



## **“Orange Team” kauss 3X3 basketbolā 1.posms.**

### **Nolikums.**

#### **1. Turnīra mērķis.**

- 1.1. Veicināt 3x3 basketbola attīstību Latvijā un valsts labāko komandu līdzdalību starptautiskos turnīros;
- 1.2. Pilnveidot jauno sportistu treniņos iegūtās prasmes un iemaņas.

#### **2. Vieta un laiks.**

- 2.1. “Orange Team” sacensības 3x3 basketbolā 1. posms (turpmāk – Sacensības) notiek 2016. gada 20. februārī;
- 2.2. Sacensības notiek Rīgas ielā 30, Rūjienā, Rūjienas novadā;
- 2.3. Reģistrēšanās sākums no 9:00;
- 2.4. Sacensību norises laiks ir no plkst. 10:00 līdz plkst. 17:00;
- 2.5. Sacensību laiks var tikt mainīts atkarībā no pieteikto komandu skaita.

#### **3. Sacensību programma/norises kārtība/dalības maksa.**

- 3.1. Katrai komandai sacensībās tiek nodrošinātas vismaz trīs (3) spēles;
- 3.2. Priekšsacīkstēs komandas izlozes kārtībā tiek sadalītas apakšgrupās;
- 3.3. Sacensību izspēles kārtība tiek noteikta atkarībā no pieteikto komandu skaita;
- 3.4. Dalības maksa noteikta 20 EUR no komandas, dalības maksa paredzēta balvu un tehnisko izmaksu segšanai.

#### **4. Sacensību noteikumi**

- 4.1. Sacensības notiek pēc oficiālajiem FIBA 3x3 basketbola noteikumiem (skatīt: Pielikums 1.);
- 4.2. Spēles laiks – 7 minūtes.

#### **5. Norādījumi.**

- 5.1. Sacensībās var piedalīties 2003. gadā dzimušie un jaunāki zēni;
- 5.2. Dalībniekiem jābūt sekmīgiem vispārizlītojošo skolu programmā un vidējai atzīmei vispārizlītojošo skolu programmā ir jābūt vismaz 6.

#### **6. Vērtēšana.**

- 6.1. Priekšsacīkstēs komanda saņem:
  - 6.1.1. par uzvaru 2 punktus;
  - 6.1.2. par zaudējumu 1 punktu;
  - 6.1.3. par neierašanos uz spēli vai nolikumam neatbilstošu personu iesaistīšanu spēlē – 0 punktus.

- 6.2. Augstāku vietu ieņem komanda ar lielāku izcīnīto punktu skaitu;
- 6.3. Ja divām vai vairāk komandām ir vienāds punktu skaits, tad augstāku vietu ieņem komanda, kurai:
  - 6.3.1.vairāk punktu savstarpējās spēlēs;
  - 6.3.2.labāka iegūto un zaudēto punktu attiecība savstarpējās spēlēs;
  - 6.3.3.labāka iegūto un zaudēto punktu attiecība visās spēlēs.

## **7. Apbalvošana.**

- 7.1. Pirmās trīs vietas tiks apbalvotas ar Sacensību medaļām, diplomiem un balvām no atbalstītājiem;

## **8. Pieteikumu iesniegšanas forma.**

- 8.1. Komandu pieteikumus iesniegt līdz šī gada 12. februārim sacensību organizētājam Guntaram Pūlem elektroniski uz epastu - [orangeteam@orangeteam.lv](mailto:orangeteam@orangeteam.lv);
  - 8.1.1.Pieteikumā jānorāda spēlētāju vārdi un uzvārdi, komandas nosaukums, kā arī jānorāda komandas kapteinis;
- 8.2. Komandas reģistrāciju sacensību vietā var veikt, tikai iesniedzot aizpildītu vecāku piekrišanu (skatīt pielikumu 2.);
- 8.3. Sacensību galvenā tiesneša kontaktinformācija:

Jānis Labucs – [janislabucs@gmail.com](mailto:janislabucs@gmail.com) ; Tel. +371 29871063.

## **7. Sacensību organizatori**

BK "Orange Team":

Guntars Pūle,

[guntars.pule@orangeteam.lv](mailto:guntars.pule@orangeteam.lv); Tel.: +371 29472415

Jānis Šēnfelds

[janis.senfelds@orangeteam.lv](mailto:janis.senfelds@orangeteam.lv).

## Pielikums 1.

### **3X3 basketbola spēles noteikumi.**

Oficiālie FIBA basketbola noteikumi ir spēkā visās spēles situācijās, izņemot tajās, kuras ir minētas 3X3 spēles noteikumos.

#### **1.Laukums.**

1.1 Spēle tiks spēlēta uz puses no basketbola laukuma, uz kura atrodas viens basketbola grozs.

1.2 Laukuma izmēri atbilst standarta basketbola laukumam, ieskaitot soda metiena līniju (5.80m), divu punktu līniju (6.75m) un pusapļa līniju, kas atrodas zem groza.

#### **2.Komandas.**

2.1 Katra komanda sastāv no četriem spēlētājiem (trīs spēlētāji atrodas laukumā un viens rezervē).

#### **3. Spēles tiesneši.**

3.1 Spēli tiesā viens laukuma tiesnesis un divi sekretariāta pārstāvji (laika ņēmējs un protokola rakstītājs).

Piezīme: organizatori var nozīmēt divus laukuma tiesnešus.

#### **4. Spēles sākums.**

4.1 Abas komandas iesildās vienlaicīgi pirms spēles.

4.2 Ar monētas palīdzību tiks izlozēta tā komanda, kura uzsāks spēli. Komanda, kura uzvarēja izlozē, nosaka, vai uzsāks spēli vai iespējamo spēles pagarinājumu.

4.3 Spēli jāuzsāk obligāti trīs spēlētāju sastāvā.

Piezīme: artikuli 4.3 un 6.4 tiek ievēroti 3X3 Pasaules Tūrē, Pasaules Čempionātā un atbilstoši to kvalifikācijas sacensībās (nav obligāti jāievēro vietējā mēroga sacensībās).

#### **5. Punktu skaitīšana.**

5.1 Katrs sekmīgs metiens no laukuma divpunktu metienu zonas tiek novērtēts ar 1 punktu.

5.2 Katrs veiksmīgs metiens no laukuma trīspunktu metienu zonas tiek novērtēts ar 2 punktiem.

5.3 Katrs sekmīgs soda metiens tiek novērtēts ar 1 punktu.

#### **6. Speles laiks/ Spēles uzvarētājs**

6.1 Spēles laiks ir šāds:

Viens periods ar 7 minūšu spēles laiku. Spēles laiks tiek apstādināts, kad bumba ir mirusi, kā arī soda metienu situācijās.

Spēles laiks tiek palaists, kad bumba pēc apmaiņas nonāk uzbrucēju kontrolē ( uzbrucēju rokās ).

6.2 Komanda uzvar spēli, ja ir pirmā sasniegusi 16 punktu vai vairāk pirms spēles laiks ir beidzies. Šis noteikums ir spēkā tikai pamatlaikā, nevis iespējamā spēles papildlaikā.

6.3 Ja, spēles laikam beidzoties, rezultāts ir neizšķirts, tiek spēlēts papildlaiks. Intervāls starp pamatlaiku un papildlaiku ir viena minūte. Tā komanda, kura pirmā gūst divus punktus papildlaikā, uzvar spēlē.

6.4 Komandai tiek piešķirts zaudējums, ja tā nav ieradusies uz spēles sākumu noteiktā spēles laikā 3 cilvēku sastāvā, kas ir gatavi spēlei.

Piezīme: ja spēles pulkstenis nav pieejams, tad organizatoriem ir tiesības izmantot ritošo laiku pēc saviem uzskatiem. FIBA iesaka ieviest punktu skaitīšanas limitus attiecīgi laika intervāliem( 10 min./ 10 punkti; 15 min./15 punkti; 20 min./21punkts).

## **7. Piezīmes/ Soda metieni.**

7.1 Komandas piezīmju norma ir pie septītās(7) komandu piezīmes.

7.2 Spēlētājam ar četrām(4) piezīmēm ir jāatstāj spēle.

7.3 Sods metienā divpunktu metienu zonā tiek sodīts ar vienu(1) soda metienu.

7.4 Sods metienā trīspunktu metienu tiek sodītas ar diviem(2) soda metieniem.

7.5 Sods metienā, ja metiens ir bijis veiksmīgs, tiek sodīts ar vienu(1) soda metienu.

7.6 Sods, kas nav veikts metiena brīdī, un komandai ir piezīmju norma, tiek sodīts ar vienu(1) soda metienu.

## **8. Laika vilcināšana.**

8.1 Laika vilcināšana vai nevēlēšanās spēlēt aktīvi uz grozu un nemest tajā ir pārkāpums.

8.2 Ja laukumā ir uzstādīts uzbrukuma laika pulkstenis, tad komandai ir jāizdara metiens 12 sekundēs. Laika skaitīšana atsākas, kad uzbrūkošai komandai ir bumbas kontrole ( pēc bumbas apmaiņas ar aizsargājošo komandas spēlētāju vai pēc veiksmīga punktu guvuma zem groza).

Piezīme: Ja laukumā ir uzbrukuma laika pulkstenis un komanda nedara visu iespējamo, lai uzbruktu grozam, tad tiesnesis ir tiesīgs brīdināt par pēdējām piecām(5) sekundēm uzbrukumā, sākot tās skaitīt.

## 9. Kā bumba tiek izspēlēta.

9.1 Pēc katra veiksmīga metiena pa grozu vai veiksmīga soda metiena: spēlētājs no komandas, kurai tikko tika iemests grozs, atsāk spēli, driblējot vai piespēlējot bumbu no pusapļa, kas atrodas zem groza (nevis gala līnijas) uz vietu laukumā ārpus trīs[unktu metienu zonas.

Aizsardzības spēlētāji nedrīkst spēlēt uz bumbu, ja tā atrodas pusaplī zem groza.

9.2 Sekojot katram neveiksmīgam metienam pa grozu vai neveiksmīgam soda metienam:

Ja uzbrūkošā komanda izcīna bumbu, tā var turpināt uzbrukt uz grozu neaizejot aiz trīspunktu metienu zonas.

Ja aizsargājošā komanda izcīna bumbu, tai noteikti jāaizvada bumba aiz trīspunktu metienu zonas (driblējot vai piespēlējot bumbu).

9.3 Sekojot bumbas atņemšanai vai pārķeršanai:

Ja tas notiek divpunktu metienu zonā, komandai noteikti jāaizvada bumba aiz trīspunktu metienu zonas (driblējot vai piespēlējot bumbu).

9.4 Pēc bumbas kontroles zaudēšanas bumbas ievadīšana spēlē visās situācijās,

izņemot gūtiem punktiem, notiek laukuma augšdaļā trīspunktu metienu zonā, piespēlējot to pretiniekam un atgūstot bumbu atpakaļ („bumbas čekošana”).

9.5 Spēlētājs atrodas ārpus divpunktu metienu zonas tad, kad pilnībā ar abām kājām atrodas aiz trīspunktu metiena līnijas.

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

## 10. Spēlētāju maiņas.

Spēlētāju maiņas ir atļautas pie katras „mirušas” bumbas (tad, kad laiks neiet).

## 11. Pārtraukumi

Viens (1) 30 sekunžu pārtraukums tiek piešķirts katrai komandai. Spēlētājs var pieprasīt pārtraukumu pie katras „mirušas” bumbas (tad, kad laiks neiet).

Pielikums 2.

**Piekrišana**



Es \_\_\_\_\_ (pers.kods) \_\_\_\_\_ piekrītu,  
ka mans bērns \_\_\_\_\_ (pers.kods) \_\_\_\_\_ š.g. 20. februārī  
 piedalās 3x3 basketbola sacensībās **“Orange Team Kauss”**, kas notiek Rūjienā, Rīgas ielā 30. Esmu  
 iepazinies(-usies) ar sacensību nolikumu un noteikumiem un uzņemos jebkādu risku, kas var rasties,  
 piedaloties sacensībās. Apstiprinu, ka mana bērna veselība ir piemērota dalībai šajās sacensībās.

Vecāku kontaktinformācija: \_\_\_\_\_

Datums:

\_\_\_\_\_

(paraksts)

*Sacensību organizatora kontakti:*

Guntars Pūle - Epasts: [guntars.pule@orangeteam.lv](mailto:guntars.pule@orangeteam.lv)