

MIKRO- JA MAKROKORVPALLI JUHEND

Hooaeg 2021/2022

Kinnitatud: 26. august 2021

1. ÜLDINFO

- 1.1 Käesolev juhend reguleerib Eesti Korvpalliliidu poolt korraldatava Mikro- ja Makrokorvpalli võistkondade ja mängijate osalemist ja võistluste korraldamisega seotud küsimusi 2021/2022 hooajal.
- 1.2 Mikro- ja Makrokorvpalli eesmärk on pakkuda mängurõõmu ning esmaseid kogemusi noortele korvpalluritele üle-eestilises Mikro- ja Makrokorvpalli sarjas. Kuna Mikro- ja Makrokorvpalli peamine eesmärk on pakkuda lastele esmast võistluskogemusi ning mitte välja selgitada võitjaid, siis kehtib Pierre de Coubertini olümpiaprintsiip: “Tähtis pole mitte võit, vaid osavõtt!”.
- 1.3 Enne igat korvpallimängu ning ka mängu vahepeal viiakse läbi tervele võistkonnale söödu-viske harjutused, mis annavad korviviskamise võimaluse ka neile, kel seda mängukäigus teha ei õnnestu.
- 1.4 2021/2022 hooajal kuuluvad Makro sarja pallurid sünniaastaga 2011 või hiljem sündinud lapsed.
- 1.5 2021/2022 hooajal kuuluvad Mikro sarja pallurid sünniaastaga 2012 või hiljem sündinud lapsed.

2. KALENDER

- 2.1 2021/2022 hooajal toimub 4 Mikro- ning 4 Makrokorvpalli etappi. Kõik etapid on ühepäevased ning toimuvad koduetapi korraldaja ja liigade organiseerija vahelisel kokkuleppel, kas laupäeval või pühapäeval.
- 2.2 Mikrokorvpalli etapid toimuvad järgnevatel nädalavahetustel:

13. või 14. november 2021

11. või 12. detsember 2021

5. või 6. veebruar 2022

2. või 3. aprill 2022

- 2.3 Makrokorvpalli etapid toimuvad järgnevatel nädalavahetustel:

30. oktoober või 31. oktoober 2021

4. või 5. detsember 2021

22. või 23. jaanuar 2022

5. või 6. märts 2022

2.4 Iga võistkond mängib ühel etapil 2-3 mängu. Täpsem ajakava saadetakse kõikidele osalevatele võistkondadele hiljemalt 1 nädal enne etapi toimumist.

3. REGISTREERIMINE

3.1 Mikrokorvpalli avaetapi registreerimistähtaeg on 29. oktoober 2021. Võistkonna registreerimine toimub veebikeskkonnas is.basket.ee ning see avatakse 2 nädalat enne registreerimistähtaega. Võistkonna registreerimine tuleb ära teha hiljemalt 2 nädalat enne etapi toimumist. Võistkonna liikmete nimeline registreerimine avatakse 2 nädalat enne etapi toimumist. Võistkonna liikmete nimeline registreerimine tuleb ära teha hiljemalt 7 päeva enne etapi toimumist. Kõikide esmaregistreerijate puhul peab esitama koos nimelise registreerimislehega ka ID-kaardi, passi või sünnitunnistuse koopia. Koolivõistkondade registreerimised ning koolivõistkonna liikmete nimeline registreerimine toimub registreerimislehe alusel. Võistkonna registreerimine avatakse 2 nädalat enne registreerimistähtaega ning tuleb ära teha 2 nädalat enne etapi toimumist. Võistkonna liikmete nimeline registreerimine avatakse 2 nädalat enne etapi toimumist. Võistkonna liikmete nimeline registreerimine tuleb ära teha hiljemalt 7 päeva enne etapi toimumist. Registreerimislehe peab täitma paberil või elektrooniliselt ning edastama võistluste korraldajale. Hilisemat registreerimist ei arvestata.

3.2 Makrokorvpalli avaetapi registreerimise hilisem tähtaeg on 15. oktoober 2021. Võistkonna registreerimine toimub veebikeskkonnas is.basket.ee ning see avatakse 2 nädalat enne registreerimistähtaega. Võistkonna registreerimine tuleb ära teha hiljemalt 2 nädalat enne etapi toimumist. Võistkonna liikmete nimeline registreerimine avatakse 2 nädalat enne etapi toimumist. Võistkonna liikmete nimeline registreerimine tuleb ära teha hiljemalt 7 päeva enne etapi toimumist. Kõikide esmaregistreerijate puhul peab esitama koos nimelise registreerimislehega ka ID-kaardi, passi või sünnitunnistuse koopia. Koolivõistkondade registreerimised ning koolivõistkonna liikmete nimeline registreerimine toimub registreerimislehe alusel. Võistkonna registreerimine avatakse 2 nädalat enne registreerimistähtaega ning tuleb ära teha 2 nädalat enne etapi toimumist. Võistkonna liikmete nimeline registreerimine avatakse 2 nädalat enne etapi toimumist. Võistkonna liikmete nimeline registreerimine tuleb ära teha hiljemalt 7 päeva enne etapi toimumist. Registreerimislehe peab täitma paberil või elektrooniliselt ning edastama võistluste korraldajale. Hilisemat registreerimist ei arvestata.

3.3 Liigades osalemine on EKL liikmesklubidele võistkondadele tasuta, kuid mängija litsents Mikro- ja Makrokorvpallis osalemise eest on **2 eurot** mängija kohta. Kui sarjas osaleb

koolivõistkond, siis on etapi maksumus 20 eurot võistkonna kohta. Koolivõistkondade mängijatele mängijalitsentsi ei väljastata.

- 3.4 Etapil osaleva Eesti Korvpalliliidu liikmesklubi treener peab omama kutsetunnistust ja treenerilitsentsi. Koolide võistkondade juhendajaks peab olema pedagoogilise haridusega kehalise kasvatuse õpetaja.
- 3.5 Ühel etapil võib võistkonda kuuluda mitte rohkem kui 12 mängijat.
- 3.6 Võistkondade registreerimine poiste ja tüdrukute Mikro- ja Makrokorvpalli etappidele toimub veebikeskkonnas is.basket.ee ning see avatakse 2 nädalat enne registreerimistähtaega.
- 3.7 Võistkonna liikmete nimeline registreerimine poiste ja tüdrukute Mikro- ja Makrokorvpalli etappidele toimub veebikeskkonnas is.basket.ee ning see avatakse 2 nädalat enne etapi algust. Võistkonna liikmete (mängijate) nimeline registreerimine **lõppeb 7 päeva enne etapi algust.**
- 3.8 Hooaja sees üks üleminek lubatud ilma ülemineku tasuta (vanuseklassi ja klubisisene liikumine), kõik järgnevad üleminekud vastavalt juhendile.

4. VÕISTLUSED JA KORRALDUS

- 4.1 Hiljemalt 1 nädal enne etapi toimumise aega saadab liigade organiseerija kõikidele osalevatele võistkondadele võistluste ajakava.
- 4.2 Etapil võib osaleda korraga 3-4 võistkonda.
- 4.3 Etapi korraldaja tagab ajakavale vastavas ajavahemikus korvpallisaali olemasolu.
- 4.4 Saalis peavad olema minikorvid.
- 4.5 Etapi korraldaja leiab mängudeks lauakohtunikud (EKL toetab lauakohtunike tasustamist 4 eurot mängu kohta)
- 4.6 Eesti Korvpalliliit toimetab etapi korraldaja kätte vajalikus koguses auhindu.
- 4.7 Etapi korraldaja edastab liigade organiseerijale hiljemalt 5 tööpäeva jooksul kõikidest osalenud võistkondadest võistkonnapildid ning sisse skanneeritud kujul ka mänguprotokollid.
- 4.8 Hiljemalt 5 tööpäeva jooksul peab etapi korraldaja edastama paralleelselt liigade organiseerijale ning ka kohtunike divisjoni juhile kõikide lauakohtunike ning väljakukohtunike andmed (nimi, isikukood, pangakonto number).
- 4.9 Iga etapil osalev võistkond on kohustatud etapile kaasa võtma ka ühe enda noorkohtuniku, kui ei ole teisiti kokku lepitud etappi korraldava võistkonnaga. Kui võistkond ei ole teatanud enda noorkohtuniku puudumisest, siis peab võistkond tasuma etapi eest

lauakohtunike ning väljakukohtunike tasu **18 eurot** EKL arvelduskontole: IBAN nr EE912200221011264575 Swedbank.

- 4.10 Igal etapil võiks kohal olla ka üks kogenum kohtunik, kelle leidmise eest vastutab etapi korraldav klubi või võistkond. Kogenum kohtunik aitab kaasa noorkohtunike arenemisele.

5. MÄNGUREEGLID

5.1 Mängijate arv võistkonnas etapi kohta: 8-12

5.2 Mängijate arv väljakul: 4 vs 4

5.3 Korvide kõrgus: mini (260cm)

5.4 Palli suurus: mini (nr 5)

5.5 Väljak: ei pea olema täismõõtmes

5.6 Mänguaeg: 6 x 5minutit “jooksev aeg” (kell seisab pauside ajal, mis venivad pikemaks kui 10 sek).

5.7 Üks mängija võib mängida maksimaalselt 3 perioodi ning peab mängima vähemalt 2 perioodi.

5.8 **Erisused ja täpsustused reeglites:**

- Mängus ei ole *time-oute*.
- Keelatud on mängida maa-ala kaitset ning maa-ala erinevaid formatsioone terve mängu vältel. Karistus maa-ala kaitse või maa-ala kaitse erinevate formatsioonide eest on esmalt hoiatus ning iga järgneva eksimuse korral võistkonna tehniline viga (1 punkt kaitses olevale võistkonnale ning pall audist mängu panekuks).
- Keelatud on kate kattest („*pick'n'roll*“) mängimine. Karistus “*pick'n'roll*” mängimise eest on esmalt hoiatus ning iga järgneva rikkumise korral võistkonna tehniline viga (1 punkt kaitses olevale võistkonnale ning pall audist mängu panekuks).
- Keelatud on “passiivne kaitse”, ehk abistav kaitse 3-sekundialas. Karistus “passiivse kaitse” eest on esmalt hoiatus ning iga järgneva rikkumise korral võistkonna tehniline viga (1 punkt kaitses olevale võistkonnale ning pall audist mängu panekuks).
- Keelatud on “*trapping*”, ehk kaitses vastasvõistkonna mängija kaitsmine kahe või rohkema mängijaga. Karistus “*trappingu*” eest on esmalt hoiatus ning iga järgneva rikkumise korral võistkonna tehniline viga (1 punkt kaitses olevale võistkonnale ning pall audist mängu panekuks).
- Katete panek on keelatud nii palliga- kui pallita mängijale. Karistus katete paneku eest nii pallita- kui palliga mängijale on esmalt hoiatus ning iga järgneva rikkumise korral

võistkonna tehniline viga (1 punkt kaitses olevale võistkonnale ning pall audist mängu panekuks).

- Vahetused toimuvad perioodide vahel.
- Perioodide vahe on 1 minut.
- Poolte vahetus toimub pärast 3. perioodi.
- Tagasimängu reeglit ei rakendata.
- Rünnakuaja reeglit ei rakendata.
- Korvi eest saab 2 punkti, 3. punkti viskeid ei ole.
- Vabaviskeid ei ole, kui sealjuures:
 - kui viskel olev mängija teenib vastavalt vea, siis saab ründav võistkond automaatselt 1. punkti. Pall läheb kaitses olnud võistkonnale (just nagu pärast tabavat vabaviset);
 - kui viskel olev mängija teenib vastaselt vea ja tabab viske, siis saab ründav võistkond 2+1 punkti. Pall läheb kaitses olnud võistkonnale (just nagu pärast tabavat vabaviset).
- Võistkondlikke vigu arvestatakse. Alates võistkonna 5. veast teenivad ründajad 1. punkti ja kaitse saab palli tagasi (audist välja sööduks).

5.9 Mängule eelnev harjutus:

Mängu alustatakse „lay-up“ harjutusega. Pooled mängijad rivistuvad keskjoone ja -ringi ristumispunkti ning pooled 45° peale kolmepunktijoone taha koonuse kõrvale. Üks võistkond suunaga ühe-, teine teise korvi poole. Harjutust sooritatakse paremalt poolt. Esimene mängija alustab kohtuniku vile peale. Mängija söödab palli kolmepunkti joone juures oleva koonuse juures asuvale mängijale ning jookseb ise korvi poole. Saades söödu tagasi peab mängija sooritama sammudelt viske. Mängija, kes sooritas viske, läheb söötjate kolonni ning mängija, kes andis söödu, hangib sisse või mööda läinud viske lauapalli ning põrgatab keskjoone kolonni poole, kuhu söödab palli. Punkti saab vaid sisseviske eest, mis on sooritatud paremalt poolt.

Harjutust sooritatakse 2. palliga. Harjutus kestab, kuni esimene võistkond on tabanud 10 „lay-up“i“. Iga tabatud viske eest saab võistkond ühe punkti. Harjutuse kiiremini lõpetanud võistkond saab 2 lisapunkti ning teisel võistkonnal jääb sama palju punkte, kui nad harjutust sooritades said. Korvpallimängu alustatakse „lay-up“ harjutuse punktiseisust.

5.10 Harjutus pärast kolmandat perioodi:

Pärast 3x5 minutit mänguaega sooritavad võistkonnad täpselt sama harjutuse vasakult poolt. Punkti saab vaid sisseviske eest, mis on sooritatud vasakult poolt. Harjutuses saadud punktid lisatakse mänguseisule. Harjutuse kiiremini lõpetanud võistkond saab 2 lisapunkti. Pärast harjutust mängitakse veel viimased 3x5 minutilist perioodi.