

TARPTAUTINIS STUDENTŲ SPORTO FESTIVALIS 2025

N U O S T A T A I

Būti fiziškai pajėgiam – tai ne tik duoklė sportui ar fiziniam lavinimui, bet ir pats reikšmingiausias laimingesnio, turiningesnio gyvenimo veiksnys. Sportas yra neatsiejama švietimo dalis, tiek fizine, tiek intelektualine prasme. Kadangi kūno kultūra, fizinis aktyvumas ir sportas formuoja sveikos gyvensenos, savęs pasitikėjimo ir socialiai atsakingos asmenybės įgūdžius, 2015 metais Tarptautinės universitetinio sporto federacijos (FISU) ir Jungtinių Tautų Švietimo, mokslo ir kultūros organizacijos (UNESCO) iniciatyva rugsėjo 20 d. buvo pripažinta Tarptautine universitetinio sporto diena.

Tikslas: Motyvuoti ir nukreipti jaunimą aktyviam, turiningam ir sveikam laisvalaikio praleidimui.

Uždaviniai:

1. Skatinti jaunimo ir studentų fizinį aktyvumą.
2. Didinti komandinių sporto šakų populiarumą.
3. Skatinti studentų tarptautiškumą ir tarptautinių studentų įsitraukimą į sportines veiklas.
4. Skatinti studentų sportinių, teisėjavimo ir organizacinių kompetencijų kėlimą.

Projektą finansuoja: Valstybinių studijų fondas, pagal pasirašytą sutartį SP3-08. Projektas „Sporto įkvėpti 2025“

Organizatoriai: Lietuvos sporto universitetas ir Lietuvos studentų sporto asociacija.

Partneriai: Kauno technologijos universitetas, tinklinio klubas „Svaja“.

Data ir laikas: 2025.09.25 (Ketvirtadienis) **12:00 val.** dalyvių atvykimas ir registracija 11:00-11:50 val.

Vieta: KTU sporto bazės, Radvilėnų pl. 19, Kaunas

RENGINYS NEMOKAMAS.

Išankstinė registracija: <https://forms.office.com/e/HSbdt29fWw> **Kontaktinis asmuo:** Karolina Deliautaitė: karolina.deliautaite@lsu.lt, +37064229749.

Festivalio dalyviai:

- ✓ Visų mokymosi įstaigų studentų ir moksleivių komandos.
- ✓ Varžybose gali dalyvauti mišrios sudėties komandos, vaikinų ar merginų komandos.
- ✓ Varžybos vykdomos 2 amžiaus grupėse : 1 STUDENTAI, 2 MOKSLEIVIAI
- ✓ Varžybų dalyviai už savo sveikatą atsako patys.

Nugalėtojų apdovanojimas: Turnyrų nugalėtojai ir prizininkai apdovanojami sportiniais prizais ir medaliais (Studentai ir moksleiviai apdovanojami atskirai).

Papildoma informacija:

- Renginys bus fotografuojamas ir filmuojamas.
- Organizatoriai pasilieka teisę keisti taisykles.

KREPŠINIO 3X3 TURNYRAS

Rungtynėms registruojami iki 4 žaidėjų. Rungtynės gali prasidėti ir komandai turint 3 krepšininkus (be atsarginio).

Prieš kiekvienas rungtynes komandoms leidžiama daryti 2 min. apšilimą.

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)

FUTBOLO 5X5 TURNYRAS

Rungtynių taisyklės:

- Rungtynių trukmė – 10 min.
- Žaidžiama 5x5 (įskaitant vartininką).
- Žaidėjų keitimas neribojamas. **Registruoti galima iki 7 žaidėjų.**
- Žaidžiama be nuošalių.
- Kamuoliui išriedėjus už galinės linijos, žaidimą atnaujina priešininkų vartininkas, mesdamas kamuolį į aikštę ranka.
- Rungtynėms vadovauja vienas teisėjas, kurį skiria organizatoriai.
- Draudžiama žaisti neturintiems teisės; pažeidus – užskaitomas pralaimėjimas 0:3.
- Raudona kortelė – žaidėjas šalinamas iš rungtynių ir praleidžia sekančias.

Varžybų formatas:

- Nedideliame komandų skaičiui – grupės varžybos.
- Taškai: pergalė – 3, lygiosios – 1, pralaimėjimas – 0.
- Esant vienodam taškų skaičiui vietą lemia:
 - a) įvarčių skirtumas;
 - b) daugiau įmuštų įvarčių;
 - c) daugiau pergalių.
- Atkrintamosiose, pasibaigus lygiosiomis – mušami 9 m baudiniai (po 3 žaidėjus iš kiekvienos komandos)

PARKO TINKLINIO 3X3 TURNYRAS

Rungtynėms registruojami iki 4 žaidėjų. Žaidžiama pagal oficialias tinklinio taisykles, patvirtintas FIVB. Rungtynes laimi komanda laimėjusi du setus. Seto laimėjimo taisyklės bus paskelbtos rungtynių dieną, atsižvelgiant į dalyvaujančių komandų skaičių.

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.
8. Dalyviai išsirikiuoja vienas paskui kitą į vieną eilę.
9. Vienai grupei skiriami du krepšinio kamuoliai
10. Po duoto ženklo, pirmasis eilėje stovintis žaidėjas meta nuo pažymėtos linijos. Antrasis gali mesti, kai pirmasis išleidžia kamuolį iš rankų.
11. 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.
12. Žaidėjas, įmetęs kamuolį į krepšį, perduoda jį eilėje stovinčiam žaidėjui, o pats bėga į eilės galą ir tęsia žaidimą.
13. Nugalėtoju tampa paskutinis išlikęs ir keliauja į kitą etapą.
14. Priklausomai nuo užsiregistravusiųjų skaičiaus bus grupės po 10 dalyvių, iš kiekvienos grupės į kitą etapą patenka po 1 laimėtoją.