

EESTI ÜLIÕPILASTE 3x3 KORVPALLI MEISTRIVÕISTLUSED 2019

JUHEND

1. EESMÄRK

Selgitada Eesti üliõpilaste meistrid, ergutada korvpalliharrastust Eesti kõrgkoolides. Võitja võistkonnad saavad õiguse osaleda 2020.a. Euroopa Üliõpilasmängudel 3x3 korvpallis (12. juuli – 25. juuli, Belgrad, Serbia)

2. AEG JA KOHT

Eesti üliõpilaste meistrivõistluste turniir toimub **pühapäeval, 10. novembril 2019.** a. Tartus, TÜ 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 ja fiba3x3 kodulehele

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 2019/2020 õpeaastal. Võitkonda võivad kuuluda ka antud õppeasutuse 2019. 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. Võitkonna suurus on 3+1 mängijat ja treener-esindaja

4.6. Võistelda võivad ainult need mängijad, kelle nimi on kantud võitkonna ülesandmiselehele

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

5. VÕISTLUSTE SÜSTEEM

5.1. Võistlusele lubatakse maksimaalselt 32 võitkonda

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

6. VÕISTLUSREEGLID

6.1. Mänguaeg:

6.1.1. Mängudeks kasutatakse poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust.

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

6.1.3. Mänguaeg on 10 minutit. Kell peatatakse surnud palli ja vabavisete ajaks. Mäng jätkub kui ründav võitkond on saanud palli valdamise. Võitkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 21 või enam punkti, võidab mängu. Reegel kehtib normaalajal (mitte võimalikul lisaajal). Lisaajal võidab võitkond, 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.
- 6.3.6. Võistluste Eesti keelsed reeglid on leitavad: <http://www.tanavakorvpall.ee/reeglid/>

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 (söötes või põrgatades) 2-punkti joone taha
- 6.4.3. Vaheltlõike 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. Võitude arv (või võitude suhe kui alagruppides on erinev arv võistkondi).
- 7.2. Omavahelise mängu tulemus (ainult alagrupid mängus).
- 7.3. Mängus keskmiselt visatud punktide arv.

Kui võistkonnad on peale neid tingimusi endiselt võrdselt, siis võidab võistkond, kes on enne turniiri FIBA 3x3 reitingus kõrgemal kohal. Võrdse reitingu alusel võidab võistkond, kes enne turniiri on saanud parema asetuse.

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 EASL-i esindajale.
- 8.3. Protesti esitamisel tuleb tasuda kautsjon 50 €, mis protesti rahuldamisel tagastatakse.

9. AUTASUSTAMINE

- 9.1. Meistrivõistlused võitnud võistkonnale omistatakse Eesti üliõpilaste 2019/2020.a. meistri nimetus ja võistkonda autasustatakse karika ning mängijaid autasustatakse meistrimedali, meistrisärgi, diplomiga ja meenega. Samuti saab võistkond õiguse osaleda Euroopa Üliõpilasmängudel 3x3 korvpallis (12. juuli – 25. juuli, Belgrad, Serbia).
- 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 30 eurot** võistkonna kohta, Liikmeskonda mittekuuluvate õppeasutuste võistkondadele on osalustasu **50 eurot**.
- 10.4. **Võistkond loetakse registreerunuks, kui osalemistasu on kantud Eesti Akadeemilise Spordiliidu arvelduskontole (a/k Swedbank: EE462200221011374025) hiljemalt 08.11.2019.a**

11. REGISTREERIMINE

- 11.1. Registreerimine toimub kuni **08.11.2019** e-mailile easl@easl.ee või play.fiba3x3.com.
Kõikidel mängijatel on nõutav isiklik konto play.fiba3x3.com keskkonnas!

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.



14. oktoober 2019 a
Ants Veetõusme
Juhatuse esimees