26.05.2016

Piljardi kohtunikule

- Elementaarsed piljardireeglid.
- Mäng kestab 10 minutit.
- Mängu lõpus on võitja see, kellel on kõige vähem palle väljakul või kui jõuab keegi kõik pallid sisse lüüa, on tema võitja.
- Märgi tabelisse, mitu palli jäi lauale.

Pane tulemused siia:

Kellaaeg	1. meeskonna pallid	2. meeskonna pallid
12.30		
12.40		
12.50		
13.00		
13.10		
13.20		
13.30		
13.40		

26.05.2016

Hüppepalliralli kohtunikule

13.30 - 14.00

- Hüppepalli peal peab hüppama.
- Hüppaja peab tegema slaalomi korrektselt.
- Slaalomi alguses pole vahet, kummalt poolt torbikuid hüppaja läheb.
- Hüppepalli antakse üle alles siis, kui ollakse üle joone jõudnud.
- Meeskonnad
- Paned stopperi kinni, kui viimane meeskonna liige ületab finišijoone.

Pane lahtritesse kirja meeskondade ajad

1. Meeskond 1. - 3. klass	2. meeskond 2. - 4.klass

26.05.2016

Kotijooks

- Pead jälgima, et võistlejatel joostes midagi maha ei kuku.
- Kui midagi kukub kotist, paned tabelisse kriipsu (-) ja see meeskond saab ajalise karistuse, mille määravad peakohtunikud
- Kui midagi kukub, peab ta selle üles korjama ja tagasi kotti panema.
- Kui kott läheb katki, peab jooksja kõik asjad teistesse kottidesse panema ja kirja läheb ka karistus (-).

Paned aja kirja, kui on ületatud finišijoon (ilma karistusi lisamata) ja annad lehe peakohtunikele.

1. meeskond	2. meeskond	3. meeskond
Vead:	Vead:	Vead:
Aeg:	Aeg:	Aeg:

26.05.2016

Lipsusõlme sidumise kohtunikele

- Lipsu siduja peab lipsu siduma iseenda kaelas.
- Kirja läheb aeg, kui võistleja hüüab: ’’Valmis’’
- Aidata võistlejat ei tohi.
- Kui lips pole ilusti seotud, võib võistleja edasi siduda.

Kirjuta paremale võistleja nimi ja seejärel vasakule aeg, ning pärast anna leht peakohtunikele:

(Meile, peakohtunikele)

Kirjutame üles moejooksu punktid ja ajad ning arvutame kõik punktid pärast ise.

Käime ringi:

- Kaaro pildistab,
- Sten, Timo ja Allex on info edasiandjad.
- Paneme täiskasvanud meeskondadesse.

Maryani aeg ja punktid:

Heleni aeg ja punktid:

Liisi aeg ja punktid:

Maia aeg ja punktid:

Helena aeg ja punktid:

Laura aeg ja punktid:

Keitlyni aeg ja punktid:

Listette aeg ja punktid:

26.05.2016

Kanajalka kohtunikele

- Pead teadma elementaarseid jalgpallireegleid.
- Meeskonnad lepivad kokku esindusnime, mis tabelisse märkida
- Prillid peavad terve mängu aja ees olema kõigil mängijatel.
- Mäng kestab 10 minutit.

Pane kirja mängu lõpus meeskondade väravate arv :

Kellaaeg	Meeskond	Skoor
12.30	/	:
12.40	/	:
12.50	/	:
13.00	/	:
13.10	/	:
13.20	/	:
13.30	/	:
13.40	/	:

26.05.2016

Discgolfi kohtunikele

- Võistlejad peavad oma meeskonnas kordamööda viskama disci discgolfi korvi.
- Üks inimene viskab disci alles siis, kui teised on enda korra ära visanud.
- Discgolfi rajale jäävaid oksi ja objekte rajale, siis ei tohi neid murda ega tõsta eest ära või viske hetkel teise käega eemal hoidmine.
- Rada on läbitud, kui kõik mängijad on oma disci discgolfi korvi visanud või kui disc jääb korvi kettidesse pidama. Korvi ülemise osa peale maandunud disc ei ole korvis.
- Mängu eesmärk on võimalikult väheste visetega saada disc discgolfi korvi .
- Peamine reegel on, et ketas tuleb visata käega abivahendeid kasutamata.
- Visketehnikaid on erinevaid ja sõltuvad mängijate leidlikkusest ning kogemustest.
- Sinna kuhu disc kukub, sealt viskab teine võistleja edasi.
- Meeskonnad lepivad kokku esindusnime, mis tabelisse märkida

Teie loete enda raja võistlejate visked kokku ja panete tabelisse, mis on teisel lehel.

Kellaaeg	1. meeskond	2. meeskond	3. meeskond
12.30			
12.40			
12.50			
13.00			
13.10			
13.20			
13.30			
13.40			