

**LIETUVOS STUDENTŲ SPORTO FESTIVALIO
SKIRTO TARPTAUTINEI STUDENTŲ DIENAI PAMINĖTI
NUOSTATAI**



PATVIRTINTA

Lietuvos studentų sporto asociacijos
prezidento 2017 m. spalio 11 d.
įsakymu Nr. V-1-(17/18)-02

Tikslas: Kuo daugiau studentų įtraukti į sporto sąjungą.

Uždaviniai:

- Skatinti šalies aukštųjų mokyklų bendruomenę vis didesnę dėmesį atkreipti į studentų fizinį aktyvumą, sveiką gyvenseną, skleisti olimpinės idėjas, 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: Kūno kultūros ir sporto Rėmimo fondas

Organizatoriai: Lietuvos studentų sporto asociacija.

Projekto įgyvendintoja: Lietuvos studentų sporto asociacija.

Data ir laikas: 2017.11.18.; dalyvių atvykimas, registracija iki 11 val., renginio pradžia 11.30 val.

Vieta: Alekso Stanislovaičio 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 komandiruojanči organizacija.

Paraiškos: Aukštųjų mokyklų delegacijų vadovų paraiškos teikiamos iki **2017 m. lapkričio 16 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, LEU, 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 – olimpinio 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 universitetinės aukštosios mokyklos apdovanojamos Lietuvos studentų sporto asociacijos taurėmis ir diplomais; Jeigu dvi arba daugiau universitetinių 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,
- emociškumas – 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.

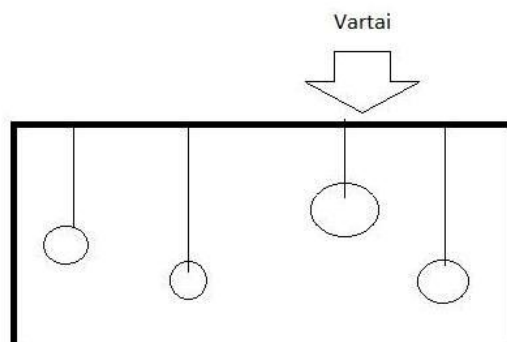
Komanda finišuoja kai pristato paskutinę išspręstą loginę užduotį. Finišuoti turi visa komanda kartu. Laimi ta komanda, kuri surenka daugiausia taškų. Taškai skiriami už greitį t.y. už finišuotą vietą ir už teisingai išspęstas logines užduotis.

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. PATAIKYK JEI GALI

Varžybos individualios. Merginos ir vaikinai apdovanojami atskirai. Dalyviams yra skiriami trys bandymai kurių metu reikia pataikyti į „skyles“, kurios bus pažymėtos taškais (4 taškai, 3 taškai, 2 taškai, 1 taškas). Rankinio kamuolys į „skyles“ metamas nuo 7 m atžymos. Laimi tas, kuris surenka daugiausiai taškų. Jeigu surenkamas vienodas taškų skaičius dalyviai gauna papildomai 3 bandymus, po kurių paaiškėja laimėtojas.



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

4. 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.

5. “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).

6. MAŽASIS GOLFAS

Varžybos individualios. Keturios ridenamo ir artimųjų žemų smūgių rungtys.

Varžybų nugalėtojas bus nustatomas pagal keturiose rungtyse surinktų taškų sumą. Nugalėtoju taps žaidėjas surinkęs daugiausiai taškų.

Lygaus rezultato atveju aukštesnę vietą užims žaidėjas, kuris bus surinkęs daugiau taškų rungtyje su aukštesniu sudėtingumo indeksu. Aukščiausias sudėtingumo indeksas yra 1 (sudėtingiausia rungtis), mažiausias – 4 (lengviausia rungtis). Jei rungtyje su sudėtingumo indeksu 1 rezultatas taip pat bus vienodas, palyginami bus antrosios pagal sudėtingumą rungties rezultatai ir t.t.

- Varžybos bus organizuojamos dviem srautais (A ir B). Abiejuose srautuose vyks tos pačios keturios rungtys.
- Į rungtį atvykę dalyviai bus atsitiktinai suskirstomi į grupes po 2-3 dalyvius iš skirtingų universitetų. Kiekvienas dalyvis gaus po rezultatų protokolą ir rašymo priemonę.
- Jei grupėje bus du dalyviai, vykdant rungtį jų vaidmenys paskirstomi taip: vienas atlieka rungtį (smūgiuoja į taikinį), kitas užrašo rezultatą ir grąžina kamuoliuką. Po to vaidmenys apsikeičia.
- Jei grupėje bus trys dalyviai, vykdant rungtį jų vaidmenys paskirstomi taip: vienas atlieka rungtį (smūgiuoja į taikinį), kitas užrašo rezultatą, trečias grąžina kamuoliuką. Po to vaidmenys keičia kol visi atliks šią rungtį.
- Pabaigus rungtį grupė einama į kitą laisvą. Pabaigus visas keturias rungtis, rezultatų protokolai grąžinami teisėjui.

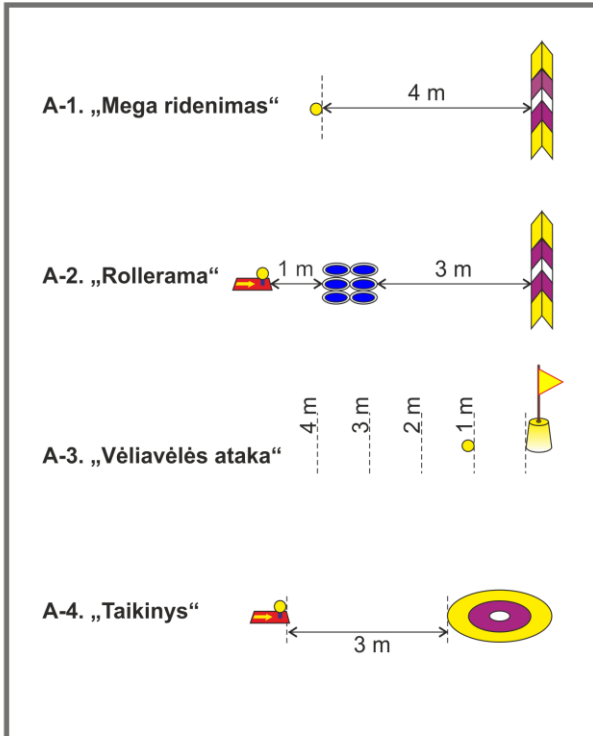
KITOS SĄLYGOS:

- Golfomobiliais (savo) naudotis leidžiama ☺
- Dėl nuostatuose nenumatytų atvejų sprendimą priima varžybų komitetas.

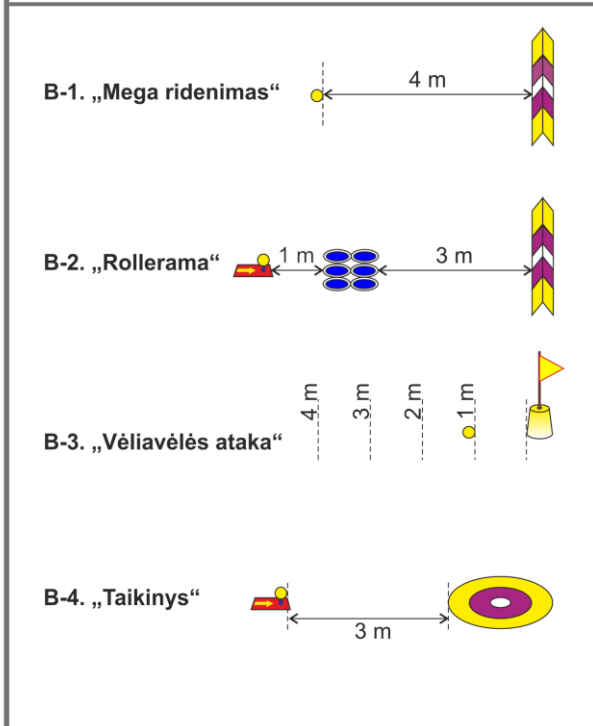
**LIETUVOS STUDENTŲ SPORTO FESTIVALIO
SKIRTO TARPTAUTINEI STUDENTŲ DIENAI PAMINĖTI
N U O S T A T A I**

RUNGČIŲ SCHEMA:

Srautas A



Srautas B



1. „Mega ridenimas“

Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

Rungties eiga:

Žaidėjas iš eilės atlieka 8 smūgius.

Skiriam tokie taškai:

- pataikius į baltą taikinio dalį – 50 taškų;
- į violetinę – 20 taškų;
- į geltoną – 10 taškų;
- nepataikius į taikinį – minus 10 taškų.

Rungties sudėtingumo indeksas: 4

2. „Rollerama“

Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis.

Rungties eiga:

Žaidėjas iš eilės atlieka 8 smūgius.

Skiriam tokie taškai:

- pataikius į baltą taikinio dalį – 50 taškų;
- į violetinę – 20 taškų;
- į geltoną – 10 taškų;
- nepataikius į taikinį – minus 10 taškų.
- pataikius į tarpinę mėlynų diskų zoną (vandens kliūtis) – minus 10 taškų;

Rungties sudėtingumo indeksas: 1

3. „Vėliavėlės ataka“

Smūgio tipas: ridenimo smūgis.

Rungties eiga:

Žaidėjas iš eilės atlieka po du smūgius nuo 1, 2, 3 ir 4 m žymos (iš viso 8 smūgius). Skiriam tokie taškai:

- pataikius nuo 1 m atstumo žymos – 10 taškų;
- nuo 2 m – 20 taškų;
- nuo 3 m – 30 taškų;
- nuo 4 m – 50 taškų;
- nepataikius į taikinį – minus 10 taškų.

Rungties sudėtingumo indeksas: 3

4. „Taikinys“

Smūgio tipas: artimasis žemas smūgis.

Rungties eiga:

Žaidėjas iš eilės atlieka 8 smūgius.

Skiriam tokie taškai:

- pataikius į baltą taikinio dalį – 50 taškų.
- į violetinę – 20 taškų;
- į geltoną – 10 taškų;
- nepataikius į taikinį – minus 10 taškų.

Rungties sudėtingumo indeksas: 2

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

7. MIŠRIŲ KOMANDŲ VIRVĖS TRAUKIMAS

Varžybos komandinės. Komandą sudaro 3 vaikinai ir 3 merginos (keitimai varžybų metu – negalimi). Iš vieno universiteto/kolegijos galima registruoti iki 2 komandų. Dalyviai nesveriami. Priklausomai nuo užsiregistravusių komandų skaičiaus bus parinkta rungties vykdymo sistema.

8. 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, ištvėrmė, 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 ir ją suima taip, kad abiejų rankų plaštakos būtų vienodai suėmusios lazda (pavyzdžiui abiejų delnai žiūrėtų žemyn bei lazda būtų suėmę paeiliui – abi vieno žaidėjo plaštakos nebūtų kito plaštakų viduje). 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. Atliekami trys lazdos traukimai ir skaičiuojama kas iš žaidėjų laimi daugiau pergalių. Pralaimėję žaidėjai iškrenta, o laimėtojai keliauja toliau. Burtų keliu išrenkami priešininkai, laimėtojai keliauja toliau ir taip kol paaiškėja nugalėtojas.

