

# **MIKRO- JA MAKROLIIGADE JUHEND**

Hooaeg 2019/2020

Kinnitatud: 03. juuli 2019

## **1. ÜLDINFO**

- 1.1 Käesolev juhend reguleerib Eesti Korvpalliliidu poolt korraldatava Mikro- ja Makroliigade (edaspidi ka liigad) võistkondade ja mängijate osalemist ja võistluste korraldamisega seotud küsimusi 2019/2020 hooajal.
- 1.2 Mikro- ja Makroliigade eesmärk on pakkuda mängurõõmu ning esmaseid kogemusi noortele korvpalluritele üle-eestilises mikro- ja makroliigas. Kuna mikro- ja makroliiga 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 toimuvad tervele võistkonnale lihtsad viskeharjutused, mis annavad korviviskamise rõõmu ka neile, kel seda mängukäigus veel teha ei õnnestu.
- 1.4 2019/2020 hooajal kuuluvad Makroliigasse pallurid sünniaastaga 2009 või hiljem sündinud lapsed.
- 1.5 2019/2020 hooajal kuuluvad Mikroliigasse pallurid sünniaastaga 2010 või hiljem sündinud lapsed.

## **2. KALENDER**

- 2.1 2019/2020 hooajal toimub 4 mikroliiga ning 4 makroliiga etappi. Kõik etapid on ühepäevased ning toimuvad koduetapi korraldaja ja liigade organiseerija vahelisel kokkuleppel, kas laupäeval või pühapäeval.
- 2.2 Mikroliiga etapid toimuvad järgnevatel nädalavahetustel:
  2. või 3. november 2019
  14. või 15. detsember 2019
  15. või 16. veebruar 2020
  4. või 5. aprill 2020.
- 2.3 Makroliiga etapid toimuvad järgnevatel nädalavahetustel:
  19. või 20. oktoober 2019
  30. november või 1. detsember 2019
  18. või 19. jaanuar 2020

28. või 29. märts 2020.

- 2.4 Iga võistkond mängib ühel etapil 3-4 mängu. Täpsem ajakava saadetakse kõikidele osalevatele võistkondadele hiljemalt 1 nädal enne etapi toimumist.

### 3. REGISTREERIMINE

- 3.1 Mikroliiga avaetapi registreerimise hilisem tähtaeg on 24. oktoober 2019. Kõik võistkondade registreerimised ning võistkondade nimelised registreerimised toimuvad veebikeskkonnas [is.basket.ee](http://is.basket.ee) ning see avatakse kaks nädalat enne registreerimistähtaega. Registreerimised tuleb ära teha hiljemalt 3 nädalat enne etapi toimumist. Kõikide esmaregistreerijate puhul peab esitama koos nimelise registreerimislehega ka ID-kaardi, passi või sünnitunnistuse koopia. Soovituslik on registreerida võistkond koheselt kõikidele etappidele, kus plaanite kaasa lüüa. Erandjuhul on igale etapile võimalik teostada lisaregistreerimine 3 nädalat enne etapi algust. Hilisemat registreerimist ei arvestata.
- 3.2 Makroliiga avaetapi registreerimise hilisem tähtaeg on 03. oktoober 2019. Kõik võistkondade registreerimised ning võistkondade nimelised registreerimised toimuvad veebikeskkonnas [is.basket.ee](http://is.basket.ee) ning see avatakse kaks nädalat enne registreerimistähtaega. Registreerimised tuleb ära teha hiljemalt 3 nädalat enne etapi toimumist. Kõikide esmaregistreerijate puhul peab esitama koos nimelise registreerimislehega ka ID-kaardi, passi või sünnitunnistuse koopia. Soovituslik on registreerida võistkond koheselt kõikidele etappidele, kus plaanite kaasa lüüa. Erandjuhul on igale etapile võimalik teostada lisaregistreerimine 3 nädalat enne etapi algust. Hilisemat registreerimist ei arvestata.
- 3.3 Liigades osalemine on võistkondadele tasuta, kuid mängija litsents mikro- ja makroliigas osalemise eest on 2 eurot mängija kohta.
- 3.4 Maksimaalselt võib ühel etapil võistkonda kuuluda kuni 12 mängijat.
- 3.5 Võistkondade registreerimine poiste ja tüdrukute mikro ja makro klassi etappidele toimub veebikeskkonnas [is.basket.ee](http://is.basket.ee) ning see avatakse kaks nädalat enne registreerimistähtaega. I etapile **hiljemalt 20 päeva enne etapi algust** ning igale järgnevale etapile **hiljemalt 14 päeva enne etapi algust**.
- 3.6 Võistkondade nimeline registreerimine poiste ja tüdrukute mikro ja makro klassi etappidele toimub veebikeskkonnas [is.basket.ee](http://is.basket.ee) ning see avatakse kaks nädalat enne registreerimistähtaega. Võistkondade nimeline (mängijate) registreerimine **lõpeb 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 Etapi korraldaja tagab ajakavale vastavas ajavahemikus korvpallisaali olemasolu.
- 4.3 Saalis peavad olema minikorvid.
- 4.4 Etapi korraldaja leiab mängudeks lauakohtunikud (EKL toetab lauakohtunike tasustamist 4 euroga mängu kohta)
- 4.5 Eesti Korvpalliliit toimetab etapi korraldaja kätte vajalikus hulgas auhindu.
- 4.6 Etapi korraldaja edastab liigade organiseerijale hiljemalt 5 tööpäeva jooksul kõikidest osalenud võistkondadest võistkonnapildid ning sisse skanneeritud kujul ka mänguprotokollid.
- 4.7 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).
- 4.8 Iga etapil osalev võistkond on kohustatud etapile kaasa võtma ka ühe enda noorkohtuniku, kui ei ole teisiti kokkulepitud etappi korraldatava võistkonnaga. Kui võistkond ei ole teatanud enda noorkohtuniku puudumisest, siis peab võistkond tasuma peetud mängu eest lauakohtunike ning väljakukohtunike tasu 18 eurot EKL arvelduskontole: IBAN nr EE912200221011264575 swedbank
- 4.9 Igal etapil võiks kohal olla ka üks kogenum kohtunik, kelle leidmise eest vastutab etapi korraldav klubi või võistkond. Kogenum kohtunik aitab kaasa noorkohtunike juhendamisel ning vaidluste lahendamisel.

#### **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 (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 perioodil ja peab osalema vähemalt 2 perioodil.

## 5.8 Erisused ja täpsustused reeglites:

- Mängus ei ole *time-oute*.
- Keelatud on mängida maa-ala kaitset ning maa-ala erinevaid formatsioone terve mängu ulatuses. 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 eksimuse korral võistkonna tehniline viga (1 punkt kaitses olevale võistkonnale ning pall audist mängu panekuks).
- Keelatud on „passiivne kaitse“, ehk 3-sekundi ala nõ. puhtana hoidmine. Karistus „passiivse kaitse“ puhul on esmalt hoiatus ning iga järgneva eksimuse korral võistkonna tehniline viga (1 punkt kaitses olevale võistkonnale ning pall audist mängu panekuks).
- Keelatud on „*trapping*“, ehk kaitses vastas võistkonna mängija kaitsmine kahe või rohkema mängijaga. Karistus „*trappingu*“ eest on esmalt hoiatus ning iga järgneva eksimuse 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 eksimuse 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. Mängijad rivistuvad keskjoone ja -ringi ristumispunkti, üks võistkond suunaga ühte korvi, teine teisele poole. Harjutust sooritatakse paremalt poolt. Esimene mängija alustab kohtuniku vile peale. Põrgatab korvi suunas ja sooritab sammudelt viske, hangib sisse- või möödaläinud palli ning söötab selle teisele mängijale. Teine mängija püüab palli koonuse taga ning seejärel alustab korvi suunas põrgatamist.

Igal võistkonnal on sooritada 12 viset, juhul kui võistkonnas on vähem mängijaid kui 12, siis vajalik arv mängijaid sooritab 2 viset, kusjuures ükski mängija ei tohi sooritada järjestikusest viskest. 12. mängija söötab palli pärast viset 1. mängijale ning seejärel on harjutus lõppenud.

Iga tabatud viske eest saab võistkond ühe punkti. Harjutuse kiiremini lõpetanud võistkond saab 2 lisapunkti. Korvpallimängu alustatakse *lay-up* harjutuse punktiseisust.

### **5.10 Pärast kolmandat perioodi järgnev harjutus:**

Pärast 3x5 minutit mänguaega sooritavad võistkonnad 2 minuti jooksul vabaviskeid. Esimene mängija alustab palliga vabaviskejoonelt, kohtuniku vile peale sooritab viske, hangib sisse- või möödaläinud palli, söötab järgnevale mängijale ning liigub ise rivi lõppu. Harjutust sooritatakse 2 minutit. Iga tabatud vise annab 1 punkti ning skoor lisatakse mängutulemusele.

Pärast harjutust mängitakse veel viimased 3x5 minutilised perioodid.