

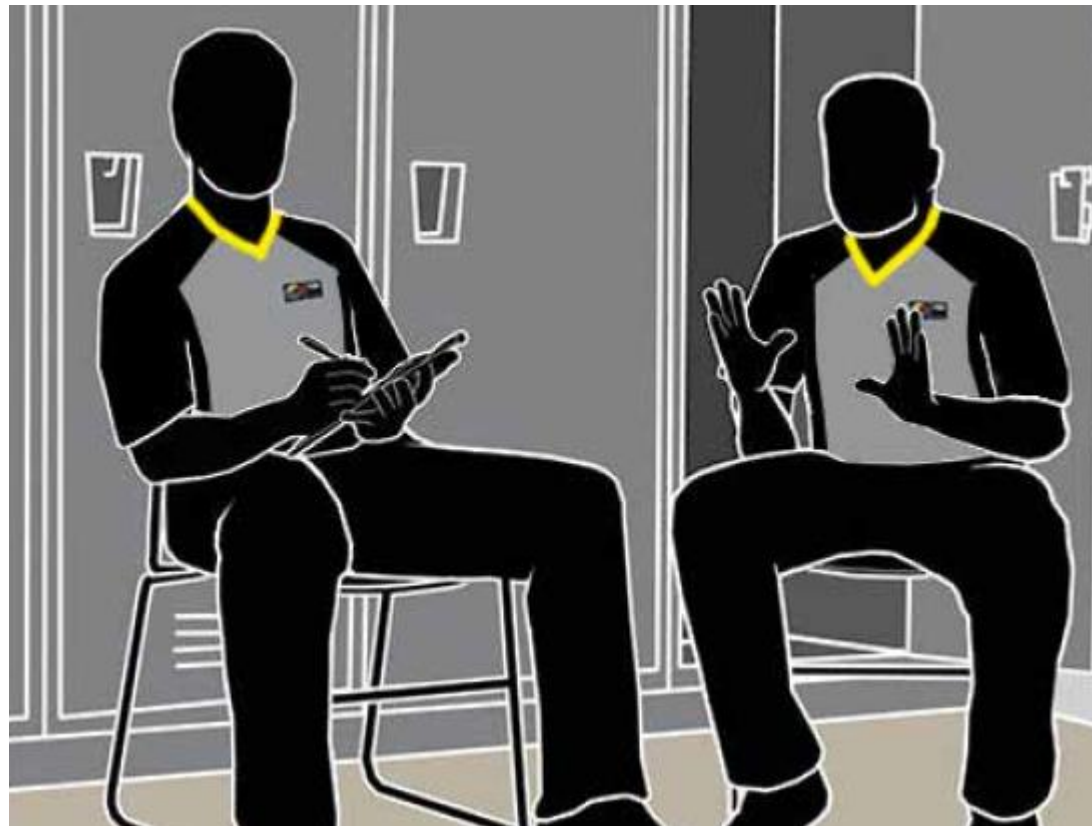


LATVIJAS  
JAUNATNES  
BASKETBOLA  
LĪGA

Tiesāšanas pamata procedūras

## Pirms spēles procedūra

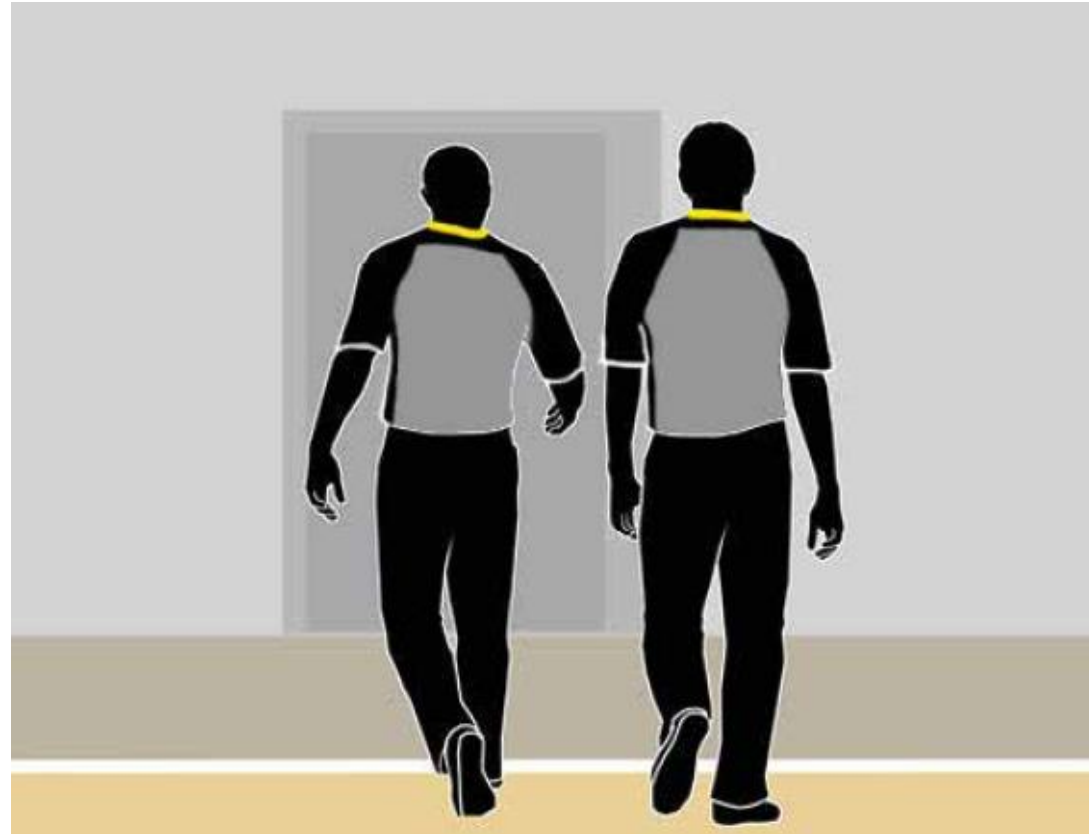
Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



- Esat laikā, lai pienācīgi sagatavotos spēlei
- Pirms spēles ģērbtuvē ar kolēģi parunājiēt par spēli un tiesāšanu
- Mērķis ir nodrošināt, ka jūs un jūsu partneris esat vienisprātis par spēles tiesāšanu. Tas veicina labu komandas darbu un kvalitatīvu tiesāšanu.

# Pirms spēles procedūra

Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



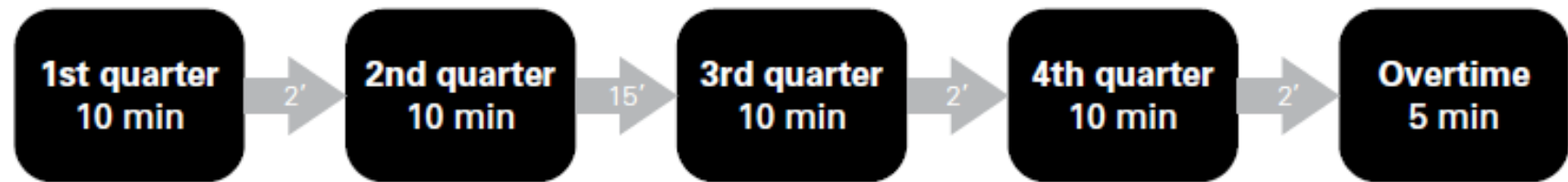
- Laukumā ierasties **15 min.** pirms spēles sākuma
- **3 min.** pirms spēles sākuma galvenais tiesnesis nosvilpj un komandām parāda atlikušo laiku
- **1:30 min.** pirms spēles sākuma parāda 1, lai komandas dodas uz savu komandas soliņa laukumu

Pirms pašas spēles sākuma:

- Jāpārbauda vai galdiņa tiesneši ir gatavi uzsākt spēli
- Pārbaudīt vai spēlētājiem nav neatļauts ekipējums (piemēram – auskari)
- Pārbaudīt vai spēlētājiem krekli ir salikti šortos

## Spēles laiks

U-14, U-15, U-16, U-17, U19



Tiesāšanas  
pamata  
procedūras

- **U-12 – 4 x 7 min. Spēles pagarinājums – 3 min**
- **U-13 – 4 x 8 min. Spēles pagarinājums – 4 min**

## Strīdus bumbas iemetiens



Tiesāšanas  
pamata  
procedūras

Pozīcijas spēles sākumā:

- Galvenais tiesnesis, kurš met bumbu, atrodas centra apļa vidū, ar seju pret galdiņa tiesnešiem.
- Galvenais tiesnesis pārbauda, vai kolēģis un komandas ir gatavas spēlei.
- Tiesnesis stāv pretī galvenajam tiesnesim, ar muguru pret galdiņa tiesnešiem.
- Galvenais tiesnesis izmet bumbu augstāk, nekā jebkurš spēlētājs var to sasniegt, lai nodrošinātu, ka spēlētājiem ir jālec.
- Tiesnesis dod signālu, ka pulksteni var ieslēgt, pēc tam, kad ir pārlicinājies, ka bumba ir aizskarta legāli.

## Strīdus bumbas iemetiens



**50% kļūdu strīdus bumbas iemetiena laikā notiek tiesneša vāja/slikta iemetiena dēļ.**

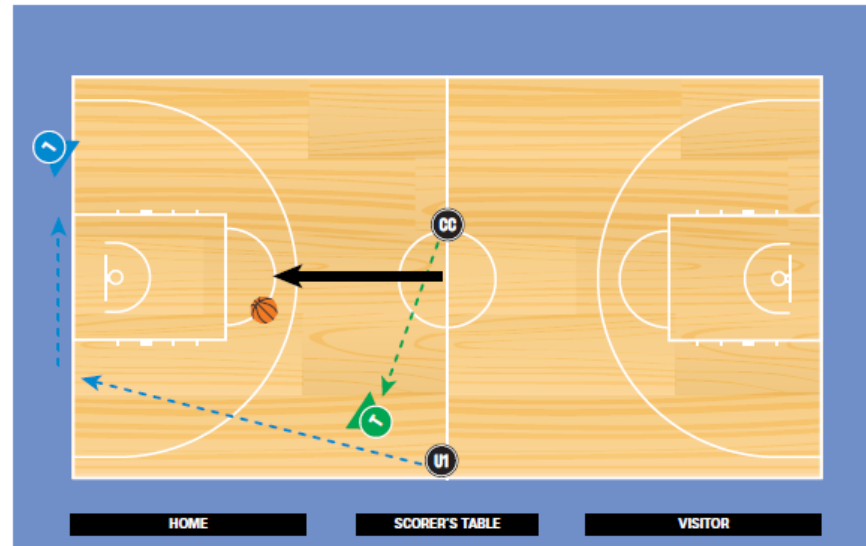
Tiesāšanas  
pamata  
procedūras

Protokols veiksmīgam bumbas iemetienam:

1. Spēlētāji ir saspringti - izvairaties no liekām kustībām
2. Bumbas uzmešanas stils nav svarīgs (ar divām rokām - zemu vai augstu, ar vienu roku - zemu vai augstu)
3. Vissvarīgākais ir nodrošināt vienmērīgu kustību uz augšu, lai izmestu bumbu
4. Bumbas līmenis sākumā: jo zemāk bumba atrodas, jo ilgāks ceļš tai jāveic, lai sasniegtu "augstāko punktu"
5. Uzmešanas ātrums un intensitāte (zemāks sākuma punkts - intensīvāka un ātrāka izmešana)
6. Galvenajam tiesnesim iemetiena laikā svilpe NAV mutē

## Strīdus bumbas iemetiens

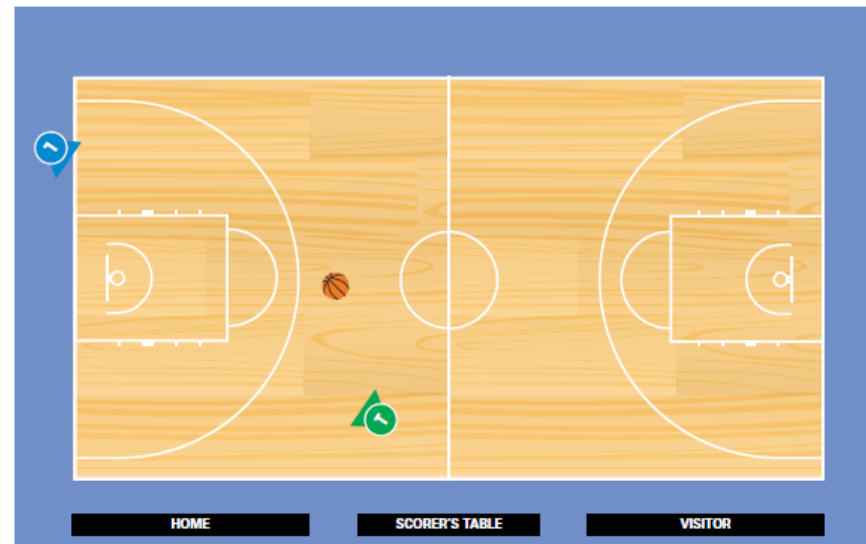
Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



### SPĒLE SĀKĀS PA KREISI

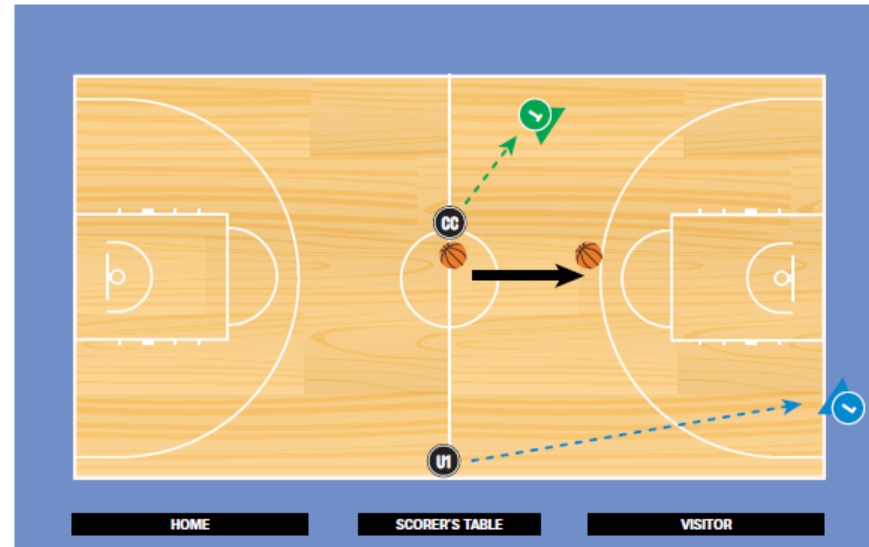
Pozīcija pēc bumbas izmešanas:

- Tiesnesis skrien spēles virzienā uz gala līniju un paliek spēles priekšā. Šo pozīciju sauc par "**Lead**".
- Galvenais tiesnesis, kurš meta bumbu, seko bumbas virzienam un paliek spēles aizmugurē. Šo pozīciju sauc par "**Trail**".



## Strīdus bumbas iemetiens

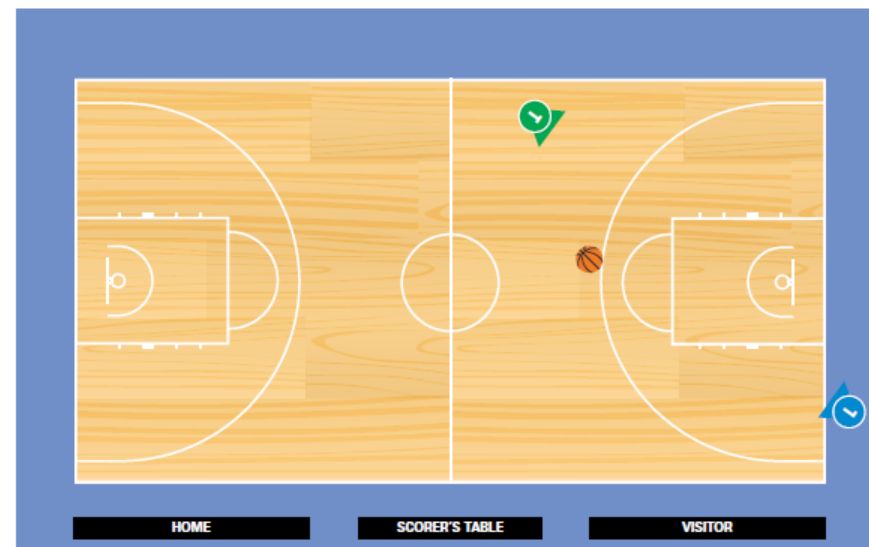
Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



### SPĒLE SĀKĀS PA LABI

Pozīcija pēc bumbas izmešanas:

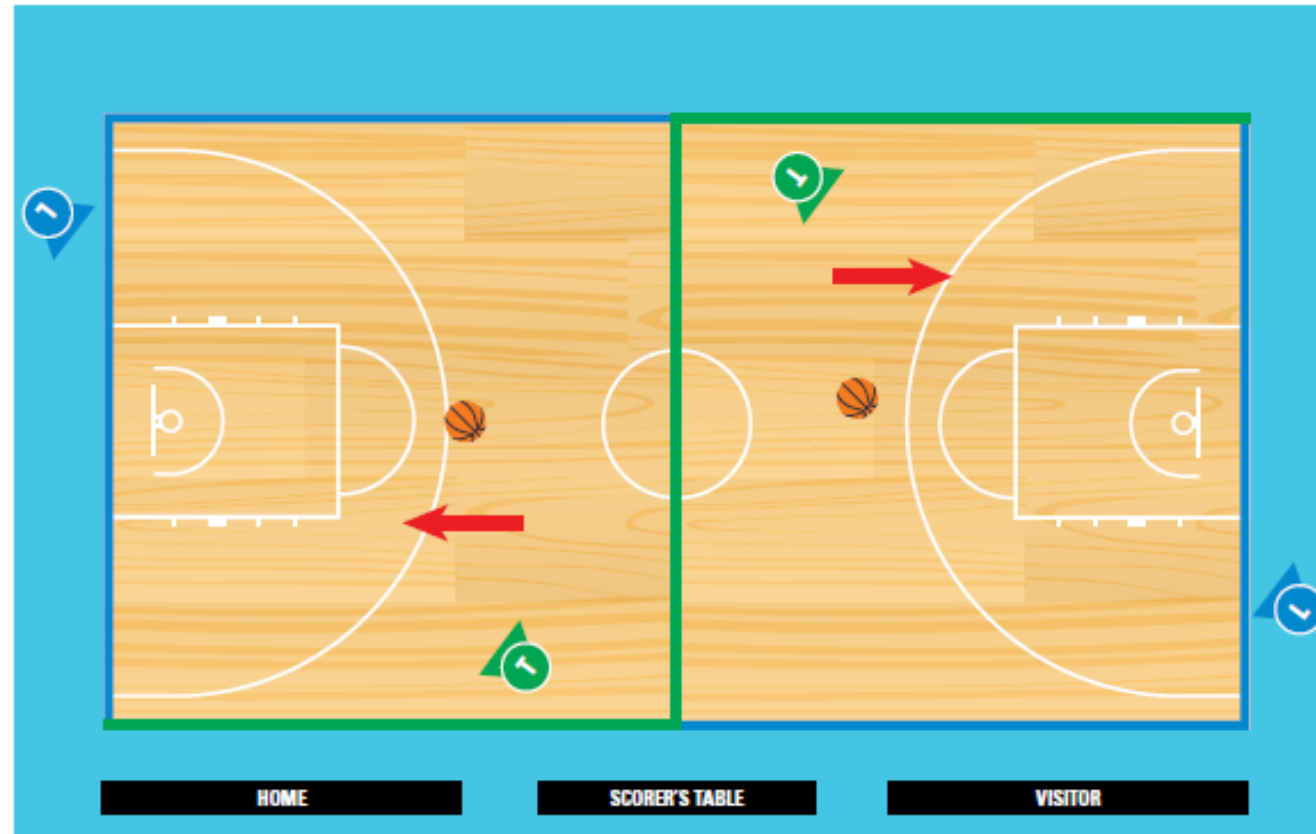
- Tiesnesis skrien spēles virzienā uz gala līniju un paliek spēles priekšā. Šo pozīciju sauc par "**Lead**".
- Galvenais tiesnesis, kurš meta bumbu, seko bumbas virzienam un paliek spēles aizmugurē. Šo pozīciju sauc par "**Trail**".





# Auta iemetiena procedūra

## TIESNEŠU ATBILDĪBA PAR LAUKUMA LĪNIJĀM



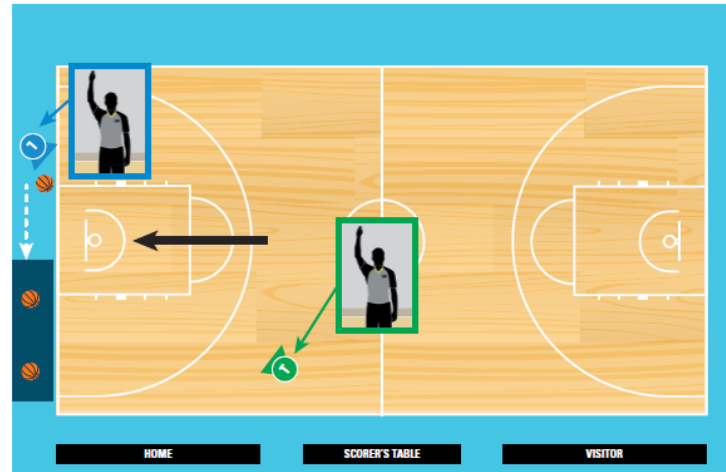
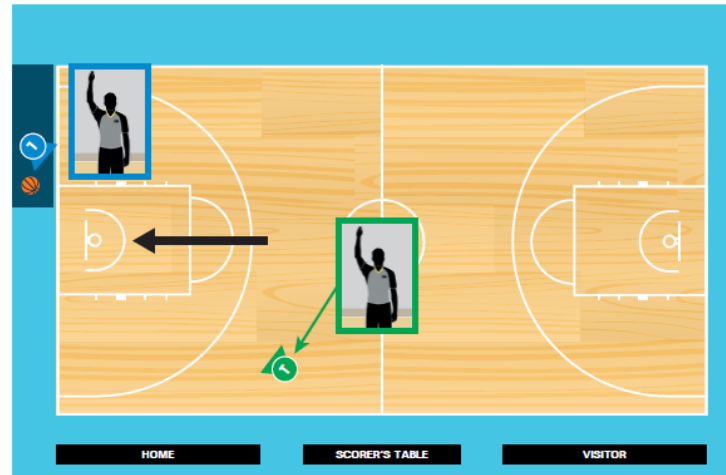
Tiesāšanas  
pamata  
procedūras

Ņemiet vērā, ka laukuma līnijas nav daļa no spēles laukuma, un centra līnija ir daļa no aizsardzības zonas.



## Auta iemetiena procedūra

### Tiesāšanas pamata procedūras

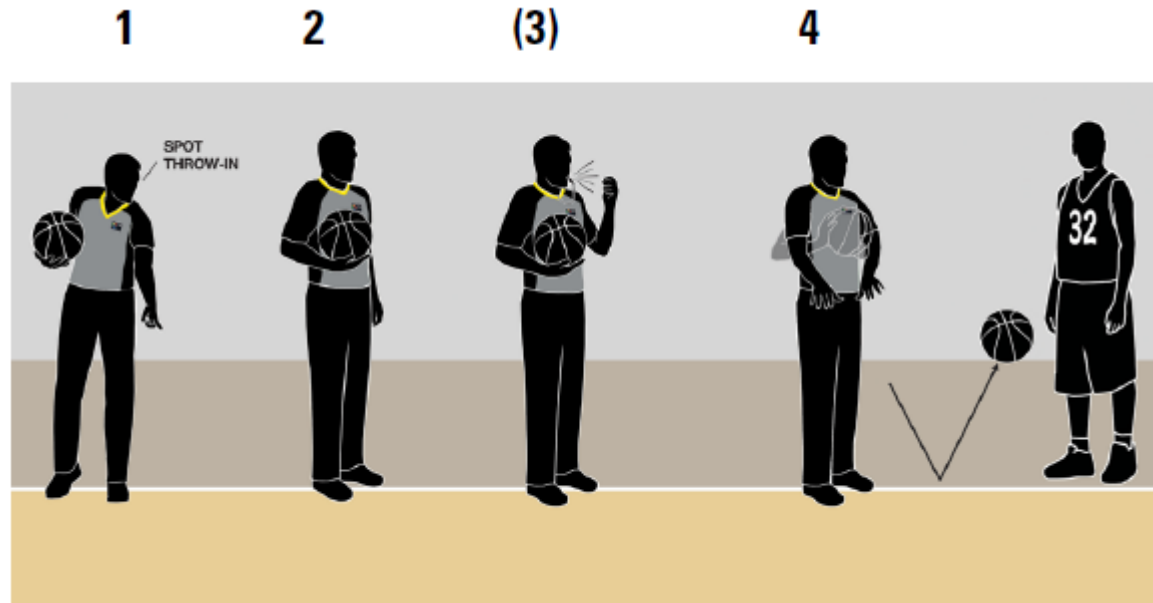


Lead tiesnesim jāpaliek metiena izpildītāja kreisajā pusē un nedrīkst šķērsot iedomāto centrālo līniju.

Spēlētājam, kurš veic iemetienu:

- Ir 5 sekundes, lai izpildītu iemetienu.
- Jāstāv ārpus laukuma zonas.
- Nedrīkst pārvietoties vairāk kā 1 metru uz sāniem pēc tam, kad tiesnesis ir nodevis viņam bumbu.
- Var pārvietoties tieši atpakaļ.

## Auta iemetiena procedūra

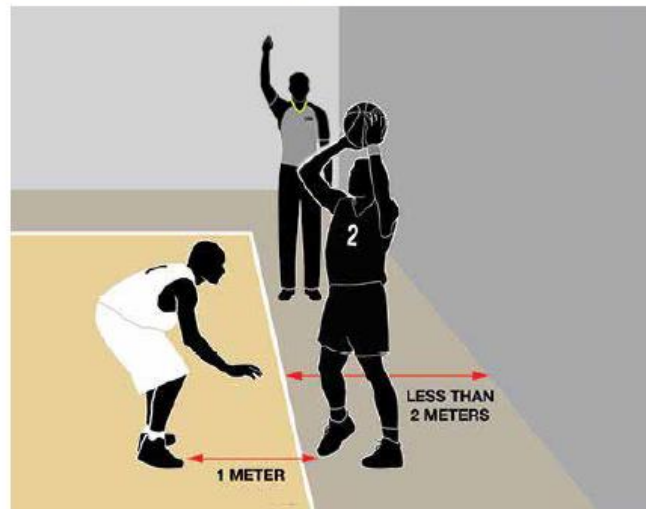


### Tiesāšanas pamata procedūras

1. Aktīvais tiesnesis norāda iemetiena vietu un izmanto preventīvo tiesāšanu, piemēram, "uz vietas", "paliec" vai "nekusties"
2. Tiesnesim jāsaģlabā attālums no spēles, tad jāpieliek svilpe pie mutes, vienlaikus turot bumbu
3. Svilpes signāls TIKAI pirms iemetiena, lai sāktu ceturtdaļu, kā arī pēc minūtes pārtraukuma vai ja iemetiena vieta ir uz gala līnijas (un tā ir attiecīgās komandas uzbrukuma zona)
4. Bumba jāpiespēlē pret grīdu spēlētājam, kas ir atbildīgs par iemetienu, un jākontrolē iemetiena izpilde

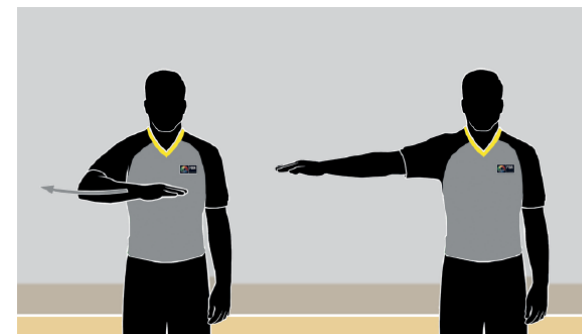
## Auta iemetiena procedūra

### Tiesāšanas pamata procedūras



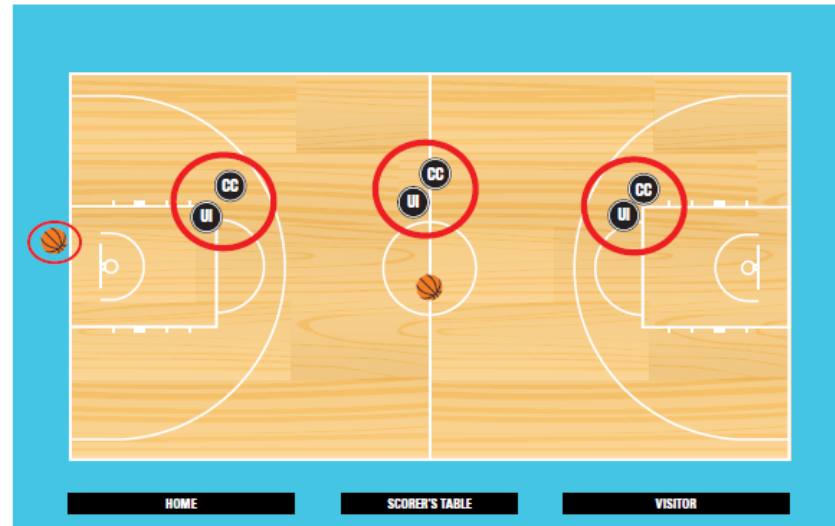
### Aizsargājošais spēlētājs:

- Nedrīkst šķērsot līniju (arī iedomāto līniju) pieskarties bumbai vai spēlētājam, kurš veic iemetienu.
- Jāstāv aiz līnijas.
- Jāatrodas 1 metru aiz līnijas, ja metiena izpildītājam aiz muguras nav brīvi pieejami 2 metri



## Minūtes pārtraukuma procedūra

### Tiesāšanas pamata procedūras

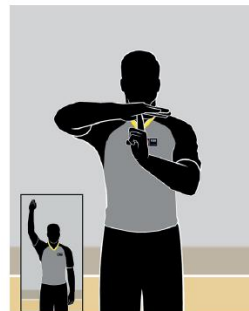


Tiesnešiem tiek lūgts neveikt "high-five" vai "kulaciņus" vienam ar otru, ienākot minūtes pārtraukumā vai ceturtdaļas beigās. Motivācija un atbalsts jāizsaka verbāli, neizmantojot acīmredzamus signālus vai žestus.

Ir svarīgi vienmēr rādīt neitrālu un emocionāli neiesaistītu uzvedību, jo tas veicinās profesionālu pieeju un izskatu.

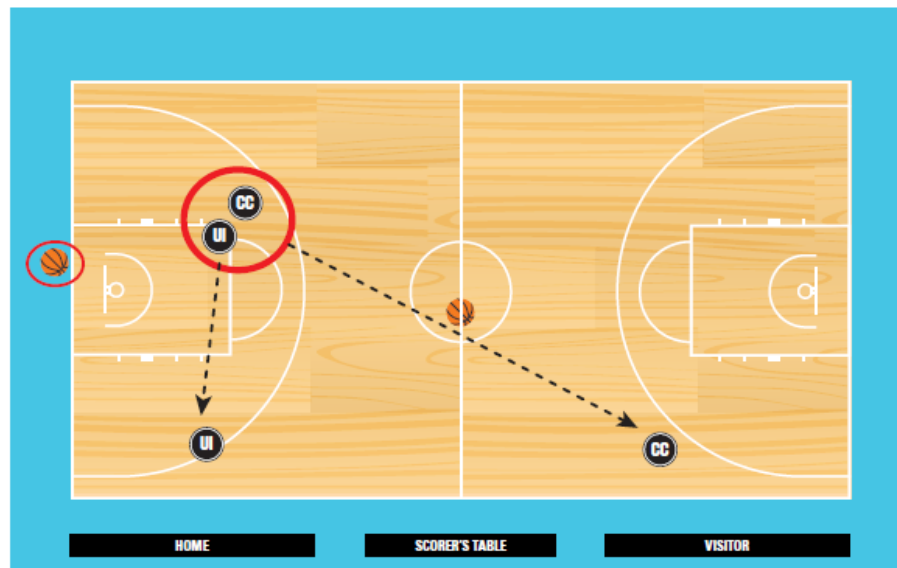
### Minūtes pārtraukumā jāpārrunā:

- Kā spēle tiks atsākta?
- Cik ir spēles laiks un uzbrukuma laiks?
- Ja pēc pārtraukuma ir 2 soda metieni – kurš ir metējs?
- Vai ir spēle mainījusies un parādījušās problēmas?
- Vai ir brīdinājumi vai arī iedotas UF vai T piezīmes?
- Kurš kuru komandu sauc ārā no pārtraukuma un pozīcija laukumā pēc pārtraukuma



## Minūtes pārtraukuma procedūra

Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



Kad līdz minūtes pārtraukuma beigām ir palikušas **20 sekundes**, abi tiesneši pārvietojas tuvāk komandas soliņu zonām, lai būtu gatavi izsaukt komandas laukumā, kad atskanēs **50 sekunžu** signāls.

Kad līdz spēles beigām ir palikušas 2:00 minūtes vai mazāk. Galvenajam tiesnesim ir jāpajautā uzbrūkošās komandas trenerim, jaauta iemetiens bija aizsardzības zonā, kur notiksauta iemetiens – **uzbrukuma zonā** vai **aizsardzības zonā**

## Maiņas procedūra

Maiņas brīdī būt sekretariāta galdiņa tuvumā, lai kontrolētu maiņu:

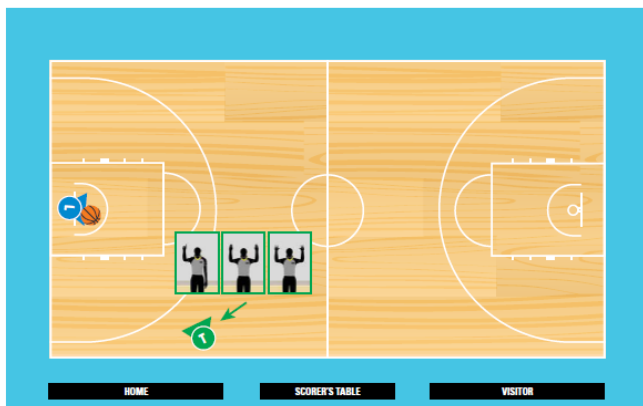
- Nelaist laukumā uz maiņu nākošos spēlētājus pirms spēlētāji, kuri ir uz laukuma nav pienākuši pie sekretariāta galdiņa
- Jālūdz salikt kreklus šortos
- Pārskaitīt abu komandu spēlētājus pēc maiņas vai laukumā ir 5:5
- Nodibināt acu kontaktu ar kolēģi un sekretariātu, ka var atsākt spēli
- Dot signālu kolēģim ar žestu, ka maiņa ir noritējusi veiksmīgi un var atsākt spēli

Tiesāšanas  
pamata  
procedūras

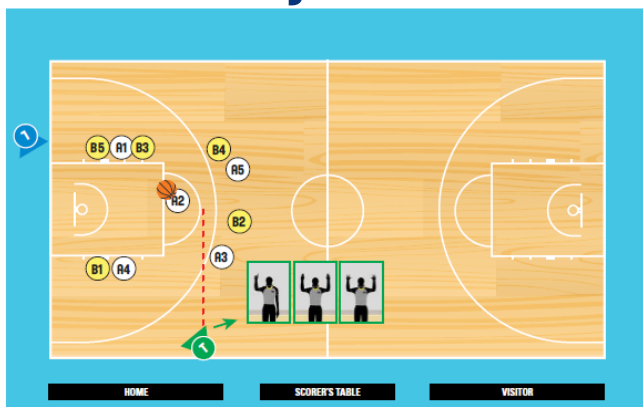


# Soda metiena administrēšana

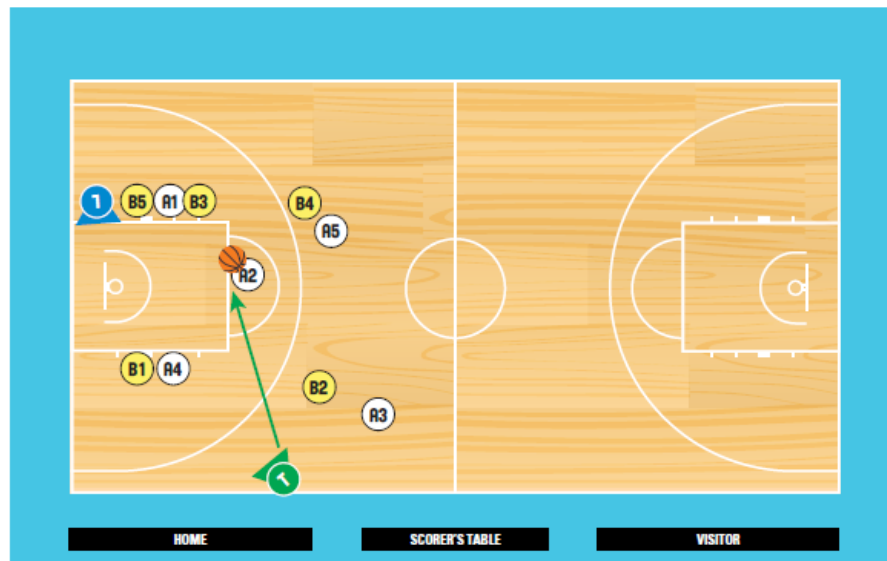
Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



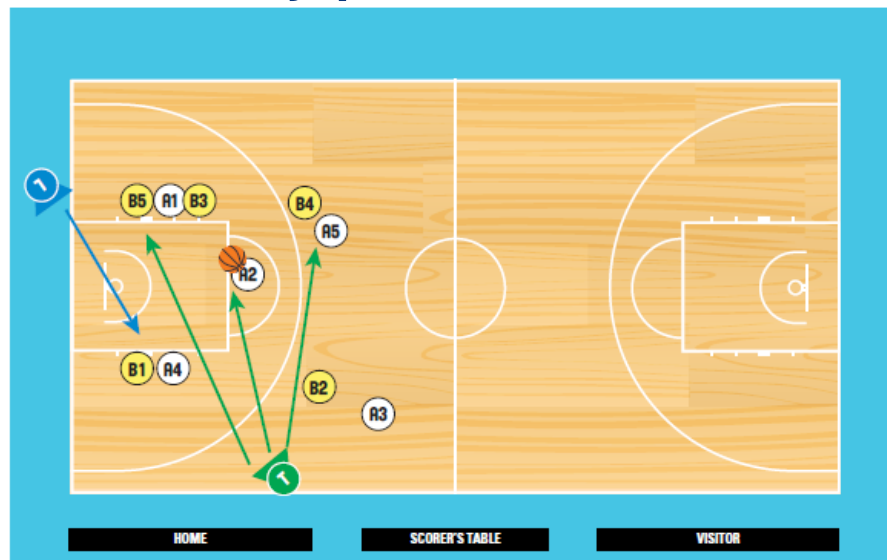
## 1. Pozīcija laukumā



## 2. Žesti



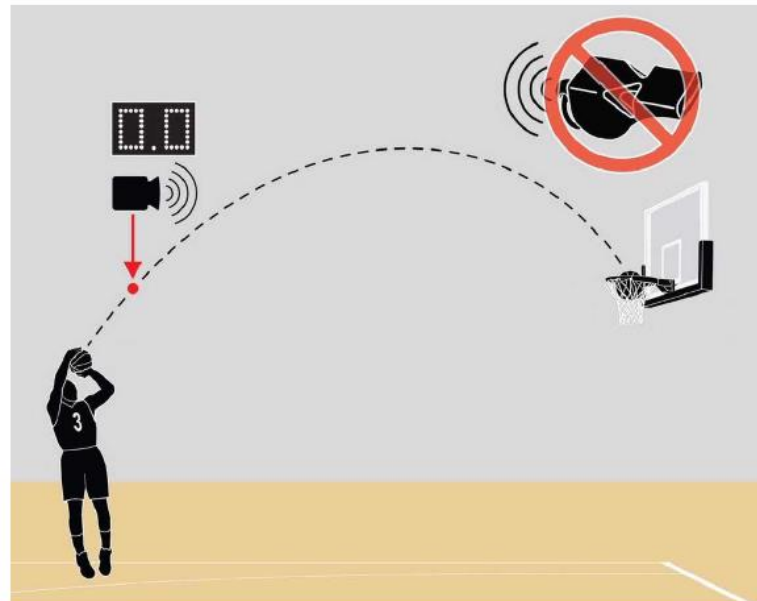
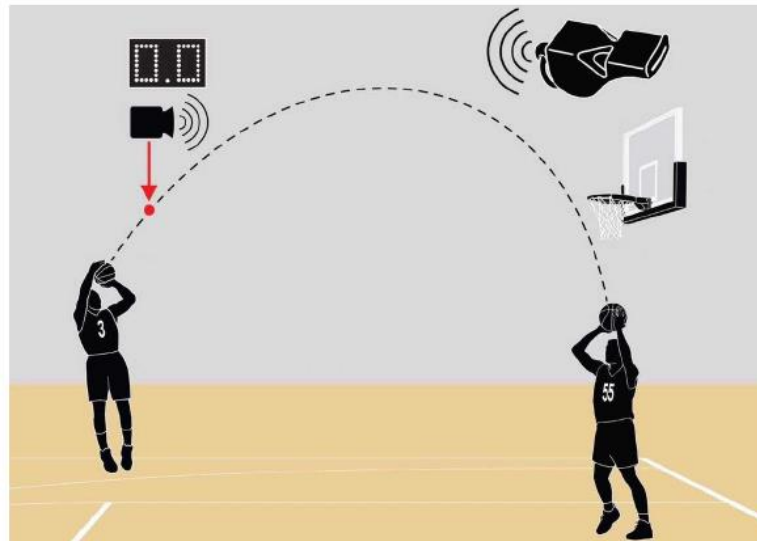
## 3. Kam jāpievērš uzmanība?





## 24 sekunžu procedūra

Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



Signāls atskan, kad bumba ir gaisā, bumba nepieskaras groza stīpai un uzbrucējs iegūst bumbu

**24 SEK. PĀRKĀPUMS, TIESNESIM JĀFIKSĒ PĀRKĀPUMS.**

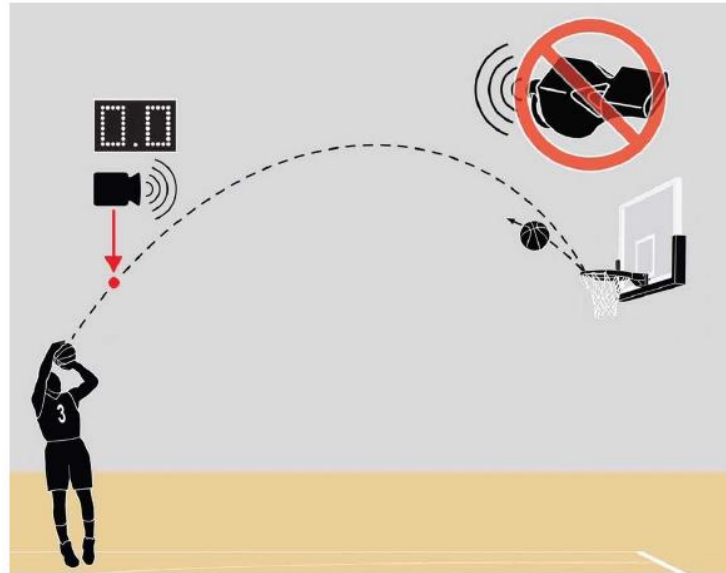


Signāls atskan, kad bumba ir gaisā, un tad bumba iekrīt grozā

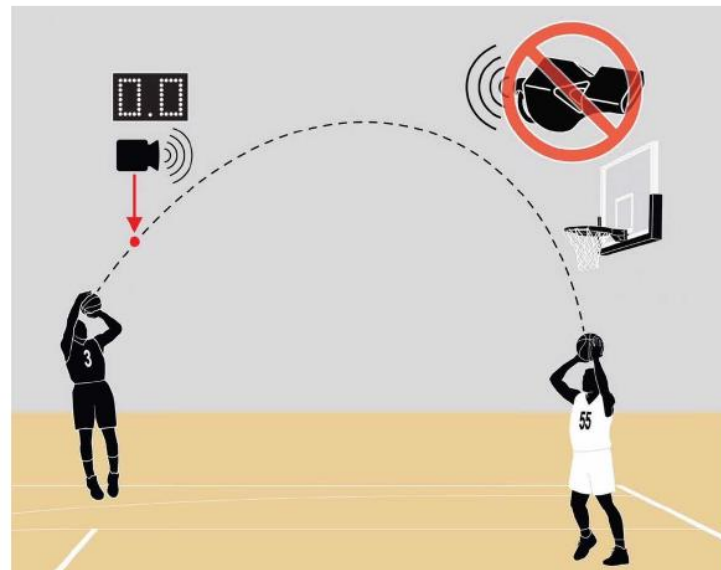
**GROZS SKAITĀS, PĀRKĀPUMA NAV**

## 24 sekunžu procedūra

Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



Signāls atskan, kad bumba ir gaisā, bumba pieskaras stīpai, bet neiekrīt grozā  
**PĀRKĀPUMA NAV**



Signāls atskan, kad bumba ir gaisā, bumba nepieskaras stīpai un aizsardzības spēlētājs nekavējoties iegūst bumbas kontroli  
**PĀRKĀPUMA NAV**

## Nostaigāts

Tiesāšanas  
pamata  
procedūras

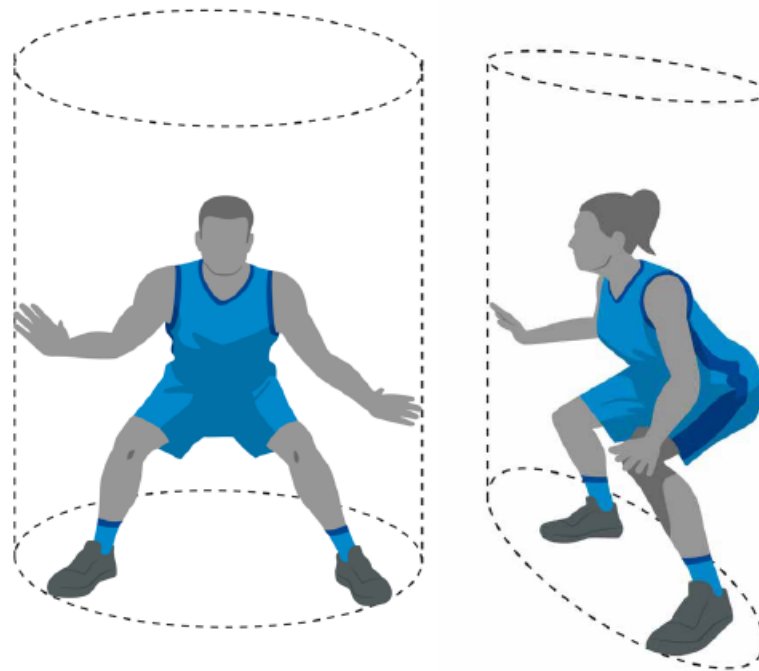


Uzsākot driblu, atbalsta kāja nedrīst būt  
atrauta no zemes pirms bumba ir  
atstājusi spēlētāja roku



## Cilindra princips

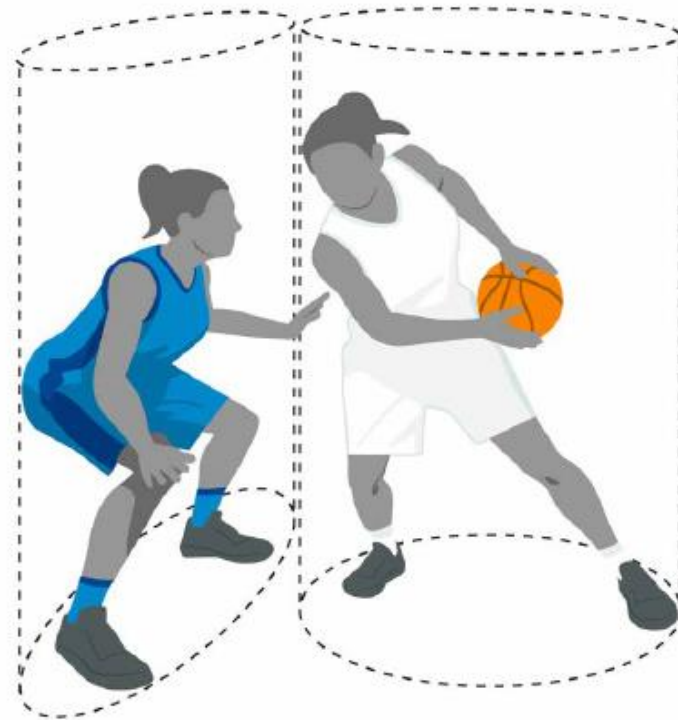
Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



Spēlētājam ir tiesības uz vietu laukumā, kuru viņš aizņem, kā arī **uz vietu virs viņa** (viņa cilindru). Tātad, ja spēlētājs lec gaisā no vietas, kuru viņš aizņem, viņam ir tiesības **atkal piezemēties šajā vietā**. Bieži vien spēlētāji nonāk pretinieka spēlētāja cilindrā, bet tas pats par sevi nav pārkāpums. Tomēr, ja notiek neatļauts kontakts, tiesnesim ir jāizvērtē, kurš ir atbildīgs, un jānosaka, vai tas ir jāfiksē kā pārkāpums.

## Pareiza aizsardzības stāja

Tiesāšanas  
pamata  
procedūras



Aizsardzības spēlētājs ir pareizā aizsardzības stājā, ja:

- Viņš ir pret savu pretinieku;
- Viņa abas kājas ir uz grīdas;
- Šī aizsardzības stāja ir savā cilindrā no grīdas un virs viņa.

**TIESNEŠI TIESĀ AIZSARDZĪBU**

## Drošība

Tiesāšanas  
pamata  
procedūras

### Kad ir jāapstādina spēle:

- Spēlētājs ir traumēts vai asiņo, nenostādot pretinieku komandu sliktākā pozīcijā
- Grīda ir slapja
- Laukumā ir uzskrējis mazs bērns
- Cita bumba ir uzripojusi uz laukuma
- Citi gadījumi, kas apdraud spēlētāju drošību





LATVIJAS  
JAUNATNES  
BASKETBOLA  
LĪGA

Paldies!