# JUC NAKTINIS KREPŠINIS’18 3x3 – NUOSTATAI

Turnyro organizatorius Druskininkų jaunimo užimtumo centras, toliau – Druskininkų JUC.

Turnyras vykdomas dviem etapais:

I etapas – varžybos pogrupiuose. Pogrupio varžybose dviem ar daugiau komandų surinkus vienodą taškų skaičių, komandų klasifikacija nustatoma remiantis oficialiomis FIBA taisyklėmis.

II etapas – atkrintamosios varžybos, pusfinaliai ir finalai.

Varžybų dalyviai

1. Turnyre negali žaisti LMKL, LKL, NKL ir užsienio profesionalių komandų žaidėjai, 2017-2018 m. sezonuose buvę įtraukti į šių komandų paraiškas ir sužaidę nors vienas oficialias rungtynes (įrašyti į rungtynių protokolą), nebent turi dokumentą, įrodantį, kad žmogus nežaidžia jokioje lygoje.

2. Varžybų metu visi varžybų dalyviai privalo turėti asmens tapatybės kortelę, moksleivio arba studento

pažymėjimą, patvirtinantį jų asmenybę.

3. Varžybose gali dalyvauti vaikinų, merginų, bei mišrios sudėties komandos.

4. Varžybų dalyviai už savo sveikatą atsako patys.

5. Varžybose gali dalyvauti dalyviai nuo 10 m. Nuo 10 iki 16 m. reikalingas raštiškas tėvų sutikimas.

Komandų registracija

1. Komandą sudaro trys asmenys (ir vienas atsarginis žaidėjas pasirinktinai), sumokėję kiekvienam nariui

skirtą varžybų auką (2 Eur už žmogų).

2. Pateikus suklastotus dokumentus ar varžybų metu žaidžiant neregistruotiems žaidėjams, komanda

diskvalifikuojama negrąžinant starto mokesčio.

3. Komandų registracija vykdoma Druskininkų JUC (Veisiejų g. 17, 204 kab.) ir internetu [https://forms.gle/3kjrRm11oaLFAgSH8](https://forms.gle/3kjrRm11oaLFAgSH8?fbclid=IwAR2ZpdGvOSqN3g70dmjKWBMKcABFfoJaIVx9yeDOBNPI924g2NLkvVEC_I4)

4. Registracija nutraukiama likus 24 val. iki turnyro pradžios arba viršijus komandų skaičiaus limitą. Organizatoriai turi teisę pratęsti registraciją savo nuožiūra.

5. Komandos pavadinime negali būti necenzūrinių žodžių, jų trumpinių ar įžeidžiančių frazių.

6. Komandos skirstomos į dvi amžiaus grupes (gimę iki 2001 m.; gimę po 2001 m.)

Varžybų taisyklės

1. Varžybų taisykles žaidėjai gali gauti komandos registracijos metu arba varžybų vietoje.

2. Dalyviai varžybų metu privalo vilkėti komandos pasirinktos spalvos aprangą.

3. Pavėlavusi komanda yra diskvalifikuojama.

Komandos

1. Kiekvieną komandą sudaro trys žaidėjai (gali būti registruojamas vienas atsarginis žaidėjas).

2. Visos komandos ir jų žaidėjai turi būti užsiregistravę pas varžybų organizatorius.

3. Komandos kapitonas privalo komandos narius supažindinti su varžybų tvarkos nuostatais ir taisyklėmis.

4. Rungtynės pradedamos esant trims kiekvienos komandos žaidėjams. Rungtynių eigoje gali likti ir du

komandos žaidėjai.

5. Varžybų organizatoriai turi teisę diskvalifikuoti žaidėjus ar komandas, jeigu: žaidžia neregistruoti žaidėjai,

falsifikuojami mokymosi įstaigą įrodantys dokumentai ar elgiamasi nesportiškai.

6. Visos rungtynės žaidžiamos pagal paskelbtą tvarkaraštį. Jeigu kuri nors komanda būna nepasiruošusi

žaisti paskirtu laiku, jai užskaitomas pralaimėjimas rezultatu 0:2.

Varžybos

1. Prieš kiekvienas rungtynes komandoms leidžiama daryti 3 min. apšilimą.

2. Metant monetą nustatoma komanda, kuri pradės žaidimą iš už 6,75m. linijos. Ji turi pradėti savo ataką

perdavimu.

3. Įmetus kamuolį į krepšį, kamuolys perduodamas kitai komandai, kuri tęsia žaidimą kamuolio perdavimu iš už 6,75 m. linijos. Būtina atlikti bent vieną perdavimą, tik tada galima atakuoti krepšį. Pažeidus šią taisyklę metimas neįskaitomas ir kamuolys perduodamas varžovams.

4. Atkovojus po krepšiu ar perėmus kamuolį, jis turi būti grąžintas už 6,75 m. linijos (perdavimas- nebūtinas).

5. Kamuoliui patekus už aikštelės ribų arba teisėjui užfiksavus pražangą (ne metimo metu), kamuolys

įmetamas iš už šoninės arba galinės linijos.

6. Jei varžybų metu susižeidžia žaidėjas, jis turi būti nedelsiant keičiamas. Jei nėra kuo pakeisti, komanda

tęsia rungtynes dviese.

7. Nėra “ginčo” išmetimų. Esant tokioms situacijoms, kamuolys atitenka pakaitomis tai vienai, tai kitai komandai. Pirmasis “ginčo” kamuolys atitenka komandai, kuri gynėsi pirma.

8. Taikoma 12 sekundžių kamuolio valdymo taisyklė.

9. Žaidėjų keitimus galima atlikti po kiekvieno teisėjo švilpuko (teisėjui leidus).

10. Rungtynių teisėjas fiksuoja metimus, pražangas, galutinį rungtynių rezultatą

Rezultatas

1. Rungtynės vyksta iki 21 taško arba 7 min. (atkrentamųjų varžybų metu – 10 min.)

2. Jei 7 min. (atkrentamųjų varžybų metu – 10 min.) laikas baigėsi, nugalėtoju skelbiama komanda, surinkusi daugiau taškų. Jei rezultatas – lygus, komandos žaidžia iki 2 taškų. Pratesimą pradeda komanda, kuri rungtynių pradžioje gynėsi. Į „ginčo“ situacijų kiekį (pakaitinis kamuolys) rungtynių metu šiuo atveju nekreipiama dėmesio.

3. Žaidimas vyksta iki 21 taško.

4. Visi kamuoliai, įmesti už 6,75 m. linijos vertinami 2 taškais. Jei iš arčiau – 1 taškas. Tai nustato rungtynių

teisėjas.

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 6,75 m linijos.

3. Jei pražanga – nesportinė, metami 1 arba 2 baudos metimai ir 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 6 pražangas, kiekviena kita pražanga baudžiama baudos metimu.

6. Laiko vilkinimas arba trukdymas tęsti rungtynes baudžiama technine pražanga.

7. Visi ginčai, kilę rungtynių metu, yra išsprendžiami teisėjo. Teisėjo žodis yra paskutinis.

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