

TARTUMAA SUVEMÄNGUD TÄNAVAKORVPALLIS 2024

Juhend

1. VÕISTLUSE EESMÄRK JA OSAVÕTJAD

Võistlused viiakse läbi tänavakorvpalli populariseerimiseks ning Tartumaa 2024. Aasta parimate tänavakorvpalli võistkondade väljaselgitamiseks. Osalema on oodatud Tartumaa omavalitsused ning Tartumaa elanikud, kes on tänavakorvpallihuvilised.

Võistkonna suurus on 3-4 mängijat, võistlused toimuvad meeste arvestuses.

2. VÕISTLUSTE LÄBIVIIMISE AEG, KOHT JA REGISTREERIMINE

Võistlused toimuvad 24. Augustil Terminal Arenal (Muuseumi tee 3, Tartu), võistluste algus 11.00. Detailne võistluse ajakava selgub pärast registreerimise lõppu. Võistlustele registreerimine toimub FIBA 3x3 keskkonnas (Üritus FIBA 3x3 keskkonnas: <https://play.fiba3x3.com/events/8544b5f8-c472-401f-9c7d-54388ee2149a>).

Tartumaa omavalitsused saavad kaks võistkonda võistlustele registreerida tasuta. Iga järgneva võistkonna puhul kehtib osavõtumaks 80€.

Tänavakorvpallihuvilised, kes soovivad võistlustest osavõtta kehtib osavõtumaks 100€.

3. VÕISTLUSTE SÜSTEEM, VÕISTLUSREEGLID JA AUTASUSTAMINE

Võistluste turniirisüsteem, alagrupid ja täpsem ajakava luuakse ja avaldatakse peale registreerimise lõppu 23. Augustil 2024.

Vastavalt FIBA 3x3 reeglitele selgub alagrupis paremusjärjestus võitude arvu põhjal. Võrdsete arvu võitude korral vaadatakse esmalt omavahelist mängu, kolme või enama võistkonna puhul keskmiselt mängus visatud punktide arvu, selle viigi kõrval saab kõrgema asetuse parema reitinguga võistkond.

Mängitakse FIBA 3x3 reeglite alusel.

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

Mänguaeg on 10 minutit, rünnakuaeg on 12-sekundit. Kell peatakse 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.

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

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 8. 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 keskelt.

Peale tabavat korvi või viimast vabaviset toimetab kaitses olnud võistkond söödu või pörgatusega palli korvi alt 2-punkti joone taha. Vastasvõistkonnal ei ole lubatud palliga mängijat otsatormamisveata poolringis segada.

Peale möödavisatud korvi või viimast vabaviset võib ründav võistkond lauavõitlusest palli saades koheselt edasi rünnata, kaitses olnud võistkond peab palli eelnevalt toimetama 2-punkti joone taha. Pall tuleb 2-punkti joone taha toimetada ka vahetlõike puhul.

Surnud palli puhul alustatakse mängu *check*-palliga 2-punkti joone tagant.

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

Pooleks palli puhul läheb pallivaldamise õigus üle kaitsvale võistkonnale.

Mängija vahetust saab teha vaid juhul, kui pall on surnud, enne *check*-palli või vabaviset.

Võistkonnal on õigus kahele 30-sekundilise mõtlemisajale, mida võib võtta surnud palli olukorras kõik võistkonna liikmed.

Turniiril mängitakse välja esimesed 4 kohta. Kolme parimat võistkonda autasustatakse diplomite, medalite ja esemeliste auhindadega.

4. VÕISTLUSTE KORRALDAMINE JA KOHTUNIKUD

Võistluste läbiviimise eest vastutab MTÜ Spordiinnovatsioon. Mängude kohtunikud määrab võistluse korraldaja.