



## KESKÖÖKOSSU REEGLID

### **1. VÄLJAK JA PALL**

1.1. 3×3 korvpalli mängitakse ühe korvi all, väljaku suurus on 15 meetrit (laius) x 11 meetrit (pikkus). Väljakule on märgitud kolmesekundi-ala, vabaviskejoon (5,8 m), 2-punkti joon (6,75) ning otsatormamisveata poolring (1,25 m). Mängudeks võib kasutada ka poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust.

### **2. VÕISTKONNAD**

Võistkond koosneb neljast (4) mängijast (kolmest (3) väljakumängijat, üks (1) vahetusmängija, treener pole lubatud.)

### **3. KOHTUNIKUD**

Mängul on üks kohtunik ja 1 lauakohtunik.

### **4. MÄNGU ALGUS**

4.1. Mängueelne soojendus toimub võistkondadel üheaegselt. Soojenduse ajaline pikkus on 3 minutit ja toimub vahetult enne mängu algust.

4.2. Meeskond, kes esimesena ründab otsustatakse loosiga.

4.3. Mäng algab mõlemal võistkonnal 3 (kolme) mängijaga väljakul.

### **5. PUNKTID**

5.1. Iga visatud korvi eest (va visked kaugemalt kui 2-punkti joon) tuleb anda 1 punkt. Viske eest, mis on visatud 2-punkti joone tagant tuleb anda 2 punkti.

5.2. Vabaviskest visatud korvi eest tuleb anda 1 punkt.

### **6. MÄNGUAEG**

6.1. Mänguaeg on 7 minutit. Kell peatatakse poolaja lõpus kui mänguaja lõpuni on vähem kui 1 minut.

6.2. Võistkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 21 või enam punkti, võidab mängu. Reegel kehtib normaalajal (mitte võimalikul lisaajal).

6.3. Lisaajal võidab võistkond, kes saavutab enne 2 punkti. Lisaage algab 1 minut peale normaalaja lõppu.

6.4. Võistkond, kellel ei ole mängu alguseks väljakul 3 mänguvalmis mängijat, saab alistuskaotuse, mis märgitakse w-0 või 0-w („w“ märgib võitu ja see annab koondarvestuses 1 punkti).

6.5. Võistkond, kes lahkub mängust enne mängu lõppu (näiteks vigastuse tõttu või eemaldamise tagajärjel), eemaldatakse mängust. Võitja võistkond saab valida, kas jätab skoori alles ehk visatud punktid (kaotajale märgitakse 0) või valida w-0 olukorra.

6.6. Võistkond, kes on saanud eemaldamise mängust või on saanud tahtliku alistuskaotuse, eemaldatakse turniirilt.

*Märkus: Võistluste korraldajale on jätud õigus vajadusel muuta mänguaega ning normaalajal visatavat punktisummat.*

## **7. VEAD**

- 7.1. Võistkonna vigade limiit on 6. Personaalsete vigade arvestust ei toimu (v.a. ebasportlik viga).
- 7.2. Viskel tehtud viga annab õiguse vabaviskele.
- 7.3. Viskel tehtud vea puhul on mängijal õigus ühele (1) vabaviskele ka juhul kui vise tabas.
- 7.4. Ebasportliku ja diskvalifitseeriva vea puhul arvestatakse võistkonnale kaks (2) viga. Esimese ebasportliku vea karistus annab vastamängijale õiguse kaheks (2) vabaviskeks koos lauavõitlusega.

## **8. MÄNG**

- 8.1. Peale tabavat korvi või viimast vabaviset kaitses olnud võistkond, toimetab korvi alt (mitte otsajoone tagant) söödu või põrgatusega palli 2-punkti joone taha.
- 8.2. Peale mööda visatud korvi või viimast vabaviset:
  - 8.2.1. ründav võistkond võib lauavõitlusest palli saades koheselt edasi rünnata.
  - 8.2.2. kaitses olnud võistkond peab palli eelnevalt toimetama (söötes või põrgatades) 2-punkti joone taha.
- 8.3. Vaheltlöike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama (söötes või põrgatades) 2-punkti joone taha.
- 8.4. Surnud palli puhul alustatakse mängu check-palliga 2-punkti joone tagant (keskelt).
- 8.5. Mängijat loetakse 2-punkti joone taga käinuks, kui kumbki tema jalg ei ole seespool 2-punkti joont ega selle peal.
- 8.6. Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.

## **9. MITTEAKTIIVNE MÄNG**

- 9.1. Mängu venitamine (mitteaktiivne mäng) on määruste rikkumine.
- 9.2. Rünnakuaeg on 12-sekundit. Rünnakuaeg algab hetkest, mil ründav meeskond viib palli üle 2-punkti joone.
- 9.3. Ründava võistkonna mängija ei tohi mängida seljaga korvi poole üle 5 sekundi. Kui ründav meeskond ületab 5 sekundit, antakse rünnaku õigus üle kaitses olnud meeskonnale.

## **10. VAHETUS**

- 10.1. Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui:
  - 10.1.1. pall on surnud;
  - 10.1.2. enne check palli;
  - 10.1.3. vabaviset.

Vahetumängija tohib tulla väljakule, kui võistkonna kaaslane tuleb väljakult ära ja peab olema füüsiline kontakt mängijate vahel. Vahetus toimub ainult korvilauast teisel pool otsajoone taga ja ei vaja märguannet kohtunikult.

## **11. TIME-OUT**

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

*Märkus: Time-out`i ei saa võtta kui pall pole surnud (s.h. peale tabavat viset või vabaviset).*

## **12. PROTEST**

12.1. Juhul, kui meeskond usub, et mängu tulemust on mõjutanud kohtunik või mõni muu mängu ajal toimunud sündmus, tuleb toimida järgnevalt:

12.1.1. mängija või meeskond esitab probleemi lauakohtunikule/ mängudekoordinaatorile, kes lahendab probleemi kõigile sobival viisil.

## **13. PAREMUSJÄRJESTUS**

13.1. Peale alagrupimänge, poolfinaalmänge ja finaalmänge selgitatakse välja paremusjärjestus võttes arvesse:

13.1.1. võitude arv;

13.1.2. omavahelise mängu tulemus.

*Märkus: Punkt nr. 13.1.2. läheb arvesse juhul kui peale finaalmängu on I ja II koht oma tulemustega viigis.*

## **14. ALAGRUPID JA EDASIPÄÄSEMINE**

14.1. Võistlusel on 2 vanuselist alagruppi (I alagrupp 14.-17. a; II alagrupp 18+ a), mis koosnevad eraldi mängu alagruppidest (maksimaalne mängu alagrupi täituvus on 4 meeskonda).

14.2. Igast mängu alagrupist pääseb edasi 2 meeskonda, kellel on teenitud rohkem võite.

14.2.1. Meeskonnad, kes mängu alagrupist edasi pääsevad, lähevad omavahel poolfinaali. Poolfinaalmängust pääsevad edasi 4-5 meeskonda, kellel on teenitud rohkem võite.

14.2.2. Meeskonnad, kes poolfinaal mängudest edasi pääsevad, lähevad omavahel finaali.

Peale finaalmänge selgitatakse välja turniiri võitja võttes arvesse punktid nr. 13.1.1. ja nr. 13.1.2. .

## **15. EEMALDAMINE**

15.1. Kahe (2) ebasportliku vea korral (ei kehti tehniliste vigade puhul) diskvalifitseeritakse mängija kohtunike poolt ja korraldajatel on õigus mängija eemaldada turniirilt. Mängija võib eemaldada vägivalla, mittesõnalise või füüsilise agressiooni, mängu tulemuste rikkumise või FIBA anti-dopingu reeglite rikkumise eest.

*Märkus: Kui korraldajad leiavad, et lisaks ühe mängija rikkumisele on teiste turvalisuse huvides vaja eemaldada ka mängija ülejäänud meeskond, siis on korraldajatel õigus meeskond turniirilt diskvalifitseerida.*