

Masiškiausio kvadrato taisyklės

Žaidimo tikslas

- Surengti masiškiausią kvadrato žaidimą, kuriame dalyvautų apie 400 žaidėjų (maždaug po 200 vienoje komandoje).
 - Žaidimo metu siekiama kuo greičiau „iškirsti“ priešininkų komandos žaidėjus arba išsaugoti kuo daugiau žaidėjų aikštelėje iki žaidimo pabaigos.
-

Aikštelė

- Aikštelė padalinta į dvi lygias zonas.
 - Aikštės dydis pritaikytas 400 žaidėjams.
 - Linijos:
 - 5 cm pločio.
 - Ryškiai matomos.
 - Aikštė suskirstyta į sektorius, kad būtų lengviau koordinuoti žaidimą.
 - Žaidėjų skaičiui sumažėjus, pagrindinis teisėjas per pertraukas gali sumažinti žaidimo plotą.
 - Žaidimo plotas mažinamas pagal poreikį ir yra pažymimas specialiomis baltomis linijomis.
-

Kamuoliai

- Žaidžiama naudojant 10 tinklinio kamuolių.
 - Kamuolys yra tinkamas žaidimui, jei krisdamas iš 2 metrų aukščio atsoka nuo grindų bent 1 metrą.
 - Kamuolių būklę prižiūri teisėjai.
-

Žaidimo laikas

- Žaidžiami **4 kėliniai po 15 minučių**:
 - **Trumpa pertrauka:** 5 minutės tarp kėlinių.
 - **Ilgoji pertrauka:** 10 minučių po dviejų kėlinių.
 - Laikas sustabdomas:
 - Dėl traumų.
 - Dėl techninių nesklandumų.
 - Ginčytiniais atvejais.
-

Žaidėjai

- Kiekvienoje komandoje – po 200 žaidėjų.
 - „Iškirsti“ žaidėjai pereina į „užkvadratį“ ir gali padėti komandai „iškirsti“ priešininkus.
 - Žaidėjai privalo tolygiai pasiskirstyti aikštės sektoriuose.
 - Dalyviai turi dėvėti vienodą komandos aprangą.
-

Žaidimo taisyklės

1. Kamuolio laikymas ir perdavimai:

- Kamuolį galima laikyti ne ilgiau kaip **5 sekundes**.
- Kamuolys turi būti perduotas į užkvadratį arba metamas į priešininkų pusę.
- Kamuolio perdavimas kitam žaidėjui tame pačiame kvadrate draudžiamas.
- Draudžiama:
 - Ridenti kamuolį.
 - Spirti kamuolį.

2. „Iškirtimo“ taisyklės:

- Žaidėjas laikomas „iškirstu“, jei:
 - kamuolys paliečia jo kūną ir nukrenta ant žemės.
 - žaidėjas užmina ar peržengia liniją.
 - Žaidėjas nėra laikomas „iškirstu“, jei:
 - kamuolys buvo sugautas prieš paliečiant žemę.
 - kamuolys atšoko nuo kito žaidėjo ar objekto ir buvo sugautas.
-

Teisėjavimas

- Kiekvieną aikštės sektorių stebi teisėjai.
 - Teisėjai:
 - Fiksuoja „iškirtimus“ ir linijų pažeidimus.
 - Ginčytinai atvejais sprendimą priima vyriausias teisėjas.
-

Žaidimo eiga

1. Žaidėjai bėga iki kamuolių starto signalui nuskambėjus.
 2. Žaidėjai, pirmieji pasiekę kamuolius, turi grįžti iki pažymėtos linijos.
 3. Grįžę už linijos žaidėjai gali pradėti žaidimą – mesti kamuolius į priešininkus.
 4. Žaidimas vyksta tol, kol pasiekiamas laimėjimo kriterijus.
-

Laimėjimas

- Laimi komanda, kuri:
 - Pirma „iškerta“ visus priešininkus.

- Po 1 valandos 25 minučių turi daugiau neišmuštų žaidėjų.
 - Jei vienoje komandoje lieka mažiau nei 10 žaidėjų, žaidimas pratęsiamas dar 10 minučių.
-

Papildomi organizaciniai akcentai

- Dalyviai registruojami prieš renginį.
- Aikštė turi būti tinkamai pažymėta.
- Atsižvelgiama į žaidėjų amžių.
- Teisėjai, savanoriai ir medicinos personalas užtikrina sklandų žaidimą.