

MIKRO- JA MAKROKORVPALLI JUHEND

Hooaeg 2020/2021

Kinnitatud: 10. september 2020

1. ÜLDINFO

- 1.1 Käesolev juhend reguleerib Eesti Korvpalliliidu poolt korraldatava Mikro- ja Makrokorvpalli võistkondade ja mängijate osalemist ja võistluste korraldamisega seotud küsimusi 2020/2021 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 2020/2021 hooajal kuuluvad Makro sarja pallurid sünniaastaga 2010 või hiljem sündinud lapsed.
- 1.5 2020/2021 hooajal kuuluvad Mikro sarja pallurid sünniaastaga 2011 või hiljem sündinud lapsed.

2. KALENDER

- 2.1 2020/2021 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:

31. oktoober või 01. november 2020

12. või 13. detsember 2020

06. või 7. veebruar 2021

03. või 04. aprill 2021.

- 2.3 Makrokorvpalli etapid toimuvad järgnevatel nädalavahetustel:

17. või 18. oktoober 2020

28. november või 29. november 2020

16. või 17. jaanuar 2021

13. või 14. märts 2021.

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 16. oktoober 2020. 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 02. oktoober 2020. 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.**

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 täismõõtmetes

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).

- Vahtused toimuvad perioodide vahel.
- Perioodide vahe on 1 minut.
- Poolte vahetus toimub pärast 3. perioodi.
- Tagasimängu reeglit ei rakendata.
- Rünakuaja 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 kaitses 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 söötab 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 pörgatab keskjoone kolonni poole, kuhu söötab palli. Punkti saab vaid sisseviske eest, mis on sooritatud paremalt poolt.

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.

