

LIETUVOS STUDENTŲ SPORTO FESTIVALIO N U O S T A T A I



SPORTO ŠAKŲ NUOSTATAI

1. „KOMANDINIS IŠŠŪKIS“

- Varžybos komandinės – dalyvių skaičius nuo 3 iki 10 dalyvių.
- Pasirodymo trukmė – iki 3 min.
- Pasirodymas gali būti – daina, įvairūs šokių stiliai, gimnastikos, akrobatikos ir kt. pasirodymai, meniniai pasirodymai ir kt.
- Bus renkami pasirodymai nugalėtojai: **publikos ir teisėjų.**
- **Teisėjų renkamas pasirodymas** – pagal šiuos vertinimo kriterijus (choreografijos originalumas – išskirtinumas, estetiškas vaizdas, emociingumas – artistiškas, sudėtingumas).
- **Publikos renkamas nugalėtojas** – daugiausiai ovacijų sulaukęs pasirodymas.
- Komandos nugalėtojos apdovanojama taure, diplomu ir prizų.
- Visos kitos komandos apdovanojamos padėkomis.
- Už komandų pasirodymą skiriama 10 taškų.

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 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 išspręstas 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.

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 prireikia, 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 arba spalvotu kūgeliu), kita – 0 (nuliukais arba spalvotu kūgeliu).

LIETUVOS STUDENTŲ SPORTO FESTIVALIO N U O S T A T A I



- 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).

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 DAUGIAKREPŠIS

- Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.
- Vienu metu varžytis gali 2 – 3 asmenys. Visiems dalyviams duodamas bendras kamuolių skaičius.
- Dalyvių užduotis – per 1 min. kuo greičiau įmesti kuo daugiau kamuolių į krepšį.
- Laimi žaidėjas tas, kuris surenka daugiausiai taškų.

7. BĖGTRAUKIS

- Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.
- Du dalyviai per juosmenį pritvirtinami tampria virve.
- Užduotis – bėgti ir stengtis užkljuoti lipnų žymeklį kiek įmanoma toliau nuo starto linijos. Skiriami 3 bandymai, rezultatas visų bandymų sumuojamas.
- Laimi žaidėjas tas, kuris surenka daugiausiai taškų.

8. PAGALVIŲ MŪŠIS

- Komandinis žaidimas, kurį sudaro du žaidėjai.
- Dalyviai varžysis aikštelėje, kuri skirs vieną komandą nuo kitos (panašiai kaip tinklinyje).
- Kiekviena komanda gauna po 20 skirtingų spalvų pagalvių.
- Žaidimo tikslas yra kuo daugiau pagalvių „sumesti“ į priešininko pusę (išmestos pagalvės už aikštelės ribų – neskaičiuojamos). Pagalvių mūšis vyksta dvi minutes, per kurias turite „apsaugoti“ savo aikštelės pusę nuo priešininkų pagalvių ir pasistengti, kad varžovų aikštelės pusėje pagalvių būtų daugiau!
- Laimi ta komanda, kurios aikštelėje yra mažiau pagalvių.

9. LAZDOS TRAUKTYNĖS

- Senas individualus žaidimas, plačiai žinomas įvairiuose regionuose. Savo prigimtimi labai paprastas, tačiau traukiant lazda labai daug ką lemia ne tik fizinė jėga, bet ir greitis, ištvermė, pasirinkta taktika bei judesių koordinacija.
- Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.
- Žaidimas žaidžiamas ant žemės padėjus lentą ir ją iš abiejų pusių parėmus kaladėmis. Žaidėjai susėda vienas prieš kitą ir į lentą suremia kojas. Į rankas pasiima lazda, kairės rankos delnas visada žiuri į viršų o dešinė ranka į žemę. Vienas žaidėjas paima lazda per vidurį, kitas iš kraštu. Gavę teisėjo signalą, žaidėjai remdamiesi kojomis bei tiesdami nugarą traukia lazda į save. Laimi tas žaidėjas kuris varžovą užsimeta ant savęs ar po traukimo jo rankose lieka lazda. Bet koks bandymas staigiai išplėsti lazda prieš teisėjo signalą ar po jo draudžiamas. Antrą kartą traukia žaidėjai pasikeisdami lazdos paėmimu. Daromas trečias traukimas jeigu rezultatas lygus. Duodama pasirinkti monetos pusė ir teisėjas ją meta. Kieno iškrenta monetos pusė tam ir duodama teisė pasirinkti lazdos paėmimo būdą.
- Pralaimėję žaidėjai iškrenta, o laimėtojai keliauja toliau. Burtų keliu išrenkami priešininkai, laimėtojai keliauja toliau ir taip kol paaikškėja nugalėtojas.