

Sportland 3x3 korvpallisari

Aeg ja koht

Võistlused toimuvad **3. detsembril** 2019.a. Haapsalu Spordikeskuses(Lihula mnt.10) algusega 9.00.
Peakohtunik Erkki Lass.

Osalejad

4.-5. klassi poisid

6.-7. klassi poisid

Võistlussüsteem

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

3x3 Korvpallisari võistlusmäärused:

FIBA korvpallireeglid kehtivad olukordades, mis ei ole määratud 3x3 korvpalli reeglites

VÄLJAK JA PALL

3x3 korvpalli mängitakse ühe korvi all, väljaku suurus on 15 meetrit (laius) x 11 meetrit (pikkus). Väljakule on märgitud vabaviskejoon (5,8m), 2-punkti joon (6,75) ning otsatormamisveata poolring (1,25m). Mängudeks võib kasutada ka poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust. Ametlikku 3x3 mängupalli kasutatakse kõikides võistlusklassides (va. 4.-5. klass poisid ja tüdrukud. Nemad mängivad nr.5 suurus palliga).

2. VÕISTKONNAD

Võistkond koosneb 4 mängijast (3 väljakumängijat, 1 vahetusmängija).

Märkus: Võistkonna treener ei tohi võistkonda juhendada väljaku äärest ega selle ümbrusest.

3. KOHTUNIKUD

Mängul on 1 või 2 kohtunikku

* Märkus: Kohtunike ja lauakohtunike arvud määrab igaks võistluseks EKSL.

4. MÄNGU ALGUS

4.1. Mängueelne soojendus toimub võistkondadel üheaegselt.

4.2. Palli valdamine otsustatakse loosiga. Võitja võib otsustada pallist loobumise kasuks saades sellega eelisõiguse võimalikul lisaajal.

4.3. Mäng algab 3 mängijaga väljakul.

5. PUNKTID

5.1. Iga 2-punkti joone seest tabatud vise annab 1 punkti.

5.2. Iga 2-punkti joone tagant tabatud vise annab 2 punkti.

5.3. Tabav vabavise annab 1 punkti.

6. MÄNGUAEG

6.1. Mänguaeg on 10 minutit. Olenevalt osalevate võistkondade arvust on korraldajal õigus mänguaega lühendada 8 minutile. Kell peatatakse surnud palli ja vabavise ajaks. Mäng jätkub kui ründav võistkond on saanud palli valdamise.

6.2. Võistkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 21 punkti, võidab mängu. Reegel kehtib normaalajal (mitte võimalikul lisaajal).

6.3. Lisaajal võidab võistkond, kes saavutab enne 2 punkti. Lisaage algab 1 minut peale normaalaja lõppu.

6.4. Võistkond, kellel ei ole mängu alguseks väljakul 3 mängijat, saab alistuskaotuse, mis märgitakse w-0 või 0-w („w“ märgib võitu).

6.5. Võistkond, kes lahkub mängust enne mängu lõppu (näiteks vigastuse tõttu), eemaldatakse mängust. Võitja võistkond saab valida, kas jätab skoori alles visatud punktid (kaotajale märgitakse 0) või valida w-0 olukorra.

6.6. Võistkond, kes on saanud eemalduse mängust või on saanud tahtliku alistuskaotuse eemaldatakse turniirilt.

* Märkus: võistluste korraldajale on jäetud õigus vajadusel muuta mänguaega ning normaalajal visatavat punktisummat.

7. VEAD

7.1. Võistkonna vigade limiit on 6. Personaalsete vigade arvestust ei toimu.

7.2. Viskel tehtud viga annab õiguse vabaviskele. Kui vise toimus 2-punkti joone tagant, siis 2-le vabaviskele.

7.3. Viskel tehtud vea puhul on mängijal õigus vabaviskele ka juhul kui vise tabas.

7.4. Võistkonna 7., 8. ja 9. viga annab õiguse 2-le vabaviskele. Võistkonna 10. ja iga järgmine viga annab õiguse 2-le vabaviskele ja palli valdamisele. See kehtib ka punktide 7.2 ja 7.3 korral.

7.5. Tehnilise vea puhul on vastasvõistkonnal õigus ühele viskele ja palli valdamisele, ebasportliku vea puhul 2-le viskele ja palli valdamisele. Mäng jätkub check-palliga 2-punkti joone tagant väljaku keskelt.

* Märkus: ründevea puhul vabaviskeid ei anta.

8. MÄNG

8.1 Peale tabavat korvi või viimast vabaviset:

- kaitses olnud võistkond toimetab söödu või põrgatusega palli korvi alt 2-punkti joone taha.
- vastasvõistkonnal ei ole lubatud palliga mängijat otsatormamisveata poolringis segada.

8.2. Peale möödavisatud korvi või viimast vabaviset:

- ründav võistkond võib lauavõitlusest palli saades koheselt edasi rünnata.

• kaitses olnud võistkond peab palli eelnevalt toimetama (sööttes või põrgatades) 2-punkti joone taha.

8.3. Vaheltlõike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama 2-punkti joone taha.

8.4. Surnud palli puhul alustatakse mängu check-palliga 2-punkti joone tagant (keskelt).

8.5. Mängijat loetakse 2-punkti joone taga käinuks, kui kumbki tema jalg ei ole seespool 2-punkti joont ega selle peal.

8.6. Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.

9. MITTEAKTIIVNE MÄNG

9.1. Mängu venitamine (mitteaktiivne mäng) on keelatud.

9.2. Rünnaku aeg on 12-sekundit. Rünnaku aeg algab palli valdamisest.

9.3. Ründava võistkonna mängija ei tohi mängida seljaga korvi poole üle 5 sekundi.

* Märkus: Rünnaku aega fikseeriva kella puudumisel loeb kohtunik rünnakuaja viimast 5-sekundit.

10. VAHETUS

Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset.

Vahetus toimub väljaku tagumisest joonelt (konstruktsiooni vastasjoonelt).

11. TIME-OUT

11.1. Võistkonnal on õigus ühele vaheaegale, mida võib võtta surnud palli olukorras.

11.2. Teleülekannete puhul võib korraldaja võtta kuni 2 vaheaega, mis võetakse surnud palli olukorras peale mängu kella 6:59 ja 3:59.

11.3 Time-out kestab 30-sekundit.

* Märkus: vaheaega ei saa võtta ega mängijate vahetust ei saa teha kui mäng pole surnud (s.h. peale tabavat viset või vabaviset).

12 . PAREMUSJÄRJESTUS

Peale alagrupimänge selgub paremusjärjestus võttes arvesse:

12.1. rohkem võite.

12.2. omavahelise mängu tulemus.

12.3. visatud punktide keskmist (arvesse ei võeta loobumiskaotusi).

Juhul, kui võistkonnad on endiselt võrdsed peale neid punkte, arvestatakse võistkonda, millel on kõrgem asetus/ränking enne võistlust. Võrdsete punktite puhul, alagrupis kõrgema koha saanud asetus.

1. VÕISTKONDADE ASETUS

Võistkonnad jaotatakse alagruppidesse vastavalt võistkonda registreeritud 3 parima mängija ränkingule.

Rahvusvahelistel võistlustel arvestatakse riikide 3×3 ränkinguid.

2. EEMALDAMINE

2 ebasportliku vea korral (tehnilised vead ei kehti) diskvalifitseeritakse mängija kohtunike poolt. Mängija võib eemaldada vägivalda, mittesõnalise või füüsilise agressiooni, mängu tulemuste rikkumise või FIBA anti-dopingu reeglite rikkumise eest.

Korraldajal on õigus ühe mängija rikkumise korral eemaldada võistkond turniirilt.

Registreerimine

28.novembriks peakohtunikule 5153515, erkkilass@hotmail.ee

Võistlustele saabudes esitada korrektne ülesandmisleht.