

## Nolikums Fizmatdienu basketbola nakts turnīram 2014

### 1. Vieta:

LU FMF sporta zāle, Zeļļu 8.

### 2. Laiks:

2014. gada 28. aprīlis no plkst. 21:00 līdz 2:00 (norises ilgums var mainīties atkarībā no pieteikušos komandu skaita).

### 3. Sporta veids:

Basketbols

### 4. Komandas:

- 4.1. Komandā drīkst būt minimāli 4 un maksimāli 6 pieteiktie spēlētāji;
- 4.2. Komandā drīkst būt pieteikti abu dzimumu pārstāvji;
- 4.3. Spēles laikā uz laukuma atrodas 4 no komandā pieteiktajiem spēlētājiem;
- 4.4. Komandai jābūt savam nosaukumam.

### 5. Spēļu kārtība:

5.1. Izspēļu secība:

- 5.1.1. Ja pieteikušos komandu skaits nepārsniedz 7, tad tiks izspēlēts apla turnīrs (katra komanda aizvada vienu spēli ar visām citām);
- 5.1.2. Ja pieteikušos komandu skaits ir 8 vai vairāk, tad komandas tiks sadalītas divās grupās, kur komanda aizvadīs vienu spēli ar pārējām savas grupas komandām;
- 5.2. Spēles ilgums ir 12 (6+6) minūtes, pārtraukumos laiks tiek apturēts;
- 5.2.1. Atkarībā no pieteikušos komandu skaita, organizatori patur tiesības mainīt spēles ilguma laiku;
- 5.3. Neizšķirta gadījumā uzvarētāja noteikšanai met soda metienus.

### 6. Noteikumi:

- 6.1. Spēles notiek pēc vispārējiem noteikumiem;
- 6.2. Punkti tiek skaitīti pēc FIBA noteikumiem (1p par soda metienu, 2p par metienu no spēles, 3p par tālmetienu);
- 6.3. Spēlētāju maiņu var veikt jebkurā brīdī, kad spēle ir apturēta;
- 6.4. Par rupju (t.i., ar nolūku izdarītu, kas var atstāt sekas uz pretinieka veselību)pārkāpumu spēlētāju noraida no laukuma.
- 6.5. Spēļu tiesāšana:
  - 6.5.1. Spēles tiešā paši spēlētāji, vadoties pēc godīguma principa;
  - 6.5.2. Ja komandas nevar vienoties par noteikumu realizāciju, tad strīdu izšķir tiesnesis, kas uzņem laiku;
  - 6.5.3. Laika uzņemšanas tiesnesis ir kāds no organizatoriem vai arī pārstāvis no komandas, kurai tajā brīdī nav spēles.

### 7. Punktu skaitīšanas sistēma:

Par uzvarētu spēli komanda nopelna 2 punktus, par zaudējumu – 1, par tehnisko zaudējumu – 0. Vienādas punktu summas gadījumā starp divām vai vairākām komandām augstāku vietu ieņem komanda, kurai a) ir labāks savstarpējo spēļu

rādītājs b) labāka iegūto un zaudēto punktu starpība visās spēlēs.

**8. Uzvarētāja noteikšana:**

8.1. Ja pieteikušos komandu skaits nepārsniedz 7, tad par uzvarētāju kļūst tā komanda, kurai ir visvairāk punktu pēc apļa turnīra.

8.1.1. Vienādas punktu summas gadījumā uzvarētāju nosaka pēc 6. punktā minētās kārtības.

8.2 Ja pieteikušos komandu skaits ir 8 vai vairāk, tad pēc grupu turnīra katras grupas divas labākās komandas kvalificējas izslēgšanas spēlēm, kuru rezultātā nosaka uzvarētāju.