



EESTI SEENIORSPORDI JA SPORDIVETERANIDE LIIDU 51.SUVEMÄNGUD

4.august 2018 / Kuressaare / Pihtla SK

3 x3 TÄNAVAKORVPALLI REEGLID

1. VÄLJAK

- 3on3 tänavakorvpalli mängitakse ühe korvi all. Väljakule on märgistatud vabaviske (5.80m), 2-punkti joon (6.75m kaugusele korvist) ja lauavõitluse kohad.

2. VÕISTKONNAD

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

3. MÄNGU KOHTUNIKUD

- Mängu juhib vähemalt üks (1) kohtunik + 1 lauakohtunik

4. MÄNGU ALUSTAMINE

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

5. PUNKTID

- Iga 2-punkti joone seest visatud vise on ühe (1) punkti vääriline
- Iga 2-punkti joone tagant visatud vise on kahe (2) punkti vääriline
- Iga vabavise on ühe (1) punkti vääriline

6. MÄNGUAEG / VÕITJA VÕISTKOND

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

- Vigade arvestus on võistkonnapõhine.
- Võistkonnal on õigus vabavisele kui vastasvõistkonnal on **kuue (6) vea limit täis !!!**
- **7, 8 ja 9 võistkondlik viga on 2 vabaviset**
- **alates 10 võistkondlikust veast on 2 vabaviset ja palli valdamine**
- Viskel sooritatud vea puhul on võistkonnal õigus ühele (1) vabaviskele, juhul kui vise toimus 2-punkti joone tagant on võistkonnal õigus kahele (2) vabaviskele.
- Peale tabavat vabaviset jätkub mäng 2-punkti joone tagant CHECK-PALLIGA
- Peale möödaläinud vabaviset selgub palli valdaja lauavõitluse abil.
- Kui mängijale tehakse viskel viga ja vise oli resultatiivne, siis antakse lisaks 1 vabavise
- Kohtunikul on õigus fikseerida ebasportlikke vigu (2 vabaviset + lahtimängimise õigus 6,75m joone tagant) või eemaldada mängija ebasportliku käitumise eest mängust (diskvalifitseeriv viga).
- Tehnilise vea eest karistatakse mängijat 1 vabaviske ja palli lahtimängimise õigusega 6,75m joone tagant
- Diskvalifitseeriv viga tähendab mängija eemaldamist ka järgnevast võistkonna mängust

8. KAHETEIST-SEKUNDI REEGEL

- Rännakuaeg on kaksteist (12) sekundit. Rännakuaeg algab palli valdamisest.
- Juhul kui väljak ei ole varustatud kellaga, on kohtuniku / ajavõtja kohustus lugeda rännaku viimast viite (5) sekundit.
- Kui ründav võistkond ei jõua viskele läheb palli valdamise õigus vastasvõistkonnale.

9. MÄNGU KÄIK

Peale igat tabavat viset või viimast vabaviset:

- Kaitsemängija jätkab mängu korvi alt (mitte otsaaudist) palli toimetamisega söödu või põrgatamisega 2-punkti joone taha
- Vastasvõistkonnal ei ole lubatud palliga mängijat **korvi all asetsevas otsatormamisvea poolringis** segada.
- Pall tuleb toimetada 2-punkti joone taha niimoodi, et **mõlemad jalad ületavad 2-punkti joone**.
- NB!!! Palli omav mängija ei tohi teha jooksu!!!
- Ründava võistkonna mängija palli tahtlik puutumine peale tabavat viset loetakse tehniliseks veaks.
- Enne kui ründava meeskonna liige ei ole palli puudutanud kahe käega, või ei ole hakanud põrgatama, ei tohi üritada sooritada vaheltlöiget või palli käest ära lüüa !!!
- Esimesel korral tehakse võistkonnale kohtuniku poolt märkus ja jätkatakse 2-punkti joone tagant „surnud palliga“.
- Korduval reegli vastu eksimisel määratakse võistkondlik tehniline viga ja karistatakse võistkonda vabaviskega.

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 rünnakut toimetada 2-punkti joone taha.
- Vaheltlõike puhul tuleb pall rünnaku alustuseks toimetada 2-punkti joone taha.
- „Surnud palli“ või viimase tabava vabaviske puhul toimub palli valdamise vahetus kaitse- ning ründemängija vahel 2-punkti joone juures CHECK-PALLIGA. Kaitsemängija ei tohi ületada 2 punkti joont enne kui ründemängija pole palli saanud.
- Iga mängus toimuv "pooleks pall" antakse kaitsvale võistkonnale

10. VAHETUS

- Võistkonnal on õigus vahetusele juhul kui „pall on surnud“

11. TIME-OUT JA 3-SEKUNDI MÄÄRUS

- Võistkonnal on õigus ühele (1) 30-sekundilisele time-outile.
- 3-sekundi määrust ei fikseerita.

12. MUUD TÄPSUSTUSED

- Juhul, kui kumbki võistkond ei soovi mängu võita, määratakse mõlemale võistkonnale tehniline kaotus - võistkondadele kirjutatakse turniiritabelise 0 punkti seisuga 0:0.
- Mängida ei tohi alkoholi ega narkootiliste ainete joobes.
- Kõik muud küsimused otsustab võistluste peakohtunikud. Peakohtunike otsus on lõplik ja edasikaebamisele ei kuulu.

KORRALDAJAD JÄTAVAD ENDALE ÕIGUSE TEHA REEGLITES TÄIENDUSI