

TINKLINIS 5x5

I. Bendrosios nuostatos

1. **Liberalų sąjūdis** (toliau organizatorius) organizuoja tinklinio varžybas 5x5 Liberalų sąjūdžio taurei laimėti.
2. **Varžybos vyks 2017 metais birželio 17 dieną.**
3. **Varžybų pradžia 10 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. Varžybų dalyviai į amžiaus grupes neskirstomi. Turnyre gali dalyvauti 14 m. sulaukę vaikinai ir vyrai, merginos ir moterys. Komandą gali sudaryti 6 žaidėjai (5+1 atsarginis).
3. Šiame turnyre negali žaisti profesionalių komandų žaidėjai, buvę įtraukti į šių komandų paraiškas ir sužaidę nors vienas oficialias rungtynes ar įrašyti į oficialių rungtynių protokolą.
4. Sekretoriatas turi teisę patikrinti komandos narių tapatybę ir narystę II punkte minimose organizacijose. Komanda, pažeidusi šį reikalavimą, yra diskvalifikuojama ir jos pasiekti rezultatai anuliuojami.
5. 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 5 pagrindiniai žaidėjai pagal lytį ir amžių (žr. II.2. punktą).
2. Komanda privalo turėti savo pavadinimą ir panašių spalvų aprangą.
3. Atsarginis žaidėjas komandoje **nėra privalomas**.
4. Draudžiama vartoti keiksmažodžius, religinius žodžius ar kaip kitaip asmenis įžeidžiančius komandų pavadinimus.
5. 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 arba parenka tinkamesnį.
6. Visos komandos ir jų žaidėjai turi būti užsiregistravę pas varžybų organizatorius.
7. **Rungtynes privalo pradėti 5 žaidėjai, tarp kurių turi būti ne mažiau kaip 2 merginos (moterys).**
8. Varžybų organizatorius arba teisėjas turi teisę diskvalifikuoti komandą ar žaidėją:
 - jeigu žaidžia neregistruota komanda ar žaidėjas.
 - pastebėta, kad suklastoti asmens amžių įrodantys dokumentai.
 - dėl nesportinio elgesio.
9. Komandos pradeda žaisti pagal varžybų dieną paskelbtą tvarkaraštį. Jei komanda neatvyksta nurodytu laiku žaisti rungtynių, komandai yra įskaitomas pralaimėjimas rezultatu 15:0.

IV. Komandų registracija

1. Komandų registracija vyksta internetu www.goo.gl/forms/WbIYjVSs8DpeBRF82 bei sąskrydžio metu – **birželio 17 dieną 9 val. – 9.45 val.**
2. Norėdamas užregistruoti savo komandą sąskrydžio metu, 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. Prieš rungtynes pirmasis teisėjas atlieka burtų traukimą (moneta), dalyvaujant abiejų komandų kapitonams. Burtų laimėtojas pasirenka:
 - a) teisę paduoti padavimą ar priimti padavimą, arba
 - b) aikštelės pusę.Pralaimėjusiam tenka likę pasirinkimai.
Antrajame sete, pirmojo burtų traukimo pralaimėtojas turi teisę pasirinkti a) ar b).
Nauji burtai vykdomi leliamam setui.
2. Jei varžybų metu vienas komandos žaidėjas gauna traumą, diskvalifikuojamas ir dėl to negali toliau tęsti rungtynių, likę 4 komandos nariai gali rungtyniauti ir be jo. Šį žaidėją taip pat gali pakeisti atsarginis žaidėjas, jeigu jis buvo registruotas varžyboms.
3. Žaidimas prasideda teisėjui sušvilpus. Kamuolys laikomas esantis žaidime nuo smūgio į kamuolį padavimo metu.
4. Kai komanda padaro klaidą, paduodama kamuolį arba suklysta grąžindama kamuolį į varžovų aikštelę arba padaro kitokią klaidą, varžovų komanda laimi kamuolio išžaidimą su viena iš sekančių pasekmių:
 - 4.1. Jei tai buvo kamuolį padavusi komanda, jai priskaičiuojamas taškas ir ji tęsia padavimą.
 - 4.2. Jei tai buvo priimanti komanda, ji įgyja teisę atlikti padavimą ir jai priskaičiuojamas taškas.
5. Komandos smūgiai:
 - Kiekviena komanda turi teisę ne daugiau 3 kartus smūgiuoti kamuolį tam, kad gražintų jį per tinklą į varžovų aikštelę.
 - Šiems komandiniams komandos smūgiams priskiriami ne tik paruošti žaidėjų smūgiai, bet ir netyčiniai kamuolio lietimai.
 - Žaidėjas negali smūgiuoti kamuolio du kartus iš eilės.
6. Vienalaikiai lietimai:
 - Du žaidėjai gali liesti kamuolį vienu metu.
 - Kai du vienos komandos žaidėjai vienu metu liečia kamuolį, tai skaičiuojama kaip du komandos lietimai (išskyrus statant užtvarą). Jeigu du vienos komandos žaidėjai siekia kamuolio, o paliečia tik vienas žaidėjas, įskaitomas vienas lietimas.
 - Jeigu varžovai vienu metu liečia kamuolį virš tinklo ir juo žaidžiama toliau, priimanti komanda gauna teisę padaryti dar tris lietimus. Kamuoliui nukritus už aikštelės ribų, klaida įskaitoma komandai, esančiai priešingoje aikštelės pusėje.
7. Esančiam žaidimo lauke žaidėjui neleidžiama naudotis komandos draugo arba kokio nors daikto ar įtaiso pagalba, siekiant kamuolio. Tačiau žaidėją, kuris vos nepadarė klaidos (tinklo lietimas, vidurio linijos peržengimas ir t.t.) gali palaikyti komandos draugas.
8. Kamuolys yra „už“, jeigu:
 - a) kamuolys nukrito ant žemės už aikštelę ribojančių linijų (jų nepalietęs);
 - b) lieté daiktus už aikštelės ribų, lubas arba nežaidžiančius asmenis;
 - c) lieté antenas, lynus, stovus ar patį tinklą už ribojančių juostų ir antenų;
 - d) kirto tinklo vertikaliają plokštumą iš dalies ar visiškai už žaidimo erdvės ribų, padavimo (žr. 14.1.3 pav. 3) ar 3 - čio komandos smūgio į kamuolį metu.
9. Kirsdamas tinklo plokštumą kamuolys gali liesti tinklą.
10. Kiekviena komanda turi žaisti savo aikštelės pusėje ir savo žaidybiniėje erdvėje. Tačiau kamuolys gali būti sugražintas iš už laisvosios zonos ribų.
11. Leidžiama įeiti į varžovų komandos žaidybinių erdvę, aikštelę ir/ar laisvąją zoną, jeigu tai netrukdo varžovui žaisti.
12. Tinklo lietimas:
 - Liesti bet kurią tinklo dalį ar anteną yra draudžiama.
 - Palietęs kamuolį, žaidėjas gali liesti stovus, lynus arba bet kurį kitą daiktą, esantį už viso tinklo ilgio ribų, jeigu tai neturi įtakos žaidimui.
 - Nelaikoma klaida, jeigu, smūgiavus kamuolį į tinklą, šis paliečia varžovų komandos žaidėją.
 - Atsitiktinis plaukų kontaktas su tinklu nelaikomas klaida.
13. Padavimo tvarka.
Po pirmojo padavimo sete, paduodantysis žaidėjas nustatomas šiuo būdu:
 - Kai kamuolio išžaidimą laimėjo paduodančioji komanda, žaidėjas, kuris padavinėjo iki tol, paduoda vėl.
 - Kai kamuolio išžaidimą laimi priimančioji komanda, ji gauna teisę paduoti kamuolį ir žaidėjas, kuris nepadavinėjo paskutinį kartą, turi padavinėti.
14. Įvykus nelaimingam atsitikimui, jeigu kamuolys yra žaidime, teisėjas nedelsdamas privalo sustabdyti žaidimą. Po to kamuolys peržaidžiamas.
15. Žaidimo metu, kilus išorinei kliūčiai, žaidimas sustabdomas, o kamuolys peržaidžiamas.
16. Komandos pasikeičia aikštelėmis kas 5 taškai.

17. Teisėjas fiksuoja taškus, rungtynių laiką, pražangas, galutinį rungtynių rezultatą.

VI. Rezultatas

1. Rungtynes laimi komanda laimėjusi du setus (varžybos gali vykti ne ilgiau kaip 25 min., jei viršijamas varžybų laikas, laimi komanda tuo metu pirmaujanti).
2. Setą laimi komanda, kuri pirmoji surenka 11 taškų, esant ne mažiau kaip 2 taškų persvarai. Kai rezultatas lygus 11:11, žaidžiama tol, kol pasiekiami 2 taškų persvara (13-11; 23-21 ir pan.)
3. Jei komanda po teisėjų kvietimo atsisako žaisti, ji skelbiama NEATVYKUSIA ir pralaimi rungtynes rezultatu 0:2 ir po 0-11, 0-11 kiekviename sete. Komanda, laiku neišėjusi į aikštelę, skelbiama NEATVYKUSIA ir pralaimi rungtynes rezultatu 0:2 ir po 0-11, 0-11 kiekviename sete.

VII. Pražangos

1. Netinkamas elgesys

- Komandos nario netinkamas elgesys oficialiųjų asmenų, varžovų, komandos draugo arba žiūrovų atžvilgiu, klasifikuojamas į 4 kategorijas, priklausomai nuo nusizengimo rimtumo.

2. Kategorijos

- **Nesportiškas elgesys:** ginčijimasis, bauginimas ir kt.
- **Grubus elgesys:** veiksmai, prieštaraujantys gero tono taisyklėms arba moralės principams, neapykantos ar paniekos raiška.
- **Užgaulus elgesys:** šmeižiantys arba užgaulūs žodžiai ar gestai.
- **Agresyvus elgesys:** fizinis užpuolimas arba agresyvūs veiksmai.

3. Priklausomai nuo netinkamo elgesio laipsnio ir pirmojo teisėjo sprendimo, skiriamos sankcijos (kurios turi būti fiksuojamos rungtynių protokole):

- **ĮSPĖJIMAS** dėl netinkamo elgesio: už nesportišką elgesį sankcijos netaikomos, tačiau taip pasielgęs komandos žaidėjas įspėjamas nekartoti tokio elgesio tame pačiame sete.
- **NUOBAUDA** už netinkamą elgesį: už grubų elgesį arba pakartotą nesportišką elgesį komanda yra baudžiamas išžaidimo pralaimėjimu.
- **PAŠALINIMAS:** pakartotas grubus elgesys arba užgaulus elgesys yra baudžiamas pašalinimu. Komandos žaidėjas, kuris nubaustas pašalinimu, turi apleisti žaidimo aikštelę, o jo komanda skelbiama nepilnos sudėties vienam setui.
- **DISKVALIFIKAVIMAS:** dėl agresyvaus elgesio žaidėjas turi apleisti žaidimo aikštelę, o jo komanda skelbiama nepilnos sudėties visoms rungtynėms.