

3X3 BASKETBOLA SPĒLE

NOLIKUMS

1. Mērķis

- 1.1. Sekmēt basketbola attīstību un popularitāti Valkas novadā un apkārtējos novados.
- 1.2. Paplašināt Valkas novada iedzīvotāju brīvā laika pavadīšanas iespējas
- 1.3. Popularizēt un veicināt aktīvu un veselīgu dzīvesveidu.

2. Organizators, vadība

- 2.1. Sacensības organizē Valkas novada Bērnu- jauniešu sporta skola.
- 2.2. Galvenais tiesnesis Artem Tiniakov tālr.nr. 22408596

3. Vieta un laiks

- 3.1. Turnīrs notiks stāvlaukumā blakus autoostai (Rīgas iela, Valkā)
- 3.2. Sestdien, 14. jūnijā, no plkst.16.00. Pieteikšanās uz vietas turnīra dienā plkst.15.00-16.00

4. Noteikumi.

Visās spēles situācijās, kas nav īpaši minētas 3x3 spēles noteikumos, tiek piemēroti oficiālie FIBA basketbola noteikumi.

4.1. Laukums un bumba

Spēle tiek spēlēta uz puses basketbola laukuma ar vienu (1) grozu. 3x3 spēles laukums ir 15 m plats un 11 m garš. Laukumam ir parasta spēles laukuma marķējums, tostarp soda metienu līnija (5,80 m) un tālmetienu (divpunktu) līnija (6,75 m).

Visās sacensību kategorijās tiek izmantota 6. izmēra bumba. Pēc reģistrācijas komandas tiks sadalītas vecuma grupās.

4.2. Komandas

Katra komanda sastāv no četriem spēlētājiem. (Trīs spēlētāji atrodas laukumā un viens rezervē). Nav ne trenera, ne kapteiņa.

4.3. Tiesneši

Spēles tiesneši sastāv no viena laukuma tiesneša un diviem sekretariāta pārstāvjiem (laika ņēmēja un protokola rakstītāja)

4.4. Spēles sākšana

- 4.4.1 Abas komandas iesildās vienlaicīgi pirms spēles.
- 4.4.2 Ar monētas palīdzību tiks izlozēta tā komanda, kura uzsāks spēli.
- 4.4.3 Katrai komandai spēle obligāti jāuzsāk trīs spēlētāju sastāvā.

4.5. Punktu gūšana

- 4.5.1 Bumba, kas mesta no tālmetienu līnijas iekšpusēs, ir viena punkta vērtā.
- 4.5.2 Bumba, kas mesta aiz tālmetienu līnijas, ir divu punktu vērtā.
- 4.5.3 Soda metiens ir viena punkta vērts.

4.6. Spēles laiks vai spēles uzvarētājs

- 4.6.1 Spēles laiks:
Viens 10 minūšu spēles periods. Spēles pulkstenis tiek apturēts tikai soda metienu un pārtraukuma laikā.
- 4.6.2 Tomēr komanda, kas pirmā gūst 21 punktu vai vairāk, uzvar spēli.

4.6.3 Ja spēles laika beigās rezultāts ir neizšķirts, tiek noteikts papildlaiks. Pirms papildlaika sākuma ir jābūt vienas minūtes pārtraukumam. Uzvar tā komanda, kas papildlaikā pirmā gūst divus punktus.

4.6.4 Komanda zaudē spēli ar diskvalifikāciju, ja paredzētajā spēles sākuma laikā tai laukumā nav trīs spēlētāju, kuri ir gatavi spēlēt.

4.7. Pārkāpumi/soda metieni

4.7.1 Komandai tiek piemērots komandas noteikumu pārkāpuma sods pēc tam, kad tā ir pieļāvusi septiņus sodus.

4.7.2 Spēlētājam, kurš ir izdarījis četrus sodus, ir jāpamet spēle.

4.7.3 Sods, kas izdarīts pret spēlētāju, metot no tālmetienu līnijas iekšpuses, ir sodāms ar vienu soda metienu.

4.7.4 Sods, kas izdarīts pret spēlētāju, metot no tālmetienu līnijas, ir sodāms ar diviem soda metieniem.

4.7.5 Sods, kas izdarīts pret spēlētāju metiena laikā un punktu guvums ir veiksmīgs, ir jāsoda ar vienu papildu soda metienu.

4.7.6 Ja komandai tiek piemērots komandas noteikumu pārkāpuma sods, pārkāpums, kas izdarīts pret spēlētāju, kurš neatrodas metiena brīdī, ir sodāms ar vienu soda metienu.

4.7.7 Sodi par: tehnisko piezīmi, nesportisku piezīmi (divi nesportiski pārkāpumi - diskvalifikācija), diskvalificējošu pārkāpumu – viens soda metiens un iemetiens no laukuma malas.

4.8. Kā bumba tiek ievadīta spēlē

4.8.1 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.

4.8.2 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).

4.8.3 Pēc jebkuras "mirušas" bumbas situācijas, izņemot trāpījums no spēles, komandai piešķirtās bumbas kontrole sākas ar to, ka aizsargājošās komandas spēlētājs piespēlē bumbu uzbrūkošās komandas spēlētājam aiz tālmetienu līnijas vietā, kas atrodas pretī soda metienu līnijai (čeks).

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

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

4.9. Maiņas

Spēlētāju maiņas abām komandām ir atļautas pie katras „mirušas” bumbas (tad, kad laiks neiet), 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 vienīgi aiz gala līnijas pretēji grozam un nekāda rīcība no tiesnešiem vai sekretariāta nav nepieciešama.

4.10. Pārtraukumi

Katrai komandai tiek piešķirts viens 30 sekunžu pārtraukums. Jebkurš spēlētājs var pieprasīt pārtraukumu, kad bumba ir “mirusi” (tad, kad laiks neiet) .

4.11. Komandu klasifikācija

Ja komandu rezultāts ir vienāds, tad komandu klasifikācija tiek noteikta pēc sekojošiem punktiem

1. Visvairāk uzvaru
2. Savstarpējās spēles.
3. Vidēji visvairāk gūtie punkti spēlē.