



VIIMSI 3ON3 KORVPALLITURNIIR

3X3 TÄNAVAKORVPALLI EESTI MEISTRIVÕISTLUSTE REEGLID 2012
www.tanavakorvpall.ee

Tänavakorvpalli Eesti meistrivõistluste reeglistikus on peamisteks uuendusteks võrreldes 2011. aastaga rünnakuaja lühenemine 12 sekundile.

Rahvusvahelised korvpallireeglid kehtivad punktides, mis ei ole 3X3 reeglitega täpsustatud. Ausa mängu põhimõtted on tänavakorvpalli üldiseks aluseks.

1. VÄLJAK

- 1.1 3X3 tänavakorvpalli mängitakse ühe korvi all.
- 1.2 Väljak on märgistatud piirjoontega nii otsalt, külgedelt kui tagant. Väljakule on märgistatud nii vabaviske (5,80m) kui ka 2-punkti joon (6,75m kaugusele korvist).

2. TURNIIRISÜSTEEM

- 2.1 Kõik võistkonnad võistlevad ühes võistlusklassis- mehed.
- 2.2 Meeskonnad on jaotatud 3 (kolme) alagruppi.
- 2.3 Igas alagrupis on 5 (viis) võistkonda.
- 2.4 Alagrupis mängivad kõik võistkonnad omavahel läbi.
- 2.5 Play-offi saavad edasi iga alagrupi esimesed 2 (kaks) võistkonda.
- 2.6 Loosi tahtel pääsevad A ja B alagrupi võitjad automaatselt play-off'i teise ringi.
- 2.7 Turniiril mängitakse välja kohad 1.-4.

3. VÕISTKONNAD

- 3.1 Võistkond koosneb kolmest (3) mängijast ning võimaluse korral ühest (1) vahetumängijast.
- 3.2 Osalejatele piiranguid pole. Osaleda võivad kõik soovijad: Eesti Korvpalliliidu poolt korraldatavates liigades osalevad mängijad, amatöörid, harrastajad jne.
- 3.3 Üks mängija võib turniiril kuuluda ühte (1) võistkonda.
- 3.4 Igal võistkonnal peab kaasas olema kaks (2) erinevat värvi särki (hele ja tume).
- 3.5 Võistkond, kes on ajakavas märgitud esimesena, on kodu ja mängib heledas. Võistkond, kes on märgitud teisena, on külaline ja mängib tumedas.

4. MÄNGU KOHTUNIKUD

- 4.1 Mängu juhivad vähemalt üks (1) kohtunik.

5. MÄNGU ALUSTAMINE

- 5.1 Võistkondade soojendus toimub üheaegselt enne mängu.
- 5.2 Mängu alustav võistkond loositakse. Loosiga võitnud võistkond võib otsustada palli valdamise mängu või võimaliku lisaaja alguses.





6. PUNKTID

- 6.1 Iga 2-punkti joone seest visatud vise on ühe (1) punkti vääriine.
6.2 Iga 2-punkti joone tagant visatud vise on kahe (2) punkti vääriine.
6.3 Iga vabavise on ühe (1) punkti vääriine.

7. MÄNGU AEG / VÕITJA VÕISTKOND

- 7.1 Mängitakse 10 minutit jooksvat aega, v.a. viimane (1) minut, kui kell peatub vabavise ja „surnud palli“ puhul. Aeg läheb taas käima peale pallivahetuse lõppemist (palli jõudmist vastasvõistkonna kätte).
7.2 Mängu võidab võistkond, kes juhib mänguaja lõppedes või kes saavutab varem kakskümmend üks (21) punkti. Reegel ei kehti lisaaja puhul.
7.3 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.

8. VIGADE LIMIT

- 8.1 Vigade arvestus on võistkonnapõhine. Võistkonnal on õigus vabaviskele kui vastasvõistkonnal on nelja (4) vea limit täis (alates viiendast (5) veast).
8.2 Viskel sooritatud vea puhul on võistkonnal õigus ühele (1) vabaviskele, juhul kui vise toimus 2-punkti joone tagant on võistkonnal õigus kahele (2) vabaviskele.
8.3 Peale tabavat vabaviset jätkub mäng 2-punkti joone tagant.
8.4 Peale möödaläinud vabaviset selgub palli valdaja lauavõitluse abil.

9. KAHETEIST-SEKUNDI REEGL

- 9.1 Rünnaku-aeg on kaksteist (12) sekundit. Aeg läheb käima palli üleminekul kaitsemängijale (valdamise hetkest korvi all tabava korvi puhul või üleminekul 2-punkti joone tagant).
9.2 Juhul, kui väljak ei ole varustatud kellaga, on kohtuniku / ajavõtja kohustus lugeda rünnaku viimast viite (5) sekundit. Kui ründav võistkond ei jõua viskele läheb palli valdamise õigus vastasvõistkonnale.

10. MÄNGU KÄIK

- 10.1 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.
10.2 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.
10.3 Vaheltlöike puhul tuleb pall rünnaku alustuseks toimetada 2-punkti joone taha.





10.4 „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 enne kui ründemängija pole palli saanud.

10.5 Kaitstes olnud võistkonnal on õigus „pooleks pallile“.

10.6 3-sekundi määrust ei fikseerita.

11. VAHETUS

11.1 Võistkonnal on õigus vahetusele juhul kui „pall on surnud“.

12. TIME-OUT

12.1 Võistkonnal on õigus ühele (1) 30-sekundilisele time-outile.

13. AUTASUSTAMINE

13.1 Autasustatakse kolme (3) parimat võistkonda.

14. MUUD TÄPSUSTUSED

14.1 Juhul, kui kumbki võistkond ei soovi mängu võita, määratakse mõlemale võistkonnale tehniline kaotus - võistkondadele kirjutatakse turniiritabelisse 0 punkti seisuga 0:0.

14.2 Mängida ei tohi alkoholi ega narkootiliste ainete joores.

14.3 Kõik muud küsimused otsustab võistluste peakohtunik. Peakohtuniku otsus on lõplik ja edasikaebamisele ei kuulu.

