



## Võistkonnaalalade üldjuhend

Võistkonnaalade üldjuhend kehtib osalemiseks Üliõpilaste IV Talimängude raames lisaks mängude üldjuhendile ning iga võistkonnaala juhenditele. **Üliõpilaste IV Talimängude raames viiakse läbi järgmised võistkonnaalad (11):**

- SuusaDisk
- Teatesprint
- Talivõrkpall
- TalTech esitleb: Käpikukorpall
- Mälumäng
- Vettehüppevõistlus: Wintersplash'19
- Talvine Beer-Bong
- Lumesõda
- Kummikuhoki
- Ree lükkamine
- Talijalgpall

### Võistkonnaaladele registreerimine:

Eelregistreerimist võistkonnaaladele toimub kuni 13. jaanuar 2019 järgmistel aladel:

- Talivõrkpall
- TalTech esitleb: Käpikukorpall
- Lumesõda
- Kummikuhoki
- Talijalgpall

Iga kõrgkooli esindaja annab soovitud võistkondade arvu eelpoolnimetatud aladele. Nimele registreerimine ei ole vajalik eelregistreerimisel. Ülejäänud aladel toimub see Mängude ajal kohapeal võistluspaigas 30 minutit enne võistkonnaala algust.

Kohapeal on vaja registreerumiseks võistkonna esindajal täita ära registreerimisleht, kuhu märgitakse ära ka võistkonna koosseis (võistlejate ID'd). Registreerimine lõppeb 10 minutit enne võistkonnaala algust ning seejärel moodustatakse turniiritabelid ning täpsustatakse turniirisüsteem, sh mängude kestvus. Võistkonnad paigutatakse turniiritabelitesse loosiga, võimalusel parimad asetatakse eelmise aasta tulemuste alusel. Võimalusel paigutatakse ühe ja sama kõrgkooli võistkonnad erinevatesse alagruppidesse.

Osalema pääsevad vähemalt iga kõrgkooli esindusvõistkond, võimalusel kõik soovi avaldanud võistkonnad. Täpse lubatava võistkondade arvu otsustab kohapeal võistluse peakorraldaja.

Mängudel ei ole piiranuid erinevatest aladest osavõtul. Üks mängija võib ühel alal osaleda ainult ühe võistkonna koosseisus. Erinevate kõrgkoolide segavõistkonnad ei ole lubatud (erand: segavõistkonnad on lubatud juhul kui võistkonda kaasatakse kõrgkooli osalejaid, kelle kõrgkoolist Mängude alguseks on kohal vähem kui 5 osalejat ning selle kõrgkooli tudengid ei moodusta võistkonnast üle 49%). Kogu võistkond peab olema kohal enne oma võistlusmängu algust.



Võistkond peab järgmiste võistkonnaalade vältel kandma ühesuguseid soovitatavalt numbritega eraldusveste või kõrgkooli sümbolikat:

- Talivõrkpall
- TalTech esitleb: Käpikukorvpall
- Lumesõda
- Kummikuhoki
- Talijalgpall

Lisaks käepaeladele, mille kandmine on kohustuslik kõikidel osalejatel mängude vältel, on stardinumbri kandmine kohustuslik järgmistel võistkondlikel aladel:

- SuusaDisk
- Teatesprint
- Mälumäng
- Talvine Beer-Bong
- Lumesõida
- Ree lükkamine

## Võistkonnaalade ajakava:

Võistkond, kes ei ole valmis mängu alustama hiljemalt 5 minuti jooksul kohtuniku poolt kinnitatud mängu algusest, saab automaatselt kirja kaotuse. Võistkonnal on aega kohtumise väljakuulutamise hetkest 5 minutit, et astuda täies koosseisus väljakule (va varumängijad, kes ei pea olema kogu aeg kohal). Vastasel juhul märgitakse turniiritabelisse kaotus.

Turniirid toimuvad jooksvalt ehk siis kui üks kohtumine jääb ära (5 minuti möödumine eelmises punktis kirjeldatult), siis kuulutatakse välja kohe järgmine kohtumine.