

## Dažasvydžio Turnyrų Serijos „3x3“ Taisyklės

Dažasvydžio Turnyrų Serija „3x3“ (toliau DTS „3x3“) propaguoja, sąžiningą ir varžybinių dažasvydį. DTS „3x3“ stengiasi padaryti dažasvydį patrauklesnį ir įdomesnį platesnei visuomenės grupei.

1. Žaidimo aikštelės bendrieji reikalavimai.

1.01. Aikštė - 15-20 metrų pločio, 30-40 metrų ilgio, aikštės danga žolė, kilimas ar lygi kieta danga (medis, betonas). Aikštelės ribos pažymimos, ryškiai matoma juosta. Aikštelėje turi būti įrengtos 2 starto zonos.

1.02. Aikštė turi būti saugi.

1.03. Aikštės reljefas turi būti lygus arba su nežymiomis nuokalnėmis ar įdubomis, užtvarų skaičius turi būti tolygus, subalansuotos komandų starto vietos.

1.04. Komandos turi turėti neutralią zoną aptvertą tinklu, kur žaidėjai galėtų būti be kaukių ir tose zonose galėtų laikyti savo papildomą įrangą, kamuoliukus ir t.t. Komandų zonos išdėstomos priklausomai nuo aikštelės reljefo ir aptarnavimo zonos.

2. DTS „3x3“ žaidėjų startiniai mokesčiai.

2.01. Startinis mokestis etapo žaidėjui yra 10-20 lt.

2.02. Dažasvydžio įrangos nuoma pas bet kurį organizatorių (jei reikia) - 15 lt.

2.03. Aprangos nuoma (kamufližas ar pan.) - 10 lt.

2.04. Kamuoliukų kaina už 2000 vnt. (dėžė) negali būti didesnė nei 170 lt. (kamuoliukai įsigijami tik pas etapo organizatorių, minimalus parduodamų kamuoliukų skaičius 500 vnt.).

3. Komandos sudėtis.

3.01. Komandoje gali būti iki 4 registruotų žaidėjų.

3.02. Minimalus žaidėjų skaičius komandoje 2, jei mažiau komandai užskaitomas techninis pralaimėjimas.

3.03. Komandos neutralioje zonoje gali būti be registruotų žaidėjų 2 padėjėjai, kurie negali nešioti žaidybinės aprangos ir negali keisti registruotų žaidėjų.

3.04. Komandos žaidėjų sąrašas turi būti paduotas registracijos metu, prasidėjus žaidimams jis gali būti keičiamas tik su turnyro organizatoriaus sutikimu.

3.05. Kiekvienoje komandoje turi būti kapitonas, kuris atstovauja komandą turnyre traukiant burtus, pasirašant žaidimų protokolus ir t.t.

3.07. Aikštelėje vienu metu gali žaisti 3 komandos žaidėjai.

4. Žaidimo laikas.

4.01. Žaidimo trukmė 8 min.

5. Komandų reitingas.

5.01. DTS „3x3“ nugalėtoja komanda tai daugiausia reitinginių taškų visuose įskaitiniuose turnyruose surinkusi komanda.

5.02. DTS „3x3“ įskaitiniai turnyrai priklauso nuo etapų skaičiaus, sprendžiama organizatorių metų pradžioje.

5.03. Reitingo taškai:

Turnyre dalyvauja 10 komandų tai 10x5 viso 50 reitingo taškų tame turnyre.

1 vieta - 50 taškų; 2 vieta-45 taškai; 3vieta-40 taškų; 4 vieta-35 taškai; 10 vieta-5 taškai.

Jei po įskaitinių turnyrų kelių komandų reitingų taškai yra vienodi, tada žiūrima:

1. Į pagrindinius komandos taškus.

2. Į papildomus taškus.

3. Į jų tarpusavio kovų santykį.

5.04. Turnyro nugalėtojas - daugiausia žaidimo taškų turnyro rungtynėse surinkusi komanda.

6. Žaidimai.

6.01. Kiekviena komanda viename turnyre sužais ne mažiau kaip 8 žaidimus.

1- Divizionas su keturiomis komandomis iki 2 pergalių.

2- Divizionas su keturiomis komandomis iki 2 pergalių

6.02. Jei užsiregistravusių komandų skaičius yra didelis, tada komandos dalinamos į pogrupius.

6.03. Jei yra keli pogrupiai viename ir kitame divizione tada žaidžiami pusfinaliai finalai.

6.04. Žaidimų tvarka. Komanda sužaidžia kartą, tada eina ruoštis sekančiam žaidimui, tuo metu kai ji ruošiasi į aikštelę užaina kitos dvi komandos, tos kitos dvi sužaidė tada jos eina ruoštis ir vėl žaidžia pirmos dvi komandos.

7. Teisėjavimas.

7.01. Aikštėje teisėjauja klubo organizatoriaus teisėjų brigada arba klubo organizatoriaus DTS „3x3“ žaidėjų komanda, kuri pas save namuose gali ir nežaisti, už teisėjavimą tame etape ji gauna tiek taškų kiek surenka 1 vietos komanda, nesant galimybei teisėjauti klubo organizatoriaus komandai, klubas organizatorius gali pasirinkti kitą DTS „3x3“ žaidėjų komandą pagal savo nuožiūrą, kuri teisėjaus tame turnyre.

7.03. Aikštelėje minimaliai turi būti 1 vyr. teisėjas ir 2 aikštės teisėjai, max iki 7 teisėjų.

7.04. Visi aikštės teisėjai teisėjauja pagal vyr. teisėjo nurodymus.

7.05. Aikštėje gali teisėjauti tik tie teisėjai kuriuos paskyrė vyr. teisėjas.

7.06. Visi aikštės teisėjai turi gerai žinoti DTS „3x3“ taisykles, negali padėti vienai ar kitai komandai, teisėjauti vienos ar kitos komandos naudai. Jei tokie atvejai bus įrodyti, toks teisėjas yra šalinamas iš aikštelės vyr. teisėjo, kuris ir sprendžia apie to teisėjo darbą, ir toks teisėjas netenka teisės teisėjauti tais metais DTS „3x3“ .

7.07. Pagrindinė teisėjo taisyklė tai: netrukdyti žaisti, neišduoti žaidėjų pozicijų ir pan.

7.08. Visi teisėjų sprendimai aikštelėje, turi būti patvirtinti vyr. teisėjo ir bet kokį sprendimą gali pakeisti tik vyr. teisėjas.

7.09. Komandų pretenzijos vienam ar kitam teisėjui, dėl vienos ar kitos žaidybinės situacijos priimamos tik iš komandos kapitono ir tik raštu. Pretenzijas raštu sprendžia klubo organizatoriaus 1 atstovas, vyr. teisėjas, (aikštės teisėjas jei tokio reikia) ir pretenziją pareiškusios komandos kapitonas. Sprendimą priima balsuodami klubo organizatoriaus atstovas ir vyr. teisėjas. Jeigu sprendimas netenkina, galima rašyti pretenziją raštu visiems DTS „3x3“ organizatorių atstovams kurie priims sprendimą (Pretenzijos priimamos raštu ir tik apmokėjus 50 lt. apskundimo mokestį, kuris esant teigiamam sprendimui komandos atžvilgiu yra gražinamas).

8. Apranga.

8.01. Apranga bet kokia, išskyrus vandenį išstumiančius drabužius.

8.02. Negalima dėvėti minkštų, pūkinių striukų ir pan., negalima dėti paminkštintimus į savo aprangą bei į krepšius ar pan., ką su savimi turi (laikomasi protingumo principo).

8.03. Galima ant dėtuvių ir balionų dėti neopreninius apdangalus.

9. Apsaugos priemonės.

9.01. Žaidėjai turi dėvėti apsaugines veido kaukes, be modifikacijų kurios sumažina apsaugines veido kaukės funkcijas, taipogi negalima dėvėti jau susinešiojusių, sulūžusių arba įskilusiais stiklais kaukių. Už šiuos pažeidimus teisėjai gali skirti komandos kapitonui įspėjimą, jei nebus į tai atsižvelgta žaidėjas arba net visa komanda gali būti diskvalifikuoti.

9.02. Žaidėjai gali nešioti alkūnių ir kelių apsaugas ant aprangos arba po ja.

9.03. Vamzdžio kaiščius privaloma nešioti visur, išskyrus tirą ir aikštę žaidimo metu, už pažeidimus teisėjai gali skirti komandos kapitonui įspėjimą, jei nebus į tai atsižvelgta žaidėjas arba net visa komanda gali būti diskvalifikuoti.

10. Startas.

10.01. Komandų starto pozicijos traukiamos burtais.

10.02. Komandos į starto poziciją pakviečiamos likus 2 min. iki starto.

10.03. Startas duodamas garsiniu signalu (organizatoriaus reikalas) jis turi būti girdimas abiem komandoms.

10.04. Esant falstartui teisėjai gali pakartoti startą, sprendžia vyr. teisėjas.

11. Žaidimo sustabdymas.

11.01. Žaidimą gali sustabdyti tik vyr. teisėjas esant ypatingiems atvejams, komanda „Stop žaidimas“.

11.02. Po sustabdymo žaidėjai lieka savo vietose ir laukia papildomų vyr. teisėjo nurodymų.

12. Žaidimo pabaiga.

12.01. Žaidimas baigiasi po 4 min. nuo starto signalo arba kai laimi viena iš komandų.

12.02. Žaidimas gali baigtis dėl techninės pergalės (pvz. išvažiavo priešininkų komanda) tada komanda gauna 1 tašką.

12.03. Žaidimas gali baigtis ir jei komanda pasiduoda arba atsisako eiti į aikštę žaisti toliau, tada kita komanda gauna 1 tašką.

13. Žaidėjų patikrinimo procedūra.

13.01. Po žaidimo pabaigos likę nenukauti žaidėjai laukia prieinančių teisėjų apžiūrai.

13.02. Žaidėjų markerių greičiai aikštelėje, teisėjų gali būti patikrinami bet koku metu.

13.03. Teisėjai turi tikrinti šaudymo greitį taip, kad jo įtaka žaidimui būtų minimali.

13.04. Žaidėjai kurių markerių greitis 300 bps, lieka aikštėje.

13.05. Žaidėjai kurių markerių greitis 301-310 bps, skaitosi nukautu.

13.06. Žaidėjai kurių markerių greitis daugiau kaip 310 bps, skaitosi nukautu ir iš aikštės išeina su dar vienu savo komandos nariu (1 x4x1). Tikrinamas trijų šūvių vidurkis.

14. Žaidėjų patikrinimas.

14.01. Teisėjai juos vykdo norėdami įsitikinti ar žaidėjas nėra nukautas.

14.02. Teisėjas vykdo patikrinimus tais atvejais :

-jei mato, kad žaidėjas yra apšaudomas;

-jei apšaudomo žaidėjo jis negali matyti pilnai;

-jei vieta į kurią tikėtinai pataikė kamuoliukas yra nematoma;

-jei patikrinimo paprašė kitas teisėjas.

14.03. Teisėjai gali, bet neprivalo tikrinti žaidėjų pačių žaidėjų prašymu.

15. Žaidėjas laikomas nukautu.

15.01. Žaidėjas skaitosi nukautu, jei kamuoliukas paleistas bet kurio nenukauto žaidėjo, sudužo į bet kurią kūno vietą, aprangos vietą ar turimą įrangą.

15.02. Žaidėjas laikomas nenukautu jei kamuoliukas atšoko ir nesudužo.

15.03. Jei žaidėjai iš skirtingų komandų beveik vienu metu iššovė ir vienas į kitą pataikė o teisėjas negali nuspręsti kuris iššovė pirmas, tada abu žaidėjai skaitomi nukautais.

15.04. Teisėjas gali bet kuriuo metu, kad netrukdytų teisėjavimui nuo žaidėjo nuvalyti įvairius aptaškymus bei dažų purlsus, kurie nėra pataikymai.

15.05. Žaidėjas skaitomas nukautu jei bet kuri jo kūno dalis ar įrangos dalis užseina už aikštelės ribų.

15.06. Žaidėjas gali būti paskelbtas nukautu, dėl baudos, dėl kito žaidėjo veiksmų (1x4x1), (1x4x2).

15.07. Žaidėjas kuris yra paskelbtas nukautu, turi užkimšti šautuvo vamzdį kaiščiu ir pakėlęs ranka palikti aikštelę. Nukautas žaidėjas išeidamas negali pasakinėti ar kitaip perdavinėti informaciją savo komandai apie priešininkų komandą, tokiu atveju teisėjas gali išvaryti iš aikštelės dar vieną žaidėją (1x4x1).

15.08. Žaidėjas gali paprašyti teisėjo jį patikrinti (tuo nepiktnaudžiaujant, pvz. yra ryški ir jam pačiam matoma dažų dėmė).

16. Taškai.

16.01. Pagrindiniai taškai. Pergalė 1 taškas.

16.02. Papildomi taškai. Skaičiuojami išlikę nenukauti žaidėjai.

(Pvz. komanda laimi kova jai rašosi 1 taškas ir liko 2 žaidėjai, rezultatas rašosi taip 1+2, jei komandos turnyre surenka vienodai pagrindinių taškų tada yra žiūrimi ir sudedami papildomi taškai, pas ką daugiau papildomų taškų ta ir laimi, jei vienodai ir papildomų taškų tada žiūrima tarpusavio dvikova, jei ir ten lygu tada abi komandos užima vienodą vietą.)

16.03. Techninė pergalė (pvz. išvažiavo priešininkų komanda) komanda gauna 1 tašką.

16.05. Komanda pasiduoda arba atsisako eiti į aikštę žaisti toliau, tada kita komanda gauna 1 tašką.

17. Nesportinis elgesys.

17.01. Tyčinis šaudymas į teisėjus.

17.02. Tyčinis šaudymas į jau nukautą žaidėją, siekiant padaryti jam žalos.

17.03. Žodinis įžeidimas teisėjų, žaidėjų, aptarnaujančio personalo bei žiūrovų.

17.04. Mėtymas ar kitoks gadinimas dažasvydžio įrangos, specialiai laužomos užtvaros ir kt. (remiamės protingumo principu).

17.05. Už visus paminėtus atvejus baudžiama išvarymu iš aikštės arba diskvalifikavimu iš turnyro, sprendžia vyr.teisėjas su turnyro organizatoriumi.

18. Baudos.

18.01. Pašalinimas iš aikštelės pažeidėjo ir dar vieno žaidėjo (1x4x1).

-žaidimas su aiškiu pataikymu;

-bandymas fizinio kontakto su kitu asmeniu aikštelėje;

-šaudymas daugiau nei 310 bps;

-ginčas su teisėju (traktuojamas kai trukdymas teisėjauti);

18.02. Pataikymo nusivalymas, bauda pašalinamas iš aikštelės pažeidėjas ir dar du žaidėjai (1x4x2).

18.03. Apsauginės veido kaukės pasikėlimas žaidimo metu, bauda pašalinamas iš aikštelės pažeidėjas ir dar du žaidėjai (1x4x2), atskiru vyr.teisėjo ar organizatoriaus sprendimu, už pastovų, piktybišką ir pan. 18.03 punkto ignoravimą galima žaidėją arba visą komandą diskvalifikuoti.

Taisyklės yra naujos po turnyro jos gali būti koreguojamos apie tai bus pranešta viešai .