

# KORVPALL

## 4.-6.klass 3x3 saalikorvpall

### Aeg ja koht

Võistlused toimuvad **MUUTUS 06.detsember** (enne 1. detsembril) 2016.a. Haapsalu Spordikeskuses (Lihula mnt.10) algusega 9.00. Peakohtunik Erkki Lass.

### Osalejad

Osalevad koolide 4 liikmelised ( 3 platsil ) kuni kuuenda klassi poiste võistkonnad.

### Võistlussüsteem

Võistlussüsteem (turniir, alagrupid) ja ajakava pannakse paika pärast registreerimist.

### Määrused

#### 1. Väljak

3x3 saalikorvpalli mängitakse ühe korvi all. Väljakule on märgistatud vabaviske (5.80m), 2-punkti joon (6.75m kaugusele korvist) ja lauavõitluse kohad.

#### 2. Võistkonnad

Võistkond koosneb kolmest (3) mängijast ning võimaluse korral ühest (1) vahetusmängijast.

#### 3. Mängu kohtunikud

Mängu juhib vähemalt üks (1) kohtunik.

#### 4. Mängu alustamine

4.1 Võistkondade soojendus toimub üheaegselt enne mängu.

4.2 Mängu alustav võistkond loositakse.

#### 5. Punktid

5.1 Iga 2-punkti joone seest visatud vise on ühe (1) punkti vääriline

5.2 Iga 2-punkti joone tagant visatud vise on kahe (2) punkti vääriline

5.3 Iga vabavise on ühe (1) punkti vääriline

#### 6. Mängu aeg/võitja võistkond

6.1 Mängitakse 10 minutit jooksvat aega, v.a. viimane (1) minut, kui kell peatub vabavise ja „surnud palli“ puhul. Aeg läheb taas käima peale pallivahetuse lõpetamist (palli jõudmist vastasvõistkonna kätte).

6.2 Mängu võidab võistkond, kes juhib mänguaja lõppedes või kes saavutab varem viisteist (15) punkti.

6.3 Kui mänguseis on mänguaja lõppedes viigiline, mängitakse lisaaeg. Lisaaega alustab võistkond, kes normaalaega alustas kaitsepositsioonilt. Mängu võidab lisaajal esimesena kaks (2) punkti visanud võistkond.

#### 7. Vigade limiit

7.1 Vigade arvestus on võistkonnapõhine. Võistkonnal on õigus vabaviskele kui vastasvõistkonnal on nelja (4) vea limiit täis (alates viiendast (5) veast).

7.2 Viskel sooritatud vea puhul on võistkonnal õigus ühele (1) vabaviskele, juhul kui vise toimus 2-punkti joone tagant on võistkonnal õigus kahele (2) vabaviskele.

7.3 Peale tabavat vabaviset jätkub mäng 2-punkti joone tagant.

7.4 Peale möödaläinud vabaviset selgub palli valdaja lauavõitluse abil.

#### 8. Kuusteist sekundi reegel

8.1 Rünnakuaeg on kuusteist (16) sekundit. Juhul kui väljak ei ole varustatud kellaga, on kohtuniku / ajavõtja kohustus lugeda rünnaku viimast viite (5) sekundit. Kui ründav võistkond ei jõua viskele läheb palli valdamise õigus vastasvõistkonnale.

#### 9. Mängu käik

9.1 Peale igat tabavat viset või viimast vabaviset:

- kaitsemängija jätkab mängu korvi alt (mitte otsaaudist) palli toimetamisega 2-punkti joone taha,
- ründava võistkonna mängija palli tahtlik puutumine peale tabavat viset loetakse tehniliseks veaks.

9.2 Peale igat möödaläinud viset või viimast vabaviset:

- kui ründav võistkond saab palli võib mängu jätkata ilma palli 2-punkti joone taha toimetamata,
- kui kaitse olnud võistkond saab palli, on võistkonnal kohustus pall enne järgmist rünnakut toimetada 2-punkti joone taha.

9.3 Vaheltõike puhul tuleb pall rünnaku alustuseks toimetada 2-punkti joone taha.

9.4 „Surnud palli“ või viimase tabava vabaviske puhul toimub palli valdamise vahetus kaitse- ning ründemängija vahel 2-punkti joone juures. Kaitsemängija ei tohi ületada 2 punkti joont seni, kuni ründemängija on palli saanud.

9.5 Kaitse olnud võistkonnal on õigus „pooleks pallile“.

#### 10. Vahetus

10.1 Võistkonnal on õigus vahetusele juhul kui „pall on surnud“

#### 11. Time-out

11.1 Võistkonnal on õigus ühele (1) 30-sekundilisele time-outile.

Täpne võistlussüsteem pannakse paika peakohtuniku poolt peale eelregistreerumist (kas alagrupid või turniir).

### Registreerimine

**28.novembriks** peakohtunikule 5153515, erkki@hot.ee

Võistlustele saabudes esitada korrektne ülesandmisleht.