

## EESTI ÜLIÕPILASTE 3x3 KORVPALLI MEISTRIVÕISTLUSED 2020

### JUHEND

#### 1. EESMÄRK

Selgitada Eesti üliõpilaste meistrid 3x3 korvpallis. Ergutada korvpalliharrastust Eesti kõrgkoolides.

#### 2. AEG JA KOHT

Eesti üliõpilaste meistrivõistluste turniir toimub pühapäeval, 1. novembril 2020. a. Tallinnas, TalTech spordihoones, algusega kell 11:00

#### 3. KORRALDAMINE JA COVID-19 ERINÕUDED

- 3.1. Võistlused organiseerib Eesti Akadeemiline Spordiliit.
- 3.2. Turniiri ametlik info ja tulemused pannakse üles [www.easl.ee](http://www.easl.ee) ja fiba3x3 kodulehele.
- 3.3. Nii võistluste korraldajad, pealtvaatajad kui ka lauakohtunikud peavad kandma võistluste vältel maski.
- 3.4. Maski on võimalik koha pealt, TalTech spordihoonest osta.
- 3.5. Võistlustel tuleb järgida Eesti Korvpalliliidu poolt kehtestatud lisatingimusi, millega saab tutvuda: [basket.ee/covid](http://basket.ee/covid)

#### 4. OSAVÕTJAD JA REGISTREERIMINE

- 4.1. Võistlustest saavad osa võtta EASL-i liikmesõppeasutuste ja teiste Eesti kõrgkoolide võistkonnad.
- 4.2. **Võitkonna liikmed peavad kuuluma kõrgkooli nimekirja 2020/2021 õpeaastal.** Võistkonda võivad kuuluda ka antud õppeasutuse 2019. a. lõpetanud vilistlased diplomi koopia esitamisel peakorraldajale.
- 4.3. Võistkonna liikmed peavad olema ühest ja samast kõrgkoolist.
- 4.4. Kogu turniiri vältel peab igal osalejal kaasas olema **üliõpilaspilet** või üliõpilasstaatust **tõendav dokument** ülikoolist. Üliõpilaspiletina aktsepteeritakse kehtivat **ISIC üliõpilaspiletit**.
- 4.5. Võistkonna suurus on 3+1 mängijat ja treener-esindaja
- 4.6. Võistelda võivad ainult need mängijad, kelle nimi on kantud võistkonna ülesandmislehele
- 4.7. Üliõpilasmeistrid selgitatakse välja nii **meeste** kui **naiste** arvestuses.
- 4.8. **Registreerimine toimub kuni 26.10.2020!** Selleks kuupäevaks tuleb sisestada vähemalt kolm mängijat. Võistkonnas on lubatud teha muudatusi kuni võistluspäeva hommikuni.
- 4.9. **Registreerimine toimub leheküljel:** <https://play.fiba3x3.com/events/4e9d3672-62bd-4e80-87a4-6a17811e84c1>
- 4.10. **Kõikidel mängijatel on nõutav isiklik konto [play.fiba3x3.com](https://play.fiba3x3.com) keskkonnas!**

#### 5. VÕISTLUSTE SÜSTEEM

- 5.1. Võistlused toimuvad eraldi meeste kui naiste arvestuses.
- 5.2. Võistlusklassis turniiri läbiviimiseks peab ühes klassis registreeruma vähemalt 3 võistkonda.
- 5.3. Võistlusklasse ei ühendata (segavõistkonnad ja MIX sari ei ole lubatud).
- 5.4. Iga võistkonnale on garanteeritud minimaalselt kolm, maksimaalselt 8 mängu vastavalt registreerunud võistkondade arvule (NB: see punkt ei ole tingimata vajalik)
- 5.5. Võistluste turniirisüsteem, alagrupid ja täpsem ajakava luuakse ja avaldatakse 29. oktoobril vastavalt FIBA 3x3 alagruppide asetuse süsteemile võistkonna eelneva FIBA 3x3 reitingu põhjal. Võistkonna reiting sõltub 29.10 registreerunud võistkonna kolme mängija isikliku reitingu koondsummast.

## 6. VÕISTLUSREEGLID

### 6.1. Mänguaeg:

6.1.1. Mängitakse FIBA3x3 korvpalli reeglite

alusel. <https://fiba3x3.com/rules> või <http://www.tanavakorvpall.ee/reeglid/>

6.1.2. Palli valdamine otsustatakse mündiviskega. Võitja võib otsustada pallist loobumise kasuks saades sellega eelisõiguse võimalikul lisaajal.

6.1.3. 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 või enam punkti, võidab mängu. Reegel kehtib normaalajal (mitte võimalikul lisaajal). Lisaajal võidab võistkond, kes saavutab enne 2 punkti. Lisaeg algab 1 minut peale normaalaja lõppu.

### 6.2. Punktid

6.2.1. Iga 2-punkti joone seest tabatud vise annab 1 punkti

6.2.2. Iga 2-punkti joone tagant tabatud vise annab 2 punkti

6.2.3. Tabav vabavise annab 1 punkti

### 6.3. Vead

6.3.1. Võistkonna vigade limiit on 6. Personaalsete vigade arvestust ei toimu.

6.3.2. Viskel tehtud viga annab õiguse vabaviskele. Kui vise toimus 2-punkti joone tagant, siis 2-le vabaviskele.

6.3.3. Viskel tehtud vea puhul on mängijal õigus vabaviskele ka juhul kui vise tabas.

6.3.4. Võistkonna 7. ja iga järgmine viga annab õiguse 2-le vabaviskele.

6.3.5. 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 keskelt.

### 6.4. Mäng

6.4.1. Peale tabavat korvi või viimast vabaviset:

- kaitses olnud võistkond toimetab söödu või põrgatusega palli korvi alt 2-punkti joone taha.
- vastasvõistkonnal ei ole lubatud palliga mängijat otsatormamisveata poolringis segada

6.4.2. Peale möödavisatud korvi või viimast vabaviset:

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

6.4.3. Vaheltlöike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama 2-punkti joone taha

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

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

6.4.6. Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.

### 6.5. Mitteaktiivne mäng

6.5.1. Mängu venitamine (mitteaktiivne mäng) on määruste rikkumine

6.5.2. Rünnakuaeg on 12-sekundit. Rünnakuaeg algab palli valdamisest

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

### 6.6. Vahetus

6.6.1. Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset. Vahetus mängija tohib tulla väljakule, kui võistkonna kaaslane tuleb väljakult ära ja peab olema füüsiline kontakt mängijate vahel. Vahetus toimub ainult korvilauast teisel pool otsajoone taga (konstruktsiooni vastasjoonelt) ja ei vaja märguannet kohtunikult.

### 6.7. Time-out

6.7.1. Võistkonnal on õigus ühele kolmekümne (30) sekundilisele mõtlemisajale, mida võib võtta surnud palli olukorras kõik võistkonna liikmed. Time-out kestab 30-sekundit.

## 7. PAREMUSJÄRJESTUSE SELGITAMINE

- 7.1. Turniiril mängitakse välja esimesed 4 kohta.
- 7.2. Vastavalt FIBA 3x3 reeglitele selgub kogu paremusjärjestus võitude, keskmiselt mängus visatud punktide ning võistkonna eelneva reitingu kohaselt.

## 8. PROTESTID

- 8.1. Võistluste käigus tekkinud küsimused ja protestid lahendab esindajate kogu, kuhu kuuluvad: peakohtunik, EASL-i esindaja ja osalevate võistkondade treener-esindajad.
- 8.2. Protest tuleb esitada kirjalikult poole tunni jooksul pärast mängu lõppu EASLi esindajale.
- 8.3. Protesti esitamisel tuleb tasuda kautsjon 50 €, mis protesti rahuldamisel tagastatakse.

## 9. AUTASUSTAMINE

- 9.1. Meistrivõistlused võitnud võistkonnale omistatakse Eesti üliõpilaste 2020.a. meistri nimetus ja võistkonda autasustatakse karika ning mängijaid autasustatakse meistrimedali, meistrisärgi, diplomiga ja meenega.
- 9.2. Teise ja kolmanda koha saavutanud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende liikmeid medali, meene ja diplomiga.

## 10. MAJANDAMINE

- 10.1. EASL tasub võistluste tehnilise korraldamisega seotud kulud.
- 10.2. Osavõtjate sõidu- ja ülalpidamiskulud kannavad lähetavad õppeasutused või osavõtjad
- 10.3. EASL-i liikmete võistkondadele on **osalustasu 50 eurot** võistkonna kohta, Liikmeskonda mittekuuluvate õppeasutuste võistkondadele on osalustasu **65 eurot**.
- 10.4. **Võistkond loetakse registreerunuks, kui osalemistasu on kantud Eesti Akadeemilise Spordiliidu arvelduskontole (a/k Swedbank: EE462200221011374025) hiljemalt 28.10.2020.a**

**Üliõpilaspiletite või õppeasutuses õppimist või selle lõpetamist tõendavate dokumentide kontroll toimub kohapeal enne võistluse algust. Soovitav on esitada võistkonna kohta ühine nimekiri, mis on kinnitatud õppeasutuse pädeva isiku poolt ja mis tõendab sportlaste õppimist antud kõrgkoolis.**

KINNITAN.



05. november 2020 a  
Ants Veetõusme  
Juhatuse esimees