

# IŠŠŪKIS MESTAS: TRADICINIS KREPŠINIS PRIEŠ ROBOTŲ KREPŠINĮ

## NUOSTATAI

### I SKYRIUS TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

1. Išsiaiškinti stipriausias netradicinio krepšinio komandas;
2. Sujungti sportą ir inžineriją;
3. Skatinti bendruomenes jungtis.

### II SKYRIUS VARŽYBŲ VIETA IR LAIKAS

4. Varžybas organizuoja ir vykdymą koordinuoja Panevėžio Sporto centras ir Panevėžio švietimo centro padaliniai Panevėžio robotikos centras „RoboLabas“ ir Panevėžio regioninis Steam atviros prieigos centras toliau vadinamas „**Organizatorius**“ .
5. Varžybas įgyvendina ir vykdo Organizatorius bei partneris.
6. Organizatorius priima visus sprendimus, susijusius su nuostatuose nenumatytais atvejais.
7. Renginys nemokamas.
8. 2025 m. kovo 22 d. (šeštadienis).
9. Registracija: 10.00 val. Pradžia: 10.30 val.
10. Komandų registracija vykdoma elektroniniu būdu iki 2025 m. kovo 19 d.  
<https://forms.office.com/e/8u9kdycaM9>.
11. Vieta: Lengvosios atletikos maniežas, Liepų al. 4, Panevėžys.

### III SKYRIUS TURNYRO DALYVIAI

12. Įstaigų, bendruomenių komandos sudėtis. Komandos sudėtis 4-5 žaidėjai (4 žaidėjai ir 1 atsarginis).
13. Komandos sudėtį sudaro 2 suaugę asmenys ir 2 vaikai iki 14 m.
14. Turnyro metu budės medikas. Už sveikatos būklę ir galimybę dalyvauti turnyre bei paliktus be priežiūros daiktus turnyro metu atsako patys turnyro dalyviai.

### IV SKYRIUS APDOVANOJIMAI

15. Nugalėtojai ir prizininkai apdovanojami prizais, medaliais ir taurėmis.
16. Organizatorių įteiktas specialus prizas (Nominacija).

### V SKYRIUS TURNYRO SISTEMA/VYKDYMAS

17. Keturi komandos nariai dalyvauja krepšinio varžybose: du nariai žaidžia tradicinį krepšinį, du nariai žaidžia robotų krepšinį.
18. Rungtynių trukmė - tradicinis krepšinis 5 min. prie vieno krepšio, Robotų krepšinis 3 min.

19. Tradicinis krepšinis:

19.1. Pirmojoje atakoje metama moneta. Burtus laimėjusi komanda renkasi, ar gauna kamuolį, ar rungtynes pradeda gindamasi;

19.2. Taikomos vieno ir dviejų taškų vertės sistema. Tolimi metimai, iš už tritaškio linijos, skaičiuojami 2 taškų vertės;

19.3. Atakai laikas neskaičiuojamas, tačiau jei teisėjas mato, kad laikas yra specialiai tempiamas, jis pradeda garsiai skaičiuoti nuo penkių iki nulio, taip paskelbdamas atakos laiko pabaigą;

19.4. Taškų limitas – 21 taškas. Vienai komandai įmetus tiek taškų, rungtynės baigiamos anksčiau laiko;

19.5. Ataka po pelnytų taškų tęsiama. Žaidimas nestabdomas. Besigynusi komanda kamuolį turi išsivaryti už tritaškio linijos arba jį perduoti už tritaškio linijos esančiam žaidėjui;

19.6. Esant ginčo situacijai, kamuolys atitenka besiginančiai komandai;

19.7. Esant pražangai, atakuojant krepšį, metama viena bauda;

19.8. Metamos dvi baudos, jei metimas atliekamas iš už tritaškio linijos;

19.9. Teisėjas – vienas.

20. Robotų krepšinis:

21.1. Komandą sudaro 2 nariai. Kiekvienas narys turi po 1 ULTIMATE 2.0 robotą (jis duodamas komandai atvykus prie varžybų stalo);

21.2. Šiose varžybose naudojama bazinė ULTIMATE 2.0 roboto konstrukcija;

21.3. Negalima keisti roboto, siekiant pagerinti jo dizainą;

21.4. Robotas valdomas į telefoną arba planšetinį kompiuterį įdiegta robotų valdymo programa;

21.5. Naudojami 6 kubeliai (kamuolių analogai) žalios ir 6 raudonos spalvos (jie pastatomi viduryje stalo ant platformos);

21.6. Komandos išsitraukia savo spalvą ir kuo daugiau tokios pačios spalvos kubelių stengiasi sumesti į krepšį;

21.7. Vieno kubelio įmetimas komandos taškų sumą papildo 2 taškais. Laikas stabdomas, jeigu kažkuri komanda surenka 12 taškų, t.y. sumeta visus kubelius arba baigiasi 3 minučių kėlinio laikas;

21.8. Baudos taškai skaičiuojami, jeigu robotas nuverčia krepšį, apverčia priešininko robotą, jeigu į savo krepšį įmeta priešininko spalvos kubelį, specialiai neleidžia priešininko komandai įmesti į krepšį, t.y. užblokuoja savo krepšį, taip neleisdami įmesti priešininko komandai. Taip pat negalima paimti priešininko kubelio ir jo laikyti. Visais atvejais minusuojamas 1 taškas ir priešininko spalvos kubelis gražinamas ant nuolatinės platformos;

21.9. Numetus kubelį ant stalo, teisėjas jį gražina į pradinę jo vietą (ant pastovios platformos);

21.10. Komandos nariai negali iš priešininko komandos atimti jau nešamų kubelių, negali ranka taisyti roboto, ar ranka paimti kubelių. Kubeliui nukritus, jį į vietą turi teisę padėti tik teisėjas;

21.11. Kubelių spalvos išdėstomos šaškių tvarka.

22. Komandų taškai skaičiuojami bendrai ir laimi ta komanda, kuri turi surinkusi daugiau taškų.

23. Komandos burtų keliu suskirstomos į turnyro grupes. Savo grupėje komanda sužaidžia po vienas rungtynes tradiciniame ir robotų krepšinyje su kiekviena kita grupės komanda.

24. Į kitą etapą patenka stipriausios grupės komandos. Kitame etape turnyras vyksta vieno minuso principu.

25. Aukštesnę vietą grupėje užima komanda surinkusi (įmetusi) daugiau taškų.

26. Jei komandos surenka vienodai taškų, aukštesnę vietą užima komanda su geresniu taškų skirtumu. Jei taškų skirtumas vienodas, aukštesnę vietą užima komanda laimėjusi tarpusavio dvikovą.

27. Turnyro organizatoriai pasilieka teisę, atsižvelgę į dalyvaujančiųjų renginyje komandų skaičių keisti nuostatus ir/ar varžybų vykdymo sistemą.