

3 X 3 KREPŠINIO TURNYRO NUOSTATAI

I. TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

1. Skatinti jaunimą sistemingai sportuoti.
2. Didinti jaunimo užimtumą per fizinį aktyvumą.
3. Populiarinti krepšinio žaidimą.

II. TURNYRO ORGANIZATORIAI

4. Renginio organizatoriai ir vykdytojai: Lietuvos mokinių neformaliojo švietimo centras, Lietuvos studentų sporto asociacija, Lietuvos sporto universiteto sporto ir laisvalaikio centras, Kauno technologijos universitetas.
5. Renginys nemokamas.

III. TURNYRO VYKDYMO VIETA IR LAIKAS

6. Renginio data: 2020 m. rugsėjo 29 d. (antradienis)
7. **Registracija:** 17:30 val. **Pradžia:** 18:30 val.
8. **Komandų registracija:** <https://www.formlets.com/forms/M3o5P9mH9rCU4wpD/> iki 2020 m. rugsėjo 25 d. 17.00 val.
9. **Vieta:** Kauno technologijos universiteto lauko krepšinio aikštelės, adresu Radvilėnų pl. 19.

IV. TURNYRO DALYVIAI

10. Visų mokymosi įstaigų studentų ir moksleivių komandos (komandos sudėtis: 3-4 žaidėjai).
11. Turnyre negali žaisti LKL, NKL, 2019-2020 m. sezone buvę įtraukti į šių komandų paraiškas ir sužaidę nors vienas oficialias rungtynes (įrašyti į rungtynių protokolą).
12. Varžybose gali dalyvauti vaikinių, merginų, bei mišrios sudėties komandos.
13. Varžybos vykdomos 2 amžiaus grupėse : 1 STUDENTAI, 2 MOKSLEIVIAI
14. Karavanas – dalyvauja visi norintys.
15. Varžybų dalyviai už savo sveikatą atsako patys.

V. APDOVANOJIMAI

16. Studentų ir moksleivių grupių nugalėtojai apdovanojami atskirai.
17. Nugalėtojai ir prizinininkai apdovanojami prizais, medaliais ir taurėmis.
18. Karavano nugalėtojai apdovanojami specialiais prizais.

VI. TURNYRO VYKDYMAS

19. Turnyro organizatoriai pasilieka teisę, atsižvelgę į dalyvaujančiųjų renginyje komandų skaičių keisti nuostatus ir/ar varžybų vykdymo sistemą.
20. Žaidžiama 2 minusų sistema.
21. Prieš kiekvienas rungtynes komandoms leidžiama daryti 2 min. apšilimą.

| | |
|--|---|
| Komandos sudėtis | Rungtynėms registruojami 4 krepšininkai: 3 žaidėjai ir 1 atsarginis. Rungtynės gali prasidėti ir komandai turint 3 krepšininkus (be atsarginio). |
| Rungtynių trukmė | 10 minučių nstabdant laiko. Žaidžiama 6 dydžio kamuoliu. |
| Pirmoji ataka | Metama moneta. Burtus laimėjusi komanda renkasi, ar gauna kamuolį, ar mačą pradeda gindamasi. |
| Pratęsimas | Žaidžiama iki 2 taškų. Pirmoji komanda įmetusi 2 taškus – laimi. Tolimi metimai skaičiuojami kaip 2 taškai. Pratęsimą su kamuoliu pradeda ta komanda, kuri rungtynes pradėjo gindamasi. |
| Taškai | Vieno taško ir dviejų taškų vertės |
| Atakos laikmatis | Neskaiciuojamas, tačiau jei teisėjas mato, kad laikas yra specialiai tempiamas, jis pradeda garsiai skaičiuoti nuo penkių iki nulio, taip paskelbdamas atakos laiko pabaigą. |
| Taškų limitas | 21 taškas. Vienai komandai įmetus tiek taškų, rungtynės baigiamos anksčiau laiko. |
| Ataka po pelnytų taškų | Žaidimas nstabdomas. Besigynusi komanda kamuolį turi išsivaryti už tritaškio linijos arba jį perduoti už tritaškio linijos. |
| Ataka po pražangos, kai nemetamos baudos, ir po užribio | Puolančiosios komandos žaidėjas ties tritaškio linija priešais krepšį paduoda kamuolį besiginančiam gynėjui, o šis grąžina jį puolančiajam žaidėjui. |
| Ataka po perimto kamuolio | Kamuolys turi būti išsivarytas arba perduotas už tritaškio linijos. |
| Ataka po atkovoto kamuolio | Kamuolys turi būti išsivarytas arba perduotas už tritaškio linijos. |
| Ginčo situacija | Kamuolys atitenka besiginančiai komandai |
| Pražanga atakuojant krepšį | Metama viena (1) bauda Metamos dvi (2) baudos, jei metimas atliekamas iš už tritaškio linijos. |
| Žaidėjo pražangų limitas | Nėra |
| Komandos pražangų limitas | Iki šešių komandinių pražangų, atliktų ne metimo metu, baudos nemetamos. Komandai prasižengus 7, 8, 9 kartą – metamos dvi baudos Komandai prasižengus 10 ir daugiau kartų – varžovai meta dvi baudas ir po to išsaugo kamuolį |
| Keitimai | Teisėjui sustabdžius žaidimą |
| Teisėjas | Vienas (1) |

KARAVANAS

1. Dalyviai išsirikiuoja vienas paskui kitą į vieną eilę. Vienai grupei skiriami du krepšinio kamuoliai. Po duoto ženklo, pirmasis eilėje stovintis žaidėjas meta nuo pažymėtos linijos. Antrasis gali mesti, kai pirmasis išleidžia kamuolį iš rankų. Jei žaidėjui nepavyksta įmesti kamuolio į krepšį, o už jo stovintis įmeta pirmesnis, tai pirmasis žaidėjas iškrenta iš žaidimo. Jis perduoda kamuolį kitam eilėje esančiam žaidėjui, o pats pasitraukia iš aikštelės.
2. Žaidėjas, įmetęs kamuolį į krepšį, perduoda jį eilėje stovinčiam žaidėjui, o pats bėga į eilės galą ir tęsia žaidimą. Nugalėtoju tampa paskutinis išlikęs ir keliauja į kitą etapą.
3. Priklausomai nuo užsiregistravusiųjų skaičiaus bus grupės po 10 dalyvių, iš kiekvienos grupės į kitą etapą patenka po 1 laimėtoją.