

Krepšinio Turnyro Taisyklės / Basketball Tournament Rules

VARŽYBU TAISYKLĖS

ŠALFASS naudoja JAV ir Kanados mokyklų bei universitetų Nacionalinės Federacijos krepšinio taisykles.

1. ŽAIDIMO TRUKMĖ – Laikas stabdomas su kiekvienu švilpuku, nebent pažymėta kitaip.

Vyrų A, B ir senjorų – du (2) dvidešimties minučių kėliniai.

Jaunių A, B ir C – keturi (4) aštuonių minučių kėliniai.

Jaunių D, E ir molekulių - šeši (6) keturių minučių kėliniai ir vienas (1) aštuonių minučių kėlinys. Laikas nestabdomas per visas rungtynes išskyrus paskutines dvi minutes. Paskutinės dvi minutės - stabdomos.

2. VARŽYBŲ PERTRAUKA

Yra penkių minučių pertrauka po pirmųjų kėlinių ir vienos minutės pertrauka tarp visų kitų kėlinių. Pertrauka Jaunių D, E, ir molekulių varžybose yra po keturių kėlinių.

3. PAPILDOMAS LAIKAS (PRATĖSIMAS)

Jei žaidimas baigiasi lygiosiomis, komandos žaidžia dar tris (3) minutes (tik vyrai žaidžia dar vieną papildomą kėlinį penkias (5) minutes), po to yra minutė pertraukos ir žaidžiami trijų minučių kėliniai, kol viena komanda laimės. **Laikas yra stabdomas per visą papildomą kėlinį. Kiekviena komanda gauna vieną pertraukėlę per pridėtą laiką.**

4. NEATVYKUSIŲ KOMANDŲ

PRALAIMĖJIMAS

Kiekviena komanda turi 15 minučių „atidėjimo“ laikotarpį nuo nustatytos varžybų pradžios. Penki (5) žaidėjai turi būti apsirengę ir pasiruošę varžyboms nustatytu laiku. Įvykus nelaimi ar kitoms ypatingoms aplinkybėms, nesusipratimams, abiejų komandų treneriai kartu su varžybų organizatoriais gali sutikti atidėti varžybas.

5. VARŽYBŲ KAMUOLYS

Jei turnyro organizatoriai nepristato varžyboms kamuolio, teisėjas išrenka kamuolį, kuris bus naudojamas.

Vyrų, Jaunių A ir B naudoja 7 dydžio kamuolį (29,5 colių diametras).

Moterų, Jaunių C ir D ir visos mergaičių jaunių komandos naudoja 6 dydžio (moterų kamuolį – 28,5 colių diametras).

GAME RULES

LAUNA games will be governed by National Federation basketball rules, which are used by referees in the U.S. and Canada in high school and modified for men’s league.

1. REGULATION TIME – All games are stop time (unless noted otherwise)

Men’s A, B and Veterans – two (2) twenty-minute halves.

Junior A, B and C – four (4) eight-minute quarters.

Junior D, E and Molecules – six (6) four-minute period, running time, and one eight-minute period with the last two (2) minutes stop time.

2. HALF-TIME

There will be a five (5) minute intermission at the half with a one-minute break between periods, if any. Half time in Junior D, E and Molecules will be after fourth period.

3. OVERTIME

Tie games after regulation will be extended with a three-minute overtime (men will play the first overtime only for five (5) minutes), then after a one-minute rest additional three-minute overtime periods will be played until the game is decided. **All overtimes are stop time. An additional timeout is given to each team for any and all overtime periods.**

4. DEFAULTS

There is a 15-minute default time period from the published start time – five players must be dressed to start. Should there be any extenuating circumstances, then this default can be waived by complete agreement of the two coaches involved and the division convenor.

5. GAME BALL

If the tournament organizers do not provide a game ball, then the referees will choose one ball from either club’s possession at the start of the game and this will be used for the entire game.

The full-size 7 (29.5 inches) ball will be used in all Men’s and Junior A and B boys’ games. Junior C and Ds and all Junior Girls and Women will employ the Size 6 (Ladies – 28.5

Krepšinio Turnyro Taisyklės / Basketball Tournament Rules

Jaunių E ir molekulių naudoja 5 dydžio kamuolį (27,5 colių diametras).

6. TECHNINĖS PRAŽANGOS

Jei žaidėjas(s) ar treneris gauna techninę pražangą, kita komanda įgija teisę mesti 2 baudas ir gauna kamuolį.

Techninės pražangos traktuojamos kaip asmeninės pražangos ir komandinės.

Žaidėjas(s) ar treneris, gavęs 2 technines pražangas yra pašalinamas iš aikštelės.

Jei žaidėjas(s) yra pašalinamas(s) iš 2 rungtynių tame pačiame turnyre, jis/ji nebegali daugiau žaisti šiose varžybose.

7. PRAŽANGOS

Žaidėjas(s), kuris gauna 5 pražangas, pašalinamas(s) iš žaidimo. Techninės pražangos įskaičiuojamos į šį skaičių (neįskaitomos tik administracinės pražangos už netinkamą aprangą).

8. KOMANDINĖS PRAŽANGOS

Vienai komandai surinkus 6 komandinės pražangas, kita komanda įgija teisę mesti baudas, kai prasižengiama 7 kartą. Komandai surinkus 9 komandinės pražangas, po 10 pražangos priešininkų komanda įgija teisę mesti 2 baudas. Prasižengus kitos komandos žaidėjui(ai) metant dvitaškį metimą, metamos 2 baudos. Prasižengus tritaškio zonoje, metamos 3 baudos.

9. TRITAŠKIAI

Tritaškiai yra naudojami visose rungtynėse ir turnyro organizatoriai yra atsakingi už reikiamų krepšinio aikštelių suieškojimą.

10. ATAKOS LAIKAS (Metimui skirtas laikas)

Atakai skirto laiko limitas nenaudojamas.

11. PILNOS AIKŠTĖS SPAUDIMAS

Jaunių B, C ir D: Kai viena komanda pirmąja daugiau kaip 15 taškų, negali būti naudojamas pilnos aikštės spaudimas. Jei komanda tai darys, teisėjas pirmą kartą perspės, kad to daryti negalima. Po antro karto teisėjas skirs techninę pražangą vyriausiam nusižengusios komandos treneriui.

Jaunių E ir molekulių varžybose pilnos aikštės spaudimas neleidžiamas.

inches) ball. Molecules and Junior Es will use the smaller Size 5 (Mini – 27.5 inches) ball.

6. TECHNICAL FOULS

Bench, player and coaches' technical fouls will cause a two-shot technical foul to be awarded.

Technical fouls are charged as individual personal fouls to the players involved and are added to the team foul totals.

Any player or coach receiving two technical fouls is ejected from the game.

Should a player or coach be ejected from one game, then later receive another ejection during the tournament, he will be suspended for the remainder of the tournament.

7. FOULS

The fifth foul disqualifies an individual player from the game. Technicals (except administrative ones for illegal jerseys) count in this number.

8. TEAM FOULS

Non-shooting fouls – the one-and-one (bonus) situation commences on the 7th team foul per half. Two shots are awarded on the 10th team foul in the half. Two free throws are awarded for fouls on two-point attempts. Three free throws are awarded for a foul on a three-point attempt.

9. THREE-POINT LINE

The three-point line is in effect for all games and the tournament organizers are responsible for accurate lines and will select sites accordingly.

10. SHOT CLOCKS

There will be no shot clocks.

11. FULL-COURT PRESSES

Junior B, C and D: Once a team has a 15-point lead in either half, full court pressure defense cannot be employed. The first such infraction will be dealt with by a warning by referees to the coach of the offending team. Further infractions will result in a technical foul being assessed to the head coach as above.

Junior E and Molecules: Full court pressure defense cannot be employed at any time.

Krepšinio Turnyro Taisyklės / Basketball Tournament Rules

Techninės pražangos skiriamos vyr. treneriui taip pat kaip ir paaiškinta aukščiau.

12. GYNYBA

Komandos gali naudoti bet kurią gynybos būdą su pilnos aikštės spaudimo apribojimu bei sekančiais punktais:

Jaunių E: Leidžiama tik pusės aikštės gynyba, kai kita komanda pereina vidurio liniją.

Molekulių: Gynyba leidžiama tik arčiau tritaškio linijos. Paskutinės dvi minutes galima gintis nuo pusės aikštės (vidurio linijos).

13. ŽAIDĖJŲ SKAIČIUS

Viebose rungtynėse negali žaisti daugiau kaip penkiolika vienos komandos žaidėjų.

14. KREPŠIO AUKŠTIS

Molekulių: Krepšys bus pakeltas aštuonių (8) pėdų aukštyje. Visoms kitoms grupėms naudojamas dešimties (10) pėdų aukščio krepšys.

15. BAUDŲ METIMO LINIJA

Molekulių ir Jaunių E klasės meta baudas nuo trylikos (13) pėdų atstumo iki lentos linijos. Visi kiti naudoja standartinę penkiolikos (15) pėdų iki lentos liniją.

16. DALYVAVIMO TAISYKLĖS – JAUNIŲ D, E IR MOLEKULIŲ

Kaip jau minėta, šios klasės žaidžia šešis 4 minučių kėlinius ir paskutinį 8 minučių kėlinį. Po keturių kėlinių bus pertrauka. Visi komandos žaidėjai(os) turi sužaisti pilną kėlinį išskyrus susižeidimo atvejus. Kiekvienas žaidėja(s) turi žaisti varžybose, tačiau treneris nustato kiekvieno(s) žaidėjo(s) žaidimo laiką. Paskutiniame kėlinyje (8 minučių) komandos žaidėjai(os) gali laisvai keistis.

17. KOMANDŲ SĄRAŠAI

Tik užsiregistravę žaidėjai gali dalyvauti varžybose. Užregistruotų komandos narių sąrašas turi būti pristatytas prieš rungtynes.

Kaip įrašyta Žaidimų Įstatuose, vyrų komandos žaidėjas gali pasirinkti žaisti už A arba B lygį prieš pirmąsias varžybas. Jis privalo pasirinkti už kurią lygį žais prieš prasidedant pirmosioms rungtynėms, nes

Warning and technical fouls will be assessed to the head coach as above.

12. DEFENSE

Teams are free to play any type of defense except for the pressing restrictions and those listed below:

Junior E: Defense can only be played at half-court once the offensive team has crossed the 10-second line.

Molecules: Defense can only be played within the 3-point arc. In the last two minutes of the game and overtime defense can be played once the offensive team crosses the 10-second line.

13. MAXIMUM NUMBER OF PLAYERS

The maximum number of players that can play in one game is fifteen.

14. BASKET HEIGHT

The basket will be eight (8) feet from the floor to the rim in Molecule games and ten (10) feet for all other divisions.

15. FOUL LINE

The foul line will be thirteen (13) feet from the face of the backboard for molecule and Junior E games and fifteen (15) feet in all other divisions.

16. PARTICIPATION RULES: FOR JUNIOR D, E AND MOLECULE DIVISIONS

As noted above, these divisions will play six 4-minute periods followed by a final period of eight (8) minutes. Half-time intermission will follow the fourth 4-minute period.

Players will play the entire 4 minutes unless a game-ending injury occurs.

All players must play. Playing time is at the discretion of the coach.

The final eight-minute period can have free substitutions.

17. TEAM ROSTERS

Only registered players can play in games.

According to Games Bylaws a player may elect to switch from a Men's A team to Men's B (or the reverse) anytime prior to his first game, but once he has played his first game (even if he just sat on the bench without entering the game) he may no longer make this switch.

Krepšinio Turnyro Taisyklės / Basketball Tournament Rules

sužaidus jas (net jei ir nebuvo išbėgęs į aikštelę) nebegali rinktis tarp dviejų komandų.

18. TEISĖJAI

Vyrų, Jaunių A, B ir C rungtynėse reikalingi 2 teisėjai. Jaunių D, E ir molekulių varžybose užtenka ir vieno teisėjo, išskyrus finalus, tuomet reikalingi du teisėjai.

19. AMŽIAUS GRUPĖS

ŠALFASS nustato amžiaus grupes. Kiekvienais metais žaidėjų amžiaus grupės nustatomos atsižvelgiant į jų gimimo datas.

20. APRANGOS

Vienos komandos žaidėjai turi dėvėti vienodas aprangas su aiškiai ant jų pažymėtais numeriais. Jei nesilaikoma šios taisyklės, nusizengusiam žaidėjui(ai) skiriama techninė pražanga.

21. UŽSTATAS DĖL ATVYKIMO Į VARŽYBAS

Kiekviena varžybose dalyvaujanti komanda turi atsiųsti 100 dolerių užstatą, garantuojant, kad dalyvaus visose rungtynėse. Jei komanda sužaidžia visose numatytose varžybose, užstatas gražinamas pilna suma.

22. TURNYRO TRUKMĖ

Vyrų A ir B turnyrai vyksta per dvi su puse dienos. Komandos turi būti pasiruošusios žaisti ir penktadienio vakarą, tačiau turnyro organizatoriai turėtų atsižvelgti į tų komandų poreikius, kurios atvyksta iš toliau.

23. KOMANDŲ REITINGAVIMAS

Atsižvelgiant į praeito sezono varžybų rezultatus bei kitus faktorius, krepšinio komitetas nustato turnyre dalyvaujančių komandų reitingą. Dažniausiai keturios stipriausios komandos nuo pereinamųjų metų turnyro užima atitinkamas vietas reitingo klasifikacijoje, nebent jei pasitaiko nenumatytų atvejų. Jei įmanoma, komandos iš to paties miesto skiriamos į skirtingą grupę.

24. VYRŲ “A” TURNYRAS

Vyrų “A” yra stipriausias ŠALFASS krepšinio turnyras. Krepšinio komitetas ir turnyro organizatoriai turi stengtis išlaikyti aukščiausius standartus šiose varžybose.

18. REFEREES

All Men’s and Junior A, B and C games will have two qualified officials. Junior D, E and Molecules may have only one referee until the final, when two are required.

19. AGE CLASSIFICATIONS

Age classifications are as per LAUNA guidelines and are controlled by the year of birth. Every year, the allowable birth dates are updated for the various classes.

20. UNIFORMS

All team members who play in a game must wear the same style uniform with numbers properly attached or else a technical foul will be assessed on that player’s entrance on the court.

21. DEFAULT DEPOSIT

To ensure that teams participate in every game scheduled, a separate default deposit of \$100 must accompany a team’s registration in all Men’s tournaments. This will be returned to the team at the end of the tournament unless the team has defaulted a game.

22. LENGTH OF TOURNAMENT

Men’s A and B tournaments are 2 ½ days long and teams must be prepared to play Friday night games. Tournament organizers should show leniency to teams arriving from far away places.

23. TEAM SEEDINGS

The Basketball Committee, taking into account the previous season’s results and other factors, determines the seeding. Usually, the top four teams from the previous year are seeded in that order, unless there are extenuating circumstances. Teams from the same city will be split on different side of the draw, where possible.

24. MEN’S “A” TOURNAMENT

The Men’s “A” tournament is the LAUNA showpiece. The Basketball Committee will make every effort to maintain the highest standards of participation and decorum in this event.

Krepšinio Turnyro Taisyklės / Basketball Tournament Rules

Šiame turnyre dalyvauja ribotas aštuonių komandų skaičius. Žaidžiama dviem pogrupiais, abiejuose pogrupiuose kiekviena komanda sužaidžia su visom kitom tame pačiame pogrupyje. Vykdomi du pusfinalių mačai, vienas finalas ir rungtynės dėl trečios vietos. Jei yra užsiregistravusios daugiau kaip aštuonios komandos, taikomi papildomi apribojimai: vienas klubas negali turėti dviejų komandų. Klubas, ruošiantis šį turnyrą, įgija dalyvauti Vyrų A lygyje. Komanda, kuri liko paskutinėje vietoje pereitų metų A turnyre, nukeliama į Vyrų B lygį. Komanda, kuri laimi Vyrų B lygį, turi teisę kitamet dalyvauti Vyrų A turnyre. Nauji klubai turi pirma laimėti Vyrų B turnyrą, kad kitais metais galėtų dalyvauti Vyrų A lygyje (ši taisyklė taikoma tik jei užsiregistruoja daugiau kaip aštuonios komandos dalyvauti Vyrų A turnyre).

25. VYRŲ “B” TURNYRAS

Rekomenduojama, kad Vyrų B turnyras sektų dviejų pergalių formata: tos komandos, kurios pralaimi vienerias rungtynes, dar nepraranda galimybės laimėti pirmąją vietą.

26. JAUNIŲ TURNYRAI

Rekomenduojama, kad Vyrų B turnyras sektų dviejų pergalių formata. Tos komandos, kurios pralaimi vienas rungtynes, dar turi progą laimėti pirmą vietą.

27. AUKŠTESNĖS VIETOS NUSTATYMAS

Komandos turėtų susipažinti su šiomis taisyklėmis prieš žaidžiant, kad suprastų, kaip bus nustatomas pirmumas esant lygiam pergalių skaičiui tarp dviejų ar daugiau komandų. Jei dvi ar daugiau komandų baigė pirmą turnyro dalį iškovoję vienodą pergalių skaičių, sekančios taisyklės padės nustatyti kas užims aukštesnę vietą:

2 KOMANDOS IŠKOVOJO LYGIAI PERGALIŲ:

Ta komanda, kuri laimėjo tarpusavio susitikimą, užima aukštesnę vietą.

3 KOMANDOS IŠKOVOJO LYGIAI PERGALIŲ:

There is a limitation of eight teams that are allowed to play in the Men’s A tournament. Games are played using a two-group round-robin format with two semi-final games and a championship final as well as a third-place game. Should there be more than eight entries into this tournament received by the stated due date for registration the following rules apply: No club can enter a second team. Host club has an automatic berth in the Men’s A tournament if it chooses. The last place team from last year’s tournament will drop down to Men’s B in favor of the top team from last year’s Men’s B champions. This will only occur if that top team from Men’s B makes that election. Any new clubs or teams that have been formed recently must first win Men’s B on year, then make the election to move up to Men’s A the following year, if and only if, there are eight teams already in place playing in Men’s A.

25. MEN’S “B” TOURNAMENT

Men’s B is run in at least a modified double-knockout format where the loser of the first-round game remains on the championship side of the bracket for one more game. We prefer a round-robin format by the number of participating teams and/or gym limitations may cause problems with this suggestion.

26. JUNIOR TOURNAMENTS

All junior tournaments are run in a modified double-knockout format or round-robin format where a loss in the first-round game does not eliminate a team from championship contention.

27. TIE BREAKERS

Prior to the commencement of the final game in the round robin these tiebreaker rules should be explained to all participating coaches and players when there is a chance of a tie occurring.

When two teams (or more) are tied at the end of round-robin play then the following methods will be used to determine the first and second place teams (etc.):

2 TEAMS TIED – HEAD-TO-HEAD METHOD:

If a tie exists between two (2) teams at the completion of the round robin the winner of

Krepšinio Turnyro Taisyklės / Basketball Tournament Rules

Rezultatai visų varžybų prieš komandas, kurios neiškovojo to paties pergalių skaičiaus, neįskaitomi. Susumuojami visi taškai, kuriuos tos komandos įmetė bei praleido, tuomet apskaičiuojamas skirtumas tarp abiejų (įmestų ir praleistų taškų santykis). Komanda, turinti geriausią įmestų-praleistų taškų santykį užima aukščiausią vietą. Jeigu visvien lieka dvi komandos su vienodu taškų skirtumu, taikomas aukščiau aprašytas metodas. Jei visos trys komandos išlieka su tokiu pat taškų santykiu, įmesti bei praleisti taškai prieš ketvirtą komandą (nesurinkusią vienodo pergalių skaičiaus) susumuojami siekiant nustatyti prieš ją žaidusių komandų vietas.

28. PRIZAI

Turnyro organizatoriai nutaria, kokius prizus ir kiek jų išdalinti varžybų laimėtojams ir dalyviams.

Šios taisyklės priimtos Šiaurės Amerikos Lietuvių Fizinio Auklėjimo ir Sporto Sąjungos (ŠALFASS) Centro valdybos susirinkimo 2008 m. Vasario 28 d. metu.

the game played by the two teams involved (head-to-head match up) will be given priority ranking.

3 TEAM TIED – POINTS FOR AND AGAINST METHOD:

Scores against the team(s) **NOT** involved in the tree-way tie are discarded.

The total points scored for each of the teams involved in the three-way tie are calculated **(Points For)**.

The total points allowed by each of the teams involved in the three-way tie are calculated **(Points Against)**.

The total Point Against is subtracted from the total **Points For (Points for and against)**.

The team with the highest **Points for and Against** value will be given priority ranking.

If two-way tie still exists, use the **Head-to-Head Method**.

If a three-way ties still exists, use **Points For and Against Method** using teams involved in the three-way tie **plus** the scores from the discarded team.

28. AWARDS

Tournament organizers reserve the right to award any and all prizes for the winners and participants of the games.

These rules were approved by the Central Committee of the Lithuanian Athletic Union of North America (LAUNA) at their meeting on February 28-th of 2008.