

**11. JÄRVA SUVEMÄNGUD 2022  
JUHEND**

### **I EESMÄRK**

1. Selgitada välja 2022. aasta Järva maakonna parimad mängude programmis olevatel spordialadel: kergejõustikus, meeste ja naiste võrkpallis, jalgrattakrossis, orienteerumises, petankis, kõieveos, mälumängus, discgolfis, 3x3 tänavakorvpallis ja juhtide kolmevõistluses ning parimad omavalitsused.

Pakkuda kõikidele järvamaalastele võimalust osaleda sportlikul üritusel ja innustada neid liikumisharrastusega tegelema.

### **II AEG JA KOHT**

Mängud toimuvad laupäeval **11. juuni 2022.a** Järva vallas, **võistluskeskus Aravete staadionil**. Võistluste algus kell 11.00.

### **III JUHTIMINE JA KORRALDAMINE**

Järva suvemängude ettevalmistamist ja läbiviimist korraldab Järvamaa Spordiliit koos Järva valla Spordikeskuse ja Järva Vallavalitsusega. Mängude peakohtunik on Jaak Tammik ja peasekretär Piret Maaring.

### **IV OSAVÕTJAD**

Võistkondi lubatakse komplekteerida antud valla/linna territooriumil elavatest, töötavatest, õppivatest või antud linna/valla spordiklubidesse registreeritud sportlastest.

Iga omavalitsus võib võrkpallis, petankis, kõieveos, tänavakorvpalli ja mälumängus välja panna mitu võistkonda, kusjuures arvesse läheb parema võistkonna tulemus. Arvesse mitteminevad võistkonnad saavad koha paremusjärjestuses, kuid kohapunkte nad kinni ei hoi. Iga võistleja vastutab ise oma tervisliku seisundi eest!

### **V SUVEMÄNGUDE KAVA, VÕISTKONDADE SUURUSED, TULEMUSTE ARVESTAMINE**

VÖRKPALL naiskondadele ja meeskondadele: Võistkonnas 8 mängijat, korraga väljakul 6 mängijat. Võistluste süsteem selgub peale eelregistreerimist. Mängitakse parem kolmest geimist 25 punktini, vajadusel 3. geim 15 punktini (kõik geimid 2 punktilise vahega). Võit annab 2, kaotus 1 ja loobumine 0 punkti. Mängitakse FIVB saalivõrkpalli reeglite järgi liivväljakutel 8x8m piiridega ja võistlusalliks on rannavõrkpall. Mängitakse mehed – Aravete rannavõrkpalliväljakutel, naised – Ambla rannavõrkpalliväljakul.

KERGEJÕUSTIK: võistlejate arv on piiramatu. Võistkondliku paremusjärjestuse selgitamiseks läheb arvesse 20 paremat tulemust + teatejooksu tulemus. Punktide võrdsuse korral on määravaks esi – või paremate kohtade arv. Võisteldakse ainult oma vanuseklassis.

Pendelteatejooks: 10 x 50 m, võistkonnas on 10 võistlejat – 5 naist ja 5 meest. Pendelteatejooks annab kohapunkte topelt.

**U 16** tüdrukud/ poisid 2007 ja hiljem sündinud

**Naised /mehed** sündinud 2006 – 1983 a

**N40+/M 40+** - 1982 ja varem sündinud

<b>NOORED U16</b>	<b>NAISED</b>	<b>SEENIORID N 40+</b>
100 m	100 m	60 m
800 m	800 m	800 m
kaugushüpe	kaugushüpe	kaugushüpe
kuulitõuge 3 kg	kuulitõuge 4 kg	kuulitõuge 4 kg

<b>NOORED U16</b>	<b>MEHED</b>	<b>SEENIORID M 40+</b>
100 m	100 m	100 m
1500 m	1500 m	1500 m
kaugushüpe	kaugushüpe	kaugushüpe
kuulitõuge 4 kg	kuulitõuge 7 kg	kuulitõuge 7 kg

JALGRATTAKROSS: võistlejate arv on piiramatu. Võistlusdistsantsid kinnitatakse peale võistlejate eelregistreerimist. Kiivri kandmine kohustuslik. Võistkondliku paremusjärjestuse selgitamiseks arvestatakse 6 paremat tulemust.

Neid/ Noormehed (2007 ja hiljem sündinud), Naised/Mehed, Seniorid N40+ /M 40+ sündinud 1982 ja varem.

ORIENTEERUMINE: võistlejate arv piiramatu. Vanuseklassid: M16/N16 (2006 ja hiljem sündinud), M/N,

Seniorid N40/M40(sündinud 1982 ja varem). Võistkondliku paremusjärjestuse selgitamiseks arvestatakse 6 paremat tulemust.

PETANK: võistkonna põhimängijad (kaks meest ja üks naine) ning üks varumängija, tingimusel, et võistkonnas mängib kogu aeg kaasa üks naismängija (naine võib meest asendada). Mänguväljaku suuruseks on 4 x 15 meetrit ja võistlustel rakendatakse rahvusvahelisi võistlusmäärusi. Võistluste süsteem selgub pärast eelregistreerimist, sõltuvalt võistkondade arvust.

KÕIEVEDU: võistkonna suuruseks on 6 sportlast. 5 tõmbavad ja 1 reservis, vahetust võib teha iga tõmbe keda võib kasutada iga tõmbe järel.

Võistluste süsteem selgub peale registreerimist, sõltuvalt osalevate võistkondade arvust.

**MÄLUMÄNG:** võistkonnas 5 liiget. Esitatavad 30 küsimust on Järvamaa spordi ja varia teemadel. võistkondliku paremusjärjestuse määrab kogutud punktide arv, võrdsete punktide korral selgitatakse mälumängu 3 paremat võistkonda lisaküsimuste abil, ülejäänud jäävad võrdsete punktide korral kohti jagama.

**DISC GOLF:** võistkonna suurus on piiramatu. Mängitakse üks ring 18 korviga discgolfi rajal. Võistlus peetakse vastavalt PDGA reeglitele (<http://www.pdga.com/rules>). Individuaalselt selguvad parimad võistlejad järgmistes võistlusklassides: Neid / noormehed (2007 ja hiljem sündinud), Naised / Mehed ning Seeniorid N 40+/M 40+ sündinud 1982 ja varem. Lubatakse osaleda ainult oma võistlusklassis. Võistkondliku paremusjärjestuse selgitamiseks arvestatakse 6 paremat tulemust.

**TÄNAVAKORVPALL** naiskondadele ja meeskondadele. Võistkonnas 4 mängijat, neist väljakul kolm. Mängitakse 11 punktini või 8 minutit, tänavakorvpalli reeglite järgi. Võistluste süsteem selgub vastavalt osavõtjate arvule. Viigi korral mängitakse esimese korvini, pall loositakse.

**JUHTIDE VÕISTLUS:** Igat omavalitsust esindab 2 võistlejat - kas vallavanem/linnapea, abivallavanem/abilinnapea, volikogu esi- või aseimees. Kolmevõistluse alad selguvad kohapeal. Võistlejatel vajalik sportlik riietus.

## VI ÜLDVÕITJA SELGITAMINE

Üldise võistkondliku paremuse selgitamisel lähevad arvesse kõik spordialad summeeritud kohapunktide alusel. Iga spordiala võistkondliku paremusjärjestuse selgitamiseks saavad individuaalvõistlejad punkte alljärgnevalt: I koht - 15 punkti, II - 13 p, III - 11 p, 4. - 10 p, 5.- 9 p jne. Kõik koha ja tulemuse saanud võistlejad saavad vähemalt ühe punkti. Igal võistkondlikul spordialal läheb arvesse iga omavalitsuse parima võistkonna tulemus, kusjuures ülejäänud võistkonnad saavad koha, kuid punkte kinni ei pea. Spordiala võitmine annab 5 punkti, II koht – 3 punkti, III koht – 2 punkti, loobumine 0 punkti. Erandina toovad juhtide kolmevõistluses osalenud võistkonnad üldarvestusse võrdselt 3 punkti. Üldarvestuse võrdsete punktide korral saab määravaks parem koht kergejõustikus.

## VII AUTASUSTAMINE

Järva Suvemängude üldkokkuvõttes autasustatakse kõiki kolme omavalitsust karikaga ja diplomiga, võistkonna esindajat medaliga. Mängude alade võitjat võistkonda autasustatakse karikaga. Mängude medalitega autasustatakse iga individuaal - ja võistkondliku ala kolme paremat sportlast/võistkonna liiget. Iga osaleja saab Järva Suvemängude meene.

## VIII REGISTREERIMINE

Suvemängudele eelregistreerimine spordialade kaupa **teha 3. juuniks** Järvamaa Spordiliitu tel. 6971485; 533 33067, e-post: [piret.maaring@jarvasport.ee](mailto:piret.maaring@jarvasport.ee), mille alusel koostatakse arved osavõtumaksu kohta. Üldregistreerimisleht, kuhu on kantud kõik sportlased ja iga ala kohta tehnilised ülesandmislehed teha **9. juuniks hiljemalt kella 15.00-ks KOV-i sporditöötajale saadetud lingil**. Orienteerumises teha nimeline registreerimine **Osport.ee** online teenuse kaudu <https://www.osport.ee/> **8. juuniks**.

Osavõtumaks mängudel igale osalejale 7 € eurot.

Registreeritud sportlaste osas saab teha muudatusi enne spordiala algust võistluskohtades. Võistlejaid juurde lisada ei saa aga asendada on võimalik.

## IX ÜLDIST

Kõik käesolevas juhendis määratlemata küsimused lahendab peakohtunik koos alakohtuniku.

Kõik tulemused ja pildid on avalikud ning avaldatakse [www.jarvasport.ee](http://www.jarvasport.ee)

## 11. JÄRVA SUVEMÄNGUDE AJAKAVA

- 10.45** AVAMINE kogunemine Aravete staadionil
- 11.00** Pendelteatejooks – Aravete staadionil
- 11.20** Juhtide võistlus – Aravete
- 11.20** Kergejõustik – Aravete staadionil
- 11.30** Meeste võrkpall – Aravete rannavõrkpalliväljakutel
- 11.30** Võrkpall naised – Ambla rannavõrkpalliväljakutel
- 11.30** Discgolf – Aravete Discgolfipargis
- 11.30** Petank – Aravetel
- 11.30** 3x3 tänavakorvpall – Aravete
- 12.00** Orienteerumine – Kangrumäel
- 13.00** Kõievedu – Aravetel
- 14.00** Jalgrattakross - Kangrumäe terviserajal (start ja finiš laululava juures)
- 14.00** Mälumäng – Aravete KK aulas

### **16.00 Suvemängude lõpetamine ja autasustamine – Aravete staadionil**

Lõunasöök kell 13.00 –15.00 – Aravete Keskkooli sööklas