega), *strikid* (10 kurikat ühe viskega) aitavad sul saavutada võimalikult suurt punktisummat.
- Võistluste läbiviimise süsteem selgub pärast eelregistreerimist
- Kahe võistkonna puhul läheb arvesse parem võistkond.

5.8 Sangpommi kahevõistlus

- Võistkonna suurus on piiramatu
- Võistlused viiakse läbi neljas vanuseklassis ja erinevates kehakaaludes.
- Kui mõnes kehakaalus on vähem kui 3 võistlejat, siis paigutatakse antud võistlejad teise kehakaalu.

Vanuseklassid ja kehakaalud:

noored	kuni 14. a	absoluutkaalus	12 kg
noored	15-17. a	- 75 kg	16 kg

+ 75 kg
 mehed 18. a. ja vanemad - 80 kg 24 kg
 - 90 kg
 + 90 kg
 naised absoluutkaalus 12 kg
 Paremuse selgitamiseks summeeritakse **8 parema** võistleja kohapunktid järgmiselt:

- ✓ I koht – 30p
- ✓ II koht – 28 p
- ✓ III koht – 27 p
- ✓ Jne
- ✓ Võrdsete punktide korral otsustab paremate kohtade arv.

5.9 Suusatamine

- Võistkonna suurus on piiramatu.
- Võisteldakse koos koolidega alljärgnevatel vanuseklassides:

1	PF, TF		
2	PE, TE		
3	PD, TD		2007 ja hiljem(sellest vanuseklassist alates talimängude arvestus)
4	PC, TC		2005-2006(sellest vanuseklassist alates Pärnumaa mv arvestus.)
5	PB, TB		2003-2004
6	PA, TA		2001-2002
7	M		1980-2000
8	N		1985-2000
9	MV - I		1970-1979
10	MV - II	50 ja vanemad	1969 ja varem sündinud
11	NV - I		1974-1983
12	NV - II	45 ja vanemad	1974 ja varem sündinud

- **Teatesuusatamine :** **võistkonna suurus 3 võistlejat**
 Võistkonnad moodustatakse: D ja C-vanuseklassi võistlejatest
 B ja A-vanuseklassi võistlejatest
 J+M+MV
 J+N+NV
- Distsantsid sõltuvad lumeoludest ja distantsi pikkused **teatatakse enne võistlust**.
- Võistkondliku paremusjärjestuse selgitamiseks summeeritakse 24 individuaalse võistleja tulemused alates D – vanuseklassist.
- Punkte arvestatakse järgnevalt:
 - I koht annab 71 p
 - II koht 69 p
 - III koht 68 p
 - IV koht 67 p
 - V koht 66 p
 - VI koht 65 p
 - Jne
- Võistkondlikusse arvestusse läheb kahe noore ja kahe täiskasvanud teatevõistkondade parimate kohtade tulemused
- **Teatesuusatamise koefitsient 2,0**
- Punktide võrdsuse korral otsustab parem koht naiste teatesuusatamises.

5.10 Sisesõudmine sõudeergomeetril Concept 2

- Võistlus toimub ergomeetril sõudmises aja peale.
- Võistkonda moodustatakse:

Noor 16 ja nooremad (2003)	– 1 võistleja
N	– 1 võistleja
M	– 2 võistlejat
- Distsantsi pikkuseks on talimängudel 250 meetrit ja Pärnumaa meistrivõistlustel 2000 meetrit
- Võrdse tulemuse puhul otsustab noore võistleja tulemus.
- Registreerimisel märkida ka meistrivõistluste osalemine 2000 m distantsil.

5.11 Curling (jääkeegel)

- **Võistkonnas on 2 naist ja 2 meest.**
- Võistluste süsteem selgub peale eelregistreerimist ja juhend saadetakse välja vahetult enne võistlust.

Kurling lume puudumisel

Ala kirjeldus :

- võistkonna suurus 4 liiget (2 N + 2 M);
- iga omavalitsus saab välja panna kaks võistkonda, arvesse läheb edukama võistkonna tulemus;
- kurlingut mängitakse spetsiaalsete kurlingukividega, mida veeretatakse mööda rada (visata ei tohi);
- kivi peab olema käest lahti lastud hiljemalt maha märgitud punasel joonel;
- kivid loositakse, mängu alustatakse kordamööda, võrdse tulemuse korral loositakse kivid ning mängitakse veel 1 voor;
- kapten mängib igas voorus viimasena;
- vooru võitja on võistkond, kelle kivi(d) on mahamärgitud ringi keskpunktile kõige lähemal;
- punkte annavad võitja võistkonna kivid, mis on vastasvõistkonna parimast kivist keskpunktile lähemal. Vooru kaotaja saab 0 punkti. Ringist väljaspool olevaid kive ei loeta;
- võitja selgub punktide kokkuliitmise teel, kõrgem tulemus võidab (1 kivi = 1 punkt).

5.12 Juhtkonna mitmevõistlus

- **Võistkonna suuruseks 3 inimest vallavalitsuse ja volikogu liikmetest, osavalla juhataja ja osavallakogu liikmetest.**

Alade kirjeldus:

- Võistlus on võistkondlik.
- Kavas on kaks võistkonnaala: FatBike osavussõit ja kurling.
- Võistkonna suurus 3 liiget vallavalitsuse ja volikogu liikmetest.
- Kahe ala punktid liidetakse.
- Võidab võistkond, kes kogub enim punkte. Punktide võrduse korral, kes parem kurlingus.

Fatbike osavussõit :

- võistlus toimub Jõulumäe jalgpalliväljakul;
- esimesed kaks vahetust sõidavad mehed, viimased kaks vahetust naised;
- stardib kaks võistkonda korraga;
- sõidetakse osavust nõudval erinevate elementidega □300 m pikkusel rajal;

- viimane element on pallivise täpsusele, viiest pallist kolm peab tabama korvi;
- iga eksimus rajal ja mittetabamine korvi lisab 10 sek ajale;
- sõidetakse ajale, võidab kiireim ja osavaim võistkond;
- alaga tutvumine kohapeal koos täpsustustega.

Kurling :

- võistlus toimub Jõulumäe mängude majas;
- kurlingut mängitakse spetsiaalsete kurlingukividega, mida veeretatakse mööda rada (visata ei tohi);
- kivi peab olema käest lahti lastud hiljemalt maha märgitud punasel joonel;
- kivid loositakse, mängu alustatakse kordamööda, võrdse tulemuse korral loositakse kivid ning mängitakse veel 1 voor;
- kapten mängib igas voorus viimasena;
- vooru võitja on võistkond, kelle kivi(d) on mahamärgitud ringi keskpunktile kõige lähemal;
- punkte annavad võitja võistkonna kivid, mis on vastasvõistkonna parimast kivist keskpunktile lähemal. Voo ru kaotaja saab 0 punkti. Ringist väljaspool olevaid kive ei loeta;
- võitja selgub punktide kokkuliitmise teel, kõrgem tulemus võidab (1 kivi = 1 punkt);
- mis süsteemis (mitu vooru jne) mängitakse, otsustatakse peale registreerimist.

5.13 Ujumine

- Võisteldakse järgmistes vanuseklassides:
PT 2003.a. ja nooremad
MN 2002 .a.ja vanemad
- Distsantsid: 100m vabalt, rinnuli, selili ja 4x 50 m teateujumine vabalt;
Võistlused on individuaal ja võistkondlikud. Kõik ujumised ujutakse otse finaalidena.
Kõikides vanuseklassides saab startida võistluspäeval kavas olevatel aladel kõikidel individuaal ja teateujumises.
Võistkondliku paremusjärjestuse selgitamiseks lähevad arvesse kõik lõpetanud võistlejad, kusjuures I koht annab 25 punkti, II 22, III 20, 4. 18, 5.17 jne...
Võrdsete punktide korral otsustab parema teatevõistkonna tulemus.

VI. üldparemusjärjestuse selgitamine

- XXXIX talimängude üldparemusjärjestuse selgitamiseks summeeritakse **12 spordiala** tulemused järgnevalt:
 - I koht 30p
 - II koht 28 p
 - III koht 27 p
 - IV koht 26 p
 - jne ...
- Võrdsete punktide korral otsustab parem koht murdmaasuusatamises, nende võrdsuse korral I kohtade arv, nende võrdsuse korral II kohtade arv jne.
- **Murdmaasuusatamise koefitsient on 1,2**
- **Spordiala ärajäämisel läheb arvesse 1 spordiala vähem!**
- **Spordialadel, kus on esindatud mitu võistkonda, hoiavad teised võistkonnad kohapunktid kinni.**

VII. Autasustamine

- Spordiala võitnud esimest kolme võistkonda autasustatakse karika ja diplomiga
- Spordialade I – III kohale tulnud individuaalseid võistlejaid ja võistkondlike alade võistkondade liikmeid autasustatakse medali ja diplomiga

- Üldarvestuses I – III kohale tulnutele karikas, diplom ,vallavanemale ja võistkonna väljatoojale meened, teistele võistkondadele väike karikas.

VIII. Registreerimine ja majandamine

- Registreerimine teostatakse www.psl.ee kodulehel . Juurdepääs registreerimisvormile antakse igale võistkonna esindajale ning sellest teavitatakse .
- Registreerimine sisesõudmine sõudeergomeetril C oncept 2 teostada hiljemalt **12. detsembriks 2018** ja ülejäänud spordialadel **10.jaanuariks 2019**
- Registreerimine palume teostada vastavalt registreerimisvormile.
- Kõik võistluste tehnilise läbiviimisega seotud kulud kaetakse laekuvatest osavõtumaksudest, milline on **10,00-eurot** iga osavõtja kohta igal spordialal.
- Osavõtumaksu kohta esitatakse arve.
- Võistkondade lähetamisega seotud kulutused kannab lähetatav organisatsioon

IX. Üldiselt

- Iga võistleja vastutab oma tervisliku seisundi eest ise. Kõik antud juhendis määratlemata küsimused lahendab võistluste läbiviija koos kohtunikekoguga. Juhend on läbi arutatud spordiaktiivi nõupidamisel ning lisatud on korraldaja poolsed täiendused.
- **Korraldaja jätab endale õiguse juhendis muudatusi teha**
- Täiendavad teated ja muudatused antakse teada enne võistluse toimumist.
- Toimunud võistluste tulemused palume saata kohe peale võistluste lõppu e-mailile info@psl.ee
- **Pärnumaa Spordiliit on esitanud talimängude projektitaotluse nii vabariiklikule kui kohalikele Kultuurkapitalile.**

PÄRNUMAA SPORDILIIT