



Raplamaa valdade liikumissari 4X4 2024

3x3 KORVPALLI JUHEND

1. Aeg ja koht.

Võistlused toimuvad Kohila Spordikompleksi korvpalli välisväljakul **7. septembril** algusega kell 11.00. Vihma korral Kohila Spordikompleksi väikeses saalis.

Registreerimine Rapla MSL registreerimislingil [4x4 liikumissari registreerimine](#) kuni 5. septembrini või kohapeal kella 10.30-ni. Võistkond peab kandma ühtset vormi (võistlussärki).

Peakohtunik Kaur Heinaru kaur.heinaru@kohila.edu.ee tel.520 9633

Info Priit Karjane e-post info@raplamsl.ee

2. Ohutus

Võistlejad vastutavad oma tervisliku seisundi ja sportliku ettevalmistuse eest ning osalevad täielikult omal vastutusel ning on kohustatud täitma käesoleva juhendi nõudeid.

3. Osalejad:

Osalejad: Võistkonna suurus 3+1 mängijat, neist väljakul 3.

Võistkondi lubatakse komplekteerida antud valla territooriumil elavatest, töötavatest, õppivatest või vallas registreeritud spordiklubidesse kuuluvatest elanikest.

Vaidlusküsimuste puhul elamise ja töötamise korral antakse otsustamise õigus võistkondade esindajatele.

Vald võib välja panna kuni 3 võistkonda. Arvesse läheb 2 parema võistkonna tulemus, teised võistkonnad hoiavad kohad ja punktid kinni. Võistluste süsteem ja mängu aeg selgub peale eelregistreerumise lõppu.

Arvestus: Võistkondlikku arvestusse läheb 2 parema võistkonna kohapunktid. I koht annab 12 punkti, II-10, III-8, IV-7, V-6, VI-5, VII-4, VIII-3; IX-2 ja alates X kohast 1 punkt.

Võistkondlikku arvestusse mitteminevad võistkonnad hoiavad kohad ja punktid kinni.

Võrdsete punktide korral on määravaks kõrgemate kohtade arv.

3x3 korvpalli reeglid

1. VÄLJAK JA PALL

1.1. 3x3 korvpalli mängitakse ühe korvi all, väljaku suurus on 15 meetrit (laius) x 11 meetrit (pikkus). Väljakule on märgitud kolmesekundiala, vabaviskejoon (5,8m), 2-

punkti joon (6,75) ning otsatormamisveeta poolring (1,25m). Mängudeks võib kasutada ka poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust.

1.2. Ametlikku 3x3 mängupalli kasutatakse kõikides võistlusklassides, selle puudumisel nr. 7 palli.

Märkus: madalamatel tasemetel võib 3x3 korvpalli mängida kõikjal, võimalikud väljakule märgitud jooned kohandatakse vastavalt vabale ruumile.

2. VÕISTKONNAD

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

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

3. KOHTUNIKUD

Mängul on kaks (2) kohtunikku ja kolm (3) lauakohtunikku.

Märkus: artikkel 3 ei ole kohustuslik madalamatel tasemetel

4. MÄNGU ALGUS

4.1. Mängueelne soojendus toimub võistkondadel üheaegselt.

4.2. Palli valdamine otsustatakse mündivisega. Loosi võitja võib otsustada, kas alustab mängu pallivaldamisega või võimalikul lisaajal.

4.3. Mäng algab mõlemal võistkonnal 3 (kolme) mängijaga väljakul.

Märkus: artikkel 4.3 ei ole kohustuslik madalamatel tasemetel

5. PUNKTID

5.1. 1-punkti alast visatud korvi eest tuleb anda 1 punkt.

5.2. 2-punkti alast visatud korvi eest tuleb anda 2 punkti.

5.3. Vabaviskest visatud korvi eest tuleb anda 1 punkt.

6. MÄNGUAEG

6.1. Mänguaeg on 10 minutit. Kell peatatakse surnud palli ja vabaviskete ajaks. Mäng jätkub kui ründav võistkond on saanud palli valdamise.

6.2. Võistkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 21 või enam 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 mänguvalmis 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 või eemaldamise tagajärjel), eemaldatakse mängust. Võitja võistkond saab valida, kas jätab skoori alles ehk visatud punktid (kaotajale märgitakse 0) või valida w-0 olukorra.

6.6. Võistkond, kes on saanud eemaldamise mängust või on saanud tahtliku

alistuskaotuse, eemaldatakse turniirilt.

Märkus: 1. Võistluste korraldajale on jäetud õigus vajadusel muuta mänguaega ning normaalajal visatavat punktisummat.

2. Artikkel 6.4 ei ole kohustuslik madalamatel tasemetel.

7. VEAD

7.1. Võistkonna vigade limiit on 6. Personaalsete vigade arvestust ei toimu (v.a. ebasportlik viga).

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

7.3. Viskel tehtud vea puhul on mängijal õigus ühele (1) vabaviskele ka juhul kui vise tabas.

7.4. Ebasportliku ja diskvalifitseeriva vea puhul arvestatakse võistkonnale kaks (2) viga. Esimese ebasportliku vea karistus annab vastamängijale õiguse kaheks (2) vabaviskeks koos lauavõitlusega. Diskvalifitseeriva vea (sealhulgas ka teine ebasportlik viga) karistuseks on vastamängijal õigus kahele (2) vabaviskele ja pallivaldamine (check-ball).

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

7.6. Tehnilise vea puhul on vastasvõistkonnal õigus ühele (1) vabaviskele. Pärast vabaviset jätkab mängu palli vallanud võistkond check-palliga järgmiselt:

- kui tehniline viga määrati kaitsemängijale, siis rünnakuaja kell vastasvõistkonnale lülitatakse 12 sek peale,

- kui tehniline viga määrati ründemängijale, siis jääb rünnakuaja kell ümberlülitamata.

Märkus: ründevea puhul vabaviskeid ei anta.

8. MÄNG

8.1 Peale tabavat korvi või viimast vabaviset:

- kaitstes olnud võistkond toimetab korvi alt (mitte otsajoone tagant) söödu või põrgatusega palli korvi alt 2-punkti joone taha.

- vastasvõistkonnal ei ole lubatud otsatormamisvea poolringis palli mängida.

8.2. Peale möödavisatud korvi või viimast vabaviset:

- ründav võistkond võib lauavõitlusest palli saades koheselt edasi rünnata.

- kaitstes olnud võistkond peab palli eelnevalt toimetama (söötes või põrgatades) 2-punkti joone taha.

8.3. Vaheltlöike puhul peab kaitstes olnud võistkond palli toimetama (söötes või põrgatades) 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 määruste rikkumine.

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 rünnaku aja viimast 5-sekundit.

10. VAHETUS

Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset. Vahetusmängija tohib tulla väljakule, kui võistkonna kaaslane tuleb väljakult ära ja peab olema füüsiline kontakt mängijate vahel. Vahetus toimub ainult korvilauast teisel pool otsajoone taga ja ei vaja märguannet kohtunikult.

11. TIME-OUT

11.1. Võistkonnal on õigus ühele kolmekümne (30) sekundilisele mõtlemisajale, mida saavad võtta surnud palli olukorras kõik võistkonna liikmed.

11.2 Time-out kestab 30-sekundit.

Märkus: time-out`i ei saa võtta ega mängijate vahetust ei saa teha kui pall 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, saab eelise võistkond, kellel on kõrgem asetus/ränking enne võistlust. Võrdsete punktide puhul, alagrupis kõrgema koha saanud asetus.

13. EEMALDAMINE

Kahe (2) ebasportliku vea korral (ei kehti tehniliste vigade puhul) diskvalifitseeritakse mängija kohtunike poolt ja võib eemaldada turniiril korraldajate poolt. Mängija võib eemaldada vägivald, mittesõnalise või füüsilise agressiooni, mängu tulemuste rikkumise või FIBA anti-dopingu reeglite rikkumise eest. Korraldajal on õigus ühe mängija rikkumise korral eemaldada võistkond turniirilt.