

Põhja lahtised 3x3 korvpalli võistlused

I. Eesmärk ja ülesanded

- populariseerida sporti politseiasutustes
- selgitada välja parimad korvpallurid

II. Aeg ja koht

Võistlused toimuvad **15.03.2023. a. Sisekaitseakadeemias (Kase 61, Tallinn)**.

Võistluste avamine kell **08:45**, mängude algus kell 09:00, saali pääseb alates kella 08:30

III. Osavõtjad

1. Võistlustest võivad osa võtta politseiasutustes täis- ja osalise tööajaga töötavad teenistujad, abipolitseinikud ning Sisekaitseakadeemia politsei- ja piirivalvekolledži teenistujad ja kadetid.
2. Politseiasutustel on õigus kasutada võistkonnas politseiõppeasutuste päevases õppevormis õppivaid töötajaid õppeasutuse nõusolekul.
3. Osalevad naiskonnad ja meeskonnad.
4. Mängijatel on õigus osaleda turniiril ainult ühes võistkonnas.
5. Võistkond PEAB olema moodustatud ainult oma büroo/jaoskonna töötajatest (Ida-Harju politseijaoskond, Lääne-Harju politseijaoskond, kriminaalbüroo, operatiivbüroo, teabebüroo, piirivalvebüroo). Lisaks on võistkonda lubatud **ainult üks nn võõras mängija (teisest büroost)**! Seda eeldusel, et sellest büroost ei ole esitatud võistlema mitte komplektne võistkond.

IV Registreerimine

Osalejad saavad end registreerida S kettal Põhja sport kaustas **hiljemalt 10.03.2023**. Pärast seda kuupäeva enam võistkondasid juurde registreerida ei saa. Võistkonna liikmete nimeline registreerimine toimub võistluspäeval, kui esitatakse võistkonna registreerimisleht, mille on kinnitanud võistkonna esindaja.

V.Mängureeglid

Mängu alustav võistkond loositakse.

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

Võistkond koosneb kolmest (3) mängijast ning võimaluse korral ühest (1) vahetusmängijast. Mängu juhib vähemalt üks (1) kohtunik.

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

Mängu aeg/võitja võistkond

1. Mängitakse 10 minutit jooksvat aega, v.a. viimane (1) minut, kui kell peatub vabavisete ja „surnud palli“ puhul. Aeg läheb taas käima peale pallivahetuse lõpetamist (palli jõudmist vastasvõistkonna kätte).
2. Mängu võidab võistkond, kes juhib mänguaja lõppedes või kes saavutab varem viisteist (15) punkti.

3. Kui mänguseis on mänguaja lõppedes viigiline, mängitakse lisa-aeg. Lisa-aega alustab võistkond, kes normaalaega alustas kaitsepositsioonilt. Mängu võidab lisaajal esimesena kaks (2) punkti visanud võistkond.

Vigade limiit

1. Vigade arvestus on võistkonnapõhine. Võistkonnal on õigus vabaviskele kui vastasvõistkonnal on nelja (4) vea limiit täis (alates viiendast (5) veast).
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.
3. Peale tabavat vabaviset jätkub mäng 2-punkti joone tagant.
4. Peale möödaläinud vabaviset selgub palli valdaja lauavõitluse abil.

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 kaitstes olnud võistkond saab palli, on võistkonnal kohustus pall enne järgmist rünnakut toimetada 2-punkti joone taha.

9.3 Vahetlõike 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 Kaitstes 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.