

Apstiprina:

Liepājas pilsētas domes
Sporta pārvaldes vadītājs
Elans Strazdiņš

„LIEPAJA 3X3”

IELU BASKETBOLA NAKTS ČEMPIONĀTS 2019

NOLIKUMS

1. MĒRĶIS UN UZDEVUMI

- Noskaidrot 2019. gada “LIEPĀJA 3X3” čempionāta uzvarētāju komandas;
- Veicināt basketbola attīstību Liepājā un tās apkārtnē, kā arī popularizēt to iedzīvotāju vidū;
- popularizēt basketbolu kā spēli, aktīvu atpūtu, veselīgu dzīvesveidu, ar pārliecību, ka basketbols ir visieciensākā sporta spēle, un, kura ir viegli pieejama plašām tautu masām;
- rūpēties par kvalitāti un kvantitāti.

2. ORGANIZATORI

Ielu basketbolu organizē **Liepājas pilsētas domes Sporta pārvalde**

3. LAIKS UN VIETA

Daugavas rezerves stadions **KP6** basketbola laukums

Piektdien

16.08.2019. plkst. 21:00

4. PIETEIKŠANĀS

Pieteikšanās sacensību dienā norises vietā no plkst. 20:00 līdz plkst. 20:30, ar nosacījumu, ka kāda no **maksimāli iespējamām 20 vietām** katrā grupā (gan U16, gan U99) vēl ir brīva.

5. DALĪBNIEKI un DALĪBAS MAKSA

Turnīrā komandas spēlēs **U16** un **U99** bez dzimuma ierobežojumiem. Komandas var būt jaukta tipa – dažāda dzimuma.

Komandai jābūt 2 veidu (gaišs un tumšs), vienādas krāsas spēles krekliem.

Komandā nedrīkst būt vairāk kā viens Latvijas augstākās līgas vīriešu dzimuma spēlētājs. Sievietēm šāda ierobežojuma nav.

Dalības maksa no komandas 15 Eur.

6. APBALVOŠANA

Balvu fonds:

Pirmo trīs vietu ieguvēju komandas katrā grupā, gan U16, gan U99, tiks apbalvotas ar vērtīgām balvām.

PIELIKUMS

3X3 BASKETBOLA OFICIĀLIE SPĒLES NOTEIKUMI

Oficiālie FIBA basketbola noteikumi ir spēkā visās spēles situācijās, izņemot tajās, kuras ir minētas 3x3 spēles noteikumos.

1. Laukums un bumba

Spēle notiek uz 3x3 basketbola laukuma, uz kura atrodas 1 (viens) basketbola grozs.

Puse no regulāra basketbola laukuma arī var tikt izmantota.

Visās spēlētāju grupās (ja tiek dalīts) tiek izmantota 6 (sestā) izmēra bumba.

2. Komandas

Katra komanda sastāv no četriem spēlētājiem. (Trīs spēlētāji atrodas laukumā un viens rezervē).

Piezīme: treneris nevar atrasties spēles laukumā, kā arī attālināta trenēšana no skatītāju tribīnēm nav atļauta.

3. Spēles tiesneši

Spēles tiesneši sastāv no viena vai diviem laukuma tiesnešiem.

4. Spēles sākums

4.1 Abas komandas iesildās vienlaicīgi pirms spēles.

4.2 Ar monētas palīdzību tiks izlozēta tā komanda, kura uzsāks spēli.

Komanda, kura uzvarēja izlozē, nosaka vai uzsāks spēli vai iespējamo spēles pagarinājumu.

4.3 Katrai komandai spēle obligāti jāuzsāk trīs spēlētāju sastāvā.

Piezīme: artikuli 4.3 un 6.4 tiek ievēroti tikai uz FIBA 3x3 Oficiālās sacensībās
** (nav obligāti vietējā mēroga sacensībās).*

** FIBA 3X3 Oficiālās sacensības ir Olimpiskais turnīrs, 3x3 pasaules čempionāts*

(iesk.U18), Zonu čempionāti (iesk.U18), 3x3 Pasaules tūre un 3x3 Zvaigžņu spēle.

5. Punktu skaitīšana

5.1 Katrs veiksmīgs metiens arkas iekšpusē ir novērtēts ar 1 punktu.

5.2 Katrs veiksmīgs metiens arkas ārpusē ir novērtēts ar 2 punktiem.

5.3 Katrs veiksmīgs soda metiens ir novērtēts ar 1 punktu.

6. Spēles laiks/ Spēles uzvarētājs

6.1 Spēles laiks:

Spēle sastāv no viena perioda ar 10 minūšu spēles laiku, sākoties pusfināliem visās vecuma grupās spēle sastāv no viena perioda ar 20 minūšu spēles laiku. Spēles laiks netiek apstādināts, kad bumba ir „mirusi” un soda metienu situācijās.

6.2 Komanda uzvar spēli - ja ir pirmā sasniegusi 11 punktu (ja spēle rit 10 minūtes) vai vairāk pirms spēles laika beigām, kā arī 21 punktu (sākot ar pusfināla spēlēm). Šis noteikums ir spēkā tikai pamatlaikā, bet ne iespējamā spēles papildlaikā.

6.3 Ja spēles laikam beidzoties, rezultāts ir neizšķirts, tiek spēlēts papildlaiks. Tā komanda, kura papildlaikā pirmā gūst divus punktus, uzvar spēlē.

6.4 Komandai tiek piešķirts tehniskais zaudējums, ja tā nav ieradusies uz spēles sākumu noteiktā spēles laikā trīs cilvēku sastāvā, kas ir gatavi spēlei.

Komandas neierašanās gadījumā, spēles rezultāts tiek fiksēts kā W-0 vai 0-W („W”-apzīmē, uzvarētāju komanda).

6.5 Komandai tiek piešķirts tehniskais zaudējums, ja komanda atstāj spēles laukumu pirms spēle ir beigusies vai visi spēlētāji ir savainoti vai/un diskvalificēti. Tehniskā zaudējuma gadījumā uzvarētāju komanda var izvēlēties saglabāt savu esošo spēles rezultātu vai fiksēt tehniskā zaudējuma rezultātu. Neatkarīgi no izvēles zaudētāju komandai tiek fiksēta 0 spēles rezultātā.

6.6 Komanda, kura ir zaudējusi ar tehnisko zaudējumu, tiek diskvalificēta no sacensībām.

7. Piezīmes/ Soda metieni

7.1 Komandas piezīmju norma ir pēc sestās (6) komandu piezīmes. Pēc tam kad komanda ir sasniegusi deviņas (9) komandas piezīmes, katra nākamā piezīme ir uzskatāma kā tehniskā piezīme. Lai nerastos pārpratumi, spēlētāji **nav izslēgti** no spēles pamatojoties uz personīgām piezīmēm, kā aprakstīts 15. punktā.

7.2 Sods metienā arkas iekšienē tiek sodīts ar vienu (1) soda metienu, savukārt sods metienā ārpus arkas tiek sodītas ar diviem (2) soda metieniem.

7.3 Sods metienā, ja metiens ir bijis veiksmīgs, tiek sodīts ar vienu (1) soda metienu.

7.4 Komandas 7., 8. un 9. piezīme vienmēr tiek sodītas ar diviem (2) soda metieniem.

Komandas 10. un katra nākamā komandas piezīme, kā arī tehniskā un nesportiskā piezīmes tiek sodītas ar diviem (2) soda metieniem un bumbas kontroli. Šis punkts attiecas arī uz piezīmēm, kas izdarītas metiena brīdī un ņem virsroku punktiem 7.2 un 7.3.

7.5 Bumbas kontrole paliek komandai pēc pēdējā soda metiena izpildes par nesportisko piezīmi 2 soda metieni vai tehnisko piezīmi 1 soda metiens. Bumba tiek ievadīta spēlē laukuma augšdaļā ārpus arkas, piespēlējot to pretiniekam un atgūstot bumbu atpakaļ „bumbas čekošana”.

Piezīme: pēc uzbrukuma piezīmes, soda metieni netiek piešķirti.

8. Kā bumba tiek izspēlēta

8.1 Pēc katra veiksmīga metiena pa grozu vai veiksmīga soda metiena (izņemot situācijas, kad bumbas kontrole paliek uzbrūkošai komandai):

- Spēlētājs no komandas, kuriem tikko tika iemests grozs, atsāk spēli driblējot vai piespēlējot bumbu no pusapļa kas atrodas zem groza (nevis gala līnijas) uz vietu laukumā ārpus arkas.

- Aizsardzības spēlētāji nedrīkst cīnīties par bumbu, ja tā atrodas pusaplī zem groza.

8.2 Sekojot katram neveiksmīgam metienam pa grozu vai neveiksmīgam soda metienam (izņemot situācijas, kad bumbas kontrole paliek uzbrūkošai komandai):

- Ja uzbrūkoša komanda izcīna bumbu, tā var turpināt uzbrukt uz grozu neaizejot aiz arkas.

- Ja aizsargājošā komanda izcīna bumbu, tai noteikti jāaizvada bumba aiz arkas (driblējot vai piespēlējot bumbu).

8.3 Pēc bumbas izlidošanas autā vai noteikumu pārkāpuma bez soda metieniem (bumba ir „mirusi”), spēles atsākšana notiek laukuma augšdaļā ārpus arkas, piespēlējot to pretiniekam un atgūstot bumbu atpakaļ - „bumbas čekošana”.

8.4 Spēlētājs atrodas ārpus arkas tad, kad pilnībā ar abām kājām atrodas aiz arkas līnijas.

8.5 Strīdus bumbas situācijā komandai, kura aizsargājās, tiek piešķirta bumbas kontrole.

9. Laika vilcināšana

9.1 Laika vilcināšana vai nevēlēšanās spēlēt aktīvi uz grozu ir pārkāpums.

9.2 Ja laukumā ir uzstādīts uzbrukuma laika pulkstenis, tad komandai ir jāizdara metiens 12 sekundēs. Laika skaitīšana atsākas, kad uzbrūkošai komandai ir bumbas kontrole (pēc bumbas apmaiņas ar aizsargājošo komandas spēlētāju vai pēc veiksmīga punktu guvuma zem groza).

9.3 Tas ir uzskatāms par pārkāpumu, ja pēc izcīnītas bumbas spēlētājs driblē arkas iekšpusē ar sāniem vai muguru pret grozu ilgāk nekā 5 sekundes.

Piezīme: Ja laukums nav aprīkots ar uzbrukuma laika pulksteni, un komanda nedara visu iespējamo lai uzbrūktu uz grozu, tad tiesnesis ir tiesīgs brīdināt par pēdējām piecām(5) sekundēm uzbrukumā, tās sākot skaitīt.

10. Spēlētāju maiņas

Spēlētāju maiņas abām komandām ir atļautas pie katras „mirušas” bumbas, kā arī pirms bumbas „čekošanas”. Rezerves spēlētājs var nomainīties tikai tad, kad laukumā esošais spēlētājs nonāk no spēles laukuma un fiziski kontaktējas ar viņu. Spēlētāju maiņas ir atļautas bez jebkādas rīcības no tiesnešiem vai sekretariāta.

12. Protesta procedūra

Ja komanda uzskata, ka tiesnešu lēmums vai jebkurš cits gadījums spēles laikā ir būtiski ietekmējis komandas intereses, viņiem jāizpilda sekojošais:

1. Spēlētājam no protestējošās komandas ir jāparaksta spēles protokols, nekavējoši pēc spēles beigšanās pirms to ir parakstījis spēles tiesnesis.
2. Protestējošai komandai 30 minūšu laikā ir jāiesniedz rakstveida paskaidrojums par notikušo, kā arī jāiesniedz drošības nauda 200 eiro (divi simti eiro) pasākuma organizatoram. Ja protests ir apmierināts, drošības nauda tiek atgriezta.

13. Diskvalifikācija

Spēlētājs, kurš ir saņēmis divas nespportiskas piezīmes, tiek diskvalificēts no spēles (diskvalificē laukuma tiesneši) un diskvalificēts no turnīra (diskvalificē turnīra organizatori). Neatkarīgas diskvalifikācijas tiek veiktas tādēļ, ka organizatori diskvalificē spēlētāju no turnīra par vardarbīgu rīcību, mutisku un fizisku agresiju, nepārtrauktu iejaukšanos spēles gaitā.

Galvenais turnīra organizators:

Kaspars Rolavs
+371 20066998