



## Skills Challenge/Meistarības konkurss

**Dalībnieki:** Viens dalībnieks no katras LBL 1 komandas. LBS ir tiesīgs piešķirt līdz 4 īpašajiem ielūgumiem;

### Noteikumi:

- Sacensības norisinās divās kārtās – priekšsacīkstes un fināls.
- Priekšsacīkšu 4 labākie dalībnieki kvalificējas finālam.
- Dalībnieku uzdevums ir pēc iespējas ātrāk izskriet visu laukumu un izpildīt tajā noteiktos uzdevumus.
- Uzvarētājs ir tas, kurš izskrien laukumu visātrāk.

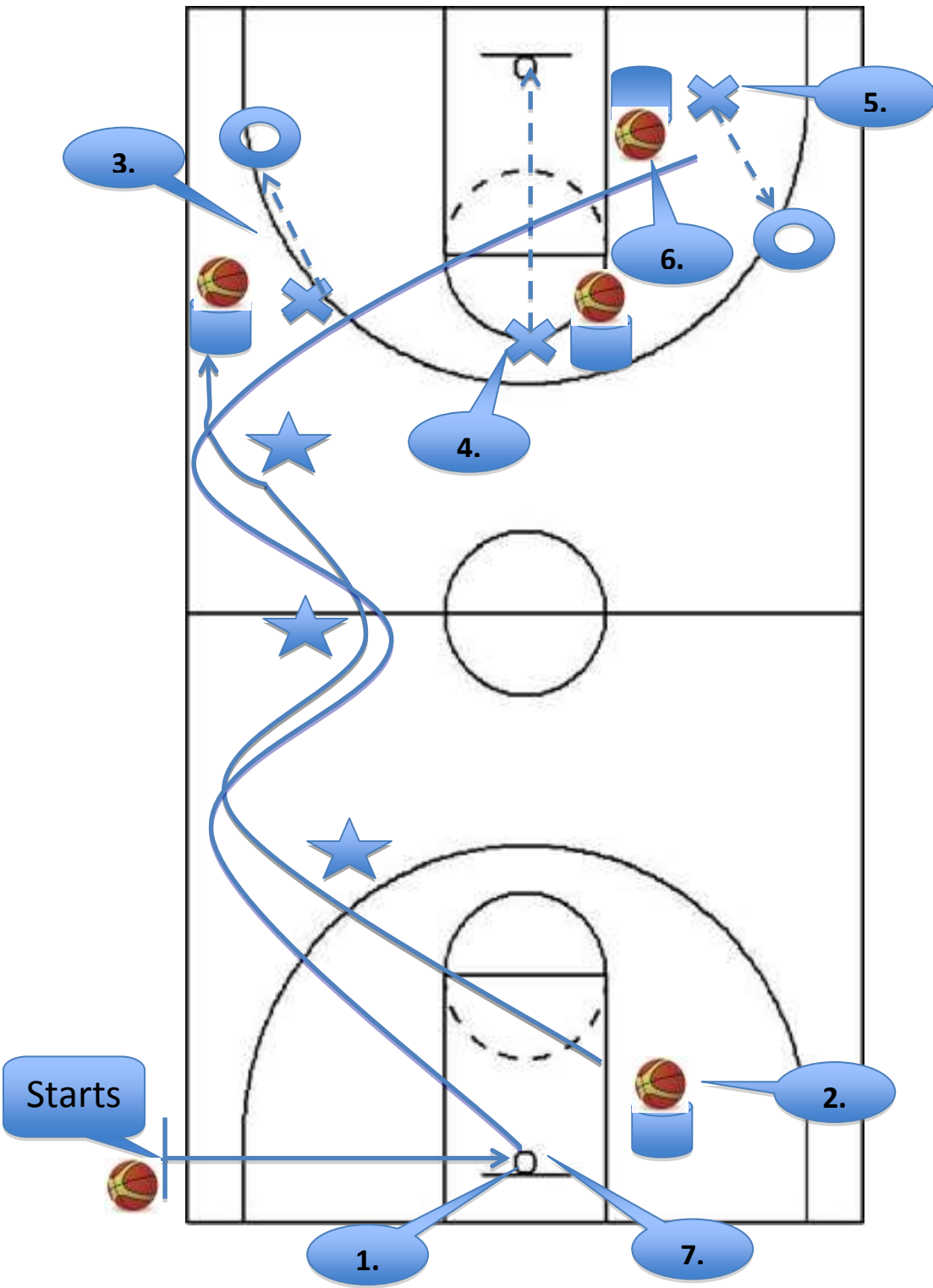
### Starta kārtība:

- Starta kārtība priekšsacīkstēm tiek izlozēta un par to LBL vadība informē dalībniekus.
- Dalībnieks sāk sacensību no konkrētā laukuma stūra.
- Pēc starta signāla:
  1. Dalībnieks driblē uz grozu un izpilda metienu no groza apakšas, tālāk dodoties tikai pēc precīza metiena;
  2. Pēc precīza metiena paņem jaunu bumbu blakus esošā bumbu stenda un driblē virzienā uz pirmo stateniski novietoto figūru (pie trīspunktu līnijas). To apdribējot pa kreiso pusi, dalībnieks virzās uz nākamo stateniski novietoto figūru (pirms centra līnijas). To apdribējot pa labo pusi, dalībnieks virzās pie nākamās stateniski novietotās figūras (starp centra un pretējās laukuma puses trīspunktu līniju), un apdriblē to pa kreiso pusi.
  3. Dalībnieks piedriblē pie attēlā redzamā punkta punkta 3, un bumbu ar atsitieni pret grīdu raida cauri apaļajam mērķim. Ja neizdodas to izdarīt ar pirmo reizi, dalībnieks ņem bumbu no blakus esošā stenda utt. - līdz precīzai piespēlei caur apli.

4. Tiklīdz bumba izlidojusi cauri mērķim, dalībnieks aizskrien līdz punktam 4 starp trīspunktu līniju un soda metienu apli, no stenda paņem bumbu un met tālu pustālo metienu - līdz precīzam raidījumam.
  5. Tiklīdz bumba ielidojusi grozā, dalībnieks skrien pie punkta 5, kur no stenda paņemto bumbu piespēlē tā, lai tā izlidotu caur konstrukcijas aplim. Piespēlei jābūt bez atsītiņa. Ja mēģinājums ir neveiksmīgs, spēlētājs veic nākamo, līdz veiksmīgai piespēlei.
  6. Tiklīdz bumba izlidojusi cauri mērķim, dalībnieks paņem jaunu bumbu un ar drībli dodas atpakaļ – veicot zig-zag skrējieni ap stateniskajām figūrām, atskrienot atpakaļ līdz grozam pie kura sacensība sākās.
  7. Pēdējais uzdevums: veikt precīzu metienu grozā no apakšas - kreisās puses.
- Laiks tiek apturēts brīdī, kad bumba izkrīt cauri groza tīkliņam.

**Vienāda rezultāta gadījumā:**

- Ja priekšsacīkstēs 4. un 5.vietai ir vienāds laiks, seko pārspēle starp šiem dalībniekiem;
- Ja finālā divi labākie laiki ir vienādi, notiek pārspēle starp šiem dalībniekiem.



- dribls
- - -> piespēle/metiens
- ★ Satiskie aizsargi
- ▭ bumbu stends
- vieta, kur jātrāpa piespēle