

Vastlapäeva võistluste juhend ja lühikirjeldus.

Isevalmistatud kelkude võistlus.

Mõiste: "Isevalmistatud kelk" on mistahes omavalmistatud agregaat, millega on võimalik mäest alla sõita. Vastav kelk võib olla nii ratastel kui ka libisev.

Juhend: **Võistlus toimub kahes kategoorias:** "pikim liug" ja "ägedaim kelk". Ägedaima kelgu auhinna saab kelk, mis kogub rahvahääletusel enim hääli. Igale kelgule antakse number, mille alusel hindamine toimub. Igal kelgul peab olema meeskond, kus on vähemalt 1 liiget. Liikmeid võib olla kuni 7. Meeskond valib endale ka nime. Pikima liu tiitli saab võistkond, kelle kelk (kandes kõiki võistkonna liikmeid) läbib pikima vahemaa kohtuniku poolt märgitud alguspunktist. Hoogu võib lükata 3 meetrit enne alguspunkti. Alguspunktist edasi on hoo lükkamine keelatud. Kõik meeskonna liikmed peavad püsima kelgul kuni kelgu täieliku seiskumiseni, mille järel märgistatakse paik, kuhu võistkond jõudis. Kõigil, kellel mingil põhjusel omavalmistatud kelk puudub, võivad siiski moodustada võistkonnad ja võistelda küla seltsi poolt laenatud saaniga. Sel juhul aga ei saa eelnimetatud võistkonnad osaleda "ägedaima kelgu valimisel".

Köievedu.

Võistlusel osalevad 6-liikmelised meeskonnad. Täiskasvanute võistkonnas peab olema võrdne arv naisi ja mehi. Lastevõistkonnad moodustatakse vastavalt meeskondade soovile.

Võistluse eesmärk on välja selgitada tugevaim meeskond. Võistluse võidab meeskond, kes suudab vastameeskonna tõmmata üle võistkondade vahel asetseva joone. Võistlejad ei tohi köit keerata ümber käte, keha või jalgade.

Saaniralli

Saaniralli toimub küla seltsi poolt organiseeritud saanil. Võistlus toimub meeskondlikult.

Meeskonnas on vähemalt 2 liiget nt. mees ja naine. Naise asemel võib kasutada näiteks kaht last.

Võistluse reeglid on järgmised:

võistluses on määratud alguspunkt ja üks vahepunkt. Alguspunkt asub mäe otsas ja vahepunkt mäe jalamil. Meeskonna ülesandeks on toimetada saan võimalikult kiiresti alguspunktist vahepunkti ja seejärel uuesti alguspunkti. Võistlejal on õigus soovi korral saanile paigutada ka terve perekond.

Saani ülestoimetamine toimub kõigi pereliikmete abiga. Võistluse võidab meeskond, kes läbib antud raja kõige kiiremini. Aega võtab kohtunik.

Suusatamine

Võistlus viiakse läbi suuskadel, millega sõidab korraga 4 inimest, seega peetakse võistlust 4-liikmeliste meeskondade vahel. Võistluse rada on märgistatud kahe punktiga. Meeskonna ülesandeks on suusatada esimesest punktist teise ning seejärel tagasi esimesse punkti. Võidab meeskond, kes läbib raja kõige kiiremini. Võisteldakse meeskondades, kus võib olla nii mehi, lapsi kui naisi.

Kelguvõistlus lastele.

Võisteldakse 4-liikmeliste meeskondadega. Igas meeskonnas on neli liiget. Võisteldakse selliselt, et 2 võistkonda asetsevad kõrvuti kolonnides ning esimese võistleja ülesanne on toimetada enda selja taga asuv võistleja ümber koonuse. Tagasi alguspunkti jõudes toimetab kolmanda võistleja ümber koonuse enne kelgul istunud võistleja. Võistlus lõpeb kui viimane laps on toimetanud esimesena kelku vedanud lapse ümber koonuse. Võidab meeskond kellel kulub ülesande täitmiseks kõige vähem aega. Võistkonnad pannakse kokku vastavalt laste soovile (st. segavõistkonnad või ainult poisid või ainult tüdrukud).

Pikim liug.

Võistlus on suunatud lastele. Võistluse võitjaks osutub laps, kes läbib kohtuniku poolt määratud alguspunkti pikima vahemaa. Lapsed, kellel kelku ei ole tohivad kasutada lasteaiast laenuks saadud kelke. Lasteaia kelke tuleb kasutada heaperemehelikult!

PS. Võistlustel tekkivad võimalikud lahkkelid lahendab vastlapäeva peakohtunik-Sivar!