**N O L I K U M S**

 **ĀDAŽU NOVADA KAUSA IZCĪŅA STRĪTBOLĀ**

 **2016.GADA 11.JŪNIJS**

**MērķiS:**

\* Sportiski un jautri aizvadīt brīvo laiku popularizējot basketbolu Ādažu novadā.
\* Uz godīgas cīņas un savstarpējas cieņas principiem noteikt uzvarētāju katrā no spēlēm un turnīrā kopumā.
\* Ar ielu basketbola spēļu palīdzību veicināt aktīvu, veselīgu dzīvesveidu, no alkohola un tabakas brīvu izklaidi.

**Dalībnieki:**

\* Jebkurš Latvijas vai citas valsts pilsonis, kurš ir gatavs pieņemt rīkotāju spēles principus var kļūt par šī turnīra dalībnieku.

**PAR SAVU VESELĪBU UN DROŠĪBAS NOTEIKUMU IEVĒROŠANU ATBILD PAŠI DALĪBNIEKI.**

**Spēlētāju grupas:**

\* Spēlētāju sadalījums pa vecuma grupām tiek noteikts pēc dzimšanas gada .

 2000. gadā dzimušie un vecāki spēlētāji;
 2003 – 2004. gadā dzimuši

Komandā 4.dalībnieki, uz laukuma 3;

**VIETA UN LAIKS:**

Sacensības notiek uz Ādažu sporta centra basketbola āra laukumiem, Ādaži Gaujas iela 30. Sacensību sākums plkst.10.30;

**SACENSĪBU ORGANIZĀCIJA:**

Sacensības organizē Ādažu novada dome. Galvenais tiesnesis Edgars Krūze.

**Spēles noteikumi un tiesāšana:**

\* Spēles notiek pēc starptautiskajā basketbolā FIBA (Starptautiskā Basketbola federācija) pieņemtajiem principiem. Lielākā atšķirība – punktu skaitīšana pa viens un divi, aizvietojot tradicionālo divi un trīs principu. Netiek piemērots arī trīs sekunžu uzbrukumu zonas princips.
\* Spēles laukumā tiek izveidota tālmetienu un soda metienu līnija. Ja attiecīgo laukumu ierobežo reklāmas sētiņas, tad bumbas vai spēlētāja pieskāriens tām tiek fiksēts kā auts. Tas pats attiecināms uz bumbas vai spēlētāja pieskārienu groza konstrukcijai. Pirms spēles tās dalībniekiem ieteicams vienoties par auta fiksēšanas nosacījumiem gala līnijā aiz groza.
\* Netiek izmantoti tiesnešu pakalpojumi, jo maču tiesāšanu veic paši spēlētāji. Katrā konkrētā spēles epizodē iesaistītais basketbolists ir tiesīgs apstādināt spēli ar vārdu “Sods”. Ja rodas domstarpības, tad strīdu izšķir neitrālās komandas pārstāvis.
\* Ja noteikumu pārkāpumu aizsargs veicis metiena izpildīšanas brīdī, tad uzbrucējs saņem iespēju uz attiecīgi vienu vai diviem soda metieniem. Pēc attiecīgā soda metienu skaita izpildīšanas notiek cīņa par atlēkušo bumbu.
\* Ja pēc noteikumu pārkāpuma uzbrucējs guvis grozu, tad viņš ir tiesīgs pieprasīt arī papildus soda metienu. Šā noteikuma atcelšana pieļaujama tikai situācijā, kad pirms spēles abas komandas par to īpaši vienojas.
\* Pēc punktu guvuma no spēles vai arī pēc sekmīga soda metiena bumbas pārvaldīšanas tiesības saņem iepriekš aizsardzībā esošā komanda. Bumbas ievadīšanai spēlei nepieciešams, lai uzbrukuma tiesības saņēmušās vienības basketbolisti atrastos ārpus tālmetienu līnijas, bet aizsargi – iekšpus tās. Pirms uzbrukuma uzsākšanas uzbrucējs piespēlē bumbu aizsargam, veicot tā saucamo “Check-ball”. Tikai pēc tam uzbrucējs ir tiesīgs uzsākt spēli.
\* Spēles laikā katru komandu laukumā pārstāv trīs basketbolisti, atsevišķos gadījumos pieļaujama arī divu spēlētāju dalība mačā. Mazākumā palikušā komanda, neraugoties uz iemesliem, nav tiesīga pieprasīt sāncenšu trešā spēlētāja nepiedalīšanos cīņā. Sāncenšu basketbolista savainojuma situācijā cīņas turpinājums divi pret divi tiek uzskatīts par labas gribas apliecinājumu.
\* Spēlētāju maiņas tiek veiktas tikai un vienīgi situācijā, kad ir gūts grozs un notiek “Check-ball” process. Pirms bumbas nodošanas uz “Check-ball” maiņas tiesīgi izdarīt uzbrūkošās komandas spēlētāji, bet pirms bumbas atdošanas – aizsargi. Pēc “Check-ball” procesa pabeigšanas veiktās spēlētāju maiņas tiek sodītas ar papildus soda metiena izpildi, pēc kura uzbrukuma tiesības paliek tā izpildītājiem.

**Punktu skaitīšana:**

\* Spēles notiek nevis uz laiku, bet gan līdz brīdim, kad viena no komandām gūst 11 punktus (tālmetiens - 2 punkti, pārējie metieni - 1 punkts). Lai mačs tiktu pabeigts, vienas komandas pārsvaram jābūt vismaz divi punkti. Līdz ar to spēle nebeidzās pie rezultāta 11:10, bet gan rezultātam sasniedzot 12:10, 13:11, 14:12 utt... Organizatori patur tiesības nelabvēlīgu laika apstākļu vai citu iemeslu dēļ samazināt spēles ilgumu, nosakot uzvarētāju, piemēram, pēc deviņu punktu sasniegšanas;

**Vietu noteikšana apakšgrupās:**

\* Apakšgrupu turnīros komanda par uzvaru saņem divus punktus, par zaudējumu - vienu punktu, par neierašanos uz spēli - nulle punktu.
21. Ja apakšgrupu turnīra noslēgumā divām vai vairākām komandām ir vienāds punktu skaits, tad vispirms tiek ņemti vērā savstarpējo maču iznākumi. Ja uzvaru un zaudējumu skaits ir vienāds, tad tiek ņemta vērā gūto un zaudēto punktu starpība šo komandu savstarpējās spēlēs. Ja arī tad rādītāji ir vienādi, tad kopējais apakšgrupā gūto un zaudēto punktu starpība.
Izņēmums! Vienāda punktu skaita gadījumā komanda, kura nav ieradusies kaut uz vienu spēli, automātiski ieņem zemāko iespējamo vietu.

**Sacensību sistēma:**

\* Katras vecuma grupas attiecīgā turnīra izspēles sistēma tiek noteikta atbilstoši pieteikto komandu skaitam. Katrai komandai ir garantēta iespēja aizvadīt vismaz četras spēles. Pretinieku ierašanos organizatori negarantē. Pēc apakšgrupu turnīru izspēles noteikts skaits komandu iekļūst izslēgšanas turnīrā.

**APBALVOŠANA:**

1-3 . vietu komandas tiks apbalvotas ar kausiem, medaļām. Balvas labākiem spēlētājiem.

**IZDEVUMI:**

Izdevumus, kas saistīti ar sacensību organizēšanu sedz Ādažu novada dome.

**PIETEIKUMI:**

Iepriekšējā komandu pieteikšanās ar komandas nosaukumu, dalībnieku vārdiem, uzvārdiem, dzimšanas gadiem līdz 10.jūnijam plkst. 20.00; e-pasts -kruzeedgars@gmail.com , sacensību dienā no plkst.9.30