

# TÄNAVAKORVPALL PAIDE SUVI 2017

## KORRALDAJA: PAIDE KORVPALLIKLUBI SEITSE

Tegevjuht Viljar Pennert (viljar@kk7.ee, 55545000), treener Erjo Paris (erjo@kk7.ee, 56639611)

## AEG JA KOHT:

I etapp – 4.06 kell 14:00 Paide Lai tn. 33 korvpalliväljakud.

II etapp – 17.06 kell 11:00 Türi Põhikooli korvpalliväljakud.

III etapp – 21.07 kell 18:00 Sprite 3x3 sarja etapp ÖÖKORVPALL, Paide Lai tn. 33 korvpalliväljakud

IV etapp – 12.08 kell 11:00 Aravete Spordihoone korvpalliväljakud

V etapp – 3.09 kell 11:00 Paide Lai tn. 33 korvpalliväljakud.

## VANUSEKLASSID:

Võistlusklassid I, II, IV ja V etapp:

1. Mehed
2. Poisid U13 (sünniaasta 2004-2005)
3. Poisid U11 (sünniaasta 2006-2007)
4. Poisid U9 (sünniaasta 2008 ja nooremad)
5. Tüdrukud U12 (sünniaasta 2005-2006)
6. Tüdrukud U10 (sünniaasta 2007 ja nooremad)

Võistlusklassid III etapp:

1. Eliit
2. Harrastajad
3. Poisid U18 (sünniaasta 1999-2001)
4. Poisid U15 (sünniaasta 2002-2003)
4. Poisid U13 (sünniaasta 2004-2005)
5. Poisid U11 (sünniaasta 2006-2007)
6. Poisid U9 (sünniaasta 2008 ja nooremad)
5. Tüdrukud U12 (sünniaasta 2005-2006)
6. Tüdrukud U10 (sünniaasta 2007 ja nooremad)

Korraldajal on õigus sõltuvalt osalejate arvust korraldada noorteklasside mängud paindlikult, kus mõned vanemad mängijad võivad osaleda nooremas vanuseklassis ja erinevate võistlusklasside võistkonnad omavahel. Auhindamine eraldi.

Naised võivad mängida meeste võistlusklassis. Nende visatud korvid annavad topeltpunktid.

## VÕISTLUSSÜSTEEM:

Registreerimine algab võistluspäeval üks tund enne etapi algust ja lõpeb 15 minutit enne etapi algust. Võistlussüsteem pannakse paika pärast võistkondade registreerimist.

Arvestust peetakse vanuseklasside kaupa (mehed, poisid, tüdrukud). 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.

Etappide 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 ja Tüdrukud kõik vanuseklassid - TASUTA
2. Mehed – 20 EUR võistkond

\*Osavõtutasu III etapp:

1. Mehed - 40 EUR võistkond
2. Poisid U18, U15 ja U13 - 20 EUR võistkond
3. Poisid U11 ja U9, Tüdrukud U12 ja U10 TASUTA

# 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 Poisid ja Tüdrukud 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 LIMIIT

- 7.1 Vigade arvestus on võistkonnapõhine. Võistkonnal on õigus vabaviskele kui vastasvõistkonnal on viie (5) vea liimit 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 möödäläinud vabaviset selgub palli valdaja lauavõitluse abil.

## 8. KUUTEIST-SEKUNDI REEGEL

- 8.1 Rünnakuaeg on kuusteist (16) sekundit. Juhul kui väljak ei ole varustatud

kellaga, kohtuniku / ajavõtja kohustus lugeda rünnaku viimast viite (5) sekundit. Kui ründav võistkond ei jõua viskele lähed 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 rünnakut toimetada 2-punkti joone taha.

9.3 Vahetlõike puhul tuleb pall rünnaku 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.