



## **Mulgi valla 2023 aasta 3x3 korvpalli karikas**

### **Juhend**

#### **I EESMÄRK**

1. Elavdada korvpalli harrastamist Mulgi vallas.
2. Selgitada Mulgi valla 2023 aasta 3x3 korvpalli karikavõitjad

#### **II AEG JA KOHT**

1. Mulgi valla 2023 aasta 3x3 korvpalli karikavõistlused toimuvad 6-etapilisena järgmiselt:

I etapp 27.01.2023 kell 18.00-21.00 August Kitzbergi nimeline Gümnaasiumi võimla

II etapp 17.02.2023 kell 18.00-21.00 Abja Spordikeskus

III etapp 17.03.2023 kell 18.00-21.00 Halliste PK võimla

IV etapp 13.10.2023 kell 18.00-21.00 Abja Spordikeskus

V etapp 10.11.2023 kell 18.00-21.00 Halliste PK võimla

VI etapp 08.12.2023 kell 18.00-22.00 August Kitzbergi nimeline Gümnaasiumi võimla

2. Võistkondade eelregistreerimine toimub võistluspäevale eelneva päeva kella 21.00-ks e-mailile [spordikool@mulgivald.ee](mailto:spordikool@mulgivald.ee)
3. Võistkondade nimeline registreerimine võistluspäeval kell 17.00-17.45 kohapeal.

#### **III MAJANDAMINE**

1. Mulgi valla 2022 3x3 korvpalli karikavõistluste iga etapi eest võistkonna osavõtumaks **30.-** eurot. Osavõtumaks tasuta võistluspäeval kohapeal võistkonna nimelisel registreerimisel.
2. Võistluste ettevalmistamise ja läbiviimisega seotud kulud kaetakse osavõtumaksust, Mulgi valla spordieelarvest ja toetajate poolt.

#### **VI AUTASUSTAMINE**

1. Mulgi valla 2023 aasta korvpalli 3x3 karikavõistluste võitja meeskonda autasustatakse rändkarika ja diplomiga, meeskonna liikmeid medali, diplomi ning meenetega.
2. II ja III kohale tulnud meeskondi ning meeskondade liikmeid medali ja diplomi ning meenetega.

## V ÜLDISELT

1. Karikavõistlus viiakse läbi kuue etapina kolmes Mulgi valla spordisaalis. Saalis mängitakse korrakahe korvi all.
  2. Võistkonna suurus 3 mängijat ja/või 1 vahetusmängija, kokku max 4 mängijat.
  3. Võistkond on kohustatud välja panema ühe kohtuniku. Kohtunike mängude vilistamise graafik selgub kohapeal.
  4. Alkoholi tarbimine koolimajades ja ümbritseval territooriumil on KEELATUD
  6. Suitsetamine koolimajades ees on KEELATUD.
  7. Kõik käesoleva juhendiga määratlemata küsimused lahendab võistluste peakohtunik koosvõistkondade esindajatega.
- Võistluste peakohtunik on Taimo Tugi, tel 522 7798, [spordikool@mulgivald.ee](mailto:spordikool@mulgivald.ee).

## VI 3x3 KORVPALLI MÄNGU REEGLID

**1. VÄLJAK:** 3x3 korvpalli mängitakse ühe korvi all.

**2. VÕISTKONNA SUURUS:**

2.1 3 mängijat ja/või 1 vahetusmängija, kokku max 4 mängijat.

2.2 Üks mängija võib osaleda ühel etapil ainult ühes võistkonnas.

**3. KOHTUNIKUD:** mängu juhib 1 (üks) kohtunik.

**4. MÄNGU ALUSTAMINE**

4.1 Võistkondade soojendus toimub üheaegselt enne mängu.

4.2 Mängu alustav võistkond loositakse mündiviskega kohtuniku poolt. Loosi võitja võib otsustada, kas alustab mängu pallivaldamisega või võimalikul lisaajal.

**5. PUNKTID**

5.1. 1-punkti alast visatud korv on 1 punkt.

5.2. 2-punkti alast visatud korv on 2 punkti.

5.3. Vabaviskest visatud korv 1 punkt.

**6. MÄNGU AEG**

6.1 Mängitakse 10 minutit jooksvat aega, va viimane minut, kui kell peatub vabaviskete ja „surnud palli“ puhul. Aeg läheb taas käima peale pallivahetuse lõpetamist (palli jõudmist vastasvõistkonna kätte).

6.2 Mängu võidab võistkond, kes juhib mänguaja lõppedes või saavutab varem viisteist (15) punkti.

6.3 Kui mängu seis 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. Võistkonna vigade limit 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 vastasmängijale õiguse kaheks (2) vabaviskeks koos lauavõitlusega.

Diskvalifitseeriva vea (sealhulgas ka teine ebasportlik viga) karistuseks on vastasmängijal 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 ümber lülitamata.

## **8. KAHETEIST SEKUNDI REEGEL**

8.1 Rünnaku aeg on kaksteist (12) sekundit. 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.

8.2 Mängu venitamine (mitteaktiivne mäng) on määruste rikkumine.

8.3 Ründava võistkonna mängija ei tohi mängida seljaga korvi poole üle 5 sekundi.

## **9. MÄNGU KÄIK**

9.1 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.

9.2. Peale möödavisatud korvi või viimast vabaviset:

- ründav võistkond võib lauavõitlusest palli saades koheselt edasi rünnata.
- kaitstes olnud võistkond peab palli eelnevalt toimetama (sööttes või põrgatades) 2-punkti joone taha.

9.3. Vahetlõike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama (sööttes või põrgatades) 2-punkti joone taha.

9.4. Surnud palli puhul alustatakse mängu check-palliga 2-punkti joone tagant (keskelt).

9.5. Mängijat loetakse 2-punkti joone taga käinuks, kui kumbki tema jalg ei ole seespool 2-punkti joont ega selle peal.

9.6. Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.

## **10. VAHETUS**

Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset. Vahetusemängija 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**

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

## **12. PROTEST**

Juhul, kui meeskond usub, et mängu tulemust on mõjutanud kohtunik või mõni muu mängu ajal toimunud sündmus, tuleb toimida järgnevalt:

1. Mängija allkirjastab mänguprotokolli enne kohtunikku.
2. 30-minuti jooksul esitab võistkond võistluste korraldajale kirjaliku selgituse ning deposiidi 20 euro väärtuses, mis tagastatakse juhul kui protest rahuldatakse.

## **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 vägivalda, mittesõnalise või füüsilise agressiooni, mängu tulemuste rikkumise või FIBA anti-dopingi reeglite rikkumise eest. Korraldajal on õigus ühe mängija rikkumise korral eemaldada võistkond turniirilt.

## **14. VÕISTLUSSÜSTEEM**

14.1 Võistlussüsteem selgub peale võistkondade registreerimist, olenevalt võistkondade arvust. Vähemalt kuue võistkonna puhul toimuvad mängud alagruppidena. Enne igat võistlust loositakse võistkonnad alagruppidesse. Etapil selgitatakse välja kõik kohad.

14.2 Võit alagrupi mängus annab 2 punkti, kaotus 1 punkti.

14.3 Peale alagrupimänge selgub paremusjärjestus võttes arvesse:

14.3.1 rohkem võite.

14.3.2 omavahelise mängu tulemus.

14.3.3 visatud punktide keskmist (arvesse ei võeta loobumiskaotusi).

Etapi kokkuvõttes saab iga etapi võitjavõistkond 50 punkti, II koht 45, III koht 41, IV koht 38, V koht 36, VI koht 35 jne 1 punkti kaupa.

14.4 Karikasarja arvestusse lähevad nelja parema etapi punktid. Juhul kui sarja arvestuses on esikolmikus olevatel võistkondade võrdselt punkte selgub võitja visatud punktide keskmise järgi (suurem keskmine annab kõrgema koha).