

**LIETUVOS STUDENTŲ SPORTO FESTIVALIO
SKIRTO TARPTAUTINEI STUDENTŲ DIENAI PAMINĖTI
N U O S T A T A I**



PATVIRTINTA

Lietuvos studentų sporto asociacijos
prezidento 2018 m. spalio 15 d.
įsakymu Nr. V-1-(18/19)-03

Tikslas: Kuo daugiau studentų įtraukti į sporto festivalį.

Uždaviniai:

- Skatinti šalies aukštųjų mokyklų bendruomenę vis didesnę dėmesį atkreipti į studentų fizinį aktyvumą, sveiką gyvenimą, didinti studentų iniciatyvumą dalyvaujant aukštųjų mokyklų sportiniame gyvenime.
- Stiprinti studentų sveikatą, organizuoti aktyvų poilsį.
- Skatinti studentus dalyvauti „Sporto visiems“ renginiuose.

Pagrindinis festivalio principas – bendravimo džiaugsmas.

Šūkis: „Visi – kaip vienas!“

Finansuoja: KKSD per kūno kultūros ir sporto rėmimo fondo programą.

Organizatoriai: Lietuvos studentų sporto asociacija.

Projekto įgyvendintoja: Lietuvos studentų sporto asociacija.

Data ir laikas: 2018.11.17.; dalyvių atvykimas, registracija iki 11 val., renginio pradžia 11.30 val.

Vieta: LSU Aleksio Stanislovičiaus lengvosios atletikos maniežas, Aušros g. 42a, Kaunas.

Lietuvos studentų sporto festivalio vykdymo tvarka: Festivalio atidarymą organizuoja Lietuvos studentų sporto asociacija kartu su aukštosiomis mokyklomis. Gali atstovauti neribotas studentų skaičius.

Dalyvių ir komandų priėmimo sąlygos: Dalyvių išlaidas, susijusias su dalyvavimu apmoka komandiruojanti organizacija.

Paraiškos: Aukštųjų mokyklų delegacijų vadovų paraiškos teikiamos iki **2018 m. lapkričio 15 d. 17:00 val.** Paraiškas turi patvirtinti aukštosios mokyklos kūno kultūros katedros, sporto centro/ klubo vadovas ir medicinos darbuotojas. **Dalyvaujantys komandinėse sporto rungtyse - užsiregistravę ir neatvykę (pavardės gali būti keičiamos) - - 5 baudos balai** visai delegacijai, renginio metu registracija į komandinės rungtis nebus daroma.

Varžybų dalyviai: Varžybose gali dalyvauti:

- Lietuvos universitetinių aukštųjų mokyklų studentai: ASU, KTU, KU, VDU ŠA, LKA, LMTA, LSMU, LSU, MRU, ŠU, VDA, VDU, VGTU, VU, LCC.
- Kolegijų studentai;
- amžius neribojamas;
- studentai, esantys akademinėse atostogose; bakalaurai, magistrantai, doktorantai, rezidentai;
- asmenys, baigę universitetinę aukštąją mokyklą ne anksčiau kaip prieš metus ir pateikę diplomo nuorašą bei asmens tapatybę patvirtinančius dokumentus; metai po studijų sustabdymo;

Laimėtojų nustatymas: Laimėtojai nustatomi pagal sporto šakų nuostatus ir varžybų taisykles.

Pagrindinis vertinimo kriterijus – masiškumas (1 dalyvis – 1 taškas);

Už „Džiaugsmo gimnastika“ komandų pasirodymą visai komandai skiriami 5 taškai; Varžybų nugalėtojai (individualios rungtys, komandinės rungtys) vertinami sekančiai: I vieta – 9 taškai; II vieta – 6 taškai; III vieta – 3 taškai.

Nugalėtojų apdovanojimas:

Sporto šakų komandos nugalėtojos apdovanojamos, asmeninėmis dovanomis ir medaliais, komandos prizininkės – festivalio prizais ir medaliais. Asmeninių sporto šakų pirmosios, antrosios ir trečiosios vietos laimėtojai apdovanojami asmeninėmis dovanomis ir atitinkamais medaliais. Pirmąją, antrąją ir trečiąją vietas laimėjusios aukštosios mokyklos apdovanojamos Lietuvos studentų sporto asociacijos taurėmis ir diplomais; Jeigu dvi arba daugiau aukštųjų mokyklų laimi tiek pat pirmų, antrų arba trečių vietų, nugalėtoja nustatoma pagal didesnę prizinių vietų skaičių ir jei sutampa minėtieji kriterijai, skaičiuojami taškai pagal dalyvių skaičių (masiškumą).

**LIETUVOS STUDENTŲ SPORTO FESTIVALIO
SKIRTO TARPTAUTINEI STUDENTŲ DIENAI PAMINĖTI
N U O S T A T A I**

SPORTO ŠAKŲ NUOSTATAI

1. „DŽIAUGSMO GIMNASTIKA“

Varžybos komandinės – grupės dalyvių skaičius – neribojamas.

Pasirodymo trukmė – iki 3 min. Pratimas atliekamas pagal muzikinį įrašą (CD arba USB), panaudoti gimnastikos, akrobatikos, įvairių šokių rūšių elementus bei įvairius gimnastikos įrankius.

Renkamas pasirodymas – nugalėtojas (nugalėtoja apdovanojama taure, diplomu ir prizų), pagal šiuos vertinimo kriterijus:

- choreografijos originalumas – išskirtinumas
- sinchronas
- techninis meistriškumas
- estetinis vaizdas
- emocijumas – artistiškumas

Visos kitos komandos apdovanojamos padėkomis ir prizais.

2. „JUDRUSIS PROTMŪŠIS“

Judrus ir intelektualus žaidimas, kuriame komandos varžosi, kuri greičiau pateiks daugiau teisingų atsakymų į pateiktus klausimus. Komandą sudaro 6 nariai (3 merginos ir 3 vaikinai). Iš vieno universiteto/kolegijos galima registruoti iki 2 komandų. Visos komandos gauna vienodus klausimus ir vienodas sportines užduotis. Viename voke pateikiama viena loginė užduotis ir viena sportinė užduotis. Kiekviena komanda burtų keliu išsitraukia numerį, kuris žymi komandos pavadinimą viso žaidimo metu. Komanda turi teisę paimti tik vieną voką, vienu metu ir tik tą voką, kuris yra pažymėtas komandos pavadinimo numeriu.

Pvz.: Komandos sėdi visos vienoje vietoje (starte). Išsprendę loginę užduotį narys/nariai (sekti voke užduotis) turi sportinės užduoties pagrindu kuo greičiau pristatyti užrašytą atsakymą prie finišo punkto ir ima voką pažymėtą savo komandos numeriu. Pasiėmus voką grįžtama pas komandos draugus paprastu bėgimu, ėjimu, grįžus vėl sprendžiama užduotis, išsprendus vėl atlieka sportinę užduotį iki finišo, pasiima vokelį ir vėl grįžta. Ir taip kol atlieka visas užduotis.

Komanda finišuoja kai pristato paskutinę išspręstą loginę užduotį. Finišuoti turi visa komanda kartu. Laimi ta komanda, kuri surenka daugiausia taškų. Taškai skiriami už greitį t.y. už finišuotą vietą ir už teisingai išspęstas logines užduotis.

Taškų skaičiavimo sistema: 1 vieta - 10 taškų, 2 vieta – 9 taškai, 3 vieta – 8 ir taip toliau...(priklausomai nuo užsiregistravusių komandų skaičiaus). Už kiekvieną teisingai atsakytą klausimą pridedame po tašką. Tai reiškia, kad už pirmą vietą gauna 10 tšk. + galimi 9,8, 7...taškai papildomi už teisingus atsakymus. Jei komandos surinks vienodą taškų skaičių (pvz. atbėgo pirmi, bet vienas atsakymas neteisingas, o antri viską gerai atsakė), laimi ta komanda, kuri pateikė daugiau teisingų atsakymų.

Judriojo protmūšio nugalėtojų komandos nariai apdovanojami asmeninėmis Lietuvos olimpinės akademijos dovanomis.

3. PASAGOS METIMAS

Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai. Metimo atstumas iki strypo 5 metrai, vienas bandomasis metimas ir trys įskaitiniai metimai. Pasaga apjuosia geležinį strypą – 5 taškai; pasaga liečia geležinį strypą – 3 tšk.; per pasagos atstumą nuo strypo – 2 tšk. Taškų suma sudedama po trijų įskaitinių metimų. Jeigu taškų suma lygi, nugalėtojas išaiškinamas remiantis pirmuoju punktu, jeigu pririekia, pagal antrąjį ir trečiąjį punktus.

4. „TRIJULIŲ KRYŽIUKAI NULIUKAI“

Komandinis žaidimas, kurį sudaro trys žaidėjai. Nubraižoma 9 langelių (3×3) lentelė. Žaidžia dvi komandos vienu metu. Viena komanda lentelės langelius žymi X (kryžiukais), kita – 0 (nuliukais). Po vieną žaidėją iš abiejų komandų atbėga su „žymekliu“ (X arba 0) ir deda į langelį ir bėga atgal į pradinį tašką, tada bėga po antrą žaidėją, taip pat deda „žymeklį“ ir vėl bėga į pradinį tašką. Tretiems žaidėjams grįžus į pradinį tašką bėga pirmasis tuščiomis ir jis gali tik perdėti jau esamą savo komandos vieną iš „žymeklių“. Komandos žaidėjų eiliškumas negali keistis. Laimi ta komanda, kuri pirma užpildo pilną eilutę, stulpelį ar įstrižainę savo ženklais.

Komandoms skiriamas maksimalus 3 minučių laikas. Žaidžiama vieno arba dviejų minusų sistema (priklausomai nuo dalyvių skaičiaus).

**LIETUVOS STUDENTŲ SPORTO FESTIVALIO
SKIRTO TARPTAUTINEI STUDENTŲ DIENAI PAMINĖTI
N U O S T A T A I**

5. PRIPUČIAMAS DARTBOLAS

Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.

Dalyviai spiria kamuolį į pripučiamą taikinį iš 5 m nuotolio. Kiekvienas žaidėjas iš eilės spiria lipnų kamuolį 5 kartus. Taškai skaičiuojami pagal nustatytą sistemą. Dviem ar daugiau dalyvių surinkus vienodai taškų vykdomi papildomi bandymai. Laimi tas žaidėjas, kuris surenka daugiausiai taškų.

6. PRIPUČIAMAS KREPŠINIS

Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.

Dalyvių užduotis – per 1 min. kuo greičiau „įkrauti“ kuo daugiau kamuolių į krepšį. Smagiausia dalis ta, kad galimybė pribėgti prie krepšio lanko bus visiškai priklausoma nuo varžovo, kurio nematote. Varžovai bus sujungti specialia tampria virve. Atlikti metimą iš toli negalima – įskaitomi tik „įkrauti“ kamuoliai. Laimi žaidėjas tas, kuris surenka daugiausiai taškų.

7. PRIPUČIAMAS STALO FUTBOLAS

Komandinis žaidimas, kurį sudaro 5 žaidėjai. Vienu metu rungtyniauja 2 komandos. Kiekvienoje komandoje yra du puolėjai, du gynėjai ir 1 vartininkas. Žaidimo pradžioje kamuolys metamas į aikštės centrą ir taip pradedamas žaidimas. Komandos žaidžia 1 kėlinį – 5 minutes. Laimi ta komanda, kuri įspiria daugiausia įvarčių.

Vykdomo sistema (minuso, ratų ir t.t.) priklausomai nuo užsiregistravusių komandų skaičiaus.

8. KOMANDINĖS SLIDĖS

Komandinis žaidimas, kurį sudaro keturi žaidėjai. Komandos užduotis – kuo greičiau įveikti trasą pirmyn – atgal užsidėjus komandinės slides. Laimi ta komanda, kuri greičiausiai įveikia atkarpa.

9. „DOBELE“ ŽAIDIMAS

Varžybos individualios. Apdovanojami tik ilgiausiai pakuotę išlaikę dalyviai (mergina ir vaikinai). Dalyviai į svorio kategorijas neskirstomi. Merginos ir vaikinai laiko vienodo svorio pakuotę. Svoris laikomas ištiestomis rankomis į priekį pečių aukštyje, stovėdamas tiesiai (kojos ir nugarą tiesiai). Teisėjas paduoda pakuotę dalyviui, padeda jam pasiruošti rungčiai, po teisėjo švilpuko paleidžia. Laikas stabdomas tada, kai dalyvis sulenkia rankas, kojas arba pradeda riesti nugarą atgal. Galimi 2 perspėjimai.