

Ametlik informatsioon Saaremaa Ühisgümnaasiumi X Olümpiamängude kohta

SÜG-i XI OLÜMPIAMÄNGUD „100 hüpet, 100 starti”

VÕISTLUSALAD

Iga õpilane valib 3 ala. Iga klass peab olema esindatud kõikides alades. Iga alale saab registreerida mitu võistkonda. Aladele registreerimine toimub digitaalselt, link saadetakse klassijuhatajale ja pannakse üles kooli kodulehele ning Facebooki Saaremaa Ühisgümnaasiumi Õpilasesinduse lehele. Võisteldakse viies vanusegrupis: 1.-2. klass, 3.-4. klass, 5.-6. klass, 7.-9. klass, 10.-12. klass. **Terve klass tuleb registreerida korraga!**

Aladele registreerimine lõpeb 18. september kell 23.59

VÕISTLEMINE TOIMUB KOOLI STAADIONIL JA SELLE ÜMBRUSES

1. SAAPAVISE - 2 õpilast 2 katset. Tulemused liidetakse kokku. **KÕIK**
2. KOTIJOOKS - 2 tüdrukut, 2 poissi võistkonnas. Tüdruk hüppab kotis tähiseni, annab poisile koti ja poiss hüppab kotis algjoonele tagasi. **KÕIK**
3. KÕIEVEDU - 3 tüdrukut, 3 poissi võistkonnas. **5.-12. kl**
4. TOPISPALLITÕUGE - 1 tüdruk, 1 poiss 1.-6. klass kasutab 1 kg raskust topispalli, 7.-12. klass 2 kg raskust. 2 katset. Parim tüdruku ja poisi tulemus liidetakse. **KÕIK**
5. NOOLEVISE - 2 õpilast 3 katset. Tulemused liidetakse kokku. **KÕIK**
6. DISCGOLFI TEATEVÕISTLUS – 2 õpilast võistkonnas. Kettad saab koolist. **5.-12. kl**
7. JALGRATTA AEGLUSSÕIT – 1 tüdruk, 1 poiss. Jalgratas peab olema isiklik! Distsants läbitakse aja peale. **KÕIK**
8. RATSUTAMISE TAKISTUSSÕIT – 60 m, 5 takistust, 3 õpilast. Distsants läbitakse individuaalselt aja peale. **5.-12. kl**
9. SLAALOM TASASEL MAAL – 4 õpilast võistkonnas. Hokikepiga tuleb edasi veeretada tennisepalli, rajal on 5 takistust. **KÕIK**
10. SLAALOM TANDEMIGA – 2 õpilast võistkonnas. Kahekohalise rattaga takistusraja läbimine aja peale. Tandem kooli poolt. **7.-12. kl**
11. TEATEJOOKS – 5 tüdrukut ja 5 poissi võistkonnas. Aja peale teatejooks. **KÕIK**
12. TÕUKERATTARALLI – 1 õpilane. Tõukeratas peab olema isiklik (ratas kuni 120 mm). Sõit ümber koolimaja. **KÕIK**
13. KABE TEATEVÕISTLUS – 2 õpilast võistkonnas. Kabemäng aja peale, mängijad liigutavad nuppe kordamööda. **5.-12. kl**
14. HÜPPENÖÖRIGA HÜPPAMINE – 4 õpilast võistkonnas. Korraga hüppavad 2 õpilast, teised kaks keerutavad hüppenööri. Seejärel vahetatakse kohad ehk varasemad keerutajad hüppavad ja hüppajad keerutavad. Kahe katse tulemused liidetakse. **7.-12. kl**
15. 10 HÜPET – 5 õpilast. Õpilane hüppab kohapealt järjest 10 hüpet kauguse peale. **1.-4. kl**