



I. TIKSLAI IR UŽDAVINIAI:

1. Skatinti jaunimą sistemingai sportuoti.
2. Didinti jaunimo užimtumą per fizinį aktyvumą.
3. Plėsti studentų ir moksleivių tarpusavio bendravimą.
4. Populiarinti krepšinio žaidimą.

II. TURNYRO ORGANIZATORIAI

1. **Rengėjai** – Lietuvos sporto universiteto Sporto ir laisvalaikio centras, Lietuvos studentų sporto asociacija.
2. **Renginį finansuoja** Kūno kultūros ir sporto departamentas prie Lietuvos Respublikos vyriausybės ir „Kauno miesto savivaldybės programa „Iniciatyvos Kaunui“.

III. TURNYRO VYKDYMO VIETA IR LAIKAS

Renginio data: 2018 m. gegužės 23 d. (trečiadienis)

Laikas: 19.00 val. **Registracija:** 18:00

Komandų registracija: iki gegužės 22 d. <https://tinyurl.com/NowWeMove>

Vieta: Apšilimo aikštė (Sporto g. 6).

IV. TURNYRO DALYVIAI

- ✓ Visų mokymosi įstaigų studentų ir moksleivių komandos (komandos sudėtis: 3-4 žaidėjai).
- ✓ Turnyre negali žaisti LKL, NKL, LMKL ir užsienio profesionalių komandų žaidėjai, 2016-2017 m. ir/ar 2017-2018 m. sezone buvę įtraukti į šių komandų paraiškas ir sužaidę nors vienas oficialias rungtynes (įrašyti į rungtynių protokolą).
- ✓ Varžybose gali dalyvauti vaikinių, merginų, bei mišrios sudėties komandos.
- ✓ Varžybos vykdomos 2 amžiaus grupėse : 1 STUDENTAI, 2 MOKSLEIVIAI
- ✓ Karavanas – dalyvauja visi norintys.
- ✓ Varžybų dalyviai už savo sveikatą atsako patys.

V. APDOVANOJIMAI

- ✓ Studentų ir moksleivių grupių nugalėtojai apdovanojami atskirai.
- ✓ Nugalėtojai ir prizininkai apdovanojami prizais, medaliais ir taurėmis.
- ✓ Karavano nugalėtojai apdovanojami specialiomis taurėmis.

RENGINYS NEMOKAMAS

VI. TURNYRO VYKDYMAS

1. Žaidžiama 2 minusų sistema.
2. Prieš kiekvienas rungtynes komandoms leidžiama daryti 2 min. apšilimą.

Komandos sudėtis	Rungtynėms registruojami 4 krepšininkai: 3 žaidėjai ir 1 atsarginis. Rungtynės gali prasidėti ir komandai turint 3 krepšininkus (be atsarginio).
Rungtynių trukmė	10 minučių nestabdant laiko. Žaidžiama 6 dydžio kamuoliu.
Pirmoji ataka	Metama moneta. Burtus laimėjusi komanda renkasi, ar gauna kamuolį, ar mačą pradeda gindamasi.
Pratęsimas	Žaidžiama iki 2 taškų. Pirmoji komanda įmetusi 2 taškus – laimi. Tolimi metimai skaičiuojami kaip 2 taškai. Pratęsimą su kamuoliu pradeda ta komanda, kuri rungtynes pradėjo gindamasi.
Taškai	Vieno taško ir dviejų taškų vertės
Atakos laikmatis	Neskaiciuojamas, tačiau jei teisėjas mato, kad laikas yra specialiai tempiamas, jis pradeda garsiai skaičiuoti nuo penkių iki nulio, taip paskelbdamas atakos laiko pabaigą.
Taškų limitas	21 taškas. Vienai komandai įmetus tiek taškų, rungtynės baigiamos anksčiau laiko.
Ataka po pelnytų taškų	Žaidimas nestabdomas. Besigynusi komanda kamuolį turi išsivaryti už tritaškio linijos arba jį perduoti už tritaškio linijos.
Ataka po pražangos, kai nemetamos baudos, ir po užribio	Puolančiosios komandos žaidėjas ties tritaškio linija priešais krepšį paduoda kamuolį besiginančiam gynėjui, o šis grąžina jį puolančiajam žaidėjui.
Ataka po perimto kamuolio	Kamuolys turi būti išsivarytas arba perduotas už tritaškio linijos.
Ataka po atkovoto kamuolio	Kamuolys turi būti išsivarytas arba perduotas už tritaškio linijos.
Ginčo situacija	Kamuolys atitenka besiginančiai komandai
Pražanga atakuojant krepšį	Metama viena (1) bauda Metamos dvi (2) baudos, jei metimas atliekamas iš už tritaškio linijos.
Žaidėjo pražangų limitas	Nėra
Komandos pražangų limitas	Iki šešių komandinių pražangų, atliktų ne metimo metu, baudos nemetamos. Komandai prasižengus 7, 8, 9 kartą – metamos dvi baudos Komandai prasižengus 10 ir daugiau kartų – varžovai meta dvi baudas ir po to išsaugo kamuolį
Keitimai	Teisėjui sustabdžius žaidimą
Teisėjas	Vienas (1)

KARAVANAS

1. Dalyviai išsirikiuoja vienas paskui kitą į vieną eilę.
2. Vienai grupei skiriami du krepšinio kamuoliai
3. Po duoto ženklo, pirmasis eilėje stovintis žaidėjas meta nuo pažymėtos linijos. Antrasis gali mesti, kai pirmasis išleidžia kamuolį iš rankų.
4. Jei žaidėjui nepavyksta įmesti kamuolio į krepšį, o už jo stovintis įmeta pirmesnis, tai pirmasis žaidėjas iškrenta iš žaidimo. Jis perduoda kamuolį kitam eilėje esančiam žaidėjui, o pats pasitraukia iš aikštelės.
5. Žaidėjas, įmetęs kamuolį į krepšį, perduoda jį eilėje stovinčiam žaidėjui, o pats bėga į eilės galą ir tęsia žaidimą.
6. Nugalėtoju tampa paskutinis išlikęs ir keliauja į kitą etapą.
7. Priklausomai nuo užsiregistravusiųjų skaičiaus bus grupės po 10 dalyvių, iš kiekvienos grupės į kitą etapą patenka po 1 laimėtoją.

Turnyro organizatoriai pasilieka teisę, atsižvelgę į dalyvaujančiųjų renginyje komandų skaičių keisti nuostatus.