



JUHEND

U14 JA U17 POISID

VÄLJAK JA PALL

3x3 korvpalli mängitakse ühe korvi all.

U14 vanuseklass mängib nr 6 ja U17 vanus nr 7 korvpalliga.

VÕISTKONNAD

Võistkond koosneb 3-4 mängijast (väljakul on ühekorraga 3 mängijat ühest võistkonnast; 1 vahetusmängija)

KOHTUNIKUD

Mängul on 2 kohtunikku.

MÄNGU ALGUS

Mängueelne soojendus toimub mõlemal võistkonnal väljakul üheaegselt.

Palli valdamine otsustatakse loosiga. Võitja võib otsustada, kas alustab mängu pallivaldamisega või võimalikul lisaajal.

PUNKTID

2-punkti ala seest visatud korv on 1 punkt ja väljaspool 2 punkti joont visatud korv on 2 punkti.

Vabavisketest visatud korvi eest antakse 1 punkt.

MÄNGUAEG

Mänguaeg on 8 minutit jooksev aeg.

Kell peatatakse vaid normaalaja viimasel minutil (1 minut) surnud palli ja vabavisete ajaks.

Võistkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 16 või enam punkti, võidab mängu. Reegel kehtib normaalajal (mitte võimalikul lisaajal).

Lisaajal võidab võistkond, kes esimesena saab 2 punkti.

Rünnakuaeg on 12-sekundit. Rünnakuaeg algab palli valdamisest.

VEAD JA TIME-OUT

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

Visekel tehtud viga (tabamisel või mitte), tehniline või ebasportlik viga annavad 1 vabaviske.

Võistkonnal on õigus ühele kolmekümne sekundilisele (30 sekundit) mõtlemisjale, mida saavad võtta surnud palli olukorras kõik võistkonna liikmed.

MÄNG

Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond

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 otsatormamisveega poolringis segada.

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.

Vaheltlõike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama (söötes või põrgatades) 2-punkti joone taha.

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

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

VAHETUS

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