



YliPalli 2017

18. november 2017, Pärnu



3x3 KORVPALLI JUHEND

- Üldinfo:** 3x3 korvpalli mängitakse ühe korvi all, kasutakse poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust. Väljakule on märgitud vabaviskejoon (5,8m), 2-punkti joon (6,75) ning otsatormamisveeta poolring (1,25m). Mäng kohendatud korvpalli reeglitega, mis on suunatud harrastussportlasele. Meeskonda ei või kuuluda Eesti meeste korvpallimeistrivõistlustel meistriliiga mängudes osalevad mängijad (kehtiva litsentsiga). Osalema pääsevad 24 esimesena registreerunud võistkonda.
PS! Ala kuulub nii YLIPALLi sportlikuma kõrgkooli kui ka #Ylisport aktiivsuskarika arvestusse.
- Võistkond:** 3x3 korvpalli meeskonna suurus **4 mängijat**, kellest 3 on väljakul ja 1 on vahetuses. Võistkonda võib kuuluda vaid 1 teise kõrgkooli (või keskkooli/kutsekooli) õpilane/vilistlane.
- Mängu süsteem:** Mängitakse alagrupisüsteemis. Alagruppide suurused ja arv selgub peale registreerimistähtaja lõppu ning täpse võistlussüsteemi info edastatakse aegsasti võistkondade esindajatele. Kõik mängud toimuvad ühel päeval (18. november 2017). Mänguaeg on 10 minutit või kui üks võistkond saavutab enne normaalaja lõppemist 21 punkti.
 - Alagrupis mängivad kõik kõigiga läbi: võit annab 2, kaotus 1 ja loobumine 0 punkti
Alagruppide paremusjärjestuse selgitamisel arvestatakse:
 - punktide (= võitude) arv kui see on võrdne („surnud ring“)
 - kõikide mängude punktide suhe kui see on võrdne
 - loos
 - Paremusjärjestuse selgitamine:
 - Pärast alagruppide mängu selgitatakse kõik kohad välja play-off süsteemis. Täpne süsteem selgub peale registreerimise lõppu.
- Protestid:** Võistluste käigus tekkinud küsimused ja kirjalikud kaebused lahendab kohapeal esindajate kogu, kuhu kuuluvad: ala peakohtunik ja EASLi esindaja.
- Registreerimine:** Võistkondade ülesandmine toimub kuni 8. november 2017.a. aadressile staap@ylisport.ee NB! Registreerimine lõpeb varem, kui maksimum võistkondade arv antud alal on täis (3x3 korvpallis 24 võistkonda)

**TÄHELEPANU! VÕISTLUSE KORRALDAJA JÄTAB ENDALE ÕIGUSE TEHA MUUDATUSI AJAKVAS
NING JUHENDIS VASTAVALT VAJADUSELE!**

Peakohtunik: Tom-Erik Luoma-aho (tomerik112@msn.com, 56 229 025)



3x3 KORVPALLI VÕISTLUSMÄÄRUSED

1. MÄNGUAEK

- Palli valdamine otsustatakse mündiviskega. Võitja võib otsustada pallist loobumise kasuks saades sellega eelisõiguse võimalikul lisaajal.
- Mänguaeg on 10 minutit. Kell peatatakse surnud palli ja vabavise ajaks. Mäng jätkub kui ründav võistkond on saanud palli valdamise.
- Võistkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 21 punkti, võidab mängu.
- Lisaajal võidab võistkond, kes saavutab enne 2 punkti. Lisaage algab 1 minut peale normaalaja lõppu.
- Võistkond, kellel ei ole mängu alguseks väljakul 3 mängijat, saab alistuskaotuse

2. PUNKTID

- Iga 2-punkti joone seest tabatud vise annab 1 punkti.
- Iga 2-punkti joone tagant tabatud vise annab 2 punkti.
- Tabav vabavise annab 1 punkti

3. VEAD

- Võistkonna vigade limiit on 6. Personaalsete vigade arvestust ei toimu.
- Viskel tehtud viga annab õiguse vabaviskele. Kui vise toimus 2-punkti joone tagant, siis 2-le vabaviskele.
- Viskel tehtud vea puhul on mängijal õigus vabaviskele ka juhul kui vise tabas.
- Võistkonna 7. ja iga järgmine viga annab õiguse 2-le vabaviskele.
- Tehnilise vea puhul on vastasvõistkonnal õigus ühele viskele ja palli valdamisele, ebasportliku vea puhul 2-le viskele ja palli valdamisele. Mäng jätkub check-palliga 2-punkti joone tagant väljaku keskel.

4. MÄNG

- Peale tabavat korvi või viimast vabaviset:
 - kaitses olnud võistkond saab õiguse alustada mängu check-palliga 2-punkti joone tagant
- Peale möödavisatud korvi või viimast vabaviset:
 - ründav võistkond võib lauavõitlusest palli saades koheselt edasi rünnata.
 - kaitses olnud võistkond peab palli eelnevalt toimetama (söötes või põrgatades) 2-punkti joone taha.
- Vaheltlöike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama 2-punkti joone taha
- Surnud palli puhul alustatakse mängu check-palliga 2-punkti joone tagant (keskel). Mängijat loetakse 2-punkti joone taga käinuks, kui kumbki tema jalg ei ole seespool 2-punkti joont ega selle peal.
- Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.
- Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset. Vahetus toimub väljaku tagumisest joonelt (konstruktsiooni vastasjoonelt)
- Võistkonnal on õigus ühele vaheajale, mida võib võtta surnud palli olukorras. Time-out kestab 30-sekundit.