

LSU KALĖDINIO KREPŠINIO TURNYRO 3X3 NUOSTATAI

„LSU SPORTIŠKIAUSIOS GRUPĖS RINKIMU“ RENGINYS

I. TIKSLAI IR UŽDAVINIAI:

1. Skatinti jaunimą sistemingai sportuoti.
2. Didinti jaunimo užimtumą per fizinį aktyvumą.
3. Plėsti studentų, dėstytojų, trenerių tarpusavio bendravimą.
4. Populiarinti krepšinio žaidimą.

II. TURNYRO ORGANIZATORIAI

1. **Rengėjai** – Lietuvos Sporto Universitetas.
2. **Atsakingi asmenys:**

Lietuvos sporto universiteto Sporto ir laisvalaikio centro darbuotojai.

III. TURNYRO VYKDYMO VIETA IR LAIKAS

Renginio data: 2017 m. GRUODŽIO 13 d. (trečiadienis)

Laikas: 14.15 val.

Komandų registracija: Apie dalyvavimą pranešti iki 2017 m. gruodžio 12 d. 12:00 val. elektroniniu paštu: godamankute@lsu.lt. (Pateikti vardus, pavardes, pilnas grupes ir komandos pavadinimą)

Registruojama MAX 16 komandų.

Vieta: Lietuvos sporto universiteto žaidimų salė (Sporto g. 6).

IV. TURNYRO DALYVIAI

Lietuvos sporto universiteto studentų, absolventų, darbuotojų komandos (komandos sudėtis: 4 žaidėjai). Aikštelėje žais šios sudėties komanda: **1 mergina, 2 vaikinai**, kitas žaidėjas – atsarginis.

Turnyre negali žaisti LMKL, LKL, NKL, ir užsienio profesionalių komandų žaidėjai, 2016-2017 m. ir/ar 2017-2018 m. sezone buvę įtraukti į šių komandų paraiškas ir sužaidę nors vienas oficialias rungtynes (įrašyti į rungtynių protokolą).

Būtų gerai, kad komandą sudarytų tos pačios grupės studentai, tačiau tai nėra privaloma.

Visi dalyviai patvirtina, kad susipažino su turnyro nuostatais. Taip pat, kad yra sveiki ir rungtynių metu už savo sveikatą atsako patys.

V. TURNYRO ORGANIZAVIMAS

1. **Varžybų vykdymo sistema:** Žaidžiama 2 minusų sistema.
2. **Žaidimo organizavimas:** paaiškės žinant tikslų komandų skaičių.
3. **Turnyro organizatoriai pasilieka teisę, atsižvelgę į dalyvaujančiųjų renginyje komandų skaičių keisti nuostatus.**
4. **Renginys nemokamas.**

➤ **Varžybos**

1. Prieš kiekvienas rungtynes komandoms leidžiama daryti 2min. apsilimą.
2. Metant monetą nustatoma komanda, kuri pradės žaidimą iš už tritaškio linijos. Ji turi pradėti savo ataką perdavimu.
3. Įmetus kamuolį į krepšį, kamuolys perduodamas kitai komandai, kuri tęsia žaidimą kamuolio perdavimu iš už tritaškio linijos. Būtina atlikti bent vieną perdavimą, tik tada galima atakuoti krepšį. Pažeidus šią taisyklę metimas neįskaitomas ir kamuolys perduodamas varžovui.
4. Atkovojus po krepšiu ar perėmus kamuolį, jis turi būti grąžintas už tritaškio linijos (perdavimas - nebūtinai).

5. Kamuoliui patekus už aikštelės ribų arba teisėjui užfiksavus pražangą (ne metimo metu), kamuolys įmetamas iš už šoninės arba galinės linijos.
6. Rungtynės pradėdamos esant trims kiekvienos komandos žaidėjams. Rungtynių eigoje gali likti ir du komandos žaidėjai.
7. Jei varžybų metu susižeidžia žaidėjas, jis turi būti nedelsiant keičiamas. Jei nėra kuo pakeisti, komanda tęsia rungtynes dvieme.
8. Nėra “ginčo” išmetimų. Esant tokioms situacijoms, kamuolys atitenka pakaitomis tai vienai, tai kitai komandai. Pirmasis “ginčo” kamuolys atitenka besiginančiai komandai.
9. 24 sekundžių kamuolio valdymo taisyklė netaikoma.
10. Žaidėjų keitimus galima atlikti po kiekvieno teisėjo švilpuko (teisėjui leidus).
11. Rungtynių teisėjas fiksuoja metimus, pražangas, galutinį rungtynių rezultatą

➤ **Rezultatas**

1. Rungtynės vyksta iki 15 taškų arba 8-10 min. (priklausomai nuo komandų skaičiaus)
2. Jei 8-10 min. laikas baigėsi, nugalėtoju skelbiama komanda, surinkusi daugiau taškų. Jei rezultatas – lygus, komandų žaidėjai meta po 1 baudą (iš viso po 3 baudas kiekviena komanda). Jei ir tada neišaiškės nugalėtojas, komandos pakaitomis meta po viena baudą iki pirmos nepataikytos.
3. Jei žaidimas vyksta iki 15 taškų, nugalėtojas turi turėti 2 taškų persvarą.
4. Visi kamuoliai, įmesti už tritaškio linijos vertinami 2 taškais. Jei iš arčiau – 1 taškas. Tai nustato rungtynių teisėjas.
5. Visos rungtynės žaidžiamos pagal paskelbtą tvarkaraštį. Jeigu kuri nors komanda būna nepasiruošusi žaisti paskirtu laiku, jai užskaitomas pralaimėjimas rezultatu 0:2.

➤ **Pražangos**

1. Jei pražanga padaryta metimo metu, skiriami 1 arba 2 baudos metimai.
2. Jei žaidėjui metant į krepšį varžovai prasižengia, o kamuolys įkrenta į krepšį, metimas užskaitomas ir kamuolys paliekamas valdyti tai pačiai komandai. Jis įmetamas iš už tritaškio linijos.
3. Jei pražanga – nesportinė, metami 1 arba 2 baudos metimai ir dar kamuolys atitenka tai pačiai komandai. Techninė pražanga – 1 baudos metimas ir kamuolio valdymas.
4. Žaidėjas, padaręs dvi nesportines pražangas, šalinamas iš aikštelės iki rungtynių pabaigos.
5. Komandai surinkus 4 pražangas, kiekviena kita pražanga baudžiama baudos metimu.

Pastaba. *Visose čia neaprašytose žaidimo situacijose teisėjaujama pagal oficialias FIBA taisykles.*

Taškų skaičiavimas „LSU sportiškiausios grupės rinkimuose“

Už dalyvavimą: **5 tšk. x dalyvių sk./grupės narių sk.**

Už pagalbą organizuojant renginį: **10 tšk. x dalyvių sk./grupės narių sk.**

Už prizines vietas: **1 vt. – 3 taškai; 2 vt. – 2 taškai; 3 vt. – 1 taškai**

Jeigu komandą sudaro studentai iš skirtingų grupių, taškai bus proporcingai padalinti dalyvavusių studentų grupėms (pvz. Komanda užėmė 1 vietą, komandą sudaro 3 žaidėjai po 1 iš 3 skirtingų grupių, tokiu atveju šioms grupėms skiriama po 1 tašką (3 taškai padalinami 3 grupėms).