



3X3 KORVPALL **1-5, 6-7, 8-9, 10-12 KLASSIDELE**

Võistluse Juhend

I. EESMÄRK

- a. Elavdada 3X3 KORVPALLI harrastamist maakonnas;
- b. Selgitada välja Pärnumaa koolinoorte meistrid;
- c. Populariseerida spordiala Pärnumaa koolinoorte seas;
- d. Propageerida sporti kui tervislikku eluviisi;
- e. Koolinoortele võistlusvõimaluste loomine ning vaba aja sisustamine.

II. AEG JA KOHT

12.03.2026. kell 10.00 1-5, 6-7 KL P,T Pärnu Spordihall

27.03.2026. kell 10.00 8-9, 10-12 KL P,T Pärnu Spordihall

III. JUHTIMINE

- a. Peakorraldaja on Pärnumaa Spordiliit koostöös koolidega.

IV. OSALEMINE

- a. Osaleda võivad kõik Pärnu maakonnas registreeritud koolide võistkonnad;
- b. Registreerimistähtaeg 02.-06.03.2026.**
- c. Registreerimine läbi Google Draivi või e-mailis pmksl.koolisport@gmail.com**
- d. Laste tervisliku seisukorra eest vastutab kaasa tulnud õpetaja/kooli töötaja;
- e. Muudatused

V. VÕISTLUSTE SÜSTEEM JA REEGLID

- a. Võistlussüsteem selgub peale registreerimise lõppu 3x3 korvpallis kehtivatest reeglitest.
- b. Mängitakse ühe korvi all poolel väljakul
- c. 2 võistkonda, mõlemast 3 mängijat väljakul ning kuni 1 vahetumängija võistkonna kohta
- d. Võistkonna suurus 4 inimest.
- e. Rünnakuaeg 12 sekundit
- f. Võidab võistkond, kes jõuab enne 21. punktini või on eduseisus 10-minutilise mänguaja järel ja lisaajal mängitakse "äkkсурmani".
- g. Muud täpsustused võistluspaigas enne võistluste algust kohapeal.

VI. TRAHVID JA PROTEST

- a. Lahendatakse koha peal.

VII. AUTASUSTAMINE

- a. I-III koht medal, diplom, auhind.



VIII. MAJANDAMINE

- a. Võistlus on Pärnu linna ja maakonna koolidele tasuta.

IX. ÜLDISELT

- a. Kõik käesoleva juhendiga määratlemata küsimused lahendab võistluste **peakohtunik KALLE KOLLIN** koos Pärnumaa Spordiliidu esindajaga;
- b. Lisainfo:
- i. Pärnumaa Spordiliit –Ene Saagpakk, ene.saagpakk@psl.ee,
pmksl.koolisport@gmail.com 5297627

3x3 KORVPALLI VÕISTLUSMÄÄRUSED

1. MÄNGUAEG

- Palli valdamine otsustatakse mündiviskega. Võitja võib otsustada pallist loobumise kasuks saades sellega eelisõiguse võimalikul lisaajal.
- Mänguaeg on 10 minutit. Kell peatatakse surnud palli ja vabavisete ajaks. Mäng jätkub kui ründav võistkond on saanud palli valdamise.
- Võistkond, kes saavutab enne normaalaja lõppemist 21 punkti, võidab mängu.
- Lisaajal võidab võistkond, kes saavutab enne 2 punkti. Lisaaeg algab 1 minut peale normaalaja lõppu.
- Võistkond, kellel ei ole mängu alguseks väljakul 3 mängijat, saab alistuskaotuse

2. PUNKTID

- Iga 2-punkti joone seest tabatud vise annab 1 punkti.
- Iga 2-punkti joone tagant tabatud vise annab 2 punkti.
- Tabav vabavise annab 1 punkti

3. VEAD

- Võistkonna vigade limiit on 6. Personaalsete vigade arvestust ei toimu.
- Viskel tehtud viga annab õiguse vabaviskele. Kui vise toimus 2-punkti joone tagant, siis 2-le vabaviskele.
- Viskel tehtud vea puhul on mängijal õigus vabaviskele ka juhul kui vise tabas.
- Võistkonna 7. ja iga järgmine viga annab õiguse 2-le vabaviskele
- 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.

4. MÄNG

- Peale tabavat korvi või viimast vabaviset: o kaitses olnud võistkond saab õiguse alustada mängu check-palliga 2-punkti joone tagant
- Peale möödavisatud korvi või viimast vabaviset: o ründav võistkond võib lauavõitlusest palli saades koheselt edasi rünnata. o kaitses olnud võistkond peab palli eelnevalt toimetama (söötes või põrgatades) 2-punkti joone taha.



- Vahetlõike puhul peab kaitses olnud võistkond palli toimetama 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.
- Pooleks palli puhul saab palli kaitses olnud võistkond.
- Mängija vahetust saab teha vaid juhul kui pall on surnud, enne check palli või vabaviset. Vahetus toimub väljaku tagumisest joonelt (konstruktsiooni vastasjoonelt)
- Võistkonnal on õigus ühele vaheajale, mida võib võtta surnud palli olukorras. Time-out kestab 30- sekundit.