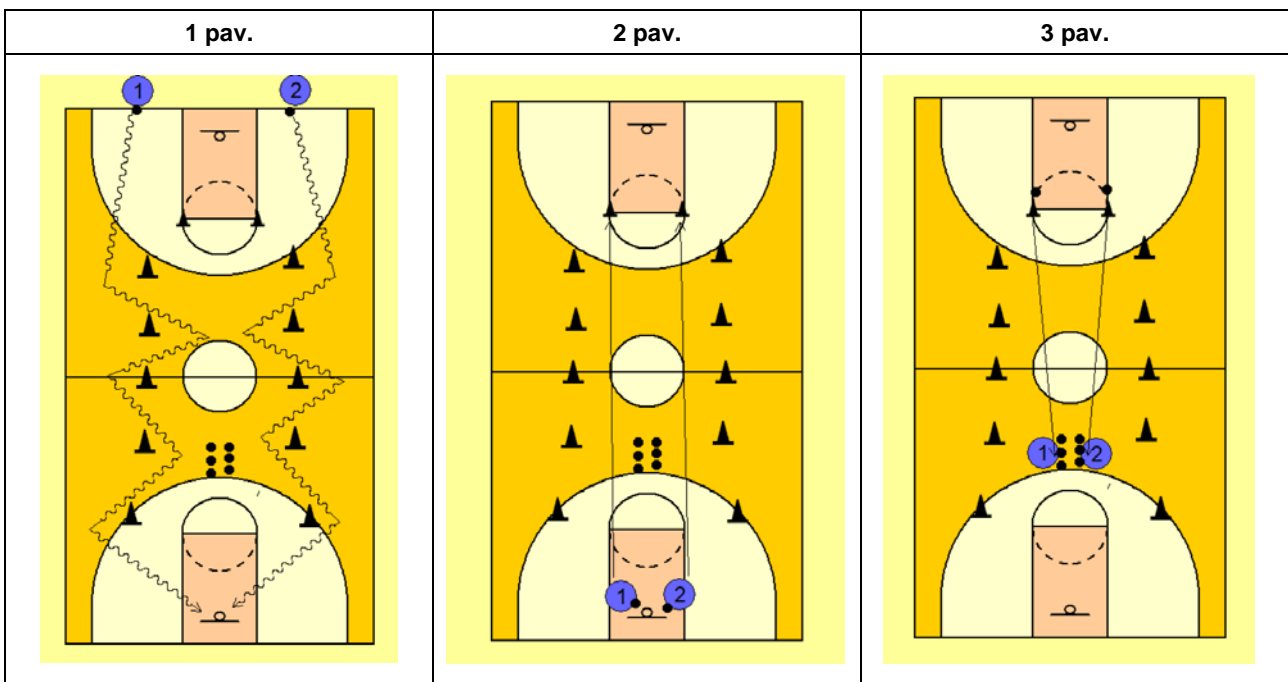


Dalyviai: merginos (U18, U16) ir vaikinai (U18, U17, U16, U15). Krepšinio (sporto) mokyklą ar klubą gali atstovauti po 1 dalyvį (merginą ir vaikiną). Konkurse negali dalyvauti Žvaigždžių dienos rinktinių nariai.

Konkurso eiga:

- konkursas pradedamas nuo aikštelės galinės linijos. Vienu metu varžosi 2 dalyviai skirtingose aikštelės pusėse, bet judėdami ta pačia kryptimi (1 pav.);
- po teisėjo starto signalo, dalyviai maksimaliu greičiu varosi kamuolį zigzagu aplink išdėliotus stovelius palei šoninę aikštelės liniją link kitos pusės. Įveikus šį kliūčių ruožą atliekamas metimas iš po krepšio. Dalyviai meta tol, kol įmeta (!);
- po taiklaus metimo žaidėjai varydami kamuolį grįžta atgal, į tą pusę, kurioje pradėjo užduotį (*varytis dar kartą zigzagu aplink stovelius nebereikia*) (2 pav.);
- ties baudų metimo linija, ant esančio žymėjimo kūgelio, dalyviai privalo padėti/pastatyti kamuolį. Kamuolys būtinai turi būti uždėtas ant kūgelio ir laikytis stabiliai, tik tuomet žaidėjai gali judėti link kitos užduoties;
- pastačius kamuolį ant kūgelio, dalyviai be kamuolio bėga atgal link to krepšio, į kurį atliko pirmuosius metimus iš po krepšio;
- atbėgus, kiekvienas dalyvis atlieka po 3 metimus nuo tritaškio linijos. Užduotis pabaigiama pirmajam dalyviui įmetus kamuolį į krepšį. Jeigu nė vienu iš trijų bandymų nepavyksta įmesti, tuomet dalyviai, po paskutinio netaiklaus metimo, patys pasiima kamuolį ir atlieka metimą iš po krepšio. Atlikus sėkmingą metimą į krepšį konkursas yra baigiamas (3 pav.).



Taisyklės:

- merginos konkurse užduotis atlieka su 6 numerio kamuoliais, o vaikinai - su 7 dydžio;
- konkurso dalyvių startinė pozicija (aikštelės pusė) nusprendžiama prieš rungties pradžią, burtų keliu, naudojant „popierius, žirkles, akmuo“ metodą;
- konkursas vyksta eliminavimo principu – poros nugalėtojas (tas, kuris pirmas teisingai ir greičiausiai įvykdo užduotis) keliauja į kitą etapą. Antrame etape vėl varžomasi porose, kol lieka du finalininkai, kurie ir varžysis dėl nugalėtojo vardo;
- jeigu konkurse dalyvauja nelyginis skaičius dalyvių į kitą etapą patenka žaidėjai, kurie greičiausiai užbaigs visas užduotis (*tiksliaus metimus ir laiką fiksuoja teisėjai*).