



IDA-VIRUMAA LÄÄS KOOLISPORT
3x3 korvpall

9.04.2026 Jõhvi Spordihallis algusega 9.30

Võistlused toimuvad kolmes vanuseklassis ja eraldi nii poistele kui tüdrukutele.
Kokku on 6 võistlusklassi:

- 1.–5. klass poisid ja tüdrukud
- 6.–7. klass poisid ja tüdrukud
- 8.–9. klass poisid ja tüdrukud

REGISTREERIMINE <https://forms.gle/PDX3DSUyC5YuVd3i7>

3x3 Korvpalli võistlusmäärused:

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 otsatormamisveeta poolring (1,25m). Mängudeks võib kasutada ka poolt traditsioonilisest korvpalliväljakust. Ametlikku 3x3 mängupalli kasutatakse kõikides võistlusklassides (va. 1.-5. klass poisid ja tüdrukud. Nemad mängivad nr.5 suurus palliga).

2. VÕISTKONNAD

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

Märkus: Võistkonna treener võib võistkonda juhendada.

3. KOHTUNIKUD

Mängul on 1 kohtunik.

4. MÄNGU ALGUS

4.1. Mängueelne soojendus toimub võistkondadel üheaegselt.

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

4.3. Mäng algab 3 mängijaga väljakul.

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. Olenevalt osalevate võistkondade arvust on korraldajal õigus mänguaega lühendada 8 minutile. Kell peatatakse surnud palli ja vabavise 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).
 - 6.2.1 Olenevalt osalevate võistkondade arvust on korraldajal õigus mänguaega lühendada 17 punktile. 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 (v.a. ebasportlik viga).
 - 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. Ebasportliku ja diskvalifitseeriva vea puhul arvestatakse võistkonnale kaks (2) viga. Esimese ebasportliku vea karistus annab vastamängijale õiguse kaheks (2) vabaviskeks koos lauavõitlusega. Diskvalifitseeriva vea (sealhulgas ka teine ebasportlik viga) karistuseks on vastamängijal õigus kahele (2) vabaviskele ja pallivaldamine (check-ball).
- 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 (sööttes või põrgatades) 2-punkti joone taha.

8.3. Vahetlõike 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. Rünnakuaeg on 12-sekundit. Rünnakuaeg algab palli valdamisest.

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

Märkus: Rünnakuaega fikseeriva kella puudumisel loeb kohtunik rünnakuaja viimast 5-sekundit.

10. VAHETUS

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

Vahetus toimub vastavalt kohtuniku juhistele.

11. TIME-OUT

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

11.2 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. 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.

13. VÕISTKONDADE ASETUS

Võistkonnad jaotatakse alagruppidesse vastavalt võistkonda registreeritud 3 parima mängija ränkingule.

Rahvusvahelistel võistlustel arvestatakse riikide 3×3 ränkinguid.

14. EEMALDAMINE

2 ebasportliku vea korral (tehnilised vead ei kehti) diskvalifitseeritakse mängija kohtunike poolt.

Mängija võib eemaldada vägivalla, mittesõnalise või füüsilise agressiooni, mängu tulemuste rikkumise või FIBA anti-dopingu reeglite rikkumise eest. Korraldajal on õigus ühe mängija rikkumise korral eemaldada võistkond turniirilt.

Paremusjärjestust arvestatakse turniiritabelis järgmiselt:

1. Võitude arv
2. visatud punktide arv
3. tugevusasetus turniiril

Küsimuste korral võtke ühendust Piret Niglasega +372 5246212