

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



SPORTO ŠAKŲ NUOSTATAI

1. „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.

Lietuvos olimpinė akademija pristato „Judriojo protmūšio“ logines rungties užduotis.

2. 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.

3. „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).
- 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).

4. 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.



5. ARMLIFTINGAS

- Varžybos individualios. Dalyviai į svorio kategorijas nebus skirstomi.
- Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.
- Dvi rungtys: „Rolling thunder“ ir „Captain of crush silver bullet challenge“.
- „Rolling thunder“ - besisukanti rankena ir per karabiną ant „loading pin“ pakabinamas svoris (sveria 3 kg.).
- Sportininkas turi 3 bandymus. Laimi tas, kas įveikia didžiausią svorį t.y. atkelia, išlaiko svorį nejudantį ir gauna teisėjo komandą padėti ant žemės.
- „Captain of crush silver bullet challenge“. Tarp „griperio“ rankenų įsistatoma „silver bullet“ kuris kartu su lėkšte sveria 2.5kg ir reikia išlaikyti kuo ilgiau. Tas sportininkas, kuris suspaudęs išlaikys su stipresniu griperiu ilgesnį laiką, laimės.

Sportinę rungtį pristato **Lietuvos armliftingo federacija**, kuri visus norinčius supažindins su sporto šaka, kiek ir kokių svorio kategorijų yra federacijos rengiamose varžybose ir kokių kitokių rungčių turi ir planuoja pristatyti ateinančiais metais.

6. ZORB BOULINGAS

- Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai varžosi kartu.
- Laimi greičiausiai dalyvis.
- Tai pramoga, kurioje žaisite patobulintą tradicinį boulingą, tiesiog šįkart Jūs būsite ne kamuolių mėtytojas – o kamuolys.
- Žaidimo tikslas – per kuo trumpesnį laiko tarpą nuversti visus 3 aikštelėje stovinčius 3 metrų aukščio kėglius. Viskas būtų paprasta, jeigu to netektų daryti esant ZORB kamuolyje (3 metrų skersmens burbulas.).
- Vos pabandžius žengti žingsnį, pripučiamas rutulys pradeda suktis, o pramogautojui, esančiam burbule, norisi pradėti bėgti, kad išsilaikyti ant kojų – visai kaip ant bėgimo takelio.
- Laikas pradedamas skaičiuoti nuo starto linijos iki grįžimo atgal – kirtus finišo liniją.

7. GLADIATORIUS

- Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai.
- Du žaidėjai, įsitaisę ant specialių pakylų, kovoja pripučiamomis lazdomis ir stengiasi vienas kitą nuversti.
- Kovojava iki 2 pergalių, laimi tas, kuris priešininką „nugriauna“ nuo pakylas.
- Žaidžiama vieno arba dviejų minusų sistema (priklausomai nuo dalyvių 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.

TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS:

Laimėtojai nustatomi pagal sporto šakų nuostatus ir varžybų taisykles.

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

Varžybų nugalėtojų vertinimas:

- **individualios rungtys: I vieta – 9 taškai; II vieta – 6 taškai; III vieta – 3 taškai.**
- **Komandinės rungtys: I vieta – 18 taškų; II vieta – 12 taškų; III vieta – 6 taškai.**

Dalyvaujantys komandinėse sporto rungtyse - užsiregistravę ir neatvykę (pavardės gali būti keičiamos) – - 5 baudos balai visai delegacijai, renginio metu registracija į komandinės rungtis nebus daroma.