

Karksi valla 2015.a lahtised MV 3+3 korvpallis

Juhend

I EESMÄRK

1. Elavdada korvpalli harrastamist Karksi vallas.
2. Selgitada Karksi valla 2015. a meistermeeskond 3+3 korvpallis

II AEG JA KOHT

1. Karksi valla meistrivõistlused korvpallis toimuvad 13. detsember 2015.a. August Kitzbergi nimelise Gümnaasiumi võimlas.
2. Võistkondade nimeline registreerimine võistluspäeval kell 10.00-10.45 kooli võimlas
3. Mängude algus 11.00
4. Mängude ajagraafik selgub kohapeal sõltuvalt registreerunud võistkondade arvust.

III MAJANDAMINE

1. Karksi valla 2015. a 3x3 korvpalli meistrivõistluste osavõtumaks **4 eurot**. Osavõtumaks tasuda võistluspäeval kohapeal võistkonna registreerimisel.
2. Võistluste ettevalmistamise ja läbiviimisega olevad kulud kaetakse osavõtumaksust ja Karksi valla spordieelarvest.

VI AUTASUSTAMINE

1. Karksi valla 2015. a korvpalli 3x3 meistrivõistluste võitjat meeskonda autasustatakse karika ja diplomiga, meeskonna liikmeid medali, diplomi ning spordikompleksi kasutamise 1 korra piletiga .
2. II ja III kohale tulnud meeskondi ja meeskondade liikmeid medali ja diplomiga.

V ÜLDISELT

1. Turniir viiakse läbi saalis kahe korvi all.
2. Võistkonna suurus 3 mängijat ja/või 1 vahetusmängija, kokku max 4 mängijat
3. Iga võistkond on kohustatud välja panema ühe kohtuniku. Kohtunike mängude vilistamise graafik selgub kohapeal.
4. Riietumine toimub võimla korrusel (II korrus) olevates valveta riietusruumides.
5. Alkoholi tarbimine koolimajas ja ümbritseval territooriumil on KEELATUD. Suitsetamine koolimaja ees on keelatud. Suitsetada võib koolimaja bussipeatuses.
6. Kõik käesoleva juhendiga määratlemata küsimused lahendab võistluste peakohtunik koos võistkondade esindajatega. Võistluste peakohtunik on ENN SARV 514 8840, koduleht sport.karksi.ee

VI 3×3 Korvpalli reeglid:

1. VÄLJAK

3×3 tänavakorvpalli mängitakse ühe korvi all.

2. VÕISTKONNAD

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

3. MÄNGU KOHTUNIKUD

Mängu juhib 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 väärtiline

5.2 Iga 2-punkti joone tagant visatud vise on kahe (2) punkti väärtiline

5.3 Iga vabavise on ühe (1) punkti väärtiline

6. MÄNGU AEG / VÕITJA VÕISTKOND

6.1 Mängitakse 10 minutit jooksvat aega, v.a. viimane (1) minut, kui kell peatub vabavisete 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 kes saavutab varem viisteist (15) punkti.

6.3 Kui mänguseis on mänguaja lõppedes viigiline, mängitakse lisaaeg. Lisaaega 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 nelja (4) vea limit täis (alates viiendast (5) veast).

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 möödaläinud vabaviset selgub palli valdaja lauavõitluse abil.

8. KUUETEIST-SEKUNDI REEGEL

8.1 Rünnakuaeg on kuusteist (16) 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.

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 kaitstes 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 seni, kuni ründemängija on palli saanud.

9.5 Kaitstes 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.