PATVIRTINTA
Lietuvos studentų sporto asociacijos prezidentės
2026 m. spalio 12 d. įsakymu Nr. V-2026-10

2026 M. LIETUVOS STUDENTŲ SPORTO FESTIVALIO NUOSTATAI

Organizatoriai: Lietuvos studentų sporto asociacija.

Partneriai: Lietuvos sporto universitetas, Lietuvos olimpinė akademija, Lietuvos irklavimo ir šiuolaikinės penkiakovės federacijos.

Data ir laikas: 2026 m. lapkričio 21 d. Dalyvių atvykimas, registracija iki 11:00 val., renginio pradžia 11:30 val.

Vieta: LSU Alekso Stanislovaičio lengvosios atletikos maniežas, Aušros g. 42, Kaunas.

Festivalis nemokamas. Pirmiesiems 200 dalyvių dovanojami festivalio marškinėliai ir pagrindinio rėmėjo „hohes C“ vitamininis vanduo.

Dalyviai:
- ✓ Lietuvos aukštųjų mokyklų studentai;
- ✓ profesinio mokymo įstaigų mokiniai;
- ✓ 9-12 klasių gimnazijų mokiniai;
- ✓ aukštųjų mokyklų, profesinio mokymo ir bendrojo ugdymo įstaigų darbuotojai bei treneriai;
- ✓ absolventai.

Registracija iki lapkričio 19 d. 17:00 val.

Registracija vykdoma 2 būdais – kreipiantis į savo aukštąją mokyklą, gimnaziją ar profesinio mokymo įstaigą arba – https://bit.ly/4k2wTvP

Kontaktinis asmuo: Eglė Žibinskaitė studentusportas@gmail.com, +37061043776

Papildoma informacija:
- ✓ Festivalio dalyvių amžius neribojamas;
- ✓ Kiekvienas dalyvis už savo sveikatos būklę ir pasirengimą dalyvauti renginyje atsako pats;
- ✓ Renginio metu bus fotografuojama ir filmuojama;
- ✓ Festivalio dalyvis sutinka, kad renginio metu įamžintos nuotraukos, vaizdo įrašai ir pasiekti rezultatai būtų naudojami LSSA veiklos ir renginio viešinimo tikslais.
- ✓ Organizatoriai pasilieka teisę, esant būtinybei, keisti renginio programą ar atskiras nuostatų dalis.

Tikslas: Skatinti fizinį aktyvumą, bendruomeniškumą ir dalyvavimą sportinėse veiklose per Lietuvos studentų sporto festivalį.

Uždaviniai:
- ✓ Sudaryti sąlygas studentams, moksleiviams, absolventams ir darbuotojams dalyvauti įvairiose sporto bei aktyvaus laisvalaikio veiklose.
- ✓ Stiprinti skirtingų ugdymo įstaigų bendradarbiavimą, bendruomeniškumą ir tarpusavio ryšius.
- ✓ Didinti dalyvių įsitraukimą į sportines ir fizinio aktyvumo veiklas.

Laimėtojų nustatymas:
Dalyviai renka taškus savo atstovaujamai mokymosi įstaigai. Pagrindinis vertinimo kriterijus – masiškumas (1 dalyvis – 1 taškas).
Individualiose rungtyse už prizines vietas skiriama: I vieta – 9 tšk., II vieta – 6 tšk., III vieta – 3 tšk.
Komandinėse rungtyse už prizines vietas skiriama: I vieta – 12 tšk., II vieta – 8 tšk., III vieta – 4 tšk.

Apdovanojimai:
Nugalėtojai ir prizininkai apdovanojami medaliais ir sportiniais prizais Mokymo įstaigoms, bendroje festivalio įskaitoje užėmusioms pirmąją, antrąją ir trečiąją vietas, įteikiamos taurės. Jeigu dvi arba daugiau komandų laimi tiek pat pirmų, antrų arba trečių vietų, nugalėtoja nustatoma pagal didesnį prizinių vietų skaičių ir jei sutampa minėtieji kriterijai, skaičiuojami taškai pagal dalyvių skaičių (masiškumą).

RUNGČIŲ NUOSTATAI

1. „JUDRUSIS PROTMŪŠIS“

Komandą sudaro 6 nariai (3 merginos ir 3 vaikinai). Iš vienos mokymosi įstaigos galima registruoti iki 2 komandų. Visos komandos gauna vienodus klausimus.

- 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.: visos komandos vienoje vietoje (starte). Vienas iš komandos narių atlikęs nurodytą sportinę užduotį ima voką pažymėtą savo komandos numeriu. Pasiėmus voką grįžtama pas komandos draugus paprastu bėgimu/ėjimu, grįžus sprendžiama užduotis, išsprendus užduotį vienas narys su atsakymu įveikia kliūčių ruožą, padeda atsakymą su voku į komandai pažymėtą vietą ir paima kitą voką su klausimu ir grįžta pas komandą, išsprendžia užduotį kitas komandos narys su atsakymu įveikęs kliūčių ruožą su nauju klausimu grįžta pas komandą ir taip kol atlieka visas užduotis.
- Komanda finišuoja kai pristato paskutinę išspręstą loginę užduotį.
- 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.

2. “TRIJULIŲ KRYŽIUKAI NULIUKAI”

Komandinis žaidimas, kurį sudaro trys žaidėjai.

- Nubraižoma 9 langelių (3×3) lentelė arba skiriama medinė žaidimo lenta.
- Žaidžia dvi komandos vienu metu.
- Viena komanda lentelės langelius žymi X (kryžiukais arba spalvotu kūgeliu), kita – 0 (nuliukais arba spalvotu kūgeliu).
- Po vieną žaidėją iš abiejų komandų atbėga su „žymekliu“ 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).

3. LĖKTUVŲ LENKTYNĖS

Komandinis žaidimas, kurį sudaro šeši žaidėjai.

- Komandinė rungtis, kurioje dalyvauja po 6 žaidėjus kiekvienoje komandoje. Vienu metu rungiasi dvi komandos.
- Komandos nariai juda trasoje naudodamiesi mini „Boeing“ lėktuvu.
- Komandos užduotis – kuo greičiau įveikti trasą pirmyn ir atgal bei 3 kartus pataikyti į taikinį. Tik pataikius į taikinį galima grįžti atgal ir paimti kitą raketą.
- Kiekvienos komandos rezultatas nustatomas pagal bendrą rungties įveikimo laiką.
- Rungties vietos skirstomos pagal laiką nuo greičiausios iki lėčiausios komandos.

4. PAGAUK JEI GALI

Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.

- Kiekvienam dalyviui skiriama 2 bandymai. Vienas bandymas – 10 pagaliukų. Viso – 20 pagaliukų.
- Dalyvis stengiasi sugauti kuo daugiau krentančių pagaliukų.
- Už kiekvieną sugautą pagaliuką (prilietimas neskaičiuojamas) skiriamas 1 taškas.
- Aukštesnę vietą užima dalyvis, sugavęs daugiau pagaliukų. Jei du ar daugiau dalyvių surenka vienodą didžiausią pagaliukų skaičių, vykdomas papildomas 1 bandymo (10 pagaliukų) peržaidimas.

5. 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 prireikia, pagal antrąjį ir trečiąjį punktus.

6. „CONCEPTO“ RUNGTIS

Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.

- Varžybos vykdomos ant „Concept2“ tipo irklavimo treniruoklio.
- Užduotis – kuo greičiau įveikti 250 metrų distanciją.
- Laikas fiksuojamas automatiškai treniruoklio ekrane.
- Laimi dalyvis, per trumpiausią laiką įveikęs nustatytą atstumą.
- Jei keli dalyviai pasiekia vienodą rezultatą, laimi tas, kurio maksimalus galingumas (W) buvo didesnis.

7. RIEDLENTĖ

Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.

- Dalyvio užduotis – kuo ilgiau išsilaikyti ant judančios riedlentės platformos nenulipant ir neprarandant pusiausvyros.
- Vienu metu rungtyniauja vienas dalyvis.
- Prasidėjus rungčiai dalyvis atsistoja ant riedlentės platformos.
- Rungties metu fiksuojamas dalyvio išsilaikymo laikas.
- Bandymas baigiamas, kai dalyvis nulipa nuo platformos, paliečia žemę arba praranda pusiausvyrą.
- Aukštesnę vietą užima dalyvis, ilgiau išsilaikęs ant platformos.
- Jei dviejų ar daugiau dalyvių rezultatai vienodi, vykdomas papildomas bandymas. Aukštesnę vietą užima dalyvis, pasiekęs geresnį rezultatą papildomo bandymo metu.

8. ŠIUOLAIKINĖS PENKIAKOVĖS RUNGTIS

Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.

- Dalyvis turės įveikti pripučiamą kliūčių ruožą ir atbėgti iki šaudymo vietos.
- Šaudoma lazeriniais pistoletais.
- Privaloma taikliai pataikyti penkis kartus į taikinį, šūvių skaičius neribojamas, maksimalus šaudymo laikas dalyviui – 50 sek.
- Atstumas iki taikinio -+ 5 metrai.
- Laimi dalyvis, per trumpiausią laiką įveikęs rungtį.

9. PAGRINDINIO RĖMĖJO „HOHES C“ ŽAIDIMAS

Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.

- Apdovanojami tik ilgiausiai pakuotę išlaikę dalyviai (mergina ir vaikinas).
- Dalyviai į svorio kategorijas neskirstomi.
- Merginos ir vaikinai laiko vienodo svorio pakuotę.
- Svoris laikomas ištiestomis rankomis į priekį pečių aukštyje, stovėdamas tiesiai (kojos ir nugara 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.
- Galimas 1 perspėjimas.