

# TÄNAVAKORVPALL PAIDE SUVI 2016

## AEG JA KOHT:

Etapid toimuvad Paide Lai tn. 33 korvpalliväljakutel.

I etapp - 5. juuni, algus 11:00

II etapp - 19. juuni, algus 11:00

III etapp - 23. juuli, algus 20:00 - Öökorpall (Sprite 3x3 sarja etapp)\*

IV etapp - 14. august, algus 11:00

V etapp - 4. september, algus 11:00

## VANUSEKLASSID:

Võistlusklassid I, II, IV ja V etapp:

1. Poisid (sünniaasta 2006 ja nooremad)
2. Poisid (sünniaasta 2004 ja nooremad)
3. Poisid (sünniaasta 2001 ja nooremad)
3. Mehed (sünniaasta 2000 ja vanemad)

\*Võistlusklassid III etapp:

1. Eliit
2. Harrastajad
3. Poisid U15 (sünniaasta 2001 ja nooremad)
4. Poisid U13 (sünniaasta 2003 ja nooremad)

Neiud/tüdrukud mängivad meeste/poiste vanuseklassis. Nende visatud korvid annavad topelpunktid.

## VÕISTLUSSÜSTEEM:

Registreerimine toimub võistluspäeval hommikul alates kell 10:00 kuni 10:30. Võistlussüsteem pannakse paika pärast võistkondade registreerimist.

NB! Öökorpallil toimub AINULT EELREGISTREERIMINE aadressil:

<http://www.3x3planet.com/en/event/details/TMF15KRDHWTWLEST>

MÄNGUD ALGAVAD KELL 11:00 (III etapil ehk Öökorpallil algavad mängud 20:00).

Arvestust peetakse vanuseklasside kaupa (mehed ja poisid). Neiud/tüdrukud saavad mängida meeste või poiste vanuseklassis. Neidude/tüdrukute visatud korvid annavad võistkonnale topelt punktid. Mängitakse tänavakorvpalli reeglite järgi (vaata allpool). Võistkonna suurus on kolm kuni neli mängijat. Võistkond, kes soovib osaleda üldarvestuses, peab mängima kõikidel etappidel ühe nime all. Üldarvestuses osalemiseks võib üks võistkond turniiri jooksul kasutada kuni viite mängijat.

Etapide punktisüsteem: Võit annab 2 punkti, kaotus 1 punkti ja loobumine 0 punkti.

Turniiri punktisüsteem: Etapi võit annab 20 punkti, teine koht 17 punkti, kolmas 15, neljas 13, viies koht 11 punkti, kuues koht 9, seitsmes koht 7, kaheksas koht 5, üheksas koht 3 ja alates kümnendast kohast saab iga etapil osalenud võistkond 1 punkti.

## AUTASUSTAMINE:

Autasustatakse iga etapi vanuserühma kolma paremat võistkonda ja viskevõistluse võitjat. ning üldarvestuses vanuseklasside kolme paremat võistkonda.

## OSAVÕTUTASU:

Osavõtutasu I, II, IV ja V etapp:

1. Poisid (sünniaasta 2001 ja nooremad) - TASUTA
2. Mehed (sünniaasta 2000 ja vanemad) – 25 EUR võistkond

\*Osavõtutasu III etapp:

1. Poisid - 20 EUR võistkond
2. Mehed - 40 EUR võistkond

# **3ON3 TÄNAVAKORVPALLI REEGLID**

Rahvusvahelised saalikorvpallireeglid kehtivad punktides, mis ei ole 3on3 reeglitega täpsustatud. Ausa mängu põhimõtted on tänavakorvpalli üldiseks aluseks.

## **1. VÄLJAK**

- 1.1 3on3 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. VÕISTKONNAD**

- 2.1 Võistkond koosneb kolmest (3) mängijast ning võimaluse korral ühest (1) vahetusmängijast.

## **3. MÄNGU KOHTUNIKUD**

- 3.1 Mängu juhhib vähemalt üks (1) kohtunik.

## **4. MÄNGU ALUSTAMINE**

- 4.1 Võistkondade soojendus toimub üheaegselt enne mängu.
- 4.2 Mängu alustav võistkond loositakse.

## **5. PUNKTID**

- 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

## **6. MÄNGU AEG / VÕITJA VÕISTKOND**

- 6.1 Mängitakse 10 minutit jooksvat aega, v.a. viimane (1) minut, kui kell peatub vabavise ja „surnud palli“ puhul. Aeg läheb taas käima peale pallivahetuse lõpemist (palli jõudmist vastasvõistkonna kätte).
  - 6.1.1 Poiste vanuseklassis on mängu ajaks 7 minutit jooksvat aega, v.a. viimane (1) minut, kui kell peatub vabavise ja „surnud palli“ puhul. Aeg läheb taas käima peale pallivahetuse lõpemist (palli jõudmist vastasvõistkonna kätte).
- 6.2 Mängu võidab võistkond, kes juhhib mänguaja lõppedes või kes saavutab varem kakskümnend üks (21) punkti.
  - 6.2.2 Poiste vanuseklassis kaksteist (12) punkti.
- 6.3 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.

## **7. VIGADE LIMIT**

- 7.1 Vigade arvestus on võistkonnapõhine. Võistkonnal on õigus vabaviskele kui vastasvõistkonnal on viie (5) vea limit täis (alates kuuendast (6) veast). 7, 8 ja 9 võistkondlik viga on 2 vabaviset, alates 10 võistkondlikust veast on 2 vabaviset ja palli valdamine. Ebasportlikud ja tehnilised vead on 2 vabaviset + pall.
- 7.2 Viskel sooritatud vea puhul on võistkonnal õigus ühele (1) vabaviskele, juhul kui vise toimus 2-punkti joone tagant on võistkonnal õigus kahele (2) vabaviskele.
- 7.3 Peale tabavat vabaviset jätkub mäng 2-punkti joone tagant.
- 7.4 Peale möödälainud vabaviset selgub palli valdaja lauavõitluse abil.

## **8. KUUETEIST-SEKUNDI REEGEL**

8.1 Rännakuaeg on kuusteist (16) sekundit. Juhul kui väljak ei ole varustatud kellaga, kohtuniku / ajavõtja kohustus lugeda rännaku viimast viite (5) sekundit. Kui ründav võistkond ei jõua viskele läheb palli valdamise õigus vastasvõistkonnale.

## **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 kaitses olnud võistkond saab palli, on võistkonnal kohustus pall enne järgmist rännakut toimetada 2-punkti joone taha.

9.3 Vaheltlõike puhul tuleb pall rännaku 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 enne kui ründemängija pole palli saanud.

9.5 Kaitses 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.