



BEACTIVE  
BEACH  
GAMES

# BEACTIVE BEACH GAMESI ÜRITUSTE KORRALDAMISE KÄSIRAAMAT

Kaasrahastas  
Euroopa Liidu programm  
„Erasmus+”



# SISU

|   |    |
|---|----|
| 1. SISSEJUHATUS   | 3  |
| 2. TAUSTTEAVE   | 5  |
| 3. BEACTIVE RANNAMÄNGUDE MUDEL  | 8  |
| 4. METODOLOOGILISED JUHISED RANNAMÄNGUDE KORRALDAMISEKS                           | 20 |
| 5. OSALEJATE VÄRBAMINE JA KAASAMINE   | 30 |
| 6. KOMMUNIKATSIOON JA TURUNDUS  | 32 |
| 7. JÄRELEVALVE (TAGASISIDE JA HINDAMINE)  | 38 |
| 8. VAHENDITE KOGUMINE   | 40 |
| 9. SOOVITUSED JA LÖPPMÄRKUSED   | 41 |
| 10. NÄIDE BEACTIVE RANNAMÄNGUDEST LINNAS JÕEÄÄRSES RANNAS RIIAS, LÄTIS            | 42 |
| 11. NÄIDE BEACTIVE RANNAMÄNGUDEST LOODUSLIKUS OOKENI RANNAS PORTIMAOS, PORTUGALIS | 56 |

# 1. SISSEJUHATUS

BeActive Beach Games (edaspidi ka rannamängud) on ainulaadne sündmus kontseptsioon, mis on välja töötatud, et arendada kehalist aktiivsust ja sporti randades ja vee äärsetel aladel, mille eesmärk on suurendada osalemist eri elanikkonnarühmades, edendada sotsiaalset kaasatust, säästvat arengut ja levitada väärtusi, mis on seotud tervislike eluviisidega. BeActive rannamängude sündmuste käsiraamatil organiseerimiseks pakub samm-sammult juhiseid läbi erinevate organisatsiooniliste etappide kaudu, mis hõlmavad: planeerimist, koordineerimist, levitamist, rakendamist ja jälgimist (tagasiside ja hindamine).

Rannamängude lähenemine on välja töötatud vastuseks mitmetele väljakutsetele, millega meie ühiskond viimastel aastakümnetel silmitsi seisab. Kehalist passiivsust on tõepoolest seostatud mitme mittenakkuslikku haiguse esinemissageduse järkjärgulise suurenemisega. Füüsiline passiivsus on eeldanud pandeemia<sup>1</sup> profiili ja Euroopa ei ole erand.<sup>2</sup> Peaaegu pooled eurooplased ei treeni kunagi ega mängi sporti ning see osakaal on viimastel aastatel järk-järgult kasvanud.<sup>3</sup>

Ülekaalulisuse ja rasvumise levimus, mis tekitab 5% ülemaailmsest suremusest ja mida peetakse mittenakkuslike haiguste (nagu suhkurtõbi, südame-veresoonkonna ja hingamisteede haigused ning vähktõbi) peamiseks põhjustajaks on rohkem kui kahekordistunud alates aastast 1980 ja on tänapäeva ühiskonnas üks levinumaid terviseprobleeme. Nende suundumuste peamised põhjused on muutuv toitumine ja üha istuv eluviis, mis mõjutab kõiki elanikkonna segmente. Otseses seoses rannamängude mudeliga on tõendeid näidanud, et istuv käitumine on seotud kuni 80%<sup>4</sup> füüsilise vormi markerite vähenemisega lastel ja noortel suvevaheajal.

Lisaks otsesele mõjule elueale ja tervislikule elule mõjutab kehalise aktiivsuse stagneerumine inimeste tervist ja heaolu, mis toob kaasa suuremad majanduslikud kulud, nagu suurenenud tervishoiukulud, tööalase konkurentsivõime vähenemine ja produktiivsuse vähenemine. Sellega seoses on teada, et kehalise tegevusetuse kulud võivad Euroopas tõusta 80 miljardi euroni aastas.<sup>5</sup>

Selle passiivsuse kriisi lahendamiseks on rannamängude eesmärk ja ambitsioon arendada kehalist aktiivsust ja sporti rannas kõigile elanikkonnasegmentidele kas looduslikes või kunstlikes tingimustes. Lisaks soodustavad rannamängud vähem nähtavate, vähem aktiivsete ja sotsiaalselt haavatavate ühiskonnarühmade kaasamist.

1 Füüsilise tegevusetuse ülemaailmse pandeemia kohta, Andersen et al., 2016

2 Eurobaromeetri eriaruanne 472 Spordi ja kehalise aktiivsuse eriaruanne, Euroopa Komisjon, 2018

3 Eurobaromeetri eriaruanne 472 Spordi ja kehalise aktiivsuse aruanne, Euroopa Komisjon, 2018

4 Kardiorespiratoorse sobivuse testimise teostatavus, skaleeritavus ja tulemused algkoolilastel, Domone et al., 2016

5 Füüsilise tegevusetuse majanduslikud kulud Euroopas, ISCA-s ja CEBR-is, 2015

BeActive rannamängude korraldamise käsiraamatus (edaspidi “käsiraamat”) on esitatud metoodilised juhised selle kohta, kuidas korraldada edukat rannamängude üritust, mis on suunatud potentsiaalsetele korraldajatele või sidusrühmadele, nagu spordiorganisatsioonid, kohalikud omavalitsused, kohalikud ja piirkondlikud omavalitsused ning muud riikliku ja riikidevahelise tasandi institutsioonid. Käsiraamatus esitatakse ka soovitusel ja parimate tavade näited, sealhulgas kahe rahvusvahelise rannamängu korraldamisest tulenevad soovitusel:

1. Linnakeskkonnas – Riia, Läti, toimus 17.-18 august 2019
2. Looduslikul ookeanirannal – Portimao, Portugal, toimus 7.-8 september 2019.



Käsiraamat on välja töötatud Erasmus+ projekti “Rannamängud, kui rannas toimuva füüsilise ja sporditegevuse edendamise vahend (BeActive Beach Games)” raames. Seda rakendati seitsme erineva erialaga riigi spordiorganisatsioonide vahelise koostöö kaudu. Projekti raames töötati välja BeActive rannamängude mudel – spordiüritus, mis edendab aktiivset ja tervislikku eluviisi, osaledes füüsilistes ja sportlikes tegevustes rannas, ergutades sotsiaalset kaasatust, säästvat arengut ja mitmekultuurilist koostööd.

Mudel soodustab erinevate rühmade kaasamist, nagu lastega pered, noored, täiskasvanud ja erineva sotsiaalmajandusliku taustaga eakad kodanikud, puuetega inimesed ja muud haavatavad ühiskonnarühmad, nagu ohus olevad teismelised ja sisserrändajad. See kasutab

rannakeskkonda, mis pakub laia valikut sportlike ja füüsilisi tegevusi, mida saab harjutada liival

ja vees ning mida võib seega korrata ka teistes keskkondades, näiteks liivaga tehiserandades, linnakeskkonnas, jõgedes, järvedes, basseinides jne.

Lisaks käesolevale käsiraamatule töötasid projektipartnerid välja ka muud toetavad materjalid:

1. Kehalise aktiivsuse juhend Rannaspordi ja -tegevuste kohta, mis koosnevad lühikestest reklaamvideotest ja praktilisest juhendist teatud spordi- ja keha tegevuste kohta, mida igaüks saab rannas praktiseerida, olenemata vanusest, tervisest, füüsilistest võimetest või oskustest.
2. Agenda BeActive Beach Gamesi kohta, mis on suunatud piirkondlikele, riiklikele ja rahvusvahelistele sidusrühmadele, et toetada rannamängude korraldamist kogu Euroopas.



Kõik materjalid, videod ja pildid on kättesaadavad projekti veebilehel:

[www.beactivebeachgames.com](http://www.beactivebeachgames.com)

## 2. TAUSTTEAVE

### FÜÜSILINE PASSIIVSUS

2017. aasta septembris kutsus Euroopa Komisjon kõiki eri sektorite sidusrühmi üles edendama tervislikke eluviise spordi, toidu, innovatsiooni või teadusuuringute kaudu eurooplastele kõigis Euroopa Liidu (EL) liikmesriikides, avaldades Tartu tervisliku eluviisi kutse.<sup>6</sup> 2017. aastal tehti Eurobaromeetri uuringus kindlaks, et umbes 60% eurooplastest ei tee kunagi trenni ega mängi sporti vähemalt kord nädalas. Võrreldes varasema uuringuga 2014. aastal näitab see negatiivset suundumust - 42%-lt 46%-le.

Laste rasvumise ja kehvade tervisetingimuste suurenemine ühiskonna vähem privilegeeritud inimeste seas kujundab neid suundumusi ning aitab vähendada kehalist aktiivsust ja spordis osalemist ning seega tervislikumate eluviiside vastuvõtmist. Teisest küljest ülekaalulisus, rasvumine ja mitmed kroonilised haigused, nagu südame-veresoonkonna haigused ja diabeet, vähendavad elukvaliteeti, suurendavad tervishoiu eelarvete ja riikide majanduse riski.<sup>7</sup> Sporti ja kehalist aktiivsust tuleb edendada alates varasest lapsepõlvest läbi iga vanuse, et sellest saaks lahutamatu osa inimese igapäevasest rutiinist.

“Sport on osa iga mehe ja naise pärandist ning selle puudumist ei saa kunagi kompenseerida.” – Pierre de Coubertin (Prantsuse õpetaja ja ajaloolane, kaasaegsete olümpiamängude isa)

### SPORTIMINE

Sport on kasvav sotsiaalne, kultuuriline ja majanduslik nähtus, mis annab olulise panuse sotsiaalse mudeli arendamisse, mille eesmärk on parandada kodanike elu- ja töötingimusi jätkusuutlikus, toetavas, jõukas ja rahumeelses kontekstis. Sporditegevus on seotud selliste asjakohaste väärtustega nagu meeskonnavaim, solidaarsus, sallivus, koostöö, transtsendentsus ja aus mäng, mis aitab kaasa isiklikule arengule ja eneseteostusele. Sport edendab ka ELi kodanike aktiivset panust ühiskonda ja aitab seeläbi edendada kodanikuaktiivsust.

Erineva taustaga inimeste strateegiline integreerimine ühisprojektidesse on näidanud, et see aitab suurendada üksikisikute ja rühmade pühendumist, kus osalemine on “kogukonna elu mootor”. Austraalia Statistikaamet teeb ettepaneku, et spordi- ja kultuuri tegevuses osalemine võib anda inimestele ja rühmadele vastastikuse vestluse ajal koostööd, kuuluvust ja toetust.<sup>8</sup>

6 Tartu Tervislike eluviiside üleskutse, Euroopa Komisjon, 2017

7 Krooniliste haiguste ennetamine: oluline investering, WHO, 2005

8 Austraalia Statistikaamet, 2001



Osalemine kogukondade vaheliste spordiüritustel võib olla lähtepunktiks sotsiaalse ühtekuuluvuse ja kaasatuse jaoks oluliste kogukonna võrgustike ja -sidemete arendamisel. "Sport kõigile" või rohujuure tasandi sport võimaldab kogukonnal tegeleda tegevustega erinevate ühiskonnasektoritega ilma tulemustel põhinevate eesmärkideta, aidates kaasa tervist parandava spordi ja kehalise aktiivsuse edendamisele. Rohujuure tasandi spordil võib olla ka oluline roll, et edendada informaalset õpet ja valdkonnaülestes oskuste arendamist, nagu juhtimine, meeskonnatöö ja probleemide lahendamine, ning need on seotud tohutu majandusliku jõuga kohalikele kogukondadele, sest 60% eurooplastest tegeleb sporditegevusega ja umbes 60 miljonit Euroopa kodanikku on spordiklubide liikmed.<sup>9</sup>

Rohujuure tasandi sport on füüsiline vaba aja veetmise tegevus, mis on organiseeritud või mitte organiseeritud, mida praktiseeritakse regulaarselt mitte professionaalsel tasandil tervishoiu, hariduslikel või sotsiaalsetel eesmärkidel.

## BEACTIVE RANNAMÄNGUD

Euroopa on tuntud oma glamuursete looduslike randade poolest, mis ulatuvad tuhandete kilomeetrite kaugusele Kreekas, Itaalias, Hispaanias, Portugalis, Prantsusmaal, Horvaatias, Lätis, Eestis jne. Suve alguses arendatakse paljudes Euroopa linnades ka kunstlikke randu, nagu Pariis, Brüssel, Berliin, Amsterdam, London, Kopenhaagen või Riia, kus jõgede, järvede või kanalite kaldad muudetakse randadeks. Mõningate kohanduste ja eri investeeringuteta saab iga keskkonda kasutada sporditegevuse arendamiseks. Seega on vaja leida uusi viise, kuidas suurendada inimeste üldist osalemist kehalises tegevuses, et arendada aktiivset elustiili, kasutades erinevaid keskkondi, eriti neid, mis võimaldavad vee peal lõdvendada, sõltumata vanusest, sotsiaal-majanduslikust tasemest ja füüsilisest võimetest.

Rannasport pakub erinevatele vanuserühmadele erinevaid võimalusi osaleda vees ja liivas arendatud kehalistes tegevustes, mis võib vähendada lihas-skeleti süsteemi vigastamise ohtu. Näiteks algas rannatennis Itaalias rannaspordina, kus eakad inimesed otsisid kergemaid ja vähem vaevakaid rannal veedetud aja veetmise vorme ning alternatiivina rannavõrkpallile. Samamoodi, rannajalgpall mis on muutunud populaarseks vaba aja veetmise vormiks Brasiilia randades.

Konkurentsivõimelise mudelina, ranna sport ja mängud on hakanud arenema Aasias, Aasia Ranna Mängudega. Seda struktureeritud spordiüritust on juba mitu aastat peetud edukate tulemustega, sealhulgas mitmete uute ja huvitavate spordialadega, mis tulenevad osalejate eri kultuuridest. Mis puutub infrastruktuuri toetamisse, siis kuigi paljud olümpia spordialad nõuavad suuri investeeringuid, mis ei ole vajalike ressursside puudumise tõttu kõigile riikidele taskukohased, on rannaspordi alad odavamad ja kättesaadavamad. Seetõttu on rannasport muutumas üha populaarsemaks kogu maailmas ja oktoobris 2019 korraldati Katari rannas kõige esimesed ANOC World Beach Games, katsetades paljusid uusi spordialasid, sillutades oma teed olümpiamängudele.

Teiselt poolt praegune BeActive rannamängude mudeli juhend võib hõlbustada kogukondi hakata tegelema spordi- ja kehaliste tegevustega rannas, edendades spordis osalemist erinevates ühiskonna sektorites. See on välja töötatud vastuseks Euroopa Komisjoni üldisele poliisile, mille eesmärk on suurendada spordis ja kehalises tegevuses osalemise taset ELis ning mida rakendatakse Euroopa spordinädala algatuse raames.

9 "Rohujuure tasandi sport – Euroopa kujundamine". Kõrgetasemeline rühm rohujuure tasandi spordis. Aruanne volinik Tibor Navracsicsile, 2016, [ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/policy\\_documents/hlg-grassroots-final\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/policy_documents/hlg-grassroots-final_en.pdf)

Euroopa spordinädala eesmärk on edendada sporti ja kehalist tegevust kogu Euroopas, luua uusi tegevusi ja tugineda juba olemasolevatele edukatele algatustele Euroopa, riiklikus, piirkondlikus või kohalikus kontekstis. Euroopa spordinädal on mõeldud kõigile, sõltumata vanusest, taustast või kehalisest tasemest. Keskendudes rohujuure tasandi algatustele, püütakse innustada eurooplasi regulaarselt aktiivsed olema (#BeActive) ja looma inimestele võimalusi igapäevaseks treenimiseks.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Euroopa spordinädal, Euroopa Komisjon, 2020  
[ec.europa.eu/sport/week\\_en](https://ec.europa.eu/sport/week_en)



## 3. BEACTIVE RANNAMÄNGUDE MUDEL

### NÄGEMUS

BeActive rannamängud on "sport kõigile" sündmuse kontseptsioon, mis ühendab ja arendab sotsiaalset väärtust spordis ja vaba aja veetmises füüsilise aktiivsusega kõigi elanikkonnarühmadega, soodustades kogukonna ja kodanike elu parandamist, tervist ja heaolu, aidates samal ajal levitada spordi sotsiaalseid väärtusi, austades samal ajal jätkusuutliku arengu eesmärke.

### MISSIOON

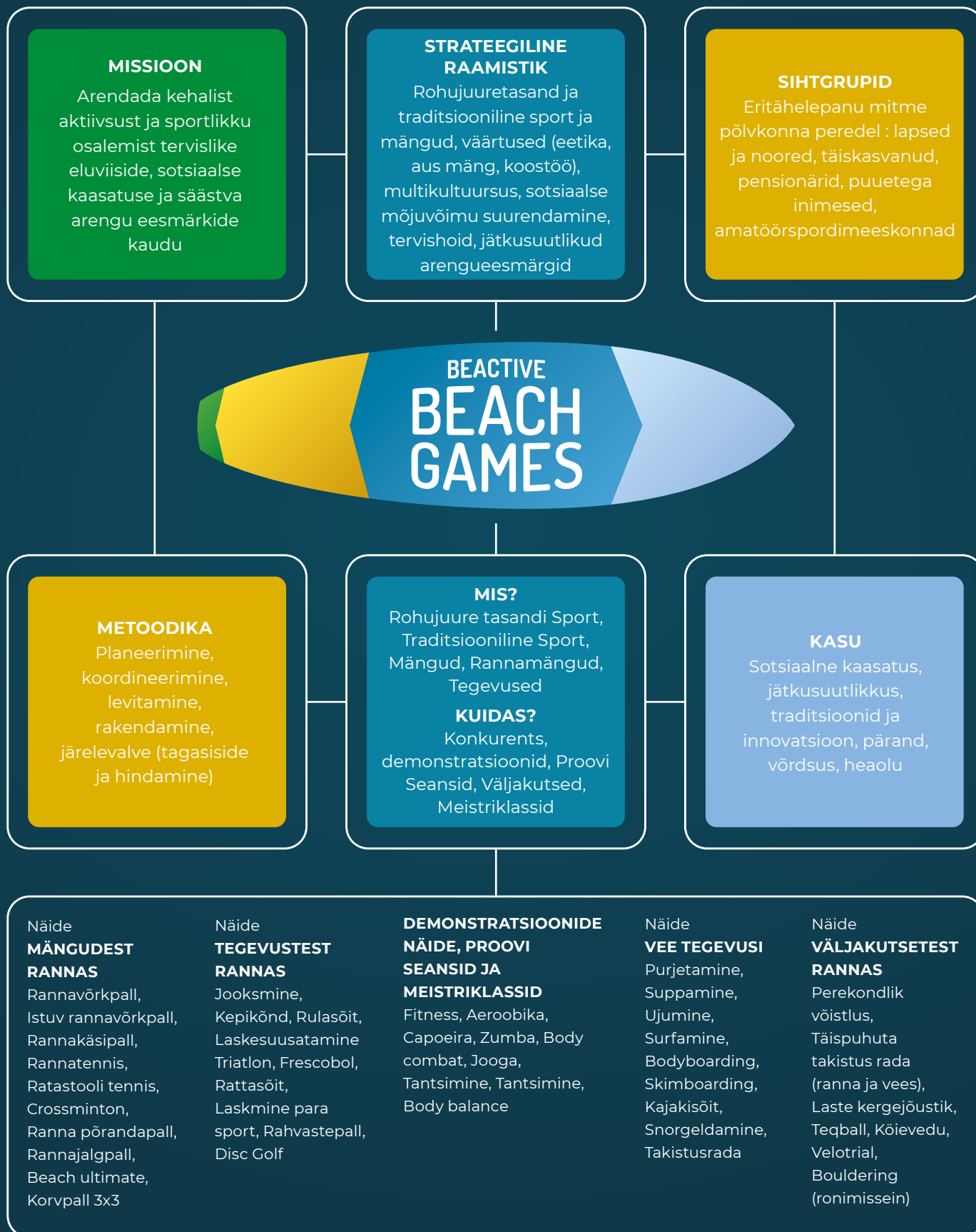
BeActive rannamängud on unikaalne ürituse idee arendada kehalist aktiivsust ja sporti rannas ning vee äärsetes valdkondades. "Sport kõigile" lähenemisel on eesmärk suurendada elanikkonna eri segmentide osalemist rohujuure tasandi spordi ja kehalise aktiivsuse kaudu, edendades sotsiaalset kaasatust, jätkusuutlikkust ja tervislike eluviisidega seotud väärtusi. Mudel edendab randasid ja vee äärsid valdkondi mitte ainult kohtadena kus lõõgastuda ja päikese käes istuda, koos pere või sõpradega, vaid ka kasutada tähendusrikas kontekstis kehalise aktiivsuse ja spordiga. Seega, lisades traditsioonilistele seadetele uusi aspekte, nagu koostöö, kaasamine, seiklus ja lõbu, austades säästvat lähenemisi, mis hõlmab tähelepanu looduse säilitamisele.

BeActive Beach Games on eriti suunatud perede kaasamisele kõigi põlvkondade – laste, vanemate ja vanavanemate – jaoks, pakkudes valikut rohujuure tasandi sporditegevustest, selle asemel et lihtsalt rannas lamada. Rannamängud soodustavad ka erineva sotsiaal-majandusliku taustaga inimeste ja puuetega inimeste osalemist, pöörates samal ajal erilist tähelepanu konkreetsetele inimestele, kellel on vähem võimalusi, nagu ohus teismelised, sisserrändajad ja muud rühmad.

Mudel on paindlik ja lihtne rakendada erinevates kohtades ja keskkondades sõltuvalt kohalike ürituste korraldajate ja sidusrühmade vajadustest ja eesmärkidest.



## BEACTIVE RANNAMÄNGUDE MUDEL



## STRATEEGILINE RAAMISTIK

BeActive rannamängud on "sport kõigile" algatus, mis põhineb neljal strateegilisel teljel:

1. Maksimeerida kogukonna kaasatust (osalemist) rohujuure tasandi spordis ja harrastuslikus füüsilises tegevuses;
2. Tunnustada ja edendada spordi ja kehalise tegevuse tervisliku, haridusliku ja sotsiaalset kasu, võttes arvesse säästva arengu perspektiivi;
3. Uuendada spordi võimet pakkuda võrdseid võimalusi, edendades kõigi elanikkonnarühmade kaasamist;
4. Maksimeerida looduslikke infrastruktuure ja ressursse.

## ROHUJUURE TASANDI SPORT, TRADITSIOONILINE SPORT JA MÄNGUD

Rohujuure tasandi spordil ning traditsioonilistel spordialadel ja mängudel on tohtu potentsiaal motiveerida, inspireerida ja arendada identiteedi- ja kuuluvustunnet kogukonnaga, sidudes erinevad põlvkonnad sarnases sotsiaalses ja kultuurilises keskkonnas. Traditsioonilised spordialad ja -mängud määravad koostöö, kaasatuse, mitmekesisuse, solidaarsuse, kultuurilise teadlikkuse ja rahu edendamise ja nende väärtuste edasiandmise. Selgete eesmärkide, struktureeritud väärtuste, tähendusrikaste tegevuste ja rannamängude korraldamise toetava meetodikaga on võimalik edendada kogukonna tunnet ning aidata seeläbi saavutada rannamängude visiooni ja missiooni.



## VÄÄRTUSED

BeActive Beach Games mudel põhineb väga laial rühmal põhimõtetel, nagu jätkusuutlikkus, võrdsus, kaasatus, aus mäng ja multikultuursus. Lisaks võimaldab spordis ja kehalises tegevuses osalemine kodanikel kogeda mitmeid teisi väärtusi, nagu eetika, ausus, hoolsus, austus ja vastutus. Lisaks meeskonna sport ja tegevused kannavad edasi muid mõõtmeid nagu eesmärkide seadmine, keskendumine, enesedistsipliini, reeglite õõtsus koostöö, austades teisi ja keskkonda, tulles toime võidu ja kaotusega, ja seega õppides edu ja ebaõnnestumist. Iga üksikisiku, pere ja hariduse aluseks on õppida ja integreerida väärtusi, selles mõttes BeActive rannamängud on eelkõige suunatud kaasama perekondi. Lapsepõlves spordis kogetud väärtustel on kriitiline mõju elule tulevikus, mõjutades täiskasvanute elustiili ja valikuid ning lõppkokkuvõttes isiksust.

## EETIKA

Spordieetika on tipptasemel väga arutatud teema, mis hõlmab eliitsportlasi ja -organisatsioone, kuid võistluste tulemuste kokkuleppimise ja dopingu küsimustega tegelemise kontekstis. Rohujuure tasandi spordi tasandil tuleb edendada spordi terviklikkust ning BeActive rannamänge saab kasutada platvormina dopingu ennetamise, võistluste tulemuste kokkuleppimise ja muude spordi terviklikkust ähvardavate ohtudega seotud asjakohaste küsimuste käsitlemiseks. Arenenud mudel tõepoolest ennetab riske ja meetmeid, mida tuleb võtta. Olenemata sellest rannamängudel on oluline teavitada osalejaid kohalikul tasandil, kellega võtta ühendust, et leida rohkem üksikasju selle kohta, kuidas harida ja levitada seda teavet, aidates tõsta teadlikkust nende teemade kohta ja teavitada, kuidas teatada kahtlustatavat käitumist. See on suurepärane võimalus harida kodanikke, kes kasutavad seda spordiala platvormina.

## AUS MÄNG

BeActive rannamängud edendavad ausat mängut ja austust teiste vastu. Selles mudelis kasutatavad mitme põlvkonna pere sporditegevused on olulised selle edendamise toetamiseks ning pereliikmete isikliku ja sotsiaalse arengu edendamiseks. Perekonna kaasamine võib näidata ausat mängu jälgitavate näidete kaudu, sest vanemad saavad õpetada lapsi mitte ära kasutama ebasoodsas olukorras olevat või vigastatud vastast või seda, kuidas reegleid järgida. Seega loob see positiivse sotsiaalse keskkonna kõigi sündmuses osalejate vahel, kes näitavad prosotsiaalse käitumise näiteid ülejäänud osalejate ja pealtvaatajate suhtes.

## KOOSTÖÖ

Pere Osalus võib kergesti näidata oma liikmete vahelist koostööd, et töötada eesmärgi nimel. See asjaolu võib olla suur mõju avalikkusele, üksikutele osalejatele ja teistele amatöör meeskondadele edendades rohujuure tasandi spordi põhiväärtusi, rõhutades suhtlemise tähtsust eakaaslaste ja erinevate põlvkondade vahel, ja õpetades, et kehaline aktiivsus mitte ainult parandab tervist ja heaolu, kuid võib olla ka määrav sotsiaalsete oskuste arendamiseks. Selles mõttes on Euroopa muutunud multikultuurseks, mistõttu BeActive rannamängud pööravad suurt tähelepanu rohujuure tasandi spordi diplomaatialle. Rannamängude mudel sisaldas perekarikat, mis hõlmas viiest riigist pärit perekondi, kes ühinesid mõlema üritusega. Nendest katselistest sekkumistest oli väga selge, et selle mudeli tugevus on arendada sidemeid ja suhteid inimeste vahel, tuginedes ideede ja traditsioonide jagamisele, kasutades sallivuse ja koostöö raamistikku.

## MULTIKULTURALISMUS

Euroopa riigi riiklikus spordipoliitika kontekstis või kohaliku omavalitsuse spordipoliitika arendamise lähenemisel pakub BeActive rannamängude mudel suurepärase platvormi spordi- ja keha tegevuste arendamiseks ühisüritusel. See toimib spordipoliitika uue arenguna, mis keskendub vähemustele nendes konkureerivates integratsiooni mõistetes ja traditsioonide assimileerimises, rahvuslikus identiteedis ja kodakondsuses. Kuid BeActive rannamängudel esineb ka vähemusrühmade kaasamisel veelgi rohkem takistusi osalemiseks. Spordi arengupoliitikas tuleb esikohale seada etnilised, madala sissetulekuga, sotsiaalses olukorras olevad inimesed ja riskirühmad ning puuetega inimestega pered. Selles mõttes hõlmab BeActive rannamängude mudel perekondi ja kohalikke kodanikke kõigist elanikkonnarühmadest, edendades kultuuridevahelist mõistmist ja vastastikust austust kogukondade sees ja vahel. Lõppkokkuvõttes toetab see mudel esmast motivatsiooni arendada euroopalikku pagulaste mudelit ja varjupaigataotlejaid – meie kontinendi suuri väärtusi.

“Meie võime jõuda ühtsusele mitmekesisuses on meie tsivilisatsiooni ilu ja proovikivi.” – Mahatma Gandhi (India jurist ja poliitiline eetika inspireeriv liikumine kodanikuõiguste ja vabaduse eest)



## SOTSIAALSE MÕJUVÕIMU SUURENDAMINE

BeActive rannamängud korraldati, et jätkata uut "mootor" sotsiaalset liikumist ja arengut. Rõhutades, et spordi ja kehalise aktiivsuse kaudu võivad pered ja üksikisikud kogeda võrdsust, vabadust ja mõjuvõimu, eriti tüdrukud ja naised, puuetega inimesed, riskirühma noored ning vaimsetest ja füüsilistest traumadest toibuvad inimesed. Tegelikult vaatab mudel välja tegevusi, mida saavad välja töötada kõik, kaasates ja julgustades, mitte välja arvates või julgust vähendades. Seega rannamängud rakendavad "development of sport" asemel "sport-for-development" lähenemist, keskendudes osalemisele ja edendamisele enesega toimetulekuga, suurendades samal ajal kogukonna kaasamist, sotsiaalset kapitali ja jagatud ühtsust.

## TERVIS

Umbes 60% eurooplastest eelistab võtta puhkust mööda mereäärt,<sup>11</sup> eriti lastega pered, kes nautivad randa või vee äärsid alasid. Nendel suvekuudel, kui lapsed ja noored on koolivaheaegadel enamik uuringuid viitavad tõenditele, et on asjakohane vähenemine kehalises aktiivsuses, ohustades mitmeid fitness markerid ja edendades suurenemist ülekaalulisuses ja vähendades kehalist vormi.<sup>12</sup> Selles kontekstis rannamängud annavad suurepärase võimaluse peredele ja kõigile inimestele kõige aktiivsemas kohas suvel, et püsida aktiivsetena suvekuudel ja julgustada neid säilitama füüsiliselt aktiivset elustiili.

## SÄÄSTVA ARENGU EESMÄRGID

BeActive Beach Games mudel sätestab, et sporditegevust arendada on üsna odav, ilma et oleks vaja suurt spordi infrastruktuuri. Selle asemel võiksid need tegevused kasutada kohalikku ümbrust/ressursse ja piirkondi, nagu rannad – loodusvara, mis ühendab kõiki osalevaid riike. Need kohad võivad pakkuda laia valikut sporti ja füüsilisi tegevusi, mida saab harjutada liival ja vees ning mida saab korrata teistes kontekstides, näiteks tehisrandades liivaga, jõgede ja järvede ääres. Suured rahvusvahelised spordiüritused võivad avaldada kahjulikku mõju keskkonnale. On hädavajalik vähendada seda mõju miinimumini ja isegi võimaluse korral see ümber pöörata. Sündmuste jätkusuutlikkus on seotud kogu ürituste korraldamise tsükliga: ürituse alustamisel, tegevuse ajal ja demonteerimisel. Selle jätkusuutlikkuse perspektiivi puhul tuleks välja töötada mitu aspekti:

<sup>11</sup> Holiday Barometer seas eurooplased ja ameeriklased, IPSOS / EUROP ABI uuring, 2019

<sup>12</sup> Kehalise aktiivsuse langus pärast pikki suvevaheaegu 5-8-aastastele lastele. T. Volmut, P. Dolenc, B. Šimunič – Harjutus ja elukvaliteet, 2008 Ülekaalulisus ja kehaline sobivus nooruki eelses eas lapsed õppeaastal ja suvel periood: mõju organiseeritud kehalise aktiivsuse. Antonios D. Christodoulos, Andreas D. Flouris, Savvas P. Tokmakidis. [doi.org/10.1177/1367493506066481](https://doi.org/10.1177/1367493506066481)

- ▶ Toitlustus – toit, taldrikud ja söögiriistad;
- ▶ Aktiivne liikuvus, ühistransport või autode jagamine;
- ▶ Kontrollitud ja optimeeritud energia- ja vee tarbimine;
- ▶ Jäätmete vähendamine, korduskasutamine ja ringlussevõtt;
- ▶ Kõigile mõeldud juurdepääsetavuse platvormid;
- ▶ Vabatahtlike kaasamine.

Need on vaid mõned säästva arengueesmärgid, mida tuleb arvesse võtta kõigi rannamängude korraldajate puhul. Oluline on, et nende spordiürituste kaudu oleks eeskujuks kõigile inimestele ja sidusrühmadele, et nad tegutseksid koostööpartnerluses, et viia maailm säästva arengu tegevuskavale.<sup>13</sup> Spordiüritused aitavad oluliselt kaasa elanikkonna hariduse, sotsiaalse ühtekuuluvuse, tervise ja heaolu edendamisele, kuid samuti on neil kohustus aidata kaasa säästvale arengule. Nende põhimõtte rakendamiseks kõigi sidusrühmade poolt võib suur spordiüritus majandus- ja sotsiaalsektoris märkimisväärselt edasi liikuda, avaldades samal ajal vähe mõju keskkonnale. Eespool nimetatud ja kirjeldatud põhimõtted on kõik omavahel põimunud ja toetavad üksteist BeActive rannamängude raamistiku moodustamisel. Eelkõige toimib BeActive rannamängude mudel juhendina ja mudeli edukaks rakendamiseks tuleb neid sündmusi kohandada iga organisatsiooni ressursside põhjal. Mudel peaks alati olema prioriteet, mis kujundab sündmusi, et toetada missiooni ja visioon.

## SIHTRÜHMAD

Perepõhised üritused annavad väga vajaliku võimaluse suurendada laste füüsilist aktiivsust. Oluline on rannamängude “kogu” pere suund (sealhulgas vanavanemad, õed-vennad ja kõik sugulased), et võimaldada kõigil pereliikmetel tugineda üksteise kogemustel ja suurendada kehalise aktiivsuse osalemist igas vanuses. Vastastikused suhted perekonnas võivad näidata positiivset koostöömudelit ja kehalise aktiivsuse tugevdamist amatöörspordimeeskondadele ja üksikisikutele. Põhirõhk rannamängude mitme põlvkonna perekondadele loob positiivse perekeskonna, mis võib anda olulise vahendi kehalise aktiivsuse soodustamiseks ja toetamiseks asjaomaste sihtrühmade (lapsed, noored, täiskasvanud, pensionärid) ja eriti riskirühma liikmete (nt puuetega inimesed) seas.



<sup>13</sup> Säästva arengu eesmärkide tegevuskava 2030, ÜRO, 2020.

## METOODIKA

BeActive rannamängude Metoodika hõlmab kõiki sündmuste haldamise kõige olulisemaid aspekte, aidates igal potentsiaalsel korraldajal arendada oma konkreetset sündmuste kontseptsiooni ja ideed, säilitades samal ajal põhiväärtused. Rannamängude metoodikat analüüsitakse täiendavalt 4 sektsioonis (Metodoloogilised suunised rannamängude korraldamiseks), mis aitavad ja juhendavad korraldajaid viie peamise ürituste korraldamise etapi kaudu: kavandamine, koordineerimine, levitamine, rakendamine ja järelevalve (tagasiside ja hindamine).

## ROHUJUURE TASANDI SPORT, TRADITSIOONILISED SPORDIMÄNGUDE, RANNAMÄNGUDE JA TEGEVUSED

Rohujuure tasandi sport on lai mõiste, mis hõlmab kõiki mitteprofessionaalseid sporditegevusi, mida tuntakse ka kui "sport kõigile", mis toob suurt sotsiaalset, kultuurilist ja majanduslikku kasu. Lisaks sellele mõistetakse seda kui sporti, mis on traditsiooniline ja mittetraditsiooniline või füüsiline tegevus, mis eksisteerib kodanike igapäevaelus, mis ilma kõrge korralduse, spetsialiseerumise või professionaalsuse ja vähemate ametlike toetus vahenditeta nõuavad kohalike elanike suurt kaasamist.<sup>14</sup>

Kõrgetasemeline tööühm otsustas määratleda rohujuure tasandi spordi<sup>15</sup> kui: füüsilise vaba aja veetmise, organiseeritud ja organiseerimata tegevuseks, mida praktiseeritakse regulaarselt mitte professionaalsel tasandil tervishoiu, hariduse või ühiskonna huvides. Vastupidiselt mega või suuremahulistele üritustele on rohujuure tasandi spordialadel au kaasata kohalikke traditsioonilisi spordialasid, mis loovad spordi universaalsuse, juurdepääsetavuse ja juhusliku iseloomu, mis tekitab kõrget osalus- ja toetusmäära.

Traditsioonilised spordialad ja mängud on meie ajaloo, kultuuri ja identiteedi lahutamatu osa. Need aitavad kaasa kogukonna kollektiivsele mälule riiklikul, piirkondlikul või kohalikul tasandil, mis hõlmavad põlvkondi, sugusid ja individuaalseid erinevusi. Nad pakuvad unikaalseid võimalusi, mida peavoolu sport ei pruugi pakkuda, ja põhinevad sageli lõbus ja osalemises, mitte konkurentsis. Need omadused võimaldavad traditsioonilistel spordialadel ja mängudel pakkuda linki millelegi suuremale kui ainult sport ja kehaline aktiivsus ning tagada nende asjakohasus tänapäeval. BeActive rannamängude mudel pakub segu peavoolu sporti, traditsiooniline sporti ja mängu ja uusi või uuenduslikke tegevusi / kontseptsioone, et kaasata nii palju osalejaid kui võimalik. Rannamängud pakkusid osalejatele, pealtvaatajatele või juhu kodanikele (nt turistidele) mitmesuguseid võimalusi, korraldades erinevaid ranna mängu ja -tegevusi, meistriklasse, vee tegevust, väljakutseid ja demonstratsioone.

## MEETMETE RAKENDAMINE

### DEMONSTRATSIOONID JA PROOVI SEANSID

Demonstratsioonid näitavad uutele ettevõtjatele tegevust ja nende organisatsioonivormi, võimaldades neil seda tegevust proovida. Tavaliselt ekspert või kvalifitseeritud sportlane / treener näitab mitmeid harjutusi, mängu tehnikat või ülesandeid, mis võimaldavad osalejatel kogeda tegevust ja tajuda oma saavutusi.

BeActive rannamängude kontekstis võimaldavad meeleavaldused esitada ja proovida tegevuste kogumit, mis ei ole konkreetsele avalikkusele või isikute rühmale teada. Neid meeleavaldusi võib teha

<sup>14</sup> Perede kaasamine kehalise aktiivsuse uuringutesse: perepõhine fookusgrupi uuring, 2015.H.E. Brown, A. Schiff ja E.M.F. van Sluijs

<sup>15</sup> Rohujuure tasandi sport – Euroopa kujundamine, Euroopa Komisjon | Hotelli Ionkama, 2016

ametlikus ruumis, mis on identne konkurentsi praktika ruumiga, või mitteametlikus ruumis (kohandatud omadustega), mis optimeerib tingimusi selle esitamise hõlbustamiseks. Nendes tegevustes osalejate arv ja praktika kestus (või eksperimenteerimine) on muutuv vastavalt ürituse eesmärkidele ja organisatsiooni vormile. Riias ja Portimaos välja töötatud BeActive-rannamängude unikaalne kontseptsioon andis kõigile võimaluse osaleda või proovida kõiki BeActive rannamängude mudelis nimetatud spordi-, tegevusi ja väljakutseid. See oli ülioluline, et kaasata erineva taustaga isikud, et osaleda kehalistes tegevustes ja avastada uusi viise tervisliku eluviisi loomiseks.

## MEISTRIKLASSID

Meistriklassid on rühmategevused, mille puhul üks või mitu spetsialisti esitavad selle tegevuse üldsusele, võimaldades nende aktiivset osalemist. Meistrikursuste eesmärk ei ole mitte ainult konkreetse tegevuse tutvustamine, vaid nad võivad seda ka õpetada või isegi parandada osaleja pädevustaset. Selles tegevuses osalejate arv ja saavutus aeg on kohandatavad vastavalt ürituse eesmärkidele ja organisatsiooni vormile. Meistritunde pakuti peamiselt rannamängude üritusel Portimaos (Portugalis), sealhulgas Fitness, Zumba, Body combat, Jooga, Tants, Body balance ja Capoeira. Meistriklassid pakuvad kõigile inimestele võimalust liituda ja õppida palju erinevaid viise, kuidas olla füüsiliselt aktiivne mitte ainult rannas, vaid ka kodus või mõnes muus avalikus kohas. Lisaks saab neid kohandada, et võimaldada erinevate vanuserühmade osalemist, millel on selged oskused.



## MÄNGUD JA VÕISTLUSED

Mängud võivad olla vaba aja- või konkurentsivõimelised tegevused, millel on oma eeskirjad. Konkurentsivõimelistes mängudes on osalejad vastu üksteisele, kes üritavad oma vastastest üle saada ja võitu saavutada. Kõik mängud järgivad eeskirju kestuse, mänguala, osalejate arvu, vanuse ja soo(de) osas. BeActive rannamängude mudelis on mängud üldsusele avatud ilma võitjat tingimata välja andmata. Võistlused on mõeldud üksikisikutele või meeskondadele, kes esindavad osalevaid üksusi (nt riigid, piirkonnad, linnad), mille alusel viiakse läbi lõplik liigitus. Mängud ja võistlused, kõigi osalejate segmentide jaoks (spordis kogu vaatenurgast), toimusid peamiselt Riias välja töötatud BeActive rannamängudel. Sel üritusel keskendusid võistlused amatööridest osalejatele ja spordi meeskondadele, võimalusega registreeruda BeActive rannamängudele veebisaidil enne üritust. Lisaks oli teistel kohapealsetel osalejatel (ürituse päeval) kehalise aktiivsuse ja spordiga seotud juurdepääsetavuse edendamiseks võimalus registreeruda sellistele võistlustele nagu jooksmine ja suppamine. Eeskirju muutes tehti võistlused kaasavamaks ja paremini kooskõlla "sport kõigi jaoks" põhimõtetega. Illustriatiivne näide oli kasutamine 3 versus 3 asemel standard 2 versus 2 ranna võrkpallis.

## VEETEGEVUS

Vee-tegevus ja sport on erilised omadused, mis pakuvad ainulaadselt keskkonda kasutada, nagu Ujumine, Veepall, Aqua aeroobika, Kayaking, ja Suppamine. Vee Tegevus annab veekindluse, mis tekitab lisajõude, mida inimkeha vajab ületamiseks. Vee ülespoolne jõud annab kaalutu tunde, mis muudab lihtsamaks liikuda, seda kasutatakse tavaliselt ravi eesmärgil puuetega ja vigastustega inimestele. Lisaks on veetegevus suurepärane võimalus lõbutseda ja seiklusi teha. Kuid need tegevused, eriti need, mis on välja töötatud avatud vee ruumides, kujutavad endast siiski suuremat riski. Seetõttu peaksid rannamängude korraldajad alati kontrollima võimalikke ohte, pakkudes kõiki vajalikke turvaseadmeid ja töötades välja kohandatud riskide vähendamise strateegiad. Mõlemal juhul (Riias ja Portimaos) tagati päästevestid, alaline vetelpäästja kohalolek ning tugipaadid ja süstad.

## VÄLJAKUTSED

Väljakutsed on erinevad tegevused, mis nõuavad kavandatud eesmärkide saavutamiseks konkreetseid füüsilisi ja vaimseid oskusi. Väljakutseid saab luua üksikisikutele, paaridele, meeskondadele ja rühmadele, kus on kaasatud kõigi põlvkondade inimesi. Tegevust juhendab ekspert, sportlane või treener, mis võimaldab osalejatel mõista reegleid ja selle põhiomadusi. Konkurentsi probleemide korral toimub iga tegevus eraldi, kuid seda hinnatakse ühiselt, et arvutada välja lõplik punktisumma, mis võib põhineda



ajal, kaugusel või täpsusel. Võttes rühm väljakutseid, annab see inimestele võimaluse moodustada meeskonnad eri vanuserühmade ja / või füüsilise võimetega, et ühiselt saavutada erinevaid eesmärke.

Mõlemal rannamängudel, korraldati BeActive pere karikavõistlus, mis hõlmas mitut perekonda (lapsed ja vanemad) viiest erinevast riigist. Pere karikavõistlused Riias hõlmasid kokku 8 tegevust (Bouldering, Suppamine, Ujumine, Kõievedu, Petank, Rannatennis, Jooksmine and Kergejõustik), mis olid jaotatud ümber sündmuse asukoha (Lucavsala) ja viidi lõpule 2-päevaga. Portimao üritusel erinesid tegevused Riias pakutud tegevustest ning hõlmasid lisategevusi, nagu vesi ja maa täispuhutavad takistusrajad, Discathlon, Beach bowling, ketta täpsuse viskamine ja täppis palli löögid. Pere karika organisatsiooni erinevate lähenemiste testimiseks töötati Riias välja üritus, kus pereliikmed võistlevad koos teiste peredega. Vastupidi, Portimaos olid perekonnad omavahel kokku segatud, et võtta omaks koostöö ja kultuurivahetused. Mõlemat üritust toetasid kogenud instruktorid igal tegevusel, selgitades reegleid, samas kui igal perel oli kaart ja tulemustabel, mis juhatas neid kavandatud tegevustele ja väljakutsetele.

## KASUD

BeActive Beach Gamesi mudeli ja selle raamistiku rakendamine sellise ürituse korraldamisel toob osalejatele ja korraldajatele nii lühi- kui ka pikaajalises perspektiivis palju kasu. Seega on mõned neist eelistest kirjeldatud allpool.

## SOTSIAALNE KAASATUS

BeActive rannamängude mudel edendab aktiivset ja tervislikku eluviisi, osaledes füüsilises ja rohujuure tasandi sporditegevuses, mis põhineb sotsiaalsel kaasatusel, olenemata soost, füüsilisest välimusest, usulistest ja poliitilistest veendumustest, vanusest, seksuaalsest sättumusest, kultuurist, sotsiaalmajanduslikust taustast, elukutsest, etnilisest kuuluvusest jne. See keskendub eelkõige perede ja kõigi põlvkondade – laste, vanemate ja vanavanemate – kaasamisele.

Osalemine annab võimaluse arendada võrdsel alusel mitmesuguseid sotsiaalseid oskusi, nagu hea suhtlemine ja konstruktiivne koostöö teistega. See aitab parandada sotsiaalset suhtlemist, integreerides kõiki inimesi ühiskonda, meeskonnatöösse, vaimu, ausasse mängu, reeglite austamisse ja teiste sallivusse.

Kavandatavad meetmed peaksid olema võimelised hõlmama kõiki. Seega BeActive rannamängude mudel ühendab järgmised kaasamise põhimõtted:

- ▶ Igaühel peaks olema juurdepääs aktiivsele keskkonnale (võrdne juurdepääs – “sport kõigile”);
- ▶ Tegevused peaksid toimuma toetavas, kaitsvas ja hoolivas keskkonnas, mis edendab oma täielikku potentsiaali;
- ▶ Inimesed, kellel on ebapiisav või puudub vanemlik hoolitsus, on eriti ohus ja meeskonnasport võib selles olukorras olla asjakohane vahend sotsiaalse kaasatuse edendamiseks.





## JÄTKUSUUTLIKKUS

Üks peamisi muresid säästva arengu valdkonnas on oluliste elanikkonnarühmade integreerimine, kes sotsiaalsel ja kultuurilistel põhjustel ei ole eriti mures ja motiveeritud vajalike investeeringute pärast, mis tuleks panna sporti kui vahendina jätkusuutlikkuse edendamiseks ja keskkonna tuleviku positiivseks mõjutamiseks meie planeedil. BeActiverannamängudsaavad mobiliseerida suurt hulka inimesi, seega kaasneb paratamatu keskkonnamõju. Rakendatud sport ja tegevused on erakorralised sõidukid, mis edendavad sotsiaalset võrdsust, ühtekuuluvust ja inimarengut. Kuid neid tuleb arendada nii palju kui võimalik jätkusuutlikkus lähenemisviisis. Teisest küljest rõhutab sotsiaalne jätkusuutlikkus kohalikul tasandil vajalikku taaselustamist ja austust, mis tähendab, et oluline on anda kultuuridele ja traditsioonidele õige väärtus, austades mitte ainult keskkonnaalast, vaid ka sotsiaalset ja majanduslikku tausta.

## TRADITSIOON JA INNOVATSIOON

Traditsiooni võib määratleda kui veendumust, põhimõtet või tegutsemisviisi,<sup>16</sup> mida inimesed on teatavas ühiskonnas või rühmas pikka aega jätkanud, ning innovatsiooni võib määratleda kui uute toodete, disainilahenduste, ideede või meetodite väljatöötamist või kasutamist. Üks BeActive rannamängude eesmärke on väljendada traditsiooni uute ideede ja innovatsiooniga. Traditsioonilised sport ja mängud moodustavad olulise osa meie ajaloost ja aitavad muuta meid ja meie erinevaid kultuure, mida meie ja nemad on täna. Traditsioonilised mängud olid kaasatud mõlemal üritusel nagu Capoeira, Petank, Kõie hüpped ja vedu, Surfamine või Jalgpall, et edendada kultuuridevahelist dialoogi ja rahu, edendada sallivust ja kaasatust, tugevdada sotsiaalset mõjuvõimu ja edendada eetilisi sporditavasid. Traditsioonid on olulised spordi ja ühiskondade edasise arengu edendamiseks, kuid neid tuleb kombineerida uuenduslike tegevustega, mis tõstavad teadlikkust ja huvi noorimate inimeste seas. Selles mõttes kaasati mõlemasse üritusesse ka mitu uuenduslikku tegevust, et luua selles osas sega pakkumine.

## PÄRAND

Tänapäeval on mitmed sidusrühmad, eelkõige institutsionaalsed sidusrühmad, avaldanud üha enam survet, et nad kavandaksid hoolikalt oma pärandit kogukondadele, mis võivad olla nii materiaalsed (nt infrastruktuurid, majanduslik areng) kui ka ebamateriaalsed (nt kultuur, traditsioonid, innovatsioon). BeActive Beach Games mudel võtab arvesse ka seda perspektiivi selliste ürituste kavandamisel ja korraldamisel. Näiteks on oluline, et need üritused aitaksid kohalikul tasandil parandada kogukonna võimet osaleda rohujuure tasandi spordis, et lisada uusi tegevusi, toetada kohalike klubide ja ühenduste arengut ning tõsta teadlikkust üldkasutatavatest kohtadest ja ruumidest, mida saab kasutada.

Kultuuritraditsioonide ja kohalike ressursside säilitamine, tervise ja elukvaliteedi suurendamine spordi osalemise kaudu eetilises, jätkusuutlikkus ja rahu kontekstis, mis võib olla mängude leebem pärand. Lõppeesmärk on võimendada algatusi, mis keskenduvad sihtrühmade vajadustele, kasutades sündmust, et põhjendada rannamängude missiooni ja visiooni.



## VÄÄRTUS

BeActive Beach Games mudel pakub tegevuste kogumit, mida saab praktiseerida igaüks sõltumata vanusest, tervisest, füüsilistest võimetest või oskustest. Rannamängud soodustavad eriti erineva sotsiaal-majandusliku taustaga inimeste, puuetega inimeste osalemist, pöörates samal ajal erilist tähelepanu haavatavatele ühiskonnarühmadele, nagu ohus olevad teismelised, sisserändajad ja teised. Tegevuse eesmärk on ka tagada sooline tasakaal, mis võimaldab naiste, meeste ja segameeskondade võrdset osalemist.

## HEAOLU

Tunnistatakse, et spordi ja kehalise aktiivsuse tähtsus on sama oluline tervise, elukvaliteedi ja heaolu jaoks kui nad on. Seda heaolu tuleks mõista terviklikumas perspektiivis, sealhulgas bioloogilises, vaimses ja sotsiaalses mõttes. Sellega seoses annab kontseptsiooni mudel võimaluse luua üritusi, millel võib olla otsene mõju kõigile nendele mõõtmetele, pakkudes füsioloogilist stiimulit koos sotsiaalse kaasatuse ja mõjuvõimu suurendamise, seikluste ja lõbuga.

BeActive rannamängude Riias oli suunatud rohujuure tasandi spordi edendamisele, pöörates erilist tähelepanu perekondade ja nende eri põlvkondade liikmete kaasamisele.

Selleks loodi BeActive Family Cup võistlus, mis koosneb erinevatest sporditegevustest, nagu Suppamine, Boulderling, Jooksmine jne. Üritus lõi ka keskkonna puuetega inimeste kaasamiseks, sealhulgas meeleavalduste kaasamiseks, samuti mängude, nagu istudes võrkpall, ratastooli tennis ja laske parasport. Samuti jõudis see erinevatesse sotsiaalselt haavatavatesse ühiskonnarühmadesse, kaasates lastekodust pärit lapsi ja noori, täiskasvanuid sotsiaalhoolekande kodudest erinevatesse tegevustesse ja mängudesse. Üldiselt oli üritus suunatud kehalise tegevuse edendamisele Riia linna randadel ning tervisliku eluviisi pärandi loomisele, koostööle ja kaasatusele.

## 4. METODOLOOGILISED JUHISED RANNAMÄNGUDE KORRALDAMISEKS

Eduka BeActive rannamängude ürituse korraldamist tuleks alustada vähemalt üks aasta enne üritust. See ettevalmistusprotsess hõlmab viit peamist omavahel seotud etappi, mida iga korraldaja peaks hoolikalt kaaluma: 1) kavandamine, 2) koordineerimine<sup>3</sup> edendamine, 4) rakendamine ja 5) järelvalve (tagasiside ja hindamine)

BeActive rannamängude ürituse arengu alustamiseks on vaja uurida ja kohendada kontseptsiooni vastavalt kohalikele reaalsusele ja konkreetsetele eesmärkidele. See protsess peab olema võimalikult objektiivne ja selge, et luua teostatav sündmus, mis võib aidata kaasa spordi edendamisele ja arendamisele üldiselt ning eelkõige rannamängudele, suurendades lõppkokkuvõttes osalemist kõigis elanikkonna rühmades.

Selles mõttes on samuti oluline teha kindlaks vajalikud vahendid (nt inim-, finants-, infrastruktuuri-, haldus- ja logistikavahendid), mis on kättesaadavad või mida saab mobiliseerida, et suurendada suutlikkust rakendada kvaliteetset sündmust

Seetõttu esitatakse käesolevas käsiraamatus kronoloogiline üksikasjalik kontrollnimekiri, mis aitab korraldajatel üritust paremini kavandada.



## SAMM-SAMMULT KONTROLL-LOEND RANNAMÄNGUDE KORRALDAJATELE

1

### PLANEERIMINE

- Alusta ürituse planeerimist
- Valige sobiv kuupäev
- Valige ja kindlustage sobiv koht
- Koostage selge ajakava ja programmi plaan kõikide ürituste jaoks
- Planeerige haldustuge ja logistika toimumiskoha loomiseks
- Planeerige ürituse infrastruktuur, varustus ja materjalid

2

### KOORDINEERIMINE

- Vajaliku dokumentatsiooni väljatöötamine
- Ürituse korraldamise ja jälgimise rahastamine
- Suhelge ürituste partnerite ja sponsoritega
- Koostage ja allkirjastage lepingud asjaomaste töövõtjatega
- Tehke vajalikud reisi- ja vastuvõtukorraldused
- Ajakava koosolekud korralduskomiteele
- Valmistage ürituste toimumiskoht ette rannamängude majutamiseks
- Arendage kõik vajalikud korraldused ürituste ajakava ja programmi jaoks
- Töötajate ja vabatahtlike meeskonna loomine
- Veenduge, et oleks fotograaf ja videooperaator – teavitage neid sisust
- jne

3

### LEVITAMINE

- Enne üritust – arendada ürituse visuaalset identiteedipaketti, sündmust, kommunikatsiooniplaani, mis sisaldab nii sotsiaalmeedia kui ka meedia spetsiifilisi plaane (televisioon, raadio, ajalehed)
- Reklaamige kohapeal (plakatid, flaierid, stendid jne) ürituse asukohas ja linnas
- Edastage kõik suhtlusplatvormid ürituse ajal ja pärast seda kogutud teabega.

4

### RAKENDAMINE

- Tagada kõigi plaanide lõpuleviimine ja kontrollida neid kõiki
- Tagada, et ürituste toimumiskohad ja nende konkreetsed valdkonnad on nõuetekohaselt ette valmistatud ja valmis
- Tagada, et töötajad ja vabatahtlikud on valmis ning et nad oleksid teadlikud oma ülesannetest ja kohustustest
- Tagada osalejatele sündmuse ajal juurdepääs kogu vajalikule ajakohastatud teabele
- Jälgige tähelepanelikult ürituse rakendamist, jälgides kõiki tegevusi ja olles valmis ootamatutele muutustele reageerima
- Tagada ohutus suuniste järgimine
- Hoidke sündmust jätkusuutlikuna ja keskkonnasõbralikuna

5

### JÄRELVALVE (TAGASISIDE JA HINDAMINE)

- Töötada välja seiresüsteem asjakohase teabe kogumiseks
- Hinnata sündmuse põhinäitajaid ja võrrelda neid oodatavate tulemustega
- Edendada hindamise koosolekut, et arutada sündmuste tulemusi
- Sündmuse tulemuste kokkupanemine



## 1. PLANEERIMINE

### 1.1. ALUSTA ÜRITUSE PLANEERIMIST:

- ▶ Määratlege BeActive rannamängude mudeli põhjal ürituse sihid ja konkreetsed eesmärgid, võttes arvesse kohalikku kultuuri ja sotsiaalset keskkonda;
- ▶ Tehke kindlaks sihtrühm ja selle ulatus – kellele see korraldatakse ja kui suur on üritus;
- ▶ Töötage välja üksikasjalik ürituste kava, mis sisaldab ajakava, tegevuste liiki ja nende rakendamist;
- ▶ Määrake kindlaks sündmuse eelarve, sealhulgas liikmesusest või osavõtutasudest, avaliku ja erasektori vahenditest, sponsorlusest ja turundusest, teenuseosutajate litsentsimisest tulenevad erinevad kulumõõdmed ja võimalikud tulud jne;
- ▶ Tehke kindlaks potentsiaalsed partnerid, teenuseosutajad, varustajad ja sponsorid;
- ▶ Looge korralduskomitee või põhirühm;
- ▶ Tehke kindlaks kõik ürituse rakendamiseks vajalikud lisavajadused, nagu õigusload, litsentsid ja kindlustused ning ohutus- ja turvameetmed;
- ▶ Töötage välja varukava ettenägematute riskide leevendamiseks, nagu meteoroloogilised, infrastruktuuri- või sotsiaalsed tingimused.

### 1.2. VALIGE SOBIV KUUPÄEV, VÖTES ARVESSE:

- ▶ Muud suured sündmused, mis võivad kattuda rannamängudega ja vähendada nende mõju;
- ▶ Sündmuste kalendri eelnev koordineerimine;
- ▶ Kohaliku omavalitsuse ja teiste sidusrühmade huvid ja piirangud;
- ▶ Kliima- ja ilmaprognoos;
- ▶ Pühad ja muud sotsiaalsed kalendri üritused (nt koolipühad, riiklikud ja kohalikud riigipühad ning nädalavahetused).

### 1.3. VALIGE JA KINDLUSTAGE ASJAKOHANE KOHT, VÖTTES ARVESSE:

- ▶ Juurdepääsu lihtsus;
- ▶ Sobivus ja kohanemisvõime;
- ▶ Suurus ja suutlikkus osalejate jaoks;
- ▶ Infrastruktuurid ja rajatised;
- ▶ Kulud;
- ▶ Juurdepääsetavus puuetega inimestele;
- ▶ Vajaduse korral osalejatele saadaval majutus (hotellid jne);
- ▶ Kohalike omavalitsuste ning turvalisuse ja ohutuse pakkujate toetus.

### 1.4. KOOSTAGE SELGE AJAKAVA JA PROGRAMMI PLAAN KÕIKIDE ÜRITUSTE JAOKS MIS TOIMUVAD RANNAMÄNGUDEL

- ▶ Valige tegevuste loetelu ja vastavad rakendusviisid (nt tegevused – rohujuure tasandi sport, traditsioonilised spordialad- ja mängud ning rannamängud ja -tegevused; rakendamine – demonstratsioonid ja proovi seansid, meistriklässid, mängud ja võistlused, vee tegevused ja väljakutsed);
- ▶ Määratlege kultuuri- ja sotsiaalprogramm (nt ava tseremoonia, auhinnatseremooniad, vastuvõtud, võrgustiku üritused, peod jne).



### 1.5. PLANEERIGE HALDUSTUGE JA LOGISTIKA TOIMUMISKOHA LOOMISEKS VASTAVALT VÄLJATÖÖTATUD ÜRITUSTE AJAKAVALE:

- ▶ Koha Kontroll ja hindamine;
- ▶ Töötage välja tehniline kava, milles kirjeldatakse tegevuste, registreerimis- ja teabealade, avamis-, sulgemis- ja auhinnatseremooniate, toitlustus- ja puhkealade, VIP-alade, korralduskomiteede ja vabatahtlike telkide, kaotatud ja leitud ala, ohutuse ja julgeoleku, riietusruumide, tualettide, tsirkulatsioonialade ja auto parklate asukohti,
- ▶ Töötage välja kaubamüügi, "ilme ja tunde" ning reklaam-/turundusmaterjalide (nt rannalipud, plakatid, sündmuse brändingu bännerid, ringlus info, sponsor ja partneri teave) plaan.

### 1.6. PLANEERIGE ÜRITUSE INFRASTRUKTUUR, VARUSTUS JA MATERJALID, VÖTTES ARVESSE:

- ▶ Valikuid ja nende rakendamist (kooskõlas valitud kohaga);
- ▶ Ala juurdepääsetavust ja asukohta (nt ühistransport, parkimine, hädaolukorra lahendamise plaan ja puuetega inimeste lisa infrastruktuur);
- ▶ Info-/registreerimise kohad, korraldajad, partnerid, ohutus ja turvalisus, ringlus, toitlustus, puhke-, tualett-, meelelahutus- ja sotsiaalüritused (nt teabe märgid ja üritused, toitlustus- ja veevarustus, istumis- ja puhkealad, prügikastid, meelelahutus- ja kultuuripiirkonnad).

Planeerimisetapi lõpuks peaks korraldajatel olema ülevaade, kas ürituse elluviimiseks on olemas vajalikud inim-, infrastruktuuri- ja rahalised vahendid ning millised on nende kasutamiseks vajalikud meetmed. Näiteks nende ressursside kättesaadavuse tagamiseks valiti Portimao linn Portugali BeActive rannamängude üritust korraldama, kuna 2019. aastal valiti see euroopa spordi linnaks. Portimao korraldas suure hulga spordiüritusi, muutes selle "Portugali spordi linnaks", tagades sellega ürituse korraldamiseks vajalikud institutsionaalsed, infrastruktuurilised, logistilised, sotsiaalsed ja kultuurilised tingimused.

Lisaks välistegurid nagu ilm, temperatuurid ja päevavalguse tunnid on vaid mõned olulised tegurid BeActive rannamängude sündmuste planeerimisel, sest need võivad olla eelised või kriitilised punktid selle sündmuse rakendamisel, mõjutades selle edu. Tegelikult on Portimao suveajal päevas üle 10 tunni päikesevalgust, keskmine maksimaalne temperatuur üle 25 °C ja miinimum 19 °C. See asjaolu tähendas, et kõik tegevused töötati välja väljaspool peamisi riskantseid UV-tunde, mis langesid kokku ka õhu tipp temperatuuriga.

BeActive rannamängude sündmus Riias sai toetust Riia linnavolikogult (RCC), mis aitas maha märgistada paljud eespool loetletud punktid. Valiti ainult kaks elujõulist paika, mis sobisid linnarannaga – Kipsala rand ja Lucavsala puhkekeskus. Mõlemad asukohad kuuluvad RCC-le ja on varem renoveeritud vastavalt ELi standarditele (sealhulgas juurdepääsuga puuetega inimestele) ja on kaks peamist puhkepaika inimestele spordiga tegelemiseks. Seega olid mõlemad kohad üürivabad ja olid juba sisseehitatud avaliku spordi infrastruktuuriga.

RCC toetus tähendas ka seda, et BeActive rannamängud lisati iga-aastasele Riia linna festivalile (17.-18. augustil 2019), mis tõi kaasa täiendavat rahalist toetust ja suuremat sotsiaalset tunnustust. Kuid paljud linna sündmused toimusid nende kahe päeva jooksul, mis jagasid sel juhul pealtvaatajate või potentsiaalsete osalejate tähelepanu.

## 2. KOORDINEERIMINE

- 2.1.** Vajaliku dokumentatsiooni väljatöötamine (nt osalejate nimekirjad, sporditegevuse eeskirjad, juhised kohtunikele ja vabatahtlikele, tulemuste andmed, osalejate teavitamine jne).
- 2.2.** Korraldage ja jälgige ürituse rahalisi vahendeid, eraldades eelarve vastavalt tegevustele, ressurssidele ja personalile.
- 2.3.** Suhtle ürituse partnerite ja sponsoritega.
- 2.4.** Valmistada ette ja sõlmi lepingud kaasatud kaastöötajate, teenusepakkujate ja alltöövõtjatega.
- 2.5.** Tehke külaliste, osalejate, töötajate jne jaoks vajalikud reisi- ja majutuskorraldused.
- 2.6.** Kavandada komitee koosolekute korraldamine ja jälgi kavandatud ülesannete täitmist.
- 2.7. VALMISTAGE KOHT ETTE RANNAMÄNGUDE MAHUTAMISEKS, VÖTTES ARVESSE:**
- ▶ Vajalikud tehnilised ja logistilised korraldused kõigi ürituste piirkondade kehtestamiseks;
  - ▶ Valitud sporditegevused, vajalik organisatsiooniline tugi, märgistused ja reklaami nähtavus vastavalt tehnilisele kavale;
  - ▶ Riskide Hindamiseks/haldamiseks ja ettenägematute sündmuste (nt ilm, tulekahju jne) käsitlemiseks vajalikud meetmed;
  - ▶ Spordiliidud ja muud osalevad organisatsioonid (kooskõlastavad nendega konkreetsed alad ürituste toimumiskohas vastavalt nende vajadustele);
  - ▶ Osalejate vajadused nõutava teabe osas;
  - ▶ Transport kõikidele osalejatele (Kohale toomine, äraviimine ja kohapeal);
  - ▶ Asjakohased teenused, mis on vajalikud toimumiskoha ohutuse ja turvalisuse tagamiseks (nt politseijaoskond, tuletõrje, esmaabiteenistused, vetelpäästjad jne);
  - ▶ Toetavad teenusepakkujad, nagu toitlustus, vajalike seadmete tarnimine, ürituste materjalid, vesi jne.
- 2.8. TÖÖTAGE VÄLJA KÕIK ÜRITUSE AJAKAVA JA PROGRAMMI JAOKS VAJALIKUD KORRALDUSED:**
- ▶ Stsenaariumid ürituse avamiseks, sulgemiseks ja auhinnatseremooniad, sealhulgas esinejad ja moderaatorid jne;
  - ▶ Võistlused, demonstratsioonid, meistiklassid ja väljakutsed;
  - ▶ Kultuuriprogramm ja otse etendused;
  - ▶ Sotsiaalsed üritused, sealhulgas külaliste nimekirjad ja kutsed;
  - ▶ Osalejate reklaam- ja informatiivsed materjalid (nt saidikaart, tegevuste program jne).
- 2.9. KOOSTAGE ÜRITUSE KORRALDAMISE JA ELLUVIIMISE EEST VASTUTAVATE TÖÖTAJATE JA VABATAHTLIKE MEESKOND:**
- ▶ Kaasake spordiliite ja nende töötajaid;
  - ▶ Valige ja koolitage vabatahtlikke;
  - ▶ Tagage hea suhtlemine meeskonnaliikmetega, et nende ülesanded ja kohustused on selgelt kindlaks tehtud.
- 2.10.** Esitage telefoninumbrite loetelu (vabatahtlikud, kohtunikud, moderaatorid, peaesinejad, ohutus, turvalisus, korralduskomisjon jne).



- 2.11.** Veenduge fotograafi ja videooperaatori olemasolust – teavitage neid sisust, mida tuleks katta, ning osalejaid ja külalisi, keda tuleks pildistada, intervjuuerida jne.
- 2.12.** Identifitseerige ja esitage kõik registreerimiseks vajalikud materjalid, kohtunikud, ürituse juhid jne (nt nimekaardid, paber, pliiatsid, pliiatsid, kleeplint, elektrilaadimispunktid, arvuti, printer jne).
- 2.13.** Rakendage kõik vajalikud ohutusmeetmed ja kindlustage osalejad.
- 2.14.** Andke vett kõigile üritusel osalejatele.
- 2.15.** Tootke vajalikke materjale, et toetada tegevuse rakendamist, nagu T-särgid, osalejate numbrimärgid, nimekaardid, paelad, medalid, karikad, rannalipud, bännerid, kingitused osalejatele ja külalistele jne.
- 2.16.** Töötage välja jätkusuutlikkuse kava ja tagage, et üritusel järgitakse võimalikult palju soovitusi sündmuste jätkusuutlikuks korraldamiseks.
- 2.17.** Kontrollige registreeritud osalejate arvu ja kooskõlastage see tugiteenuste osutajatega, nagu toitlustamine, veepakkumine jne.

BeActive rannamängude tehniline korraldus Riias telliti ürituse korraldajalt, kes hõlmas asukoha ettevalmistamist rannamängude majutamiseks. Vastutus iga sporditegevuse korraldamise eest delegeeriti vastavale spordiliidule. Läti Spordiliitude Nõukogu juhtiva korraldaja poolt koordineeritult töötasid kõik asjaosalised käsikäes, et tuua kokku kõik ürituse osad.

Portimao BeActive rannamängude jaoks oli omavalitsusel juba koostöölepingud mitme teenusepakkujaga majutuse, üleviimise, toidukordade, ohutuse, turvalisuse, vabatahtlike jne jaoks, mis lihtsustasid rannamängude koordineerimise protsessi. Vastutasuks andsid korraldajad neile partneritele võimaluse reklaamida end bänneritega ürituse lõbu tsoonis, olles seega nähtav kõigile osalejatele ja küllastajatele.

Mõlemal juhul oli oluline luua vabatahtlike meeskond, kes toetaks ürituse ajal logistilist tuge. Vabatahtlikele oli antud mitmeid loomupäraseid ülesandeid, nagu mängu refereerimine, tehniline ja logistiline tugi (registreerimine, levitamine, spordialade ettevalmistamine, siltide ülespanek), osalejate tugi jne. Enne mõlemat üritust koolitati vabatahtlikke korraldajate väljatöötatud osalemise programmi alusel. Portimaos osales üritusel enam kui 12 vabatahtliku, keda valis välja omavalitsus koostöös Portugali Spordi- ja Noorte Instituudiga. Riirannamängudes vastutasid allhanke korras ürituse korraldajad vabatahtlike värbamise ja koolituse eest. Kokku värvati 12 vabatahtlikku, et abistada spordiliite, kui see oli vajalik nende tegevus kohtades, samuti registreerimis- ja laokabiini käitlemine, osalejate ja pealtvaatajate abistamine.

### 3. LEVITAMINE

Levitamise etapp hõlmab ülesandeid, mis tuleks välja töötada enne sündmuse rakendamist, selle ajal ja pärast seda.



#### 3.1. ENNE ÜRITUST - PLAAN:

- ▶ Arendada ürituse visuaalne identiteedipakett (logo, brändiraamat, peamised visuaalid);
- ▶ Töötada välja ürituse veebisait (lisada vajaduse korral osalejate registreerimise vahend);
- ▶ Töötada välja kommunikatsioonikava, mis hõlmab nii sotsiaalmeediat (FB ürituste leht ja muud platvormid) kui ka meedia spetsiifilisi plaane (television, raadio, ajalehed);
- ▶ Valmistada ette lühike teabepakett erinevatele sidusrühmadele, nagu esinejad, saadikud, ürituste juhid, spordiliidud, partnerid (nt kõned, põhiteate sõnumid, pressiteated jne);
- ▶ Valmistada ette täiendavaid konkreetseid sisusid uudiskirjade, KKK-de, meediaartiklite, intervjuude, lühidate faktide jms jaoks;
- ▶ Koguda logosid sponsoridelt, partneritelt toota trükitud ja online materjale;
- ▶ Looge meediumi loend;
- ▶ Arendada reklaam videoid ja audioid;
- ▶ Levitage sündmuste teavet partnerite veebilehtedel ja sotsiaalmeedias.

#### 3.2. ENNE ÜRITUST JA ÜRITUSE AJAL - TEOSTA:

- ▶ Alustada kava rakendamist erinevatel platvormidel;
- ▶ Reklaam (plakatid, flaietid, stendid jne) ümber ürituse asukoha ja linna;
- ▶ Edastada ja edendada üritust kohalike ja üleriigiliste ajalehtede, ajakirjanduse, raadio, televisiooni jne kaudu;
- ▶ Käivitada sotsiaalmeedia kampaania osalejate kaasamiseks;
- ▶ Regulaarse teabe ajakohastamine ürituse veebisaidil ja sotsiaalmeedias.

#### 3.3. ANDA KÕIGILE SIDE PLATVORMIDELE TEAVET, MIS ON KOGUTUD SÜNDMUSE AJAL JA PÄRAST SEDA

- ▶ levitada ürituste aruandeid, fotosid, videoid, pressiteateid, mõju-uuringuid, veebisaidi ja sotsiaalmeedia analüüsi toimivust, parimaid hetki, videoid jne;
- ▶ Jälgida kommunikatsiooniplaani tulemusi ja koostada kriitiline aruanne;
- ▶ Valmistage ette järgmise sündmuse teadaanne;
- ▶ Põhisündmuse teabe andmine kõigile partneritele

Sest BeActive rannamängude visuaalne identiteet loodi logoga, mis sümboliseerib ühte kõige ikoonilisemat ranna spordivarustust - Lauda (SUP, wake, surf jne). Logo värvid – roheline, kollane ja kahetooniline sinine – peegeldavad klassikalist rannamaastikku ja logo valitud kuju toetab rannamängude missiooni ja visiooni.

## 4. RAKENDAMINE

Seoses Beactive rannamängude mudeliga, on see etapp peamiselt pühendatud eri plaanide rakendamisele.

**4.1.** Tagada, et kõik plaanid on täidetud ja kontrollitud (nt tegevuskava ja programm, turva- ja ohutus kava, sotsiaal- ja kultuuri planeering, puhastus- ja jäätmete taaskasutamise kava, kommunikatsiooniplaan jne).

**4.2.** Tagada, et ürituste toimumiskohad ja nende konkreetseid alad oleksid nõuetekohaselt ette valmistatud ja valmis (nt tegevuspiirkonnad, riietusruumid, haldus-, partner- ja sotsiaal piirkonnad, sealhulgas valgustus, seadmed ja materjalid, märgistused, pealtvaatajate istmed, kui need on olemas jne).

### 4.3. ÜRITUSE KORRALDAJATE MEESKONNA PUHUL ON ASJAKOHANE:

- ▶ Tagada, et töötajad ja vabatahtlikud on valmis ning et nad oleksid teadlikud oma ülesannetest ja kohustustest;
- ▶ Pakkuda nii töötajatele kui ka vabatahtlikele võimalust anda kättesaadavat tuge osalejate (küsimustele ja taotlustele);
- ▶ Tagada, et kõigil asjaomastel osapooltel oleks kogu ajakohastatud teave sündmuse kohta;
- ▶ Aktiveerida suhtekorralduse kava, tervitada ja toetada VIP-külastajaid, sponsoreid, koostööpartnereid, spordiliitude esindajaid ja mis tahes täiendavaid sidusrühmi;
- ▶ Tagada kontakt nimekirja ja hädaabikontaktide levitamiseks;
- ▶ Küsitlege töötajaid pärast üritust.

**4.4.** Tagada osalejatele juurdepääs kogu ajakohastatud teabele, mida nad sündmuse ajal vajavad.

**4.5.** Jälgige tähelepanelikult ürituse rakendamist, jälgige kõiki tegevusi ja olge valmis reageerima ootamatutele olukordadele, mis kohandavad eelmisi plaane.

**4.6.** Pärast sündmust eraldage vajalikud vahendid, et lammutada kõik ürituse jaoks loodud ajutised struktuurid ning tagada, et kõik sündmusalad puhastatakse ja jäetakse korda, tagades, et jätkusuutlikku prügikäitlust rakendati nõuetekohaselt.

### 4.7. TAGADA OHUTUS SUUNISTE JÄRGIMINE:

- ▶ Ürituse korraldaja vastutab riiklike ja kohalike õiguslike ohutusnõuete ja põhimõtete arvessevõtmise eest, eelkõige seoses ürituste korraldamise ja veeohutusega (nt kiirabi, esmaabi, evakueerimisplaan, veeohutuse eeskirjad – vetelpäästjad, päästepaadid, päästepoid, ohutusvestid jne);
- ▶ Kõik vee tegevuse eest vastutavad partnerid peaksid selles küsimuses sätestama erieeskirjad;
- ▶ Jagage osalejatega tööohutuse ja tervishoiu suuniseid:
  - > Rakenda päikesekaitse tooteid sageli;
  - > Joo palju vett;
  - > Püsige vetelpäästja silmapiiril
  - > Ärge laske lapsi silma alt ära;



- > Ärge ujuge alkoholi või narkootikumide mõju all;
- > Vältida soojust kurnatust viibides varjus;
- > Kanna kingi - liiv läheb ka kuumaks!
- > Olge valvel lainete ja hoovustega.



**4.8.** Hoidke üritusjätkusuutlik ja keskkonnasõbralik, rakendades jätkusuutlikkuse suuniseid<sup>17</sup> kõigis planeerimis- ja rakendus etappides.

- ▶ Vähendada, taaskasutada ja võtta ringlusse nii palju kui võimalik;
- ▶ Valige eetilised toidu- ja joogi pakkujad;
- ▶ Mõelge, kuidas toota ürituse jaoks keskkonnasõbralikke materjale;
- ▶ Ärge visake prügi maha, ja pidage meeles, et visata prügikasti asjakohaselt;
- ▶ Piirata ühekordselt kasutatava pakendi, ühekordselt kasutatava plasti ja pudelivee kasutamist. See säästab transpordi- ja jäätme ressursse;
- ▶ Pakkuda linke aktiivsetele transpordi võimalustele ja jalutus teedele kõigile osalejatele;
- ▶ Olge lugupidav mere eluslooduse ja looduskeskkonna suhtes.

Riias peetavate BeActive rannamängude ajal rakendas koordineerimisrühm kõiki eri kavades eelvaatlusega seotud haldus- ja tehnilisi ülesandeid ning andis alalist järelevalvetuge.

Tagati selge teabevahetus ja erivastutuse jaotamine korraldajatele, föderatsioonidele, partneritele ja vabatahtlikele, mis määravad ürituse edu. Lisaks said nii töötajad kui ka vabatahtlikud teabe kaardi erinevate ürituste projektijuhtide ja hädaabiteenistuste kontaktidega. Ürituse programmiga seotud spordiürituste kaardid paigutati ümber asukoha. Loodi registreerimis- ja teabe kabiinid ning vabatahtlikud tagasid osalejatele juurdepääsu kogu vajalikule teabele. Jätkusuutlikkuse osas olid sel juhul kättesaadavad vee täitealad ja edendati plasti eraldamist.

Samamoodi loodi Portimaos BeActive rannamängudel keskkonnamõju minimeerimiseks partnerlus ringlussevõtu ettevõttega ALGAR, et tagada toodetud prügi valikuline kogumine ja töötlemine, et seda saaks ümber töödelda ringlussevõetud energiaks (biogaas). Lisaks on omavalitsus ürituse toetamiseks ette näinud alalise sanitaar süsteemi, mis on varustatud majanduslike kätepesu vahenditega.

<sup>17</sup> Rohelised suunised: Kuidas korraldada jätkusuutlikku spordiüritust, SFORAE, 2018

## 5. JÄRELVALVE (TAGASISIDE JA HINDAMINE)

### 5.1. TÖÖTADA VÄLJA JÄRELVALVESÜSTEEM, ET KOGUDA ASJAKOHAST TEAVET SÜNDMUSTE KOORDINEERIMISE JA RAKENDAMISE KOHTA - KVALITEEDIJUHTIMISE SÜSTEEM:

- ▶ Koguda tagasisidet ürituse erinevate aspektide kohta asjaomastelt osalejatelt ja sidusrühmadelt. See võib hõlmata üldist rahulolu, kavatsust toetada ja liituda tulevase sündmuse väljaandega jne;
- ▶ Töötada välja erinevad mallid vastavalt asjaomastele partneritele (osalejad, tegevus partnerid, töötajad ja vabatahtlikud, riigiasutused, sponsorid).



### 5.2. Hinnake sündmuse põhinäitajaid ja võrrelge neid oodatavate tulemustega (nt osalejate arv, kogueelarve, teavitustegevus, pärand, projekti sotsiaalne mõju jne).

### 5.3. Edendada hindamise koosolekut, et arutada ürituste tulemusi korraldava komisjoni ja teiste partneritega (nt küsida tagasisidet ja teha kindlaks õppetunnid, et parandada järgmisi üritusi jne).

### 5.4. ÜRITUSE LÕPETAMINE:

- ▶ Veenduge, et kõik finants protseduurid on suletud (nt õigeaegselt saadud ja tasutud arved);
- ▶ Pidage meeles tänada kõiki ürituse korraldamises osalevaid osapooli – sponsoreid, partnereid, korralduskomiteed, töötajaid ja vabatahtlikke, kohtunikke, meediapartnereid jne.

Mõlemad ürituste hindamised (Riia ja Portimao) viidi läbi hindamisvormide kaudu, mis kogusid tagasisidet viielt erinevalt kaasatud üksuste rühmalt: spordiliidud, kohtunikud, osalejad, vabatahtlikud ja projektipartnerid. BeActive rannamängudes osalejate registreerimissüsteem sisaldas osalejate teavet, mis aitas koguda ja hinnata põhistatistikat, nagu osalejate arv, vanuserühmad, sugu jne.

Elektroonilised hindamisvormid saadeti kohe pärast ürituse lõppu ja samal ajal kui kõik sidusrühmade tähelepanu olid ikka veel üritusel. Päev pärast üritust toimus spordiliitude, omavalitsuste ja projekti partneritega ümarlauaarutelu, et hinnata ja arutada ürituse organisatsioonilisi aspekte antud üldise tagasiside põhjal.

## 5. OSALEJATE VÄRBAMINE JA KAASAMINE

Selles jaotises antakse BeActive rannamängude jaoks osalejate värbamise üldjuhised, näpunäited ja näited. Kõrge kohalviibimise määra tagamiseks on oluline kaasata võimalikult palju erinevaid sihtrühmi ja jõuda nendeni. Peamised sidusrühmad peaksid tegema koostööd, et kaasata mitmekesine osalejate rühm, sealhulgas:

- ▶ lasteaiad, koolid, kolledžid ja ülikoolid, samuti noorteklubid, et meelitada eriti ligi lapsi, noori ja nende perekondi;
- ▶ spordiliidud ja -klubid;
- ▶ kohalikud omavalitsused;
- ▶ eakate keskused;
- ▶ turismiagentuurid ja -bürood;
- ▶ sponsorid.

### OSALEJATE KAASAMISE KONTROLLNIMEKIRI

- ▶ Edastada ja reklaamida sündmust füüsilistes (flaierid, plakatid, välisreklaamid jne) ja veebivormingutes (veebisait, sotsiaalmeedia jne);
- ▶ Võtta ühendust asjaomaste sidusrühmadega, et kaasata erinevaid sihtrühmi (mõned sidusrühmad võivad soovida korraldada paralleelseid tegevusi ka osana üritusest);
- ▶ Kohandage sõnum erinevatele sihtrühmadele (nt tõlkida sidet, kui välituristid peaksid üritusega ühinema);
- ▶ Muutke üritus atraktiivsemaks laia tegevuste ja meelelahutuse pakkumisega.

BeActive rannamängude sündmus Portimaos toimus Praia da Rocha rannas - populaarne ja rahvarohke avalik koht, et sel ajal aastas on väga suur hulk turiste ja inimesi puhkusel. See tagas üritusel automaatselt potentsiaalsete osalejate arvu, meelitades ligi nende huvi proovida erinevaid sporditegevusi nullhinnaga. Seega olid jõupingutused, mis tuli osalejate värbamisel enne üritust teha, minimaalsed.

Mõlemas BeActive rannamängudes osalesid kõik Erasmus+ projektipartnerid kui ka valitud pered igast partner riigist. Lisaks sellele olid kaasatud kohalikud spordiliidud ja -klubid, et tagada meeskondade kohalolek võistlustel, demonstratsioonidel ja meistrikursustel, et kutsuda oma liikmeid osalema.

## RISKIRÜHMA KAASAMINE

### KAASATES ASJAKOHASED ÜKSUSED

Sotsiaalse tõrjutuse ohus olevate inimeste kaasamiseks on vaja luua sidemed ja sünergiad erinevate kohalike organisatsioonidega, nagu valitsusvälised organisatsioonid, erinevate omavalitsuste sotsiaalteenused, spordiliidud ja klubid ning haldusasutused, kes töötavad selle elanikkonnarühmaga.

Ürituse korraldaja peaks seejärel korraldame kohtumise vastavate organisatsioonidega, et teha kindlaks ja määrata kindlaks, kuidas neid saab kaasata, ning anda oma panus BeActive rannamängude üritusele.

Seda tuleks teha vähemalt kolm kuud enne üritust, et üksused saaksid end organiseerida, andes neile piisavalt aega, et selgitada osalejatele tegevust ja otsida mentorit või suursaadikut, kes saab neid saata ja koolitada.

Samuti on soovitatav korraldada kohtumine kohalike üksuste ja valitsustega ning huvitatud noortega, kus ürituse korraldajad saavad otseselt selgitada ürituse tegevusi ja eripärasid.

Vajaduse korral võivad korraldajad korraldada ka vähemusrühmadest osalejatele kohapealse koolituse, et selgitada osalemise eeskirju ja võimaldada osalejatel kohaga tutvuda.



### REISIMISE, TOIDUKORDADE JA MATERJALIDE TOETAMINE

Vähemusrühmades osalemise võimaldamiseks on vaja tagada toetus reisi- ja toitlustuskulude katmiseks, arvestades asjaolu, et neil üksustel või keskustel ei pruugi olla majanduslikku suutlikkust seda ise teha. Üritusega liitumine ei tohiks nende rühmade koormaks muutuda.

Teine aspekt, mis võib vähendada sotsiaalse tõrjutuse ohus olevaid inimesi, on kohandatud spordivarustuse (nt puuetega inimesed) võimalik puudumine. Seetõttu tuleb luua võimalikud rahastamise viisid selle rühma toetamiseks, eriti kui ükski sponsor või omavalitsus ei ole valmis neid kulusid katma ja/või mitte rahalisi annetusi tegema. Teadlikkuse tõstmine ja koostöö teatavate spordibrändidega võiks samuti olla lahendus selle olukorra ületamiseks.

### SPORDIKLUBIDE KAASAMINE

Spordiklubide kaasamine võib olla stiimuliks, et inimesed tunneksid end inspireerituna osalema ja liituma spordiklubidega pärast üritust. Ürituste korraldamise ja klubide vaheline kokkulepe võib sisaldada osalejate võimalust liituda klubiga eritingimustega (nt spordiklubid võivad luua atraktiivseid tingimusi kaasamise edendamiseks – tasuta pileteid mängudele ja matšidele, sealhulgas neile, kes ei ole seotud rannaspordiga).

Riias toimunud üritus töötati välja Läti Põrandapalli Liidu toel, kuhu kaasati kahe lastekodu lapsed ja vähesed noored täiskasvanud vaimse puudega. Need vähemusrühmadest pärit inimesed olid eriti seotud põrandapallitegevustega. Seega peavad ürituse korraldajad looma tugevad sidemed spordiliitude ja teiste partneritega, et mõista, millist kasu nad saavad üritusele pakkuda.

# 6. KOMMUNIKATSIOON JA TURUNDUS

## ÜLDSUUNISED

BeActive Beach Gamesi kommunikatsiooni ja turunduse eesmärk on edendada üritust ja selle missiooni, aidates ligi meelitada rohkem osalejaid ja tagada selle jätkusuutlikkus. Seega viivad üldised teavitamis- ja turustamissuunised läbi järgmised etapid, mis on sarnased rannamängude korraldamise etappidega, st 1) teavitamis- ja turustamiskava väljatöötamisega, 2) kava koostamisega ürituse ajal, 3) tagasiside kogumisega ja kava hindamisega.

**BEACTIVE BEACH  
 MÄNGUD ÜLDISED  
 KOMMUNIKATSIOONI-  
 JA  
 TURUNDUSSUUNISED**

**1**

### EESMÄRKIDE SEADMINE

Millised tulemused saavutada rakendades teavitamiskava

**2**

### SIHTRÜHMA MÄÄRATLEMINE

Eri rühmadele on vaja välja töötada erinevad sõnumid ja erinevad kanalid

**3**

### SÕNUMITE JA SISU ARENDAMINE

Sisu peaks sisaldama lühikest ülevaadet sündmusest, selle eesmärkidest, statistilistest faktidest, kehalise aktiivsuse üldisest statistikast, saadikute ja inimeste inspireerimis loodest teatud sihtrühmadest jne.

**4**

### VALIGE ASJAKOHASED SIDEKANALID

Omanduses olev ja partnermeedia – Reklaam – Meediasuhted ja meediateavitus – Sotsiaalmeedia plaanid – Saadikute programm – Reklaammaterjalid ja kaubamärgiga tooted – Ühenduse teavitustegevus

**5**

### TÖÖTADA VÄLJA JA TÄITA KAVA NING TOOTA KAMPAANIAMATERJALE

Kampaania parimate tulemuste ja järjepidevuse huvides töötage välja teabevahetuse ja turustamise tegevuskava ning koostage kampaania ajakava.

**6**

### KRIISITEVITUSE LOOMINE

Üks peamisi ohte BeActive rannamängude ajal on seotud avaliku julgeolekuga. Korraldajad peaksid enne ürituse toimumist koostama selge kriisiteavitus kava.

**7**

### HINNAKE KOMMUNIKATSIOONI

Osalejate arv – meedia jälgimine – osalejate küsitlus – veebipõhine hetktõmmise uuringud jne.

## 1. EESMÄRKIDE SEADMINE

Esimene samm on määratleda eesmärgid – mida püütakse saavutada kommunikatsioonikava rakendamisega. Eesmärkide seadmise valem SMART (konkreetne, mõõdetav, saavutatav, realistlik, ajaliselt keskendunud) võib aidata tulemusi hiljem hinnata. Mõned eesmärgid, mida tuleb arvesse võtta, on loetletud allpool:

- Teadlikkuse tõstmine või mõtteviisi muutmine aktiivsemaks, veetes rohkem aega rannas;

- ▶ Teadlikkuse tõstmine rannaspordi kohta;
- ▶ Osalejate arvu suurendamine;
- ▶ Kaasates konkreetseid sihtrühmi, nagu eri põlvkondade osalejatega pered, puuetega inimesed, kohaliku kogukonna inimesed, riskirühma kuuluvad isikud jne.

## 2. SIHTRÜHMA MÄÄRATLEMINE

Sihtrühma tuvastamine ja määratlemine – erinevate rühmade jaoks on vaja välja töötada erinevad sõnumid ja reach-out meetodid:

### ÜRITUSE ORGANISATSIOONILE:

- ▶ Organisatsioonilised partnerid;
- ▶ Üritusel esindatud erialade spordiorganisatsioonid (nt liidud, klubid, ühendused jne);
- ▶ Omavalitsused (kus üritus toimub);
- ▶ Valitsusasutused, poliitikud, avaliku elu tegelased (nt Euroopa Komisjon, Haridusministeerium, Tervishoiuministeerium, Hoolekandeministeerium jne);
- ▶ Sponsorid, kui see on asjakohane (nt arendada brändi aktiveerimist, vastastikku atraktiivseid kommunikatsiooniprogramme jne).



### ORGANISATSIOONIVÄLINE:

- ▶ Üldsus (sealhulgas organisatsioonid ja ettevõtted);
- ▶ Kõigi põlvkondade pered ja inimesed;
- ▶ Vähemusrühmad, nagu riskirühma üksikisikud, sisserändajad, puuetega inimesed;
- ▶ Kohalikud partnerorganisatsioonid ja partnerüritused

## 3. SÕNUMITE JA SISU ARENDAMINE

### SÕNUMID

Selleks et tagada kõikide kanalite ja kõigi partnerite, sealhulgas pressiesindajate ja suursaadikute suhtluse järjepidevus, tuleks välja töötada põhisõnumid. Sõnumeid tuleks täiendada kohaliku tähtsusega teabega ja konkreetsete teemade käsitlemisega sihtrühmadele, edendades sündmust ja selle põhivisiooni.

### KONTEKSTIPÕHINE SISU

Tuleks välja töötada kontekstipõhine sisu, mida kasutatakse meediasuhetes ja intervjuude ajal pressiesindajate poolt. Sisu peaks sisaldama lühikest ülevaadet sündmusest, selle eesmärkidest, füüsilise tegevuse statistilistest faktidest, inspireerivatest lugudest suursaadikutest ja inimestest teatavatest sihtrühmadest jne.



## 4. VALIGE SIHTRÜHMALE ASJAKOHASED SUHTLUSKANALID

### OWNED AND PARTNER MEDIA

- ▶ Kasutage organisatsiooni kanaleid (nt veebisait, sotsiaalmeedia platvormid, uudiskiri jne), et kasutada olemasolevaid vaatajaskondi;
- ▶ Vajaduse korral seadistage kampaania mikrosait;
- ▶ Kohandada kanalite brändingut kampaania ajal;
- ▶ Vajaduse korral teabelehtede abil saate saata otse sõnumeid valitud ja asjaomastele sihtrühmadele;
- ▶ Võimaluse ja vajaduse korral kasutage partner organisatsioonide kanaleid.



### REKLAAM

- ▶ Lihtsate sõnumite puhul kasutage reklaami – TV, raadio, pildid, õues jne;
- ▶ Kaaluge vastastikku kasulike partnerluste pakkumist meediale, kaasates neid otse sotsiaalmeedia kampaaniasse.

### MEEDIASUHTED JA MEEDIA TEAVITUSTEGEVUS

- ▶ Määratlege siht meedia kanalid ning võtke ühendust vastavate meediakanalite ja ajakirjanikega;
- ▶ Arendada sõnumite ümber sisu – tõendus põhised andmed, uudisväärased sündmused, kõrge profiililised saadikud või konkreetsed lood, mis võivad meediale huvi pakkuda;
- ▶ Koostada kava meedia aktiveerimiseks pressiteadete, pressikonverentside või meediaürituste kaudu, kasutades kõrgetasemelisi pressiesindajaid, meediapartnerluslepinguid jne;
- ▶ Algatada konkreetseid meedia intervjuusid, uudiseid või tekitada huvi konkreetse teema vastu.

### SOTSIAALMEEDIA PLAANID

- ▶ Auditeerida praegust sotsiaalmeedia kohalolekut – võrgustikke, kus organisatsioon on praegu aktiivne, tõhusad võrgustikud, tüüp ja sisu, mis organisatsiooni heaks töötab ja mis mitte;
- ▶ Teha kindlaks publik sotsiaalmeedias ning mõista selle vajadusi ja ootusi – võtke arvesse, et ainult osa kampaania vaatajaskonnast võib sotsiaalmeedias aktiivne olla;
- ▶ Määratleda sotsiaalmeedia roll - kas harida inimesi, kaasata neid, või juhtida neid sündmuses osalema;
- ▶ Saate seadistada sotsiaalmeedia (sh sisukalendri) plaani. Arendada väärtuslikku, atraktiivset ja kaasahaaravat sisu (nt pildid, videod, infograafika, intervjuud, live-lood jne);
- ▶ Jälgige ja hinnake mõõdikuid plaani täitmisel ja kohandage strateegiat vastavalt.

### SUURSAADIKUTE PROGRAMM

- ▶ Määratleda suursaadikute kaasamise eesmärk: kas see on jõuda rohkemate inimesteni, tagada sõnumi usaldus, äratada konkreetse rühma tähelepanu või tugevdada otsustajatele ja sidusrühmadele suunatud kampaania sõnumeid;
- ▶ Määratleda, kes võivad olla sündmuse jaoks kõige sobivamad saadikud, valides kellegi, kelle arvamused, tõekspidamised ja käitumine ühtivad edastatavate väärtuste ja sõnumiga; avaliku elu tegelased, endised sportlased, eeskujud tuleks seada esikohale;

- ▶ Jõuda võimalike saadikuteni ja leppida kokku vastastikku kasulikus koostöös, pakkudes asjakohaseid stiimuleid või hüvesid;
- ▶ Varustada suursaadikud asjakohase ja selge teabega sündmuse kohta ning anda neile soovitusi, mis aitavad neil propageerida, kureerida ja luua asjakohast sisu;
- ▶ Määratlege suursaadikutega tehtava koostöö ulatus, andes selged suunised selle kohta, millist sisu nad peaksid edendama, või looge kohandatud sisu, mida nad saavad oma suhtluses kasutada.

#### REKLAAMMATERJALID JA KAUBAMÄRGIGA TOOTED

- ▶ Pidada plakateid, flaiereid ja brošüüre asjakohaseks ja suhteliselt odavaks viisiks teabe edastamiseks kohtadesse, kus looduslikud huvid on juba olemas (nt spordiklubid, muud spordiüritused, partnerorganisatsioonid, sagedased alad, nagu kauplused, kohvikud jne);
- ▶ Püüda luua sündmuse kohalolek teise sündmuse asukohas juba enne, kui see aset leiab, et tõsta teadlikkust, tähelepanu ja suurendada osalemist (nt tänava lipud, plakatid, ranna vihmavarjud, reklaamtahvlid, liiklusreklaam nagu taksod, bussid, sissi reklaam jne);
- ▶ Partnerlus toimumiskohaga võib olla võimalus, sest spordiüritused annavad lisaväärtust ja ahvatlevad toimumiskoha brändi;
- ▶ Kasutage kaubamärgiga tooteid, nagu mütsid, T-särgid, kruusid kommunikatsioonis ja turunduses, näiteks konkursi auhinnana osalejatele, kes suurendavad bränditeadlikkust.

#### ÜHENDUSE TEAVITUSTEGEVUS

Osaleda otsesuhtlemisel sihtrühmi esindavate organisatsioonidega – pereorganisatsioonide, kõrgete esindajate, klubide ja ühendustega jne –, et tagada ürituse asjakohasus kohalikus kogukonnas ja julgustada nende osalemist.

## 5. TÖÖTADA VÄLJA JA TÄITA KAVA NING TOOTA KAMPAANIAMATERJALE

- ▶ Kampania parimate tulemuste ja järjepidevuse huvides töötada välja kommunikatsiooni- ja turunduse alane tegevuskava ning koostada kampania ajakava;
- ▶ Kaaluge kampania ajakava väljatöötamisel olemasolevaid vahendeid – eraldage piisavalt aega ja eelarvet kõigi kommunikatsiooni- ja turundusmaterjalide kavandamiseks, heakskiitmiseks ja tootmiseks;
- ▶ Jälgige pidevalt koheseid tulemusi, et koguda tagasisidet selle kohta, kuidas sihtrühm reageerib edastatavale, ja kohandada kava vastavalt;
- ▶ Anda ülevaade üldises kommunikatsiooni- ja turunduskavas osalevatest pressiesindajatest, suursaadikutest ja teistest isikutest, samuti iga isiku konkreetsest rollist;
- ▶ kasutada visuaalseid identiteedi materjale (nt visuaalse identiteedi suunised, sellised elemendid nagu logod, fondid, visuaalne materjal – pildid, graafilised elemendid ja partneri logod – mis tahes sidematerjalide või nende paigutuste tootmiseks – TVC, sotsiaalmeedia videod, reklaamiga kaup jne);
- ▶ Use visual identity materials provided (e.g. visual identity guidelines, elements like logos, fonts, visual material – pictures, graphic elements as well as partner's logos were appropriate – for production of any communication materials or its layouts – TVC, social media videos, merchandising, etc.);

Edendada ja kasutada hashtag-e  
 #BeActiveAtBeach ja #BeActive

## 6. KRIISITEAVITUSE LOOMINE

Kriisi defineeritakse kui ootamatut ja häirivat sündmust, millel on sündmuse tegevusele märkimisväärne oht ja negatiivsed tagajärjed. Üks peamisi ohte BeActive rannamängude ajal on seotud avaliku julgeolekuga. Korraldajad peaksid enne üritust koostama selge kriisiteavituse kava, sealhulgas:

- ▶ Määrata kindlaks kriisi korral vastutav inimeste rühm (nt ürituse juht, advokaat, kommunikatsiooni-juht, meditsiinitöötajad);
- ▶ Jagage rühma vahel kontaktandmeid;
- ▶ Luua hoiatussüsteem võimalike kriitiliste või kriisiolukordade jälgimiseks;
- ▶ Töötada välja tegevuskava kõige tõenäolisemate juhtumite jaoks (nt osaleja vigastus ürituse ajal, veeõnnetused jne) ning tagada, et ürituse korraldaja, töötajad, partnerid ja vabatahtlikud oleksid kavast teadlikud;
- ▶ Valmistada ette avalike avalduste ja pressiteadete kavandid kõige tõenäolisematele juhtudele.

## 7. TEAVITUSKAMPAANIA HINDAMINE

Kampaania idee, täitmise, sõnumite ja kanalite otsene ja vahetu hindamine määrab, kas ja mil määral on eesmärgid saavutatud. Arvesse tuleb võtta järgmisi andmeid:

- ▶ Osalejate arv;
- ▶ Meedia Jälgimine, trükiste arv ning helitooni sisuanalüüs, sõnumite edastamine;
- ▶ Osalejate küsitlus;
- ▶ Online hetktömmise uuringud.

Et meelitada Riias BeActive Beach Gamesi osalejaid, jagati kommunikatsioon kaheks osaks: 1) ürituse reklaam üldiselt ja 2) reklaam iga spordiala liigi kohta eraldi. Läti Spordiliitude Nõukogu kui ürituse peamine korraldaja saatis meedia- ja uudisteagentuuridele teabeväljaanded ürituse kohta ning avaldas teabe veebilehel ja BeActive rannamängudei sotsiaalvõrgustiku kontodel Facebookis, Twitteris ja Instagramis. Teavet levitati ka riiklike meedia ressursside kaudu, nagu Läti Raadio, Läti Televisioon ja ajakiri "Sport", mis hõlmab laia publikut ja nõustus tasuta reklaamiga, sealhulgas riiklike spordiuudiste ajal, enne üritust ja selle ajal. Isiklikud kontaktid ja näost-näku suhtlemine olid suunatud ka reklaami saamiseks juhtivas kommerts spordimeedia Internetis, nagu sportacentrs.com, delfi.lv, tvnet.lv ja news.lv.

Lisaks paluti spordiliitudel lisada oma veebilehtedele BeActive Beach Gamesi pressiteated, plakatid ja logod. Samuti kasutati olemasolevat koostööd föderatsioonide ja nende sponsorite vahel; Näiteks korraldas Läti Põrandapalli Liit üritusele tasuta reklaami "Elvi" supermarketite digitaalsetel väljapanekutel.

Teavituskampania korraldati kommunikatsioonikava ja kommunikatsiooni suuniste alusel, mis olid ette valmistatud ja jaotatud kõigile asjaosalistele.

BeActive rannamängude üritusel Riias ja Portimaos olid konkreetsed veebisaidid ([www.pludmalesspeles.lv](http://www.pludmalesspeles.lv); [www.portimao.beactivebeachgames.com](http://www.portimao.beactivebeachgames.com)), mis olid seotud BeActive Beach Games projekti ametliku veebilehega ([www.beactivebeachgames.com](http://www.beactivebeachgames.com)). Teavet Portugali ürituse kohta jagati ka Portugali Spordi- ja Noorsooinstituudi veebisaidil ja sotsiaalsetes võrgustikes, püüdes jõuda võimalikult paljude inimesteni, võimaldades ürituse päeval osalemist. Samuti osalesid Portimao omavalitsus ja asjaomased sidusrühmad teate levitamises ürituse kohta, mis kutsus elanikkonda osalema.



# 7. JÄRELEVALVE (TAGASISIDE JA HINDAMINE)

## TAGASISIDE JA HINDAMISE PROTSEDUUR

Koos ürituse korraldamisega peaksid korraldajad looma järelevalveraamistiku, mis võimaldab neil saada täpset ja väärtuslikku tagasisidet ürituse ajal ja pärast seda. See raamistik peaks hõlmama uuringuid erinevate sihtrühmade kohta (nt osalejad, partnerid, liidud, kohtunikud, vabatahtlikud jne). Uuring võib olla internetis kättesaadav, et tagada rohkem inimesi nende lõpuleviimiseks ja vähendada paberi küsitluste keskkonnamõju. Korraldajad peaksid kaasama oma meeskonna ja vabatahtlikud, et levitada uuringuid kõigi asjaomaste sidusrühmade seas.

## ÜMARLAUA ARUTELUD

Ümarlauaarutelud on suurepärased seaded suunatud tagasiside andmiseks ja vastuvõtmiseks ning põhjalikkuks aruteluks.

### TEHNILINE TEAVE ÜMARLAUAARUTELUDE KOHTA:

- ▶ Ümarlaua aruteludes töötatakse mitmes sihtrühmas, kus osalejad on jagatud vastavalt nende vanuserühmale (lapsed, teismelised, täiskasvanud, pensionärid), ühendades samas elanikkonna erirühmad ja tagades vähemusrühmade esindatuse;
- ▶ Korraldajad peaksid tutvustama üritust ja selle tulemusi;
- ▶ BeActive rannamängud tuleks ümarlaua arutelude käigus selgelt esile tõsta ning nende tulemusi tuleks edendada sotsiaalmeedias, veebisaitidel, sealhulgas fotode, videote jms toetamine.

### TÕHUSATE ÜMARLAUAARUTELUDE OMADUSED:

- ▶ Aega tuleks hoolikalt hallata, seades piisavalt aega aruteludeks;
- ▶ Korraldaja peaks arutelu tõhusalt juhendama, kaasates kõiki sõnavõtjaid ja käsitledes kõiki muresid;
- ▶ Sõnavõtjad peaksid edastama selge sõnumi ja andma konkreetset tagasisidet.

Ümarlaua arutelud esimese ja teise rannamängude ürituse ajal olid BeActive rannamängude mudeli väljatöötamise ja katsetamise põhikomponent ning neid teavitati metodoloogiliste töövahendite väljatöötamisest ja edendamisest. Samuti moodustavad need tõhusa platvormi BeActive rannamängude projekti väljundite edastamiseks ja levitamiseks, aidates tõsta ürituse profiili, luues uusi võimalusi BeActive rannamängude liikumise laiendamiseks ja partnerluste arendamiseks tulevikuks.

### MUUD MÄRKIMISVÄÄRSED ELEMENDID:

- ▶ Ümarlauaarutelud on mõeldud olema interaktiivsed, nii et osalejate ettekanded peale lühikese sissejuhatuse teema kohta on heidutatud;

- ▶ Ürituse korraldajal võib olla eelnevalt valmistatud küsimusi ja võib need esitada registreeritud osalejatele;
- ▶ Tagasiside Uuringu tulemused tuleb koguda ja kokku võtta enne ümarlauaarutelu.

**PEAMISED SOOVITUSED KOOSOLEKU KORRALDAJALE:**

- ▶ Säilitada positiivne, toetav, teemakohane suhtumine;
- ▶ Vältida ulatuslikke sekkumisi, tagada kõigile võimalus rääkida;
- ▶ Tutvustage arutelu teemat selgelt;
- ▶ Töötada välja raamistik küsimuste esitamiseks, vastuste salvestamiseks, arutelude modereerimiseks ja otsuste muudatuste registreerimiseks;
- ▶ Veenduge, et inimesed tunnevad end mugavalt esitada küsimusi ja väljakutsuda probleeme; võtta osalejate seisukohtade suhtes vastu mitte otsustuslik lähenemine;
- ▶ Viia lõpule koosolekute, arutelude, kokkulepitud avalduste/meetmete ja järgmiste sammude peamised tulemused ja teha nende kokkuvõte.

Ümarlauaarutelu korraldati päev pärast BeActive rannamänge nii Riias kui ka Portimaas. Ürituse kohta tagasisidet andma kutsuti vähemalt ühte isikut kõigist asjaomastest sidusrühmadest – tehnilised korraldajad, vabatahtlikud, föderatsiooni esindajad, kohtunikud ja osalejad. Arutelu kavandati pärast 2-päevast üritust kogutud tagasiside vormide tulemuste põhjal.

See arutelu tõenditel põhinevate tulemustega aitas mõista, kas sündmuse peamised eesmärgid saavutati. Samuti aitas see mõista, et tehniliste korraldajate kaasamine oli edukas ja kui huvi on ürituse jätkamine järgmiste aastate jooksul (pärand).



## 8. VAHENDITE KOGUMINE

Ühtegi üritust ei saa korraldada ilma eelarveta. Ürituse ainulaadsed "müügipunktid" tuleks kindlaks määrata ja edendada potentsiaalsetele rahastajatele, nagu valitsusasutused, fondid, sponsorid või rahastajad. Paindlikkus ja loovus on selles protsessis olulised küsimused ning sidusrühmad võivad olla kättesaadavad ka sündmuse toetamiseks muude mitterahaliste vahenditega (nt infrastruktuuri seadmed, levitamine, infrastruktuurid ja spordiseadmed, logistilised materjalid, auhinnad, nähtavus, toitlustamine, transport, turvalisus ja hädaolukord jne).

### HINDAMISE JA "VAJADUSTE" ANALÜÜSI KONTROLL-LOEND VAHENDITE KOGUMISEKS PEAKS SISALDAMA JÄRGMIST:

- ▶ Milline on projekti kontseptsioon sündmus?
- ▶ Millised on projekti väärtused?
- ▶ Miks peaks keegi olema huvitatud ürituse rahalisest toetamisest?
- ▶ Mida saavad partnerid ja mida saavad korraldajad potentsiaalsetele sponsoritele/sidusrühmadele pakkuda?
- ▶ Kui palju rahalist toetust on vaja?
- ▶ Toetusettepanek on adresseeritud õigele isikule/äriühingule või institutsioonile ja õiges vormis?
- ▶ Kas korraldajad saavad käsitleda raamatupidamist, dokumentatsiooni ning tehnilist ja finantsaruandlust?

### SPONSORLUSE/VAHENDITE KOGUMISE ETTEPANEK PEAKS SISALDAMA JÄRGMIST:

- ▶ Organisatsiooni lühiettekanne;
- ▶ Ürituse kommenteeritud kokkuvõte;
- ▶ Vajaduste avaldus: läbivaatamine, probleemi koostamine, eesmärgid (faktide kasutamine, statistika, poliitilised dokumendid);
- ▶ Eesmärgid ja sihid;
- ▶ Metoodika ja ajakava;
- ▶ Publiku ja kommunikatsioonikava kirjeldus;
- ▶ Konkreetne sponsorluse ettepanek;
- ▶ Eelarve kokkuvõte;
- ▶ Kontaktinfo.

Pidage meeles BeActive rannamängude kontseptsiooni ainulaadset väärtust ning keskenduge sponsorluse ja vahendite kogumise jõupingutustes kõige asjakohasematele sidusrühmadele / ettevõtetele ja ettevõtetele. Kes oleks huvitatud reklaamima / edendama oma tooteid / teenuseid rannamängude sündmuse ajal? Näiteks võtke arvesse spordivarustuse pakkujaid, vee- ja jäätisetootjaid, päikesekaitse- ja nahahooldus ettevõtteid, veekäitlemisettevõtteid, säästvaid tooteid, mere- ja välistingimustes tegutsevaid organisatsioone jne.



## 9. SOOVITUSED JA LÕPPMÄRKUSED

### BEACTIVE RANNAMÄNGUDE KORRALDAJATELE ANTUD SOOVITUSTE ÜLDNIMEKIRI

- ▶ Ümarlaua aruteludes töötatakse mitmes sihtrühmas, kus osalejad on jagatud vastavalt nende vanuserühmale (lapsed, teismelised, täiskasvanud, pensionärid), ühendades samas elanikkonna erirühmad ja tagades vähemusrühmade esindatuse;
- ▶ Ei ole "üks suurus sobib kõigile" mudel. BeActive rannamängud Riias ja Portimaos olid erinevad, sest igaüks kajastas nende riigi ajaloolist ja kultuurilist tausta ning nende majanduslikku ja poliitilist konteksti. Käesolevat käsiraamatut ja esitatud mudeleid tuleks seega mõista suunistena, mida kohandatakse vastavalt igale organisatsioonimudelile, lähtudes nende siseriiklikust kontekstist.
- ▶ Enne BeActive rannamängude mudeli kohandamist tehke SWOT analüüs, vähendades ebaõnnestumise võimalusi kõrvaldades võimalikke riske ja rõhutades oma tugevaid külgi.
- ▶ Kontrollige kontroll-loendit sageli, et tagada vajalikke muudatuste tegemine, mida on vaja arendada või kas planeerimisprotsessi käigus on midagi muutunud.
- ▶ Minimeerida riskide tõenäosust, kaasates politsei- ja tuletõrjeosakonda, esmaabiteenuseid, vetelpäästjaid jne, ning teha koostööd kohaliku omavalitsusega, kellel on volitused ja kogemused kõigi nende teenuste haldamiseks kohalikus piirkonnas.
- ▶ Vabatahtlike panus on sündmuse edu võti; sündmusest nõuetekohaselt teavitada ja pakkuda enne ürituse toimumist koolitust, et parandada nende panust.
- ▶ Kulude minimeerimiseks saab valida olemasoleva spordiinfrastruktuuri ja -rajatistega asukohta. Siiski veenduge, et teha kvaliteedikontrolli nende spordiinfrastruktuuride, sealhulgas selles protsessis asjaomased spordiliidud, klubid ja kohalikud omavalitsused.
- ▶ Planeerige eelarve põhjalikult, võttes arvesse kõiki võimalikke kulusid, ja planeerige alati ettenägematute kulude puhvrit, et saada ootamatute kulude varu, mida saab eelarve ja sündmuse kulude sageli jälgimisel minimeerida.
- ▶ Planeerige kommunikatsiooni- ja turundusstrateegia (sotsiaalmeedia postitused, reklaamid jne) enne tähtaega, luues ajakava haldamiseks ja maksimaalse mõju saavutamiseks.
- ▶ Üritusele pikaajalise pärandi loomiseks pidage meeles planeerida kõiki seire- ja hindamistegevusi, analüüsida ürituse tulemusi ja edu peamisi põhjuseid, võttes arvesse saadud õppetunde. See aitab parandada organisatsiooni ürituste korraldamise oskusi tulevasteks üritusteks.

**IGA INIMENE VÕIB OLLA  
 FÜÜSILISELT AKTIIVNE,  
 SÕLTUMATA VANUSEST,  
 TERVISEST, FÜÜSILISTEST  
 VÕIMETEST VÕI OSKUSTEST.**

# 10. NÄIDE BEACTIVE RANNAMÄNGUDEST LINNAS JÕEÄÄRSES RANNAS RIIAS, LÄTIS



## RANNA VÄLJAKUTSED

Balance boarding, Bean bag game, Perekondlik võistlus, Laste kergejõustik, Teqball, Kõievedu, Velotrial, Bouldering (ronimissein)

## RANNAMÄNGUD

Rannavõrkpall, Istul rannavõrkpall, Rannakäsipall, Rannatennis, Ratastooli tennis, Crossminton, Ranna põrandapall Rannajalgpall.



## DEMONSTRATSIOONID JA PROOVI SEANSID

\* kõik nimetatud rannaspordid-ja tegevused.



17-18.08.2019 | RIGA

## VEE TEGEVUSED

Purjetamine (Laser 4.7, Laser radial, Techno 293, optimist) Suppamine (200 m, Dragon race SUP) Ujumine.



## RANNA TEGEVUSED

Jooksmine, Kepikõnd, Rulasõit, Triatlon, Frescobol, Rattasõit, Laskmine para sport, Rahvastepall, Disc Golf, Petank.



## ESIMESED BEACTIVE RANNAMÄNGUD



### ASUKOHT

Lucasvala kuurort park  
ja Kipsala rand



### KUUPÄEV

17-18 august  
2019



### VIDEO ÜLEVADE SÜNDMUSEST

[beactivebeachgames.lv](http://beactivebeachgames.lv)



Erilist tähelepanu tuleks pöörata BeActive rannamängude korraldamise kuupäeva ja asukoha valikule. Riia näites valiti asukoht projekti suuniste (linnapiirkond) ja juba kahe piirkonna spordi infrastruktuuri tõttu. Kuupäevad valiti ürituse kaasamiseks Riia linnafestivalile, tagades koostöö Riia Linnavolikoguga.

Riias BeActive rannamängude infrastruktuuri ja varustuse tehnilised nõuded jagati kaheks osaks – üld ürituseks ja spordile esitatavateks nõueteks.

## ÜLD SÜNDMUS - INFRASTRUKTUURI JA SEADMETE TEHNILISED NÕUDED

Peamine koht, Lucavsala kuurort park (umbes 400 X 250 m suurus), toimus kakskümmend sporditegevust, võistlused ja meeleavaldused kahe päeva jooksul

Teine koht, Kipsala rand (umbes 150 X 100 m suurune), toimus kaks tegevust ja võistlust rannas ja üks tegevus lähedal, Daugava jõel. Neid kahte kohta hooldab Riia linnavolikogu, mistõttu ei olnud vaja eelnevalt puhastada ega renoveerida muru või kõnniteed. Ürituse korraldaja pidi aga kaasa võtma ja rajama järgmise infrastruktuuri ja varustuse BeActive rannamängude võõrustamiseks Riias.



## INFRASTRUKTUUR JA SEADMED

- ▶ **PEA LAVA** – pea lava loodi 2 päevaks. Kasutatakse avatseremoonial, spordi demonstratsioonidel ja auhindade tseremoonial;
- ▶ **HELITEHNIKA** – iga sport oli varustatud helitehnika, kaugjuhtimispuldi ja mikrofoniga;
- ▶ **ELEKTRIVARUSTUS** – diiseligeneraatorid;
- ▶ **VALGUSTUS** – laval ja spordiväljakul;
- ▶ **TELGID, TOOLID, LAUAD** – Telgid olid üles seatud: 2 registreerimiseks ja infokeskuseks; 2 riietusruumi telki, üks panipaik ja üks tehniline telk. Nendesse telkidesse pandi kokku 20 lauda ja 30 tooli;
- ▶ **TUALETID, VALAMUD** – keskkohas 4 tualeti ja 2 valamut;
- ▶ **PRÜGIKONTEINERID** – paigutatud ümber sündmuse koha ja toidu kioski kõrval;
- ▶ **TARA** – kogupikkus 330 m, mida kasutatakse võrkpalli, jalgpalli ja pea lava jaoks;
- ▶ **KONTORITARBED** - Arvutid, printerid, laminaatorid, pastakad ja paber.

## LOAD

Need on peamised järgmised load, mis olid vajalikud ürituse korraldamiseks, kuid ürituse korraldamiseks vajalikud load võivad igas riigis ja ürituse toimumis kohas erineda:

- ▶ Reklaami paigutuse luba;
- ▶ Muusika luba;
- ▶ Jõe sulgemise luba;
- ▶ Toimumiskoha luba.

## VISUAALNE SEADISTAMINE

Ürituse korraldajad vastutasid visuaalse brändingu eest mõlemas kohas ja BeActive rannamängudel Riias. Eraettevõtetal oli leping professionaalse teeninduse osutamiseks kogu ürituse vältel. Kogu Lucavsa-la kuurort pargis ja Kipsala rannas loodud visuaalsete brändi seadmete jaoks oli kaasatud digitaalne disainer ja tootmisettevõtte, nimelt:

- ▶ Lipud;
- ▶ T-särgid;
- ▶ Reklaamtahvlid ja reklaam;
- ▶ Pea lava kujundus;
- ▶ Kokkuklapitavad reklaammärgid.

## PERSONAL JA TEENUSED

BeActive rannamängude planeerimise, korraldamise ja haldamise edu sõltus suuresti sellest, kui hästi täitsid ürituse töötajad oma määratud ülesandeid enne üritust ja selle ajal. Ürituste korraldamise töötajad koosnesid järgmistest osadest:

- ▶ Spordikategooriaid juhtivad korraldajad;
- ▶ Tehniline personal;

- ▶ Haldus personal;
- ▶ Logistiline personal;
- ▶ Vabatahtlikud;
- ▶ Juhtiv korraldaja.

Isegi väikeste spordiüritustega kaasneb oht, et tegemist on meditsiiniliste hädaolukordadega ning organisatsiooniliste või ohtlike riskidega, mistõttu Riias toimunud BeActive rannamängudes kaasati need töötajad mõlemasse kohta: meditsiini-, turvatöötajad ja vetelpäästjad.

## INFRASTRUKTUURI JA SEADMETE SPORDISPETSIIFILISED TEHNILISED NÕUDED

Oluline on märkida, et neil kahel asukohal oli juba mõned spordiinfrastruktuurid, mis võimaldasid korraldajatel minimeerida kulusid ja kasutada olemasolevaid infrastruktuure mitmeks sporditegevuseks. Lucavsala kuurordi pargis oli rannavõrkpalliväljak, mida kasutati ka rannatennise väljakuna, ja Kipsala rannal oli rannajalgpalliväljak, mida kasutati rannakäsipalli väljakuna. Sellest hoolimata vajasisid muud sporditegevused ja võistlused täiendavat infrastruktuuri ja varustust, nagu allpool üksikasjalikult kirjeldatud.

Kuigi oli oluline kindlaks teha, milliseid seadmeid ja tehnilisi struktuure kus vaja on, nende positsiooni ja paigutuse kindlaksmääramine on äärmiselt oluline, et minimeerida riske ja tagada vajalike teenuste osutamine asjaomaste spordi- ja tegevusvaldkondade lähedal;

Kaart tuleks kavandada nii, et osalejaid teavitada selgelt seadmete, vahendite, teenuste ja tegevuste asukohast. Järgmine joonis esitleb Riia BeActive rannamängude - Lucavsala kaarti.

## BEACTIVE RANNAMÄNGUDE SPORDI JA TEGEVUSTE PAIGUTUSE KAART

LUCAVSALA

| 17 August                                       | 18 August     |
|---|---------------|
| 1. BeActive Family cup                          | -             |
| 2. Skateboard, running, nordic walking          | Bicycle trial |
| 3. Beach volleyball                             | Beach tennis  |
| 4. Beach sitting volleyball                     |               |
| 5. Swimming                                     | SUP boarding  |
| 6. Para shooting, wheelchair tennis             | -             |
| 7. Dodgeball                                    | Crosminton    |
| 8. Tug of war                                   | -             |
| 9. Triathlon                                    | Aquathlon     |
| 10. Petanque                                    |               |
| 11. Climbing wall                               |               |
| 12. Kids athletics                              |               |
| 13. BeActive tent, True sport, Olympians club   |               |
| 14. Catering area                               |               |
| 15. Registration                                |               |
| 16. Storage area, changing room                 |               |
| 17. Main stage - opening and victory ceremonies |               |
| 18. Trading wagons                              |               |
| 19. Teqvolley                                   | Teqtennis     |
| 20. Medical help                                |               |

# RANNASPORT JA TEGEVUSED



## RANNATENNIS

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Formaat:</b>        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid   |
| <b>Osalejad:</b>       | 32  |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 2 väljakut / iga 8 X 16 m   |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Väljak - rannaliival  |
| <b>Personal:</b>       | Koordinaator, administraator, 4 kohtuniku   |
| <b>Seadmed:</b>        | 2 telki, 2 lauda, 4 tooli, tulemustabel, mikrofoni, helisüsteem, kontoritarbed, piirjooned, rannatennise võrksüsteem (8 m X 16 m) |



## RANNAVÖRKPALL

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Formaat:</b>        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid   |
| <b>Osalejad:</b>       | 54  |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 2 väljakut / iga 8 X 16 m   |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Väljak – rannaliiva   |
| <b>Personal:</b>       | Koordinaator, 2 administraatorit, pea kohtunik, 6 kohtuniku, 7 tugitöötajat   |
| <b>Seadmed:</b>        | 2 telki, 2 lauda, 4 tooli, tulemustabel, mikrofoni, helisüsteem, kontoritarbed, piirjooned, rannavörkpalli võrksüsteem (9 m X 16 m) |



## JOOKSMINE/KEPIKÖND

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Formaat:</b>        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid   |
| <b>Osalejad:</b>       | 167   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 5 km avalik suletud tee   |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Sile ja ühtlane asfalt  |
| <b>Personal:</b>       | Koordinaator, 2 administraatorit, 9 kohtuniku   |
| <b>Seadmed:</b>        | Ajajälgija tihvtid, numbrilised sildid, kaabliühendused, kaugus markerid, suunamärgid, prügikastid, tulemuste tahvel, mikrofoni, helisüsteem, finiši struktuur, stardijoonestruktuur, telgid, lauad, toolid, veetopsid, piirded |



### RULASÕIT

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Formaat:</b>        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid   |
| <b>Osalejad:</b>       | 30  |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 1 rada / 7 X 150 m  |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Sile ja ühtlane asfalt  |
| <b>Personal:</b>       | Koordinaator, administraator, pea kohtunik, 12 kohtuniku, kõneleja                                |
| <b>Seadmed:</b>        | 2 rampi, toolid, lauad, telgid, ümbritsevad aiad, taimer, mikrofoni, helisüsteem, koonused, rulad |



### RANNAKÄSIPALL

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Formaat:</b>        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid  |
| <b>Osalejad:</b>       | 60   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 1 / 20 m X 40 m  |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Väljak – rannaliival   |
| <b>Personal:</b>       | Ürituse korraldaja, pea kohtunik, väli kohtunikud, administraator, kõneleja              |
| <b>Seadmed:</b>        | Piirjooned, ranna käsipalli väravad (3 X 2 m), pallid, toolid, lauad, telk, tulemustabel |



### CROSSMINTON

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Formaat:</b>        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid   |
| <b>Osalejad:</b>       | 25  |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 2 / 20 m X 40 m   |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Väljak - liiv, mure või asfalt  |
| <b>Personal:</b>       | Korraldaja, administraator, sekretär, 2 peamist kohtuniku ja 4 joonekohtuniku, DJ ja moderaator |
| <b>Seadmed:</b>        | Pallid, reketid, tulemustabel, toolid, lauad, telgid, helitehnika, piirjooned                   |





### RANNA PÕRANDPALL

- Formaat:** Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid
- Osalejad:** 37
- Valdkonnad:** 2 väljakut / iga 10 m X 20 m
- Infrastruktuur:** Sile ja ühtlane asfalt
- Personal:** Korraldaja, koordinaator, 3 administraatorit, kõneleja, 14 tugitöötajat, 4 kohtuniku
- Seadmed:** Põrandapalli väljaku lauad, põrandapalli väravad(1,15 X1,6 m), 2 telki, helisüsteem, mikrofonid, põrandapalli kapid ja põrandapalli pallid



### TRIATLON

- Formaat:** Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid
- Osalejad:** 23
- Valdkonnad:** Väljak / 2 km<sup>2</sup>
- Infrastruktuur:** Sile pinnas (asfalt või muru), juurdepääs avatud ujumis alale
- Personal:** Korraldaja, koordinaator, administraator, 4 tugitöötajat, 6 kohtuniku
- Seadmed:** 6 SUP lauda ja aeru vetelpäästjatele, 6 poid, taimer, mikrofon, helisüsteem, kaugus markerid, suunamärgid, lasketiir (8 x 15 m), laskemis alus, sihtmärk, triatlon kalibreeritud püstolid, tulemuste tahvel, finiši struktuur, stardijoone struktuur, telgid, toolid, piirded



# VEE TEGEVUSED

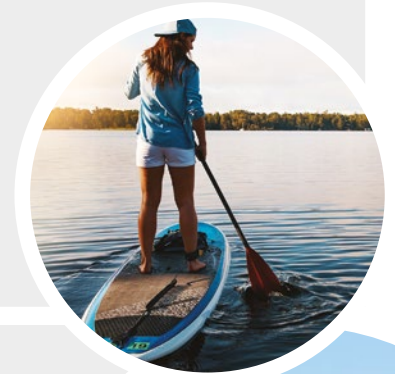
## PURJETAMINE

|                 |  |
|-----------------|--|
| Formaat:        | Võistlus   |
| Osalejad:       | 77   |
| Valdkonnad:     | Territoorium / 5 km X 1 km   |
| Infrastruktuur: | Avatud veeruim, mis on ligipääsetav purjepaatidele   |
| Personal:       | 2 koordinaatorit, 2 administraatorit, 8 meeskonnaliiget, 8 kohtuniku                                   |
| Seadmed:        | Poid, telgid, toolid, lauad, binoklid, ohutus- ja kohtunikupaadid, vile, lipud, helisüsteem, mikrofoni |



## SUPPAMINE

|                 |   |
|-----------------|---|
| Formaat:        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid                         |
| Osalejad:       | 220   |
| Valdkonnad:     | Avatud veeruim / 500 m X 200 m                                      |
| Infrastruktuur: | Avatud vesi   |
| Personal:       | Koordinaator, administraator, 4 instruktoreid                       |
| Seadmed:        | 20 SUP lauda ja aeru, 20 päästevesti, 4 telki, 4 poid, 4 rannalippu |



## UJUMINE

|                 |  |
|-----------------|--|
| Formaat:        | Võistlus   |
| Osalejad:       | 87   |
| Valdkonnad:     | Avatud veeruim / 700 m X 300 m   |
| Infrastruktuur: | Avatud vesi  |
| Personal:       | Koordinaator, administraator, 4 kohtuniku, 6 abipersonali/vetelpäästjat  |
| Seadmed:        | 6 SUP lauda ja aeru vetelpäästjatele, 6 poid, 2 haldustelki, toolid, lauad, taimer, mikrofoni, helisüsteem, tulemustabel |



# RANNA TEGEVUSED



## KÖIEVEDU

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Formaat:</b>        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid   |
| <b>Osalejad:</b>       | 70  |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 1 / 50 m x 20 m   |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Pehme ja ühtlane liivaväli  |
| <b>Personal:</b>       | Koordinaator, kohtunikud, sekretär, moderaator  |
| <b>Seadmed:</b>        | Telk, helitehnika, elektri varustus, toolid, lauad, köied (10 m – 15 m), ümbritsevad välilindid |



## ISTUL RANNAVÖRKPALL

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Formaat:</b>        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid  |
| <b>Osalejad:</b>       | 36   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 1 väljak / 6 m X 10 m  |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Kõva ja ühtlane muru- või liivamaa   |
| <b>Personal:</b>       | Koordinaator, administraator, 2 kohtuniku  |
| <b>Seadmed:</b>        | Välipinna kate, väljjoonelint, võrkpalli võrgu struktuur (6 X 0,8 m), võrkpalli pallid, 1 telk, toolid, laud, tulemustabel |



## RATTASÖIT

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Formaat:</b>        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid  |
| <b>Osalejad:</b>       | 20   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 1 / 30 m X 11 m  |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Sile ja ühtlane asfalt   |
| <b>Personal:</b>       | 5 kohtuniku, DJ ja kommentaator  |
| <b>Seadmed:</b>        | Helitehnika, 3 kronomeetrit, teibid, 3 x 3 m telk, laud, takistused rööbasteele (200 kaubaalust ja liikuvat tooli) |



### BOULDERING (RONIMISSEIN)

|                 |  |
|-----------------|--|
| Formaat:        | Võistlus, proovi seansid   |
| Osalejad:       | 300  |
| Valdkonnad:     | 2 ronimisseina, 12 m X 3 m   |
| Infrastruktuur: | Tahke ja tasane maa (muru või asfalt)                                    |
| Personal:       | 2-3 turvakontrollijat  |
| Seadmed:        | Ronimissein (2 X 10 m), 2-8 turvarihma, köied, ohutusseadised, karabinid |



### PETANK

|                 |   |
|-----------------|---|
| Formaat:        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid |
| Osalejad:       | 100   |
| Valdkonnad:     | 16 / 64 m X 16 m                            |
| Infrastruktuur: | Kruusa väljak, kuid saab ka liival          |
| Personal:       | Administraator, kohtunikud, pea kohtunik    |
| Seadmed:        | Pallid, telk, toolid, lauad                 |



### RATASTOOLI TENNIS

|                 |  |
|-----------------|--|
| Formaat:        | Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid  |
| Osalejad:       | 23   |
| Valdkonnad:     | 1 väljak / 10 m X 30 m   |
| Infrastruktuur: | Sile ja ühtlane asfalt   |
| Personal:       | Koordinaator, administraator, kohtunik   |
| Seadmed:        | Tennise võrgukonstruksioon (10 X 1 m), tenniseväljakud, 1 telk, 4 reketit, 16 tennisepalli |





### LASTE KERGEJÕUSTIK

- Formaat:** Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid
- Osalejad:** 150
- Valdkonnad:** Väljak / 100 m X 50 m
- Infrastruktuur:** Sile muruala
- Personal:** Koordinaator, 3 tugitöötajat
- Seadmed:** Takistused, laste kergejõustiku varustus (odad, diskorid, tasakaalulauad ja mängud)



### LASKMINE PARASPORT

- Formaat:** Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid
- Osalejad:** 48
- Valdkonnad:** Lasketiir / 4 m X 10 m
- Infrastruktuur:** Ühtlane maapind (muru või asfalt)
- Personal:** Koordinaator, instruktor
- Seadmed:** Lasketiiru telk (4 X 10 m), lasketiir, interaktiivne lasketiir, laseripõhine püstol, arvuti



### TEQBALL

- Formaat:** Võistlus, demonstratsioonid, proovi seansid
- Osalejad:** 160
- Valdkonnad:** 1 teqball laud, väljak 3 m X 5 m
- Infrastruktuur:** Sile ja tasane maapind (muru või asfalt)
- Personal:** Koordinaator, 3 instruktorit
- Seadmed:** Teqball laud, piirjooned, jalgpalli pall

# BEACTIVE PEREKONDLIK VÕISTLUS

## 1. UJUMINE – 100 m



### ALGUSAEG

11.30



### MEESKONNALIIKMETE ARV

Miinumum - 2  
(1 täiskasvanu, 1 laps)

### KATSETE ARV: 1

#### ÜLESANNE

Osaleja ujub vahemaa järgides kohtuniku juhiseid

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Hinnatakse kahte parimat meeskonna tulemust – parimat täiskasvanu ja parima lapse tulemus summeeritakse. Meeskond kiireima kombineeritud ajaga võidab

## 2. SUP – 200 m



### ALGUSAEG

Alates 12.30



### MEESKONNALIIKMETE ARV

4

#### ÜLESANNE

Kogu meeskond teeb selle ülesande ühiselt neljakohalisel SUP-i laual. Ülesande ajal - päästevestid on kohustuslikud. Aerutada saab seistes, istudes või kükitades SUP-i laual

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Kõige kiirema ajaga meeskond võidab

## 3. PETANK



### ALGUSAEG

Alates 12.30



### MEESKONNALIIKMETE ARV

4

#### ÜLESANNE

Visata palli (nn - boule) nii lähedal kui võimalik väikesele puust või plastikust pallile (nn - jack), mis visatakse iga mängu alguses väljakule. Iga meeskonnaliige viskab kolm boule-i, seejärel mõõdetakse boule-i ja jack-i vaheline kaugus

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Meeskond väikseima kombineeritud kaugusega boule-i ja jack-i vahel võidab

## 4. RONIMISSEIN



### ALGUSAEG

Alates 12.30



### MEESKONNALIIKMETE ARV

Miinumum - 2  
(1 täiskasvanu, 1 laps)

#### ÜLESANNE

Osalejad täidavad ülesande järgides kohtunike juhendeid

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Hinnatakse kahte parimat meeskonna tulemust – parima täiskasvanu ja parima lapse tulemus summeeritakse. Kiireima kombineeritud ajaga meeskond võidab

## 5. KOLMEVÖISTLUS

### 5.1. SPRINDI/TÖKKEJOOKSU TEATEJOOKS

### 5.2. SEISTES KAUGUSHÜPPE

### 5.3. LASTE ODAVISE



Alates 12:30



4

#### ÜLESANNE

2 osalejat - seisavad sprindi distantsi stardis, 2 osalejat - tõkkejooksu distantsi stardis. Iga distants - 40 m. Esimene võistkonna liige alustab sprint distantsiga ja edastab teate rõnga järgmisele liikmele, kes jookseb takistuste distantsi. Ülesanne lõpeb, kui iga liige on läbinud sprindi ja tõkke distantsi vahemaad.

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Kõige kiirema ajaga meeskond võidab

#### ÜLESANNE

Iga meeskonna liige teeb kaugushüpe ühest kohast (Kükitads ja edasi hüpates mõlema jalaga). Iga liikme parim tulemus registreeritakse

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Meeskond pikima kombineeritud vahemaaga võidab

#### ÜLESANNE

Iga meeskonnaliige teeb odaviske laste odaga. Iga liikme parim tulemus registreeritakse

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Meeskond pikima kombineeritud vahemaaga võidab

## 6. KÖIEVEDU



#### ALGUSAEG

Alates 12.30



#### MEESKONNALIIKMETE ARV

4

#### ÜLESANNE

Iga osaleja täidab vastavalt kohtuniku juhistele köieveo treeningseadmel jõu mõõtmise ülesande. Iga liikme tugevaim tulemus registreeritakse

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Meeskond tugevaima kombineeritud köie tõmbega võidab

## 7. TASAKAALU LAUD



#### ALGUSAEG

Alates 12.30



#### MEESKONNALIIKMETE ARV

4

#### ÜLESANNE

Iga osaleja paigutab end oma tasakaalu lauale. Ajaarvestus käib seni, kuni üks osalejatest kaotab tasakaalu ja puudutab maapinda

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Meeskond pikima ajaga võidab

### 8. DISC GOLF



**ALGUSAEG**  
Alates 12.30



**MEESKONNALIIKMETE  
ARV**  
4

#### ÜLESANNE

Igale meeskonnaliikmele antakse kaks frisbit, mis tuleb visata teatud kohtadest korvi võimalikult väikese visete arvuga. Mõlema frisbi visete arv registreeritakse

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Meeskond madalaima kombineeritud visete arvuga võidab

### 9. JOOKS – 5 KM



**ALGUSAEG**  
19.00



**MEESKONNALIIKMETE  
ARV**  
Miinimum - 2  
(1 täiskasvanu, 1 laps)

#### ÜLESANNE

Osaleja jookseb vahemaa distantsi vastavalt eeskirjadele

#### TULEMUSTE HINDAMINE

Hinnatakse kahte parimat meeskonna tulemust – parima täiskasvanu ja parima lapse tulemus võetakse kokku. Kiireima kombineeritud ajaga meeskond võidab

\* Igal perel oli igale tegevusele eraldatud erinev ajaline osa, et vältida neil järjekordades ootamist ja tagada, et kõik tegevused lõpetati tõhusalt määratud aja jooksul.

## PUNKTIDE KOGUSUMMA ARVUTAMINE

Sõltuvalt saavutatud tulemusest järjestatakse meeskonnad iga ülesande puhul, kus parim tulemus on vastavalt esimene koht, ja halvim on viimane. Võitja määramiseks muudetakse iga ülesande järjekohad punktideks, kus 1. kohale näiteks kui võistkondade arv on 10, eraldatakse 10 punkti, 9 punkti 2. kohale jne.

Meeskond, kes on saanud kõige rohkem punkte kokku võidab

Lõpuks pärast kogu tehnilise varustuse ja infrastruktuuri kogumist ja asukohta paigutamist loodi osalejatele ja pealtvaatajatele sporditegevuse toimumiskohtade paigutuskaart.

## PEREKONDLIKU VÕISTLUSE TEGEVUSTE PAIGUTUSE KAART



# 11. NÄIDE BEACTIVE RANNAMÄNGUDEST LOODUSLIKUS OOKENI RANNAS PORTIMAOS, PORTUGALIS



## RANNA TEGEVUSED

Aeroobika, Jooksmine, Laskesuusatamine, Body balance, Body combat, Capoeira, Tantsimine, Disc golf, Fitness, Frescobol, Hydro-gymnastics, Petank, Zumba, Jooga.



## RANNAMÄNGUD

Korvpall 3x3,  
Rannatennis,  
Rannavõrkpall,  
Rannajalgpall,  
Beach ultimate

## DEMONSTRATSIOONID JA PROOVI SEANSID

\* kõik nimetatud  
rannaspordid-ja  
tegevused.



07-08.09.2019 | PORTIMAO

## VEE TEGEVUSED

Bodyboarding, Suppamine,  
Ujumine, Surfamine,  
Skimboarding, Kajakisõit,  
Snorkeling, Takistusrada



## RANNA VÄLJAKUTSED

Perekondlik võistlus,  
Täispuhutav  
takistusrada rannas  
ja vees



## TEISED BEACTIVE RANNAMÄNGUD



### ASUKOHT

Praia da Rocha,  
Portimao



### KUUPÄEV

7-8 september  
2019

REC O

### VIDEO ÜLEVAADE SÜNDMUSEST

[beactivebeachgames.lv](http://beactivebeachgames.lv)



Portugalis valiti Portimaos kohtumispaiik Praia da Rocha. See on umbes 146 000 m<sup>2</sup> ja 1,5 km pikk rannajoon, koos mitmete kohapealsete spordi infrastruktuuride ja mitme randa juurdepääsu punktiga puuetega inimestele.

2019. aastal valis korraldamiskomitee selle linna, et võõrustada teised BeActive rannamängud, kuna ACES EUROPE oli valinud selle 2019. Portugali "Euroopa spordilinnaks". Selle aasta jooksul on seal toimunud mitusada spordiüritust, mis teeb sellest linnast "Portugali spordilinna". Vald pakkus ürituse korraldamiseks kõiki institutsioonilisi, infrastruktuurilisi ja logistilisi tingimusi. Lisaks on seda tüüpi ürituste korraldamiseks asjakohased välised tegurid (nagu ilm, temperatuur jne) ning need võivad rannamängude rakendamisel olla eeliseid või kriitilised punktid ning mõjutada organisatsiooni edukust.

## ÜLD SÜNDMUS - INFRASTRUKTUURI JA SEADMETE TEHNILISED NÕUDED

Praia da Rocha on paigaldanud alalise spordiala struktuuri, mis on avatud märtsist oktoobrini, et edendada sporti ja kehalist tegevust. See on spordirajatis peamiselt informaalsetele spordialadele (Vörkpall, Korvpall, Rannajalgpall, Fitness, Veelised tegevused jne). See infrastruktuur on reageerinud suurele turisminõudlusele mereäärsete välitegevuste harjutamiseks.

### INFRASTRUKTUUR JA SEADMED

- ▶ **LAVA** - meistiklassides ja demonratsioonides kasutati väikest lava (2 X 2 m);
- ▶ **HELITEHNIKA** - lavale lähedal, kaks kõlar-helisüsteem mikrofoniaga. Lisaks üks muusika helisüsteem registreerimise tsooni lähedal;
- ▶ **ELEKTRIVARUSTUS**;
- ▶ **VALGUSTUS** - spordiväljakutel;
- ▶ **TELGID, TOOLID, LAUAD** - telgid olid üles seatud: 2 puhkealale; 3 ümarlauda vee ja puuviljade jaoks; 2 pikka lauda lõuna- ja sotsiaalajaks; mõned toolid puhkealal

- ▶ **TUALETID, VALAMUD** - spordi tsoon infrastruktuuris oli koht 3 keemilise tualetiga ja ekonomise kätepesu süsteemiga;
- ▶ **PRÜGIKONTEINERID** - paigutatud ümber sündmuse koha
- ▶ **KONTORITARBED** - Arvutid, printerid, laminaatorid, pastakad ja paber.

## LOAD

Load mis olid vajalikud ürituse korraldamiseks, olid:

- ▶ Reklaami paigutuse luba;
- ▶ Muusika luba;
- ▶ Täispuhutava raja luba;
- ▶ Auto juurdepääsuluba;
- ▶ Toimumiskoha luba.

## VISUAALNE SEADISTAMINE

Ürituse korraldajad vastutasid selle eest, et toimumiskoht oleks seadistatud visuaalseks brändinguks ja BeActive rannamängudel Portimaos olid need visuaalsed brändingu seadmed, mis seati üles kogu rannas:

- ▶ Flags;
- ▶ Ranna golfi lipud;
- ▶ Bännerid;
- ▶ T-särgid;
- ▶ Kingitused;
- ▶ Kokkuklapitavad reklaammärgid.

## PERSONAL JA TEENUSED

Portimao BeActive rannamängude edu määrasid suures osas töötajad, kelle ülesanded olid järgmised:

- ▶ Spordikohtunikud;
- ▶ Tehniline personal;
- ▶ Haldustöötajad;
- ▶ Logistiline personal.

BeActive rannaängude ajal Portimaos pakuti alalist kiirabi ja turvalisus öösel mõlemal päeval. Portugalis on enamikus randades suveperioodil alaline vetelpäästjate valve. Praia da Rocha ei ole erand, nii et vetelpäästja teenus oli tagatud ürituse ajal.

## JÄTKUSUUTLIKKUS

Selleks et vähendada Portimao BeActive rannamängude keskkonnamõju, töötati välja partnerlus kohaliku ringlussevõtu ettevõttega ALGAR. Selle tegevus hõlmas integreeritud süsteemi, mis hõlmas valikulise kogumise, ülekandmise, ringlussevõtuks mõeldud materjalide sorteerimise, prügilasse ladestatud biogaasi energiakasutuse, roheliste jäätmete kompostimise ja prügilasse ladestatud tahkete olmejäätmete käitlemist.

Selline partnerlus arenes ürituse käigus ja võimaldas tugevdada olemasolevaid diferentseeritud prügikogumisi üksusi rannas, plast-/ metalli-, paberi- ja klaasmahutitega. Lisaks tehti jõupingutusi, et vähendada plasti kasutamist ürituse ajal, eriti kui tegemist oli rannas peredele ja personalile serveeritud söögiga. Prioriteediks seati kompostitavate või biolagunevate materjalide kasutamine söögiriistade, tasside ja plaatide puhul. Ringlussevõtuühikute kasutamine ja kõigi toodetud jäätmete kogumine oli täielikult tagatud ALGARi poolt.

Lisaks on Portugal ja eriti Algarve viimastel aastatel olnud mõjutatud tõsistest põua aegadest. Seda silmas pidades viis olemasolevate sanitaarsõlmede tugevdamine ürituse jaoks otsuseni paigaldada kolm keemilist tualetti, millel on ökonoomsed kätepesusüsteemid.

Lisaks töötati ürituse käigus välja prügi- ja plastikolleksioon rannas, kasutades töötajaid ja vabatahtlikke.

## INFRASTRUKTUURI JA SEADMETE SPORDISPETSIIFILISED TEHNILISED NÕUDED

Arvestades Praia da Rocha sporditsooni olemasolu, kus igapäevane struktureeritud tegevus kestab kogu suve, tagati, et osa BeActive rannamängude programmist võib tagada valla infrastruktuuriga. Seega viisid kohaliku omavalitsuse töötajad läbi hüdrovõimlemise-, aeroobika-, jooga- ja zumba meistriklasse, samal ajal kui muude tegevuste puhul oli vaja kaasata kohalike ühenduste ja klubide tehnilised töötajad.

Muudeks tegevusteks loodi Portimao valla toetusel kontaktid kohalike ühenduste ja klubidega kuud enne üritust. Need ühendused ja klubid vastutasid tehnilise asjatundlikkuse ja mõnel juhul ka kõigi selleks vajalike seadmete pakkumise eest. Portugali äriühing, kelle nimi on PROZIS, pakkus tasuta täispuhutavat takistusrada kui turundus algatust, korraldajaga kokku lepitud. Samal ajal kui korraldaja Portimao omavalitsus ning Portugali Ultimate ja Disc Sports Association (APUDD) viisid läbi traditsioonilisi spordi- ja mängutegevusi ning veeüritusi, mida toetasid ürituse kõik vabatahtlikud töötajad. Oli väga oluline teha kindlaks seadmed ja tehnilised struktuurid, mis olid vajalikud tegevuse lõpliku paigutuse paremaks mõistmiseks. Portimao BeActive rannamängud pakkusid rannas järgmisi spordialasid ja tegevusi, mis jagunesid neljarühmalisteks gruppideks:

- ▶ Fitness meistriklasseid - Hydro-gymnastics, Aeroobika, Zumba, Body combat, Body balance ja jooga
- ▶ Demonstratsioonid ja surfi proovi seansid, Bodyboard, Skimboard, Frescobol, Kajakisõit, Snorgeldamine, Suppamine, Capoeira, Disc golf, Petank ja Rannas jookis;
- ▶ Ranna mängud - Korvpall 3X3, Rannavõrkpall, Rannajalgpall, Rannatennis, Beach ultimate ja traditsioonilised spordialad ja mängud;
- ▶ Väljakutsed ja võistlused – Biatlon (Jooksmine + Suppamine/Ujumine), Perekondlik võistlus, Täispuhutav takistusrada (rannas ja vees).

Nagu eespool mainitud Praia da Rocha rannas olid sporditsooni infrastruktuuri ehitatud mõned tegevused nagu Võrkpall, Rannatennis, Rannajalgpall, Korvpall, ja veelised tegevused, mida kasutati ilma täiendavaid kohandusi tegemata. Nende tegevuste elluviimine ei nõudnud täiendavat infrastruktuuri, kuna nad kasutasid neid püsivaid avalikke spordistruktuure: korvpalliväljak ja rannajalgpalli, kolm rannavõrkpalli ja üks rannatennise väljak, riietusruumid ja

lava – kõik kuuluvad vallale. Lisaks Portimao vallale ei olnud vaja kaasata selle infrastruktuuri toetamiseks muid sidusrühmi. See asjaolu vähendas drastiliselt ürituse korralduskulusid.

Nagu Riias, loodi ka pärast tehniliste seadmete ja infrastruktuuri toega seotud kõigi vajaduste kindlakstegemist ürituse spordikaart, nagu allpool näidatud.

### BEACTIVE RANNAMÄNGUDE SPORDI JA TEGEVUSTE PAIGUTUSE KAART



Muude sporditegevuste jaoks loodi konkreetne infrastruktuur ja seadmed, nagu on näha allpool esitatud kirjeldustest.



# RANNA TEGEVUSED

## SUPPAMINE

|                 |  |
|-----------------|--|
| Formaat:        | Demonstratsioonid, prooviseansid       |
| Osalejad:       | 50                                     |
| Valdkonnad:     | Avatud vee ala                         |
| Infrastruktuur: | Avatud vesi / ilma hoovuste ja tuuleta |
| Personal:       | 1-2 turvakontrollijat, 1 kohtunik      |
| Seadmed:        | 4 SUP lauda, 4 SUP aeru, 4 päästevesti |



## DISC GOLF

|                 |                                  |
|-----------------|----------------------------------|
| Formaat:        | Demonstratsioonid, prooviseansid |
| Osalejad:       | 40                               |
| Valdkonnad:     | Pindala / 50 m X 50 m            |
| Infrastruktuur: | Rannaliiva ala                   |
| Personal:       | 1 Kohtunik                       |
| Seadmed:        | 4 discus frisbit, 1 korv         |



## DISCATHLON

|                 |                                      |
|-----------------|--------------------------------------|
| Formaat:        | Väljakutse                           |
| Osalejad:       | 25                                   |
| Valdkonnad:     | Väli / 20 m X 40 m                   |
| Infrastruktuur: | Rannaliiva ala                       |
| Personal:       | 1 Kohtunik                           |
| Seadmed:        | 4 ketast, 10 tihvti takistuste jaoks |





### **FITNESS**

(Hydro-gymnastics, Aeroobika, Zumba, Body combat, Body balance ja Jooga)

|                        |                                      |
|------------------------|--------------------------------------|
| <b>Formaat:</b>        | Meistriklassid, prooviseansid        |
| <b>Osalejad:</b>       | 200                                  |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Rannaala                             |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Vee- ja liivaala                     |
| <b>Personal:</b>       | Kvalifitseeritud spordi instruktorid |
| <b>Seadmed:</b>        | Muusikaseadmed, mikrofon             |



### **SURFAMINE, BODYBOARDING, SKIMBOARDING**

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Formaat:</b>        | Demonstratsioonid, prooviseansid                         |
| <b>Osalejad:</b>       | 60   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Avatud vee ala   |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Avatud vesi  |
| <b>Personal:</b>       | Kvalifitseeritud spordi instruktorid                     |
| <b>Seadmed:</b>        | 5 Surfilauda, 5 Bodyboarding lauda, 5 Skimboarding lauda |

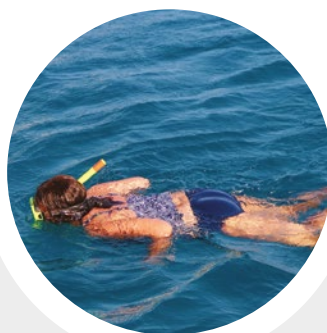


### **FRESCOBOL**

|                        |                                      |
|------------------------|--------------------------------------|
| <b>Formaat:</b>        | Demonstratsioonid, prooviseansid     |
| <b>Osalejad:</b>       | 20                                   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Rannaala                             |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Rannaliiva ala                       |
| <b>Personal:</b>       | Kvalifitseeritud spordi instruktorid |
| <b>Seadmed:</b>        | 6 reketit ja 3 palli                 |

### KAJAKISÕIT

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Formaat:</b>        | Demonstratsioonid, prooviseansid                          |
| <b>Osalejad:</b>       | 12  |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Avatud vee ala  |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Avatud vesi / ilma hoovuste ja tuuleta                    |
| <b>Personal:</b>       | Kvalifitseeritud spordi instruktorid                      |
| <b>Seadmed:</b>        | 4 kajaki; 1 SUP laud turvalisuse tagamiseks, päästevestid |



### SNORGELDAMINE

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Formaat:</b>        | Demonstratsioonid, prooviseansid                             |
| <b>Osalejad:</b>       | 30   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Avatud vee ala   |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Avatud vesi / ilma hoovuste ja tuuleta                       |
| <b>Personal:</b>       | Sertifitseeritud instruktorid, vabatahtlikud                 |
| <b>Seadmed:</b>        | Snorgeldamise erivarustus, 1 SUP laud turvalisuse tagamiseks |



### CAPOEIRA

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Formaat:</b>        | Demonstratsioonid, prooviseansid                         |
| <b>Osalejad:</b>       | 30   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Rannaala   |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Rannaliiva ala   |
| <b>Personal:</b>       | Capoeira klubi instruktorid                              |
| <b>Seadmed:</b>        | Capoeira rühmameeskonna lava ja Capoeira muusikavarustus |





### **KORVPALL 3X3**

|                        |                               |
|------------------------|-------------------------------|
| <b>Formaat:</b>        | Rannamängud, prooviseansid    |
| <b>Osalejad:</b>       | 12                            |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Väljak / 20 X 10 m            |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Korvpalliväljak asfaldil      |
| <b>Personal:</b>       | 2 kohtunikku ja vabatahtlikku |
| <b>Seadmed:</b>        | 3 palli                       |



### **RANNAVÖRKPALL**

|                        |                            |
|------------------------|----------------------------|
| <b>Formaat:</b>        | Rannamängud, prooviseansid |
| <b>Osalejad:</b>       | 30                         |
| <b>Valdkonnad:</b>     | 2 väljakut / 8 m X 16 m    |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Rannaliiva ala             |
| <b>Personal:</b>       | 2 kohtuniku                |
| <b>Seadmed:</b>        | 2 palli                    |



### **RANNAJALGPALL**

|                        |                                      |
|------------------------|--------------------------------------|
| <b>Formaat:</b>        | Rannamängud, prooviseansid           |
| <b>Osalejad:</b>       | 40                                   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Rannajalgpalli väljak / 37 m X 28 m) |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Rannaliiva ala                       |
| <b>Personal:</b>       | 1 kohtuniku                          |
| <b>Seadmed:</b>        | 3 palli                              |

### RANNATENNIS

|                        |                                  |
|------------------------|----------------------------------|
| <b>Formaat:</b>        | Rannamängud, prooviseansid       |
| <b>Osalejad:</b>       | 20                               |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Rannatennise väljak / 8 m X 16 m |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Rannaliiva ala                   |
| <b>Personal:</b>       | 1 kohtunik ja vabatahtlikud      |
| <b>Seadmed:</b>        | 8 reketit ja 16 palli            |



### BEACH ULTIMATE

|                        |                             |
|------------------------|-----------------------------|
| <b>Formaat:</b>        | Rannamängud, prooviseansid  |
| <b>Osalejad:</b>       | 22                          |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Rannaväli / 40 m X 20 m     |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Rannaliiva ala              |
| <b>Personal:</b>       | 1 kohtunik ja vabatahtlikud |
| <b>Seadmed:</b>        | 4 ketast                    |



### BIATLON

(Jooksmine + Suppamine/Ujumine)

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Formaat:</b>        | Väljakutse, võistlus                                       |
| <b>Osalejad:</b>       | 18   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Rannaväli (3 km X 200 m) ja avatud veeväli                 |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Rannaliiva ala ja avatud veeala / ilma hoovuste ja tuuleta |
| <b>Personal:</b>       | 4 kohtunikku, 2 vetelpäästjat                              |
| <b>Seadmed:</b>        | 4 SUP lauda, päästevestid, pöranda märgid, poid            |





### TÄISPUHUTAV TAKISTUSRADA

(rannas ja vees)

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Formaat:</b>        | Väljakutse, võistlus   |
| <b>Osalejad:</b>       | 110  |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Avatud veeväli / 50 m X 50 m   |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Avatud vesi / ilma hoovuste ja tuuleta                                     |
| <b>Personal:</b>       | 1 Vetelpäästja   |
| <b>Seadmed:</b>        | Täispuhutav takistusrada, 2 telki, poid, 1 SUP laud turvalisuse tagamiseks |



### RANNAJOOKS

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Formaat:</b>        | Prooviseanss                                 |
| <b>Osalejad:</b>       | 42   |
| <b>Valdkonnad:</b>     | Ranna ranniku ala / 3 km X 200 m             |
| <b>Infrastruktuur:</b> | Rannaliiva ala                               |
| <b>Personal:</b>       | 10 kohtunikku                                |
| <b>Seadmed:</b>        | Põranda märgid, lipud, telgid, toolid, lauad |



# BEACTIVE PEREKONDLIK VÕISTLUS

## 1. UJUMINE - 70 M



**ALGUSAEG**

10.30



**MEESKONNALIIKMETE  
 ARV**

Miinumum - 2  
 (1 täiskasvanu, 1 laps)

**KATSETE ARV: 1**

### ÜLESANNE

Osaleja ujub vahemaa järgides kohtuniku juhiseid

### TULEMUSTE HINDAMINE

Hinnatakse kahte parimat meeskonna tulemust – parima täiskasvanu ja parima lapse tulemus summeeritakse. Meeskond kiireima kombineeritud ajaga võidab

**ASUKOHT KAARDIL: 5**

## 2. SUPPAMINE - 70 M



**ALGUSAEG**

10.30



**MEESKONNALIIKMETE  
 ARV**

4

### ÜLESANNE

Osalejad sõuavad vahemaa individuaalselt, järgides kohtunike juhiseid. ülesande ajal - Elu vestid on vajalikud! Aerutada saab seistes, istudes või kükitades SUP laual

### TULEMUSTE HINDAMINE

Meeskond kiireima kokkuvõetud ajaga võidab

**ASUKOHT KAARDIL: 1**

## 3. TAKISTUSRADA - 100 M



**ALGUSAEG**

10.30



**MEESKONNALIIKMETE  
 ARV**

Miinumum - 2  
 (1 täiskasvanu, 1 laps)

**KATSETE ARV: 1**

### ÜLESANNE

Osalejad püüavad raja läbida võimalikult kiiresti

### TULEMUSTE HINDAMINE

Hinnatakse kahte parimat meeskonna tulemust – parima täiskasvanu ja parima lapse tulemus summeeritakse. Meeskond kiireima kombineeritud ajaga võidab

**ASUKOHT KAARDIL: 10**

## 4. DISCATHLON



**ALGUSAEG**

10.30



**MEESKONNALIIKMETE  
 ARV**

4 inimese relee

### ÜLESANNE

Kogu rada koosneb mitmest takistusest, mida ketas peab läbima vasakult, paremalt või läbi. Igale meeskonnaliikmele antakse 2 ketast. Võistlus algab viskamis rütmiga: "Valmis, kaks, üks, viska!". Mängija järgmine vise tehakse 1,5 m kaugusel, endise keta maandumise punktist. Kaks ketast visatakse vaheldumisi. Alles siis, kui järgmine vise on tehtud, võib eelnevalt visatud keta ülesse võtta

### TULEMUSTE HINDAMINE

Meeskond kiireima kokkuvõetud ajaga võidab

**ASUKOHT KAARDIL: 1**

**5. DISC GOLF**

**6. RÕNGA TÄPSUSVISE**

**7. TÄPSUSLÖÖK**



Alates 10.30



4

**ÜLESANNE**

Igale meeskonnaliikmele antakse kaks frisbit, mis tuleb visata teatud kohtadest korvi väikseima arvu visetega. Mõlema keta visete arv salvestatakse

**TULEMUSTE HINDAMINE**

Meeskond väikseima kombineeritud visete arvuga võidab

**ÜLESANNE**

Osalejad peavad tabama neljal erineval vahemaal (3, 5, 7 ja 9 meetrit) rõngaga pulka. Igal osalejel on 3 viset iga vahemaa kohta. Iga eduka viskamise eest jagatakse vastavalt vahemaale punkte (3m - 1 punkt, 5m - 2 punkti, 7m - 3 punkti, 9m - 4 punkti)

**TULEMUSTE HINDAMINE**

Suurim koondskoor võidab. maksimaalne meeskonna skoor - 120 punkti

**ÜLESANNE**

5 meetri kaugusel, osalejad peavad püüdma lüüa, 5 katsega, nii palju väravaid kui võimalik meie erilisse võrku. Iga värav on väärt 1 punkti

**TULEMUSTE HINDAMINE**

Suurim koondskoor võidab. maksimaalne meeskonna skoor - 20 punkti

ASUKOHT KAARDIL: 1

ASUKOHT KAARDIL: 6

ASUKOHT KAARDIL: 6

**8. LIIVA KEEGEL**

**9. VEE TÄISPUHUTAVAD TAKISTUSED**

**10. RANNAJOOKS**



Alates 10.30



4



18.00



4

**ÜLESANNE**

5 meetri kaugusel peavad osalejad püüdma maha visata nii palju kurikaid kui võimalik. Igal osalejel on õigus 3-le katsele (2 viset katse kohta)

**TULEMUSTE HINDAMINE**

Suurim koondskoor võidab. maksimaalne meeskonna skoor - 120 punkti

**ÜLESANNE**

Iga pere peab ehitama sõna "PORTIMAO" kogudes vastavaid tähti ükshaaval, vee täispuhuti ülevalt

**TULEMUSTE HINDAMINE**

Kiireim meeskond võidab

**ÜLESANNE**

Osaleja jookseb distantsi vastavalt eeskirjadele

**TULEMUSTE HINDAMINE**

Kaalutakse kahte parimat meeskonna tulemust, parima täiskasvanu ja parima lapse tulemused on võetaks kokku. Kiireima kombineeritud ajaga meeskond võidab

ASUKOHT KAARDIL: 6

ASUKOHT KAARDIL: 5

ASUKOHT KAARDIL: : 11

## PUNKTIDE KOGUSUMMA ARVUTAMINE

Sõltuvalt saavutatud tulemusest järjestatakse meeskonnad iga ülesande puhul, kus parim tulemus on vastavalt esimene koht, ja halvim on viimane. Võitja määramiseks muudetakse iga ülesande järjekoht punktideks, kus 1. kohale näiteks kui võistkondade arv on 10, eraldatakse 10 punkti, 9 punkti 2. kohale jne.

Meeskond, mis kogub kõige rohkem punkte kokku võidab. Viigi korral on võitjaks võistkond, kellel on kõige rohkem väljakutseid võidetud. Kuna iga väljakutse jaoks on olemas segameeskonnad, on igal perel kaks punktisummat, mis koosnevad lõplikust pereskoorist.



## ATSAUCES

1. Füüsilise tegevusetuse ülemaailmse pandeemia kohta, Andersen et al., 2016  
[pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27475275/](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27475275/)
2. Eurobaromeetri eriaruanne 472 Spordi ja kehalise aktiivsuse eriaruanne, Euroopa Komisjon, 2018  
[ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/index.cfm/ResultDoc/download/DocumentKy/82432](https://ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/index.cfm/ResultDoc/download/DocumentKy/82432)
3. Kardiorespiratoorse sobivuse testimise teostatavus, skaleeritavus ja tulemused algkoolilastel, Domone et al., 2016 – [doi.org/10.1249/01.mss.0000485898.29037.4d](https://doi.org/10.1249/01.mss.0000485898.29037.4d)
4. Füüsilise tegevusetuse majanduslikud kulud Euroopas, ISCA-s ja CEBR-is, 2015  
[inactivity-time-bomb.nowwemove.com/report/](https://inactivity-time-bomb.nowwemove.com/report/)
5. Tartu Tervislike eluviiside üleskutse, Euroopa Komisjon, 2017  
[ec.europa.eu/sport/sites/sport/files/ewos-tartu-call\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/sport/sites/sport/files/ewos-tartu-call_en.pdf)
6. Krooniliste haiguste ennetamine: oluline investering, WHO, 2005  
[who.int/chp/chronic\\_disease\\_report/en/](https://who.int/chp/chronic_disease_report/en/)
7. Austraalia Statistikaamet, 2001  
[quickstats.censusdata.abs.gov.au/census\\_services/getproduct/census/2001/quickstat/0](https://quickstats.censusdata.abs.gov.au/census_services/getproduct/census/2001/quickstat/0)
8. "Rohujuure tasandi sport – Euroopa kujundamine". Kõrgetasemeline rühm rohujuure tasandi spordis. Aruanne volinik Tibor Navracsicsile, 2016,  
[ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/policy\\_documents/hlg-grassroots-final\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/policy_documents/hlg-grassroots-final_en.pdf)
9. Euroopa spordinädal, Euroopa Komisjon, 2020 – [ec.europa.eu/sport/week\\_en](https://ec.europa.eu/sport/week_en)
10. Holiday Barometer seas eurooplased ja ameeriklased, IPSOS / EUROP ABI uuring, 2019  
[ipsos.com/en/holiday-barometer-among-europeans-americans](https://ipsos.com/en/holiday-barometer-among-europeans-americans)
11. Kehalise aktiivsuse langus pärast pikki suvevaheaegu 5-8-aastastele lastele. T. Volmut, P. Dolenc, B. Šimunič – Harjutus ja elukvaliteet, 2008  
[eqoljournal.com/physical-activity-drop-after-long-summer-holidays-in-6-to-8-year-old-children/](https://eqoljournal.com/physical-activity-drop-after-long-summer-holidays-in-6-to-8-year-old-children/)
12. Ülekaalulisus ja kehaline sobivus nooruki eelses eas lapsed õppeaastal ja suvel periood: mõju organiseeritud kehalise aktiivsuse. Antonios D. Christodoulos, Andreas D. Flouris, Savvas P. Tokmakidis – [doi.org/10.1177/1367493506066481](https://doi.org/10.1177/1367493506066481)
13. Säästva arengu eesmärkide tegevuskava 2030, ÜRO, 2020  
[sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300](https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300)
14. Perede kaasamine kehalise aktiivsuse uuringutesse: perepõhine fookusgrupi uuring, 2015.H.E. Brown, A. Schiff ja E.M.F. van Sluijs – [doi.org/10.1186/s12889-015-2497-4](https://doi.org/10.1186/s12889-015-2497-4)
15. Rohujuure tasandi sport – Euroopa kujundamine, Euroopa Komisjon | Hotelli lonkama, 2016
16. Cambridge Dictionary
17. Green Guidelines: How to conduct a sustainable sport event, SFORAE, 2018  
[sforae.eu/pdf/2018\\_SFORAE\\_GREEN\\_GUIDELINES.pdf](https://sforae.eu/pdf/2018_SFORAE_GREEN_GUIDELINES.pdf)

## BEACTIVE BEACH GAMESI ÜRITUSTE KORRALDAMISE KÄSIRAAMAT

Käesolev BeActive rannamängude käsiraamat on loodud programmi "Rannamängud kui vahend kehalise ja spordialase tegevuse edendamiseks rannas (BeActive Beach Games)", mida rahastatakse programmist ERASMUS+.

**Project website:** [www.beactivebeachgames.com](http://www.beactivebeachgames.com)

**Project coordinator:** Latvian Sports Federations Council

### Project partners:

Portuguese Institute of Sports and Youth The International

Sports for All Association (TAFISA)

International Sport and Culture Association (ISCA)

Lithuanian Union of Sports Federations

Estonian Beach Sport Federation

Union of Sports Federations in Catalunya

*Euroopa Komisjoni toetus käesoleva väljaande koostamisele ei tähenda sisu kinnitamist, mis kinnitab ainult autorite seisukohti, ning komisjoni ei saa pidada vastutavaks selles sisalduva teabe võimaliku kasutamise eest.*

*Avaldatud 2020*

Lisainfo saamiseks võtke palun ühendust:

**Latvian Sports Federations Council**

Grostonas street 6B, Riga, Latvia, LV-1013

Email: [lsfp@lsfp.lv](mailto:lsfp@lsfp.lv)

Website: [www.lsfp.lv](http://www.lsfp.lv)

# BEACTIVE RANNAMÄNGUDE UUS MUDEL

Unikaalne ürituste kontseptsioon, mille eesmärk on edendada kunstlike- ja looduslike randade kasutamist spordis ja kehalises tegevuses, mis keskendub mitmepölvkonnalistele peredele, noortele, täiskasvanutele ja erineva sotsiaal-majandusliku taustaga eakatele kodanikele, puuetega inimestele, riskirühmadele, sisserändajatele ja sotsiaalselt tõrjutud rühmadele.

## PROJEKTI TULEMUSED



**BEACTIVE RANNAMÄNGUDE ÜRITUSTE KORRALDMISE KÄSIRAAMAT**



**METOODILINE RANNASPORDI- JA KEHALISEAKTIIVSUSE JUHEND KÕIGILE**



**BEACTIVE RANNAMÄNGUDE AGENDA**

### MUDELIT ON KATSETATUD:

1. Linnarannas, Riias 23 sporditegevusega
2. Portimao looduslikus rannas 21 sporditegevusega

### KAASATES:

Lapsed, Noored, Täiskasvanud, Seniorid, Pered, Sõbrad, Sportlased, Puuetega inimesed



## BEACTIVE BEACH GAMES

## BEACTIVE RANNAMÄNGUDE EELISED



### JÄTKUSUUTLIKKUS

Et edendada ressursside austavat ja jätkusuutlikku kasutamist



### PÄRAND

Edendada kohalikku kultuurilist identiteeti ja suurendada tulevaste põlvkondade spordi pärandit



### SOTSIAALNE KAASATUS

Spordiga tegelemiseks, mis on keskendunud osalemisele konkurentsiasemel



### TURISM

Atraktiivne üritus turismi edendamiseks



### KESKKONNATEADLIKKUS

Mõiste on kavandatud vastavalt roheliste suunistele ja spordi heade keskkonnatavade käsiraamatule



### TERVISLIKE ELUVIISIDE EDENDAMINE

Et vähendada Euroopa passiivsuse suundumust ja suurendada kehalise aktiivsuse praktikat rannas



### VÄÄRTUSED JA EETIKA

Et edendada ausat mängu, austust, koostööd, sallivust, kaasatust ja sõprust



### RUUMIDE UUENDUSLIK KASUTAMINE

Lihnte lähenemine tegevusetus kriisi lahendamiseks välitingimustes ja linnakeskkonnas

**Olgem Aktiivne rannas sõltumata vanusest, füüsilisest vormist või oskustest!**

BeActive rannamängud on kergesti kasutatav ressurss omavalitsustele, spordiklubidele, organisatsioonidele ja üksikisikute rühmadele, et stimuleerida sporti ja kehalist tegevust rannakeskkonnas ning korraldada oma väljaannet mängudest tõelistel või kunstlikel randadel.

[WWW.BEACTIVEBEACHGAMES.COM](http://WWW.BEACTIVEBEACHGAMES.COM)

Project coordinator



Project partners



Kaasrahastas Euroopa Liidu programmi „Erasmus+“

