



IDUS 3x3 KORVPALLI JUHEND

Üldinfo: 3x3 korvpalli mängitakse ühe korvi all, kasutakse poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust. Mäng toimub FIBA 3x3 reeglitega ning võimalik on teenida ka reitingupunkte!

Võistkond: 3x3 korvpalli meeskonna suurus on kuni **4 mängijat**. Korraga on väljakul **3 mängijat**. Ühes võistkonnas võivad olla ainult ühe kõrgkooli liikmed (üliõpilased, vilistlased, töötajad).

Mängu süsteem: Mängitakse alagrupisüsteemis. Alagruppide suurus ja arv selgub peale registreerimistähtaja lõppu ning täpse võistlussüsteemi info edastatakse aegsasti võistkondade esindajatele. Kõik mängud toimuvad ühel päeval (21. september 2020). Mänguaeg on 10 minutit või kui üks võistkond saavutab enne normaalaja lõppemist 21 punkti.

Paremusjärjestuse selgitamine: Pärast alagruppide mängu selgitatakse kõik kohad välja play-off süsteemis. Täpne süsteem selgub peale registreerimise lõppu.

Registreerimine: Võistlused toimuvad meeste ja naiste arvestuses! Võistkondade registreerimine toimub läbi FIBA süsteemi: <https://play.fiba3x3.com/events/f46a0598-492e-4c2f-b841-6a3d21aa2b84>, kuni 20.september 2020. Registreerimine lõpeb varem, kui maksimum võistkondade arv antud alal on täis (korvpallis 12 võistkonda).

Peakohtunik: Marek Doronin (marek@easl.ee, 5232911)

TÄHELEPANU! VÕISTLUSE KORRALDAJA JÄTAB ENDALE ÕIGUSE TEHA MUUDATUSI AJAKAVAS KUI KA JUHENDIS!

VÕISTLUSTEL OSALEMISEKS ON SOOVITAV LUUA ENDALE FIBA3X3 SÜSTEEMIS KONTO JA REGISTREERIMA VÕISTKONNA AADRESSIL:

<https://play.fiba3x3.com/events/f46a0598-492e-4c2f-b841-6a3d21aa2b84>



3x3 KORVPALLI VÕISTLUSMÄÄRUSED

MÄNGUAEG

- Palli valdamine otsustatakse mündiviskega. Võitja võib otsustada pallist loobumise kasuks saades sellega eelisõiguse võimalikul lisaajal.
- Mänguaeg on 10 minutit. Kell peatatakse surnud palli ja vabavisete ajaks. Mäng jätkub kui ründav võistkond on saanud palli valdamise.
- Võistkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 21 punkti, võidab mängu.
- Lisaajal võidab võistkond, kes saavutab enne 2 punkti. Lisaage algab 1 minut peale normaalaja lõppu.
- Võistkond, kellel ei ole mängu alguseks väljakul 3 mängijat, saab alistuskaotuse

PUNKTID

- Iga 2-punkti joone seest tabatud vise annab 1 punkti.
- Iga 2-punkti joone tagant tabatud vise annab 2 punkti.
- Tabav vabavise annab 1 punkti

VEAD

- Võistkonna vigade limiit on 6. Personaalsete vigade arvestust ei toimu.
- Viskel tehtud viga annab õiguse vabaviskele. Kui vise toimus 2-punkti joone tagant, siis 2-le vabaviskele.
- Viskel tehtud vea puhul on mängijal õigus vabaviskele ka juhul kui vise tabas.
- Võistkonna 7. ja iga järgmine viga annab õiguse 2-le vabaviskele.
- 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.

MÄNG

- 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
- 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.
- Vaheltlöike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama 2-punkti joone taha
- Surnud palli puhul alustatakse mängu check-palliga 2-punkti joone tagant (keskelt). Mängijat loetakse 2-punkti joone taga käinuks, kui kumbki tema jalga ei ole seespool 2-punkti joont ega selle peal.
- Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.
- Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset. Vahetus toimub väljaku tagumisest joonelt (konstruktsiooni vastasjoonelt)
- Võistkonnal on õigus ühele vaheajale, mida võib võtta surnud palli olukorras. Time-out kestab 30-sekundit