



# KREPŠINIO TURNYRAS 3X3 DALKIA HALL-BALL 2012

## TAISYKLĖS

### 1. KOMANDOS

- 1.1. Komandą sudaro 3 arba 4 žaidėjai, kurie viso turnyro metu privalo turėti *vienodą* sportinę aprangą bei asmens dokumentą su nuotrauka ir *pilna gimimo data*.
- 1.2. Žaidžiama trys prieš tris žaidėjus (3x3), vienoje krepšinio aikštelės pusėje, mėtoma į vieną krepšį.
- 1.3. Rungtynes gali pradėti žaisti tik pilnos (3-jų žaidėjų) sudėties komanda. Likus komandoje dviems žaidėjams, rungtynės nepradedamos, o pergalė skiriama pilnos sudėties komandai.

### 2. VARŽYBOS

- 2.1. Rungtynių vietą ir laiką komandos gali sužinoti informacinėje lentoje bei iš teisėjo – informatoriaus pranešimų.
- 2.2. Rungtynių trukmė – 10 min. nestabdomo laiko. 5 min. prieš kiekvienas rungtynes skiriamos komandų apšilimui.
- 2.3. Rungtynes puolime pradėdanti komanda išaiškinama burtų keliu. Tai atlieka aikštelės teisėjas.
- 2.4. Komandos kiekvienai atakai skiriama 24 sek. – tai kontroliuoja aikštelės teisėjas.
- 2.5. Rungtynėms prasidėjus, pirmojo ginčo atveju kamuolys atitenka rungtynes gynyboje pradėjusiai komandai, tolesniais atvejais – paeiliui.
- 2.6. Keitimų skaičius neribojamas. Keitimai vykdomi kamuoliui esant užribyje arba vienai iš komandų pelnius taškus ir *tik iš anksto pranešus aikštelės teisėjui ir jam leidus. Keitimo metu kamuolį turi teisėjas*.
- 2.7. Už taiklų metimą skiriamas vienas (1) vienas taškas, už pataikymą iš už 6,25 m linijos – du taškai. Vienai komandai pelnius taškus, kamuolys atitenka varžovų (naujai atakuojančiai) komandai.
- 2.8. Trijų (3) ir penkių (5) sekundžių taisyklės galioja.

### 3. NAUJOS ATAKOS TAISYKLĖ

- 3.1. **Naujai atakuojanti komanda savo ataką pradeda iš už 6,75 m linijos.**
- 3.2. Puolančiai komandai pelnius taškus arba pažeidus taisykles (žingsniai, neteisingas kamuolio varymas, kamuolio išleidimas už aikštelės ribų, 3 ir 5 sekundės, pražanga puolime ir t.t) kamuolys atitenka varžovų (naujai atakuojančiai) komandai, kuri savo ataką turi pradėti už 6,75 m linijos bet kurioje aikštelės vietoje.
- 3.3. **Taškas (taškai) įskaitomas(-i), jei naujai atakuojančios komandos žaidėjas iki metimo į krepšį bent kartą perdavė kamuolį komandos partneriui. Neįvykdžius šio reikalavimo, taškai neįskaitomi, o kamuolys atitenka varžovų komandai.**
- 3.4. **Besiginančiai komandai, po varžovo metimo atkovojus arba po varžovo perdavimo perėmus kamuolį, būtina jį išvaryti arba perduoti savo komandos partneriui už 6,75 m linijos, ir tik tada prasideda nauja ataka.**

### 4. PRAŽANGOS

- 4.1. Už pražangą metimo metu skiriamas vienas (1) baudos metimas. Jei prasižengta metant iš už 6,75 m linijos, skiriami du (2) baudos metimai.
- 4.2. Už nesportinę ar techninę pražangą skiriamas vienas (1) baudos metimas. Po metimo kamuolys lieka baudą metusiai komandai.
- 4.3. Už technines ir nesportines pražangas komanda baudžiama du (2) kartus. Komandai gavus trečią (3) techninę ar nesportinę pražangą, *rungtynės nutraukiamos ir komandai įskaitomas "pralaimėjimas išsibaudavus"*.
- 4.4. Komandai prasižengus **keturis (4)** kartus, po kiekvienos tolesnės pražangos skiriamas vienas (1) baudos metimas, jei prasižengta metant iš už 6,75 m linijos – du (2) baudos metimai.  
**Komandai prasižengus aštuntą (8) kartą, vienas komandos žaidėjas šalinamas iš aikštelės.**  
Komandų pražangas registruoja aikštelės sekretorius.
- 4.5. Jei, prasižengus ir teisėjui paskyrus baudos metimą(-us), baigiasi rungtynėms skirtas laikas, metimas(-ai) atliekamas(-i), pasibaigus rungtynėms.

### 5. REZULTATAI

- 5.1. **Rungtynių rezultatą fiksuoja aikštelės sekretorius, o iškylančius neaiškumus sprendžia aikštelės teisėjas.**
- 5.2. Pogrupio varžybose už pergalę komandai skiriami 3 taškai, už lygiąsias – 2 taškai, už pralaimėjimą – 1 taškas. Pavėlavusiai ar neatvykusiai į rungtynes komandai įskaitomas pralaimėjimas rezultatu 0:5 ir taškai neskiriami. Atkrinamosiose varžybose rungtynėms pasibaigus lygiosiomis – laimėjimas įskaitomas rungtynes gynyboje pradėjusiai komandai.