****

 **ALOJAS NOVADA DOME**

 **ALOJAS NOVADA**

 **SPORTA SKOLA**

 **Reģ. Nr. 4371902426, Lielā ielā 7, Staicelē, Alojas novadā, LV-4043, Latvijā**

 Tālr**.: 64023031**; fakss: **64023036**; e-pasts: **vjfc.staicele@aloja.lv**

**ALOJAS NOVADA SPORTA SPĒĻU - 2018**

**NOLIKUMS**

1. **Mērķis un uzdevumi**
	1. ***Sporta spēļu mērķi ir:***
		1. *Veicināt veselīgu un aktīvu dzīvesveidu;*
		2. *Veicināt interesi un vēlmi sportot;*
		3. *Veicināt novada iedzīvotāju saliedētību un pozitīvu komunikāciju.*
	2. ***Sporta spēļu uzdevumi ir:***
		1. *Nodrošināt sporta spēļu dalībniekiem iespēju piedalīties dažādās sporta aktivitātēs;*
		2. *Nodrošināt saturīgu brīvā laika pavadīšanu sporta spēļu sacensību garā.*
2. **Organizācija un vadība**
	1. Sporta spēles organizē Alojas novada sporta skola.
	2. Sacensību galvenais tiesnesis – Zane Adiene.
3. **Laiks un vieta**
	1. Spēles notiks 2018.gada 11.augustā, plkst. 10.00.
	2. *Vilzēnu* sporta laukumā.
4. **Dalībnieki**
	1. Alojas novada Sporta un atpūtas spēlēs (turpmāk – SP) piedalās Alojas novada iedzīvotāji, novadā strādājošie, kuri pārstāv Alojas novadā esošos uzņēmumus, iestādes, biedrības, interešu grupas u.c., viņu ģimenes locekļi un ciemiņi.
	2. Citu novadu pārstāvji.
	3. Sporta spēlēs var piedalīties arī individuālie sportisti, taču tie netiek vērtēti komandu kopvērtējumā.
	4. Dalībai SP dalībnieki izveido komandu, aizpilda pieteikumu (pielikumā).
	5. Senioru grupā atļauts startēt no 60 gadu vecuma;
	6. Bērnu grupā atļauts startēt līdz 14 gadu vecumam;
5. **Reģistrācija**
	1. Komandas jāpiesaka **līdz 9.augustam plkst.16.00**. (aizpildot tabulu pielikumā).
	2. Komandā dalībnieku skaits **nedrīkst** būt **mazāks par 15.**
	3. **Vārdiskie pieteikumi** jāiesniedz **sacensību dienā no** **plkst.** **9.30** **līdz 9.50**.
	4. Ja komanda nereģistrējas 5.1.p. un 5.2.p. noteiktajā laikā, dalība SP var tikt liegta.
6. **Sporta spēļu disciplīnas**
	1. **Komandu sacensības:**
		1. *futbols 6:6 (pieteikumā 8 dalībnieki);*
		2. *volejbols 3:3 (pieteikumā 3 dalībnieki 2 vīr., 1 siev.);*
		3. *asie prāti (2 dalībnieki);*
		4. *zviedru karaļi (2 dalībnieki);*
		5. *foto orientēšanās (2 dalībnieki);*
		6. *stafete (5 dalībnieki, 4 vīr., 1 siev.);*
	2. **Individuālās sacensības:**
		1. *šautriņu mešana;*
		2. *basketbola metieni;*
		3. *pildbumbas mešana – sievietēm;*
		4. *spēkavīra stafete – vīriešiem;*
		5. *precīzā bumbiņa;*
	3. **Sacensības senioriem:**
		1. *šautriņu mešana;*
		2. *mērķī mešana;*
		3. *basketbola metieni;*
		4. *boulings;*
		5. *asie prāti;*
		6. *precīzā bumbiņa.*
	4. **Sacensības bērniem:**
		1. *šautriņu mešana;*
		2. *mešana mērķī;*
		3. *boulings;*
		4. *stafete;*
		5. *atmiņas spēle;*
		6. *basketbola metieni.*
7. **Vērtēšana un kopvērtējums.**
	1. Komandu sacensības notiek 6 (sešos) sporta veidos. Kopvērtējumā vērtē visos 6 sporta veidos iegūtos rezultātus.
	2. Par katru sporta veidu komandas iegūst vietai atbilstošu punktu skaitu.
	3. Kopvērtējumu sastāda komandu sporta veidā iegūto punktu summa;
	4. Par izcīnīto vietu katrā sporta veidā komanda kopvērtējumā saņem attiecīgi punktus: 1.v. – 1 p., 2.v. – 2 p., utt. Punkti dienas laikā summējas. Uzvar komanda, kura izcīnījusi vismazāko punktu skaitu. Ja vairākām komandām ir vienāds punktu skaits, tad uzvar tā komanda, kurai ir vairāk 1.vietas. Ja vēl punktu skaits ir vienāds, tad skatās pēc 2.vietas u.t.t.. Ja joprojām ir vienāds punktu skaits, tad komandu kapteiņiem tiek dots papilduzdevums, pēc kura rezultātiem nosaka uzvarētāju.
	5. Ja komanda kādā sporta veidā nepiedalās, tā kopvērtējumā iegūst par 1 punktu lielāku punktu skaitu nekā komandu skaits sacensībās.
	6. Senioru grupā sievietes un vīrieši tiek vērtēti kopā.
	7. Bērnu grupā zēni un meitenes tiek vērtēti kopā.
8. **Strīdu izšķiršanas kārtība un piezīmju izteikšana**
	1. Tiesnešiem vienmēr taisnība.
	2. Ja tomēr ir šaubas par tiesneša taisnību, tad skatīt 8.1.p.
	3. Pēc mutisku pretenziju par spēļu rezultātiem izvirzīšanas strīdu izšķir galvenais tiesnesis.
9. **Tiesnešu tiesības**
	1. Tiesnesis ir tiesīgs komandai izteikt aizrādījumus par neētisku, nesportisku

rīcību vai lūgt nomainīt kādu komandas dalībnieku attiecīgajā sporta veidā.

* 1. Ja tiek ignorētas tiesneša izteiktās piezīmes, tad galvenais tiesnesis drīkst

diskvalificēt komandu attiecīgajā sporta veidā vai anulēt tās rezultātus.

1. **Dalībnieku atbildība**
	1. Katrs dalībnieks ir morāli un materiāli atbildīgs par nodarīto kaitējumu pasākuma norises vietai, aprīkojumam, SP dalībniekiem un organizatoriem.
	2. Katrs dalībnieks ir atbildīgs par savu veselības stāvokli, apliecinot to ar savu parakstu pieteikuma anketā.
	3. Katrs dalībnieks ir atbildīgs par savām personiskajām mantām un to apliecina ar savu parakstu pieteikuma anketā.
	4. Komandas kapteinis ir atbildīgs par komandas komplektēšanu tā, **lai dalībnieki** **nedublētos** **volejbolā, futbolā** un **zviedru karaļos**, jo var sanākt paralēlas spēles un, kavēšanās dēļ var iegūt tehnisko zaudējumu.
	5. Komandu vai tās atsevišķus dalībniekus var diskvalificēt SP galvenais tiesnesis par:
		1. *SP reglamenta neievērošanu;*
		2. *SP tiesnešu vai SP organizatoru norādījumu ignorēšanu;*
		3. *vispārējo pieklājības un ētikas normu neievērošanu;*
		4. *atrodoties pasākuma laikā alkoholisko vai narkotisko vielu reibumā.*
2. **Komandas pienākumi**
	1. Ierasties norādītajā SP norises vietā, prezentējot komandas vienoto tēlu,

piemēram, kopīgas formas, vienojošos vizuālos elementus.

* 1. Godprātīgi piedalīties sacensībās, cienot tiesneša lēmumu.
1. **Apbalvošana**
	1. Apbalvošana notiek SP noslēgumā;
	2. Apbalvo komandas un individuālo sacensību uzvarētājus, kuri kopvērtējumā ieguvuši 1. – 3. vietu.
2. **Nolikuma grozīšanas kārtība**
	1. SP organizatori nepieciešamības gadījumā ir tiesīgi grozīt nolikumu, par to iepriekš brīdinot visas komandas.

**Alojas novada sporta spēļu - 2018**

**sporta veidu**

**NOTEIKUMI**

**FUTBOLS**

 Spēles notiks pēc pastāvošajiem futbola 6:6 noteikumiem, var pieteikt **8 dalībniekus**. Turnīra kārtība, spēles ilgums tiks noteikts sacensību dienā, izloze – notiks sacensību dienā. Maiņu skaits spēles laikā neierobežots. Spēlētājs, kurš tiek noraidīts no laukuma, izlaiž nākamo spēli. Komanda nedrīkst kavēt spēles sākumu. Par spēles sākuma kavēšanu ilgāk par 2 minūtēm tiek piešķirts tehniskais zaudējums 0 : 3.

Uzvar komanda, kura ieguvusi visvairāk punktu. Par uzvaru pamatlaikā – 3 p, par uzvaru pēcspēles soda sitienos – 2p, par zaudējumu pēcspēles soda sitienos – 1p, un par zaudējumu pamatlaikā – 0 punkti. Vienādu punktu skaita gadījumā:

1) uzvara savstarpējā spēlē,

2) iesisto – zaudēto vārtu starpība visās spēlēs,

3) vairāk gūtu vārtu.

**VOLEJBOLS**

Sacensības komandām notiek pēc pastāvošajiem volejbola spēles noteikumiem. Spēles laikā uz laukuma **3 spēlētāji**, no kuriem vismaz **1 ir sieviete**, var pieteikt **3 dalībniekus**. Izspēles kārtība tiks noteikta sacensību dienā uz vietas, atkarībā no komandu skaita.

Ja komandām ir vienāds punktu skaits, tad uzvarētāju nosaka pēc mazajiem punktiem visās spēlēs.

Komandu formas tērps var būt dažāds. Tiesā komanda, kura zaudēja iepriekšējo spēli. Ja kāda no komandām neuzsāk spēli 2 minūšu laikā, tad attiecīgajai komandai piešķir zaudējumu.

Pret tiesnešiem un pretinieku komandas spēlētājiem ir jāizturas ar cieņu, pretējā gadījumā komandai var tikt piešķirts zaudējums.

Spēlēs tiesā brīvo komandu dalībnieki.

**ASIE PRĀTI**

Piedalās 2 dalībnieki. Komanda veic gan praktiskus, gan teorētiskus uzdevumus. Teorētiskajos uzdevumos par katru pareizu atbildi komanda saņem 1 punktu. Praktiskajos uzdevumos tiek uzņemts laiks, augstāko punktu skaitu saņem komanda, kura uzdevumu pareizi veikusi visātrāk.

Noteikumi tiks izskaidroti sacensību dienā. Uzvar komanda, kura ieguvusi visvairāk punktu.

**ZVIEDRU KARAĻI**

Piedalās 2 dalībnieki. Spēles laukums ir 3x5 metri. Katrā laukuma galā noliek 4 bruņiniekus un laukuma vidū karali. Komandai gājienā ir divi kociņi ar kurus metot dalībnieki cenšas nosist pretinieka bruņiniekus. Katrs bruņinieks, kas tiek nosists, tiek iemesti komandas laukumā, kur tas ir jānosit vēlreiz pirms tiek nosists nākamais pretinieku bruņinieks. Pēc visu bruņinieku nosišanas drīkst mērķēt pa karali, kad karalis tiek nosists spēle ir uzvarēta. Uzvar komanda kas pirmā nosist visus bruņiniekus un karali. Ja karalis tiek nosists pirms bruņiniekiem, spēle ir zaudēta!

**FOTO ORIENTĒŠANĀS**

1. Piedalās 2 dalībnieki.
2. Katrai komandai tiek izsniegta maršruta karte ar 10 kontrolpunktiem, to apzīmējumiem un fotogrāfiju lapa.
3. Komandas uzdevums - saplānot maršrutu tā, lai atrastu visus kontrolpunktus pēc iespējas ātrāk un tos nofotografētu.
4. Objektu atrašanas metodes ir pašu dalībnieku ziņā - ir atļauts izmantot internetu, sazināties ar draugiem, komunicēt ar cilvēkiem uz ielas un veikt citas līdzīgas darbības pēc saviem ieskaitiem.
5. Punkts kartē reālā dabā **var** atrasties līdz pat 20 m rādiusā. Ja punkts kartē atzīmēts krustojumā vai ceļa vidū, arī tad tas var atrasties 20 m rādiusā jebkurā virzienā.

**Atrasto objektu fotografēšana:**

1. Fotografēt ar vienu fotokameru vai telefonu ar fotokameru.
2. Fotogrāfijā ir jābūt skaidri redzamam atrastajam objektam, t.i. precīzi jāatbilst attēlam izsniegtajā fotogrāfiju lapā, un vienam komandas dalībniekam.
3. Atrastais objekts jāfotografē no neliela attāluma tā, lai fotogrāfijā **būtu redzama PRECĪZA atrašanās vieta.** Pārliecinieties, ka uzņemtās fotogrāfijas **nav miglainas, izplūdušas** utt.
4. Komandai visu sacensību laiku jāpārvietojas kopā un dalībniekiem jābūt vienam no otra redzamā attālumā!

**Finišs un rezultātu apkopošana**

1. Finiša laiks katrai komandai individuāls. Visām komandām obligāti jāfinišē līdz 15:00.
2. Komanda finišē **pilnā sastāvā**, ierodoties starta vietā.
3. Ierodoties finišā, komanda **uzreiz** dodas pie sacensību organizatora, lai tiktu fiksēts finiša laiks un noteikta secība, kādā komanda dosies atrādīt atrastos punktus/objektus.
4. Pirms punktu skaitīšanas no fotoaparāta ir jāizdzēš **visas** liekās bildes, kuras var maldināt organizatoru - punktu pieņēmēju. Fotoaparātā jābūt 1 bildei no katra atrastā objekta! Pretējā gadījumā – punkti netiks ieskaitīti!
5. Ja komanda izstājas no sacensībām vai kavē finišu, tai par to jāpaziņo sacensību organizatoriem personīgi, zvanot pa telefona numuru **22004785**.
6. Komandas rezultātu nosaka – atrasto objektu skaits un laiks, kas pavadīts orientējoties.
7. Par katru pareizi atrastu objektu kartē tiek piešķirts **+1** punkts. Par katru neatrastu objektu – komanda saņem + 10 min pie orientēšanās laika.

**Drošības pasākumi**

1. Dalībniekiem sacensību laikā ir jāievēro visi ceļu satiksmes noteikumi (CSN).
2. Organizatori neuzņemas nekādu atbildību par dalībnieku nodarītajiem bojājumiem sev vai kādai citai trešajai personai.
3. Katrs sacensību dalībnieks ir atbildīgs par savu rīcību, kā arī veselības stāvokli.

**STAFETE**

Piedalās 5 dalībnieki (4 vīr. + 1 siev.) Noteikumi tiks izskaidroti sacensību dienā. Uzvar komanda, kura stafeti veikusi visātrāk.

**ŠAUTRIŅAS**

Individuālās sacensības. Sacensības notiek pēc vispārējiem šautriņu spēles noteikumiem. Katrs dalībnieks izpilda 5 metienus, drīkst izmantot savas šautriņas. Sacensības notiek vīriešu, sieviešu, senioru un bērnu grupās.

**BASKETBOLA METIENI**

Individuālās sacensības. Katrs dalībnieks izpilda 12 metienus no 6 dažādām vietām, par katru iemesto metienu iegūstot attiecīgu punktu skaitu.

**PILDBUMBAS MEŠANA (sievietēm)**

Individuālās sacensības. Spēka vingrinājums ar uzdevumu aizmest pildbumbu pēc iespējas tālāk. Sacensības notiek sieviešu konkurencē.

**SPĒKAVĪRA STAFETE (vīriešiem)**

Individuālās sacensības. Piedalās vīrieši (no 18 gadu vecuma, jaunākiem dalībniekiem nepieciešama vecāku klātbūtne). Noteikumi tiks izskaidroti sacensību dienā. Uzvar dalībnieks, kurš stafeti veicis visātrāk. Sacensības notiek vīriešu konkurencē.

**MĒRĶĪ MEŠANA (senioriem un bērniem)**

Individuālās sacensības. Precizitātes uzdevums metot 5 riņķus uz stabiņiem ar noteiktu punktu skaitu. Uzvar dalībnieks, kurš uzdevumā ieguvis vislielāko punktu skaitu, visātrāk.

**BOULINGS (senioriem un bērniem)**

Individuālās sacensības. Precizitātēs uzdevums. Ar 3 metieniem jānogāž 10 stāvošas ūdens pudeles. Uzvar dalībnieks, kas uzdevumu veicis visprecīzāk.

**STAFETE (bērniem)**

Individuālās sacensības. Noteikumi tiks izskaidroti sacensību dienā. Uzvar dalībnieks, kas stafeti veicis visātrāk.

**ATMIŅAS SPĒLE (bērniem)**

Individuālās sacensības. Noteikumi tiks izskaidroti sacensību dienā. Uzvar dalībnieks, kas uzdevumu veicis visātrāk.

**PRECĪZĀ BUMBIŅA**

Individuālās sacensības. Noteikumi tiks izskaidroti sacensību dienā. Uzvar dalībnieks, kas uzdevumu veicis visātrāk. Sacensības notiek vīriešu, sieviešu un senioru grupās.

**MĒRĶĪ MEŠANA (senioriem un bērniem)**

Individuālās sacensības. Noteikumi tiks izskaidroti sacensību dienā. Uzvar dalībnieks, kas savācis visvairāk punktu.

**ASIE PRĀTI (senioriem)**

Individuālās sacensības. Veic gan praktiskus, gan teorētiskus uzdevumus. Teorētiskajos uzdevumos par katru pareizu atbildi saņemot 1 punktu. Praktiskajos uzdevumos tiek uzņemts laiks, augstāko punktu skaitu saņem tas, kurš uzdevumu pareizi veicis visātrāk.

Noteikumi tiks izskaidroti sacensību dienā. Uzvar tas, kurš ieguvis visvairāk punktu.

**! ORGANIZATORS PATUR TIESĪBAS SPĒĻU NOTEIKUMUS MAINĪT PASĀKUMA DIENĀ !**

1.pielikums

**Alojas novada sporta spēļu – 2018**

**komandu pieteikums**

|  |  |
| --- | --- |
| Komandas nosaukums |  |
| Dalībnieku skaits |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **N.p.k.** | **Sporta veids** | **Dalība ( jā, nē)** |
|  | Futbols |  |
|  | Volejbols |  |
|  | Asie prāti |  |
|  | Zviedru karaļi |  |
|  | Foto orientēšanās |  |
|  | Jautrības stafete |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Papildus informācija: |  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| Komandas pārstāvis |  |
| Kontakttālrunis |  |

**Komandā nedrīkst būt mazāk par 15 dalībniekiem!**