**Latvijas Basketbola Savienība**

**Streetball turnīrs, Arēna Rīga, 06.05.2012.**

**Mērķi un uzdevumi:**  
1. Noskaidrot „Basketbola dienas” streetbola turnīra uzvarētājus.  
2. Labi pavadīt laiku sportiskās aktivitātēs.

**Sacensību organizatori:**  
Latvijas Basketbola Savienība, galvenais tiesnesis - Sandis Čilipāns.

**Sacensību grupas:**

**PRO grupa** (komandas, kurās var startēt LBL 1 un LBL 2 komandu spēlētāji)

**Sieviešu grupa**

**Amatieru grupa**

**Uzņēmumu un mediju grupa**

**Turnīra reglaments:**  
1. Vienas spēles laiks – 7 minūtes. Laiks starp spēlēm – 3 minūtes. Spēles sākas un beidzas ar centralizētu skaņas signālu.

2. Turnīrā netiek izmantoti tiesnešu pakalpojumi, bet gan maču tiesāšanu veic paši spēlētāji. Ja tomēr rodas domstarpības, tad strīdu izšķir neitrālās komandas pārstāvis, īpaši strīdīgos gadījumos gala lēmumu pieņem Galvenais tiesnesis (lēmums nav pārsūdzams).

3. Noteikumi:

- visi gūtie grozi ir 1 punkts;

- par katru sodu tiek mests viens soda metiens;

- ja metiena brīdī tiek izdarīts pārkāpums, bet neskatoties uz to tiek gūts grozs, bumba paliek uzbrucēju komandai.

4. Pēc spēles uzvarētājkomanda dodas pie sekretariāta, lai paziņotu spēles beigu rezultātu. Par uzvaru komandai tiek piešķirts 1 punkts turnīra tabulā, par zaudējumu 0 punkti.

5. Ja spēles laikam beidzoties rezultāts ir neizšķirts, uzvarētājkomanda ir tā, kura spēli uzsāka aizsargājoties.

6. Komandas ir salozētas apakšgrupās, kurās tiks aizvadīts viens aplis katrs ar katru. Play off sistēma tiks noteika pēc pieteikušos komandu skaita.

**Komandu pieteikumi:**

**Komandām jānosūta pieteikumi elektroniski līdz 2012. gada 2. maija plkst. 17.00 uz e-pastu ..........**

Komandā drīkst būt pieteikti maksimums 4 spēlētāji.

Komandas pieteikumā jānorāda:

1. grupa, kurā komanda piesakās spēlēt;
2. komandas nosaukums;
3. spēlētāju vārdi un uzvārdi, kā arī dzimšanas dati.

**Dalība turnīrā ir BEZ MAKSAS!**

**Katrs turnīra dalībnieks saņems aproci brīvai iekļūšanai Arēnā Rīga uz „Basketbola dienas” pasākumiem!**