**LEHOLA–LEMBITU MÄNGUDE MEESTE TÄNAVAKORVPALLI VÕISTLUSE JUHEND 2020

I Eesmärk**

Arendada ja propageerida tänavakorvpalli kõigi Põhja-Sakala valla elanike seas. Populariseerida sportlikke eluviise piirkonna elanike hulgas. Selgitada välja paremad tänavakorvpalli võistkonnad piirkonnas.

**II Aeg ja koht**

Võistlus toimub **10. juulil** Võhma korvpalliväljakul, vihma korral Võhma võimla saalis algusega kl 18.00

**III Osavõtjad**

Lehola-Lembitu mängudest võivad osa võtta kõik Põhja-Sakala vallas alaliselt elavad kodanikud, nende lapsed ning täiskasvanud, kellel vähemalt üks vanematest elab valla/linna territooriumil. Piirkond võib mängudel osaleda piiramatu arvu võistkondadega, võistkonna suuruseks on 4 liiget.

Iga võistleja vastutab oma tervisliku seisundi eest ise.

**IV Võistluste süsteem**

Võistluste süsteem täpsustatakse pärast võistkondade registreerimist, vajadusel loositakse alagrupid kohapeal. Aluseks võetakse alljärgnev juhend. Rahvusvahelised korvpallireeglid kehtivad punktides, mis ei ole 3X3 reeglitega täpsustatud. Ausa mängu põhimõtted on tänavakorvpalli üldiseks aluseks.

**1. VÄLJAK**

1.1 3X3 tänavakorvpalli mängitakse ühe korvi all.

1.2 Väljak on märgistatud piirjoontega nii otsalt, külgedelt kui tagant. Väljakule on märgistatud nii vabaviske (5,80m) kui ka 2-punkti joon (6,75m kaugusele korvist).

**2. VÕISTKONNAD**

2.1 Võistkond koosneb kolmest (3) mängijast ning võimaluse korral ühest (1) vahetusmängijast.

**3. MÄNGU KOHTUNIKUD**

3.1 Mängu juhib vähemalt üks (1) kohtunik.

**4. MÄNGU ALUSTAMINE**

4.1 Võistkondade soojendus toimub üheaegselt enne mängu.

4.2 Mängu alustav võistkond loositakse.

**5. PUNKTID**

5.1 Iga 2-punkti joone seest visatud vise on ühe (1) punkti vääriline

5.2 Iga 3-punkti joone tagant visatud vise on kahe (2) punkti vääriline

5.3 Iga vabavise on ühe (1) punkti vääriline

**6. MÄNGU AEG / VÕITJA VÕISTKOND**

6.1 Mängitakse 10 minutit jooksvat aega, v.a. viimane (1) minut, kui kell peatub vabavisete ja „surnud palli“ puhul. Aeg läheb taas käima peale pallivahetuse lõppemist (palli jõudmist vastasvõistkonna kätte).

6.2 Mängu võidab võistkond, kes juhib mänguaja lõppedes või kes saavutab varem kakskümmend üks (21) punkti. Reegel ei kehti lisaaja puhul.

6.3 Kui mänguseis on mänguaja lõppedes viigiline, mängitakse lisaaeg. Lisaaega alustab võistkond, kes normaalaega alustas kaitsepositsioonilt. Mängu võidab lisaajal esimesena kaks (2) punkti visanud võistkond.

6.4 Võistluste korraldajal on õigus vajadusel muuta mänguaega ning visatavat punktisummat.

**7. VIGADE LIMIIT**

7.1 Vigade arvestus on võistkonnapõhine. Võistkonnal on õigus vabaviskele, kui vastasvõistkonnal on nelja (4) vea limiit täis (alates viiendast (5.) veast).

7.2 Kui vise toimus 2-punkti joone tagant, on võistkonnal õigus kahele (2) vabaviskele.

7.3 Pärast tabavat vabaviset jätkub mäng 2-punkti joone tagant.

7.4 Pärast möödaläinud vabaviset selgub palli valdaja lauavõitluse abil.

7.5 Tehnilise vea puhul on vastasvõistkonnal õigus ühele (1) vabaviskele ja palli valdamisele

7.6 Ebasportliku vea puhul kahele (2) viskele ja palli valdamisele.

**8. MÄNGU KÄIK**

8.1 Pärast igat tabavat viset või viimast vabaviset:

- kaitsemängija jätkab mängu korvi alt (mitte otsaaudist) palli toimetamisega 2-punkti joone taha,

- ründava võistkonna mängija palli tahtlik puutumine peale tabavat viset loetakse tehniliseks veaks.

8.2 Pärast iga möödaläinud viset või viimast vabaviset:

- kui ründav võistkond saab palli, võib mängu jätkata ilma palli 2-punkti joone taha toimetamata,

- kui kaitses olnud võistkond saab palli, on võistkonnal kohustus pall enne järgmist rünnakut toimetada 2-punkti joone taha.

8.3 Vaheltlõike puhul tuleb pall rünnaku alustuseks toimetada 2-punkti joone taha.

8.4 „Surnud palli“ või viimase tabava vabaviske puhul toimub palli valdamise vahetus kaitse- ning ründemängija vahel 2-punkti joone tagant. Kaitsemängija ei tohi ületada 2-punkti joont enne, kui ründemängija pole palli saanud.

8.5 Kaitses olnud võistkonnal on õigus „pooleks pallile“.

**9. VAHETUS**

9.1 Võistkonnal on õigus vahetusele, juhul kui „pall on surnud“.

**10. TIME-OUT**

10.1 Võistkonnal on õigus ühele (1) 30-sekundilisele time-outile.

**V Autasustamine**

Kolme paremat võistkonda autasustatakse medalite ja diplomitega.

 **VI Üldist**

Kõik juhendis määratlemata küsimused ja võistluse käigus esilekerkivad probleemid lahendab peakohtunik.