

## **3x3 korvpalli reeglid**

Allikas: Tänavakorvpall.ee

FIBA korvpallireeglid kehtivad olukordades, mis ei ole määratletud 3x3 korvpalli reeglites.

### **1. VÄLJAK JA PALL**

3x3 korvpalli mängitakse ühe korvi all, väljaku suurus on 15 meetrit (laius) x 11 meetrit (pikkus). Väljakule on märgitud vabaviskejoon (5,8m), 2-punkti joon (6,75) ning otsatormamisveata poolring (1,25m). Mängudeks võib kasutada ka poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust.

Ametlikku 3x3 mängupalli kasutatakse kõikides võistlusklassides.

*Märkus: madalamatel tasemetel võib 3x3 korvpalli mängida kõikjal, võimalikud väljakule märgitud jooned kohandatakse vastavalt vabale ruumile.*

### **2. VÕISTKONNAD**

Võistkond koosneb 4 mängijast (3 väljakumängijat, 1 vahetusmängija).

*Märkus: Võistkonna treener ei tohi võistkonda juhendada väljaku äärest ega selle ümbrusest.*

### **3. KOHTUNIKUD**

Mängul on 1 või 2 kohtunikku ja lauakohtunik(ud).

### **4. MÄNGU ALGUS**

4.1. Mängueelne soojendus toimub võistkondadel üheaegselt.

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

4.3. Mäng algab 3 mängijaga väljakul.

*Märkus: artiklid 4.3 ja 6.4 kehtivad FIBA 3x3 ametlikel turniiridel (ei ole kohustuslikud madalamatel tasemetel) \*FIBA ametlikud turniirid on: olümpiamängud, 3x3 maailmameistrivõistlused (k.a. U18), tsoonide meistrivõistlused (k.a. U18), 3x3 maailmaturnee võistlused ning 3x3 Tähtede Mäng.*

### **5. PUNKTID**

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

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

5.3. Tabav vabavise annab 1 punkti.

## 6. MÄNGUAEG

6.1. Mänguaeg on 10 minutit. Kell peatatakse surnud palli ja vabavisete ajaks. Mäng jätkub kui ründav võistkond on saanud palli valdamise.

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

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

6.4. Võistkond, kellel ei ole mängu alguseks väljakul 3 mängijat, saab alistuskaotuse, mis märgitakse w-0 või 0-w („w“ märgib võitu).

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

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

*Märkus: võistluste korraldajale on jäetud õigus vajadusel muuta mänguaega ning normaalajal visatavat punktisummat.*

## 7. VEAD

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

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

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

7.4. Võistkonna 7., 8. ja 9. viga annab õiguse 2-le vabaviskele. Võistkonna 10. ja iga järgmine viga annab õiguse 2-le vabaviskele ja palli valdamisele. See kehtib ka punktide 7.2 ja 7.3 korral.

7.5. 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.

*Märkus: ründevea puhul vabaviskeid ei anta.*

## 8. MÄNG

8.1 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.

8.2. 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.

8.3. Vaheltlöike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama 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 keelatud.

9.2. Rünnaku aeg on 12-sekundit. Rünnaku aeg algab palli valdamisest.

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

*Märkus: Rünnaku aega fikseeriva kella puudumisel loeb kohtunik rünnaku aja viimast 5-sekundit.*

## **10. VAHETUS**

Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset. Vahetus toimub väljaku tagumisest joonelt (konstruktsiooni vastasjoonelt).

## **11. TIME-OUT**

11.1. Võistkonnal on õigus ühele vaheajale, mida võib võtta surnud palli olukorras.

11.2. Teleülekannete puhul võib korraldaja võtta kuni 2 vaheaega, mis võetakse surnud palli olukorras peale mängu kella 6:59 ja 3:59.

11.3 Time-out kestab 30-sekundit.

*Märkus: vaheaega ei saa võtta ega mängijate vahetust ei saa teha kui mäng pole surnud (s.h. peale tabavat viset või vabaviset).*

## **12. PROTEST**

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

1. Mängija allkirjastab mänguprotokolli enne kohtunikku.

2. 30-minuti jooksul esitab võistkond võistluste korraldajale kirjaliku selgituse ning deposiidi 200 USD väärtuses, mis tagastatakse juhul kui protest rahuldatakse.
3. Video materjali võib kasutada selgitamaks kas mängija tabas viimase viske enne mänguaja lõppu või kas vise oli 1 või 2 punkti vääriline.

### **13. PAREMUSJÄRJESTUS**

Peale alagrupimänge selgub paremusjärjestus võttes arvesse:

12.1. rohkem võite.

12.2. omavahelise mängu tulemus.

12.3. visatud punktide keskmist (arvesse ei võeta loobumiskaotusi).

Juhul, kui võistkonnad on endiselt võrdsed peale neid punkte, arvestatakse võistkonda, millel on kõrgem asetus/ränking enne võistlust. Võrdsete punktite puhul, alagrupis kõrgema koha saanud asetus.

### **14. VÕISTKONDADE ASETUS**

Võistkonnad jaotatakse alagruppidesse vastavalt võistkonda registreeritud 3 parima mängija ränkingule.

*Rahvusvahelistel võistlustel arvestatakse riikide 3x3 ränkinguid.*

### **15. EEMALDAMINE**

2 ebasportliku vea korral (tehnilised vead ei kehti) diskvalifitseeritakse mängija kohtunike poolt. Mängija võib eemaldada vägivald, mittesõnalise või füüsilise agressiooni, mängu tulemuste rikkumise või FIBA anti-dopingu reeglite rikkumise eest. Korraldajal on õigus ühe mängija rikkumise korral eemaldada võistkond turniirilt.

### **16. U12 võistlussarja kohandamine**

Järgmised mängureeglite kohandamised on lubatud U12 võistlussarjades.

1. Korvi kõrgus võib olla langetatud 2.60 meetrini.
2. Lisaajal võidab võistkond, kes esimesena tabab.
3. 12-sekundi rünnakuaeg ei ole fikseeritud mängukellaga. Kui võistkond ei mängi aktiivset ründemängu, võib kohtunik anda hoiatuse lugedes rünnaku viimast viite sekundit.
4. Vigade arvu ei loeta. Peale viga mängitakse check balli, välja arvatud viskel tehtud, tehnilise ja ebasportliku vea järel.
5. Vaheaegu (time-out) ei ole.