

30. SAAREMAA PIIRKONDADE MÄNGUD

3x3 KORVPALL

JUHEND

Võistluse eesmärk:

- populariseerida korvpallimängu Saaremaa maakonna (Saaremaa ja Muhu valla) elanike hulgas
- tõsta huvi korvpalli vastu
- selgitada välja Saaremaa valla piirkondade parimad 3x3 korvpallis.

Aeg ja koht:

Võistlused toimuvad laupäeval, **26. veebruaril 2022 Orissaare spordihoones (Kuivastu mnt 29/2, Orissaare), algusega kell 12.00**

Läbiviijad: MTÜ Orissaare Sport koostöös Saaremaa valla kultuuri- ja spordiosakonnaga.

Võistluste süsteem:

Piirkonna mängude korvpalli võistlused viiakse läbi vastavalt FIBA 3x3 kehtivatele võistlusmäärustele, välja arvatud juhud, kui käesolev juhend määratleb teisiti. **Reeglid LISA 1**

Osavõtjad

Mängudest lubatakse osa võtta kõikide Saaremaa piirkondade võistlejatel, kes on kantud Saaremaa valla elanike registrisse, on sündinud Saaremaal või kelle vanem(ad) on kantud valla elanike registrisse. Iga sportlane esindab mängudel aasta jooksul ainult ühte piirkonda. Võistleja peab olema registreeritud valla registrisse vähemalt 1 kuu enne võistlemist.

Iga sportlane võib võistelda ainult ühe piirkonna eest.

Võistkonna suurus 3+1 sportlast. Alagrupist pääseb edasi 2 võistkonda.

Igast piirkonnast võib osaleda kuni 2 võistkonda ja arvesse läheb parima võistkonna tulemus.

Registreerimine

Võistkondade eelregistreerimine 24. veebruari õhtuks e-mailile

orissaare.sport@gmail.com

Võistkonna paneb kirja piirkonna spordijuht.

Üldine

Iga sportlane vastutab oma tervise eest.

Võisteldakse sõbralikus, sportlikus õhkkonnas.

Kõik antud juhendis määratlemata küsimused ja tekkivad probleemid, vaidlused lahendavad korraldajad võistluspaigas koos kohtunikekoguga ja võistkondade esindajatega.

Lisainfo:

Aivi Auga tel. 506 5229

Andla Rüütel tel. 5340 1046

Üldist

Kõik käesolevas juhendis määratlemata küsimused lahendab võistluste peakohtunik Andla Rüütel.

NB! Võistlustel saavad osaleda vaksineeritud või Covid- 19 haiguse läbipõdenud inimesed.

LISA 1

3x3 Korpballi võistlusmäärused:

FIBA korpballireeglid kehtivad olukordades, mis ei ole määratletud 3x3 korpballi reeglites

VÄLJAK JA PALL

3x3 korpballi 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 korpballi väljakust.

Ametlikku 3x3 mängupalli kasutatakse kõikides võistlusklassides

2. VÕISTKONNAD

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

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

3. KOHTUNIKUD

Mängul on 1 või 2 kohtunikku

* Märkus: Kohtunike ja/või lauakohtunike arvu määrab igaks mänguks korraldaja vastavalt võimalustele.

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. Lisaajal 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 keskel.

* 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. Vaheltlöike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama 2-punkti joone taha. 8.4. Surnud palli puhul alustatakse mängu check-palliga 2-punkti joone tagant (keskel). 8.5. Mängijat loetakse 2-punkti joone taga käinuks, kui kumbki tema jalga 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. Rünnakuajal on 12-sekundit. Rünnakuajal algab palli valdamisest.

9.3. Ründava võistkonna mängija ei tohi mängida seljaga korvi poole üle 5 sekundi. * Märkus: Rünnakuajaga 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 vaheajale, mida võib võtta surnud palli olukorras. 11.2. Teleülekannete puhul võib korraldaja võtta kuni 2 vaheajaga, mis võetakse surnud palli olukorras peale mängu kella 6:59 ja 3:59.

11.3 Time-out kestab 30-sekundit.

* Märkus: vaheajaga 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, võrdsete punktide puhul, alagrupis kõrgema koha saanud asetust.

1. VÕISTKONDADE ASETUS

Võistkonnad jaotatakse alagruppidesse loosiga

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.