

EESTI ÜLIÕPILASTE 3x3 KORVPALLI MEISTRIVÕISTLUSED 2021

JUHEND

1. EESMÄRK

Selgitada Eesti üliõpilaste meistrid, ergutada korvpalliharrastust Eesti kõrgkoolides. Võitja võistkonnad saavad õiguse osaleda 2022.a. Euroopa kõrgkoolide 3x3 üliõpilasmängudel Lodz-is (Poola) 17. juuli – 30. august 2022.a.

2. AEG JA KOHT

Eesti üliõpilaste meistrivõistluste turniir toimub pühapäeval, 31. oktoobril 2021. a. Tartus, Tartu Ülikooli spordihoones (Ujula 4), algusega kell 11:00.

3. KORRALDAMINE

3.1. Võistlused organiseerib Eesti Akadeemiline Spordiliit.

3.2. Turniiri ametlik info ja tulemused pannakse üles www.easl.ee

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 2021/2022 õpeaastal.** Võistkonda võivad kuuluda ka antud õppeasutuse 2021. a. lõpetanud vilistlased diplomi koopia esitamisel peakorraldajale.

4.3. Meeskonna liikmed peavad olema ühest ja samast kõrgkoolist.

4.4. Kogu turniiri vältel peab igal osalejel 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 ülesandmiselehele

4.7. Üliõpilasmeistrid selgitatakse välja nii **meeste** kui **naiste** arvestuses.

5. **COVID-19 reeglid:** Vastavalt Vabariigi Valitsuse korraldusele peab iga võistleja, treener, kaaselaja jne. esitama enne saali sisenemist ühte alljärgnevatest dokumentidest:

-Vaktsineerimistõend, mis näitab täielikku vaktsineerimist, või;

-Koroona läbipõdemise tõend, mis ei ole vanem kui 180 päeva.

6. VÕISTLUSTE SÜSTEEM

6.1. Võistlusele lubatakse maksimaalselt 32 võistkonda

6.2. Võistlustel võidakse kasutada erinevaid võistlussüsteeme (alagrupid, kohamängud, segasüsteem). Ühel päeval mängitakse mitu mängu. Täpne mängusüsteem selgub pärast registreerimisaja lõppu ja ajakava saadetakse seejärel osalejatele.

7. VÕISTLUSREEGLID

7.1. Mänguaeg:

7.1.1. Mängudeks kasutatakse poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust.

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

7.1.3. Mänguaeg on 10 minutit. Kell peatatakse surnud palli ja vabavisete 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. Lisaage algab 1 minut peale normaalaja lõppu.

7.2. Punktid

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

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

7.2.3. Tabav vabavise annab 1 punkti

7.3. Vead

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

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

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

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

7.3.5. 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.

7.4. Mäng

7.4.1. 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

7.4.2. 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

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

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

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

7.4.6. Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.

7.5. Mitteaktiivne mäng

7.5.1. Mängu venitamine (mitteaktiivne mäng) on määruste rikkumine

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

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

7.6. Vahetus

7.6.1. 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.

7.7. Time-out

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

8. PAREMUSJÄRJESTUSE SELGITAMINE

7.1. Võitude arv (või võitude suhe kui alagruppides on erinev arv võistkondi).

7.2. Omavahelise mängu tulemus (ainult alagrupimängus).

7.3. Mängus keskmiselt visatud punktide arv.

9. PROTESTID

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

10. AUTASUSTAMINE

- 10.0 Meistrivõistlused võitnud võistkonnale omistatakse Eesti üliõpilaste 2021/2022.a. meistri nimetus ja võistkonda autasustatakse karika ning mängijaid autasustatakse meistrimedali, meistrisärgi, diplomiga ja meenega. Samuti saab võistkond õiguse osaleda Euroopa üliõpilasmängudel Lodz-is (Poola) 17. juuli – 30. august 2022.a.
- 10.1. Teise ja kolmanda koha saavutanud võistkondi autasustatakse diplomiga ning nende liikmeid medali, meene ja diplomiga.

11. 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 **60 eurot**.
- 10.4. **Võistkond loetakse registreerunuks, kui osalemistasu on kantud Eesti Akadeemilise Spordiliidu arvelduskontole (a/k Swedbank: EE462200221011374025) hiljemalt 29.10.2021.a**

12. REGISTREERIMINE

- 11.1. Registreerimine toimub kuni **28.10.2021** e-mailile easl@easl.ee.

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.



22. oktoober 2021 a
Mikk Laas
EASL peasekretär