

KREPŠINIS 3x3

I. Bendrosios nuostatos

1. **Liberalų sąjūdis** (toliau organizatorius) organizuoja gatvės krepšinio varžybas 3x3 **Liberalų sąjūdžio** taurei laimėti.
2. **Varžybos vyks 2016 metais liepos 2 dieną.**
3. **Varžybų pradžia 11 val. ryte.**
4. Varžybos gali būti atidėtos arba prasidėti vėliau negu numatyta I.2 ir I.3 punktuose dėl nepalankių oro sąlygų (lietaus, stipraus vėjo ar pan.)
5. Varžybų teisėjai turi teisę varžybų dieną pakeisti taisykles. Jeigu taisyklės pakeičiamos, apie tai privalo būti informuojamos visos komandos.

II. Varžybų dalyviai

1. Varžybų dalyviais gali būti **Liberalų sąjūdžio nariai ir kiti sąskrydžio dalyviai.**
2. Visi varžybų dalyviai bus suskirstyti į 2 grupes pagal amžių ir lytį. (žr. II.3 punktą)
3. Vyrų (berniukų) grupė:
 - o **Iki 30 metų.**
 - o **30 metų ir vyresni.**
4. Mergaičių (moterų) grupė be amžiaus apribojimų.
5. Varžybose negali dalyvauti LMKL, LKL ir užsienio profesionalių komandų žaidėjai, kurie buvo įtraukti į komandų paraiškas ir sužaidę nors vienas oficialias varžybas (įrašyti į rungtynių protokolą).
6. Prieš kiekvienas varžybas komandos kapitonas turi teisę (teisėjo akivaizdoje) paprašyti varžovų komandos paraiškos ir kiekvieno žaidėjo dokumentų (su nuotrauka), šis prašymas turi būti patenkintas iki antro kėlinio pradžios.

III. Komandos

1. Komandą privalo sudaryti 3 pagrindiniai žaidėjai pagal lytį ir amžių (žr. II.3 punktą). Leidžiama registruoti ir vieną jaunesnį grupėje, tačiau likę kiti žaidėjai privalo būti atitinkamų metų amžiaus.
2. Sekretoriatas turi teisę patikrinti komandos narių tapatybę ir narystę II punkte minimose organizacijose. Komanda, pažeidusi šį reikalavimą, yra diskvalifikuojama ir jos pasiekti rezultatai anuliuojami.
3. Komanda privalo turėti savo pavadinimą ir panašių spalvų aprangą.
4. Atsarginis žaidėjas komandoje **nėra privalomas.**
5. Draudžiama vartoti keiksmazodžius, religinius žodžius ar kaip kitaip asmenis įžeidžiančius komandų pavadinimus.
6. Kiekviena komanda gali turėti savo kamuolį ir juo žaisti visas rungtynes, jeigu su tuo sutinka komandos varžovai. Jeigu kyla ginčai dėl kamuolio, organizatorius paskolina rungtynėms savo kamuolį.
7. Visos komandos ir jų žaidėjai turi būti užsiregistravę pas varžybų organizatorius.
8. Rungtynes privalo pradėti 3 žaidėjai, o rungtynių eigoje gali likti ir 2 žaidėjai.
9. Jeigu per rungtynes lieka tik vienas komandos žaidėjas dėl diskvalifikacijos, rungtynės yra tęsiamos.
10. Varžybų organizatorius arba teisėjas turi teisę diskvalifikuoti komandą ar žaidėją:
 - o jeigu žaidžia neregistruota komanda ar žaidėjas.
 - o pastebėta, kad suklastoti asmens amžių įrodantys dokumentai.
 - o dėl nesportinio elgesio.
11. Komandos pradeda žaisti pagal varžybų dieną paskelbtą tvarkaraštį. Jei komanda neatvyksta nurodytu laiku žaisti rungtynių, komandai yra įskaitomas pralaimėjimas rezultatu 10:0.

IV. Komandų registracija

1. Komandų registracija prasideda nuo **2016 metų liepos 2 dieną 9 val. ryto.**

2. Norėdamas užregistruoti savo komandą, komandos žaidėjas prieina prie sekretoriato ir pateikia sąrašą, kuriame nurodyta: komandos pavadinimas, komandos nariai, komandos kapitono vardas, pavardė bei kontaktinis telefonas.
3. **Nėra jokio startinio mokesčio.**
4. Registracija nutraukiama likus 15 min. iki varžybų pradžios arba viršijus komandų skaičiaus limitą.

V. Varžybos

1. Jei varžybų metu vienas komandos žaidėjas gauna traumą, diskvalifikuojamas ir dėl to negali toliau tęsti rungtynių, likę 2 komandos nariai gali rungtyniauti ir be jo. Šį žaidėją taip pat gali pakeisti atsarginis žaidėjas, jeigu jis buvo registruotas varžyboms.
2. Metant monetą nustatoma komanda, kuri pradės žaidimą iš už 6,25 m. linijos. Ji turi pradėti savo ataką perdavimu.
3. Įmetus kamuolį į krepšį, kamuolys perduodamas kitai komandai, kuri tęsia žaidimą kamuolio perdavimu iš už 6,25 m. 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 6,25 m. 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. 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 besiginančiai komandai.
8. 24 sekundžių kamuolio valdymo taisyklė netaikoma.
9. Žaidėjų keitimus galima atlikti po kiekvieno teisėjo švilpuko (teisėjui leidus).
10. Rungtynių teisėjas fiksuoja metimus, rungtynių laiką, pražangas, galutinį rungtynių rezultatą.

VI. Rezultatas

1. Rungtynės vyksta 7 minutes nestabdant laiko arba pirmai komandai surinkus 15 taškų.
2. Nugalėtoju skelbiama komanda surinkusi daugiau taškų už varžovą arba pirmai komandai pasiekus 15 taškų ribą.
3. Esant lygiam rezultatui, metami baudų metimai: meta visi žaidė žaidėjai po vieną kartą (jei vienoje komandoje liko 2 žaidėjai, vienas jų meta 2 kartus) ir laimi komanda pataikiusi daugiau taiklių metimų per vieną seriją.
4. Visi kamuoliai, įmesti už 6,25 m. linijos vertinami 2 taškais. Jei iš arčiau – 1 taškas. Tai nustato rungtynių teisėjas.

VII. Pražangos

1. Jei žaidėjui metant į krepšį varžovas prasižengia, o kamuolys įkrenta į krepšį, metimas užskaitomas ir metamas vienas baudos metimas.
2. Jei žaidėjui metant į krepšį varžovas prasižengia, o kamuolys neįkrenta į krepšį, metamas vienas baudos metimas.
3. Jei pražanga – nesportinė, techninė – 2 baudos metimai ir kamuolio valdymas.
4. Žaidėjas, padaręs dvi nesportines pražangas, šalinamas iš aikštelės iki rungtynių pabaigos.