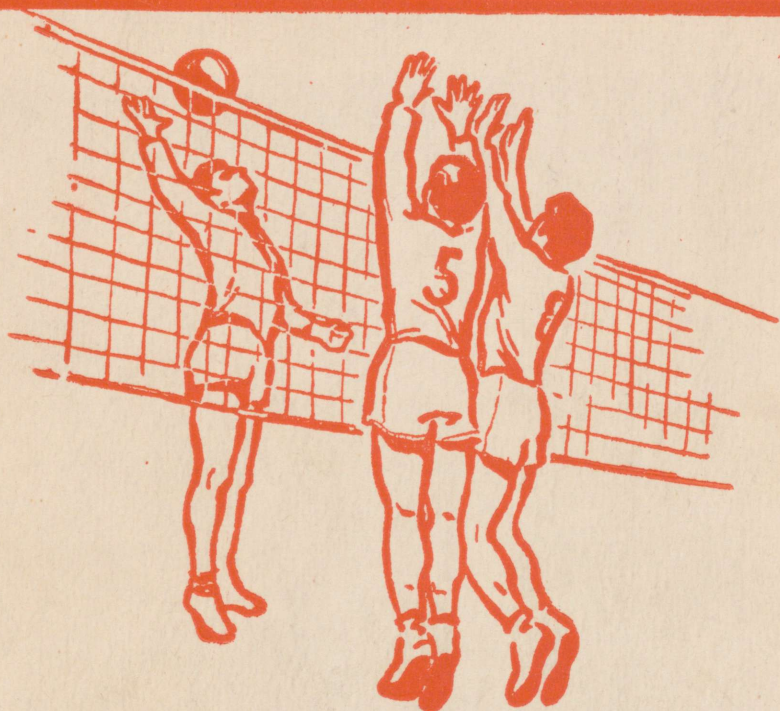


VÕISTLUSMÄÄRUSED



VÕRKPAAL

A-23627/II

VÕRKPALL

VÕISTLUSMÄÄRUSED

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1961

Määrused on kinnitatud 1959. a. NSV Liidu Ministrite Nõukogu Kehakultuuri- ja Spordikomitee poolt ja need on kohustuslikud kõigil NSV Liidu territooriumil korraldatavail võrkpallivõistlustel

*

Tõlkinud 1960. a. väljaande järgi ning täiendanud nii Rahvusvahelise Võrkpalliföderatsiooni (FIVB) uute muudatuste kui ka teiste lisamaterjalidega Eesti NSV Võrkpalliföderatsiooni Kohtunikekogu Juhatuse esimees
E. Belov

*

Originaali tiitel:

ВОЛЕЙБОЛ
Правила соревнований
Государственное издательство
«Физкультура и спорт»
Москва 1960

Kaanejoonis: H. Sampu

2



I. VÖISTLUSPAIK, SISUSTUS JA INVENTAR

§ 1. Väljak

1. Vörkpalliväljak kujutab endast nelinurka, mille pikkus on 18 m ja laius 9 m (vt. joon. lk. 5).

Siseväljakul mängimise puhul peab lae kõrgus olema vähemalt 6 m. Kõik takistused peavad väljaku piiridest eemal olema — välisväljakul (väljas) vähemalt 3 m ja siseväljakul vähemalt 2 m. Ruumis võib väljaku pikkust vähendada 15 meetrini ja laiust 7,5 meetrini. Erandjuhtudel võib lae kõrgus olla 5 m.

2. Väljak on piiratud joontega. Lühemaid jooni nimetatakse otsjoonteks, pikemaid — külgjoonteks. Ots- ja külgjooned peavad moodustama täisnurga.

3. Mõlema külgjoone keskpunkti ühendab sirgjoon, mida nimetatakse keskjooneks. See jagab väljaku kaheks pooleks.

4. Mõlemal väljakupoolel märgitakse 3 m kaugusele keskjoonest, ja viimasega paralleelselt, ründejoon.

Väljaku osa, mis on piiratud ründe-, kesk- ja külgjoontega nimetatakse ründealaks.

Ründejoone laius kuulub ründeala mõõtmete sisse.

5. Väljapoole väljakut, risti otsjoonega tõmmatakse parema külgjoone mõttelisest pikendusest 3 m kaugusele ja otsjoonest 20 sm kaugusele 15 sm pikkune jooneke. Samasugune jooneke tõmmatakse (väljapoole väljakut) parema külgjoone pikendusena. Need kaks joonekest märgivad pallingu kohta.

Pallingu sooritamiseks vajalik ruum peab olema vähemalt 2 m suurune arvates otsjoonest.

6. Väljakujooned tähistatakse hästinähtava värviga. Jooned peavad olema 5 sm laiused ja asetsema ühel tasa-

pinnal väljakuga. Joonte laius kuulub väljaku mõõtmete sisse. Joonekeste laius kuulub pallingu koha mõõtmete sisse.

Märkus. Väljaku vähendatud mõõtmete korral jääb vahemaa keskjoonest ründejooneni ning pallingu koha pikkus muutmatuks.

§ 2. Võrk

1. Keset väljakut, keskjoone kohale, tõmmatakse 9,5 m pikkune ja 1 m laiune nööri võrk. Võrk kinnitatakse kuni 5 mm jämeduse trossi või nööri (võrgu ülemisel ja alumisel äärel) abil kahe posti külge, mis asetsevad 0,5 kuni 1,5 m kaugusel küljoontest. Võrgu kõrgus mees-tele peab olema 2 m 45 sm ja naistele 2 m 25 sm.

2. Lastele ja noortele on määratud järgmised võrgu kõrgused:

	13—14 aastased	15—16 aastased	17—18 aastased
Poisid ja noormehed	2 m 20 sm	2 m 35 sm	2 m 45 sm
Tüdrukud ja neiud	2 m 10 sm	2 m 20 sm	2 m 25 sm

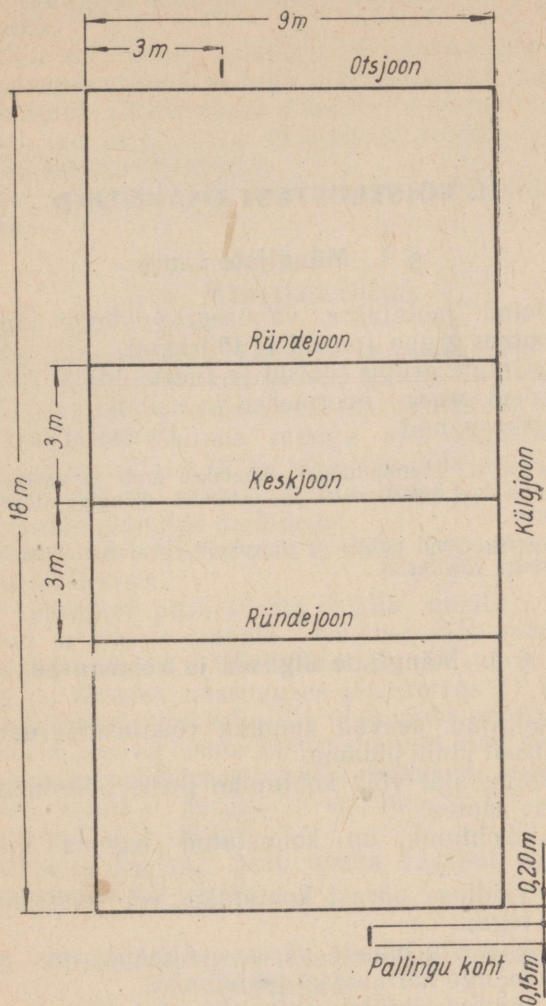
Võrgu mõlemad otsad peavad asetsema samal kõrgusel ja määratud kõrgusest mitte rohkem kui 2 sm võrra kõrgemal.

Võrgu ülemisele äärelle õmmeldakse valgest või punasest riidest 5 sm laiused lindid. Võrgusilmad peavad olema täisnurksed, suurusega 10×10 sm.

Võrgu otstesse põigiti võrgu äärtega kinnitatakse valged või punased lindid, mis märgivad väljaku 9-meetrist laiust. Nende lintide mõtteline pikendus peab väljaku tasapinnal ühte langema kül- ja keskjoone lõikepunktidega.

§ 3. Pall

Võrkpall peab olema ümmargune, ümbermõõduga 65--67 sm, ja kaaluma enne mängu algust 250—280 g. Palli välisest tehakse nahast.



Võrkpalliväljaku mõõtmed

II. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 4. Mängijate vanus

Võistlejad jaotatakse vanusegruppidesse järgmiselt:

a) noorem grupp (poisid ja tüdrukud)	13—14 a.
b) keskmine grupp (poisid ja tüdrukud)	15—16 a.
c) vanem grupp (noormehed ja neiud)	17—18 a.
d) täiskasvanud	19 aastat ja vanemad

Märkus. 1. Erandjuhtudel lubatakse arsti ja vastava spordiliidu nõukogu loal noormeestel ja neidudel mängida täiskasvanute võistkondades.

2. Noorema grupi poisse ja tüdrukuid lubatakse võistelda ainult linna ulatusega võistlustel.

§ 5. Mängijate õigused ja kohustused

1. Mängijad peavad tundma võistlusmäärustikku ja sellest täpselt kinni pidama.

2. Mängu ajal võib kohtuniku poole pöörduda ainult võistkonna kapten.

3. Pukikohtunik on kohustatud tegema mängijale märkuse:

- vaidluse pärast kohtuniku või vastasmängijatega;
- kisa või hüüete pärast väljakul, mis segavad mängu normaalset läbiviimist;
- mängu sihiliku venitamise pärast.

Määrustiku korduva rikkumise eest tehakse mängijale märkus, mis kantakse võistlusprotokollis, võistkonda aga karistatakse punktikaotusega või pallinguõiguse äravõtmisega.

Äärmisel juhul (pärast märgitud karistust), eriti raske eksimuse korral, kõrvaldatakse mängija väljakult.

Pukikohtunik on kohustatud hoiatuseta kõrvaldama väljakult mängija, kes on teinud solvava märkuse kohtuniku kohta.

4. Juhul kui treener, esindaja või varumängijad annavad väljakumängijatele mängu ajal juhendeid, teeb puki- või abikohtunik võistkonnale hoiatuse, määruste korduval rikkumisel aga karistatakse võistkonda punktikaotuse või pallinguõiguse äravõtmisega.

5. Igal mängijal peab olema arsti luba võistlustest osavõtuks.

§ 6. Mängijate riietus

1. Mängijate riietus koosneb spordisärgist, spordipükstest ja pehmetest, kontsadeta kummi- või nahkjalatistest. Mängijatel on keelatud kanda peakatteid ning esemeid, mis võivad tekitada mängu ajal vigastusi. Kui temperatuur on alla $+10^{\circ}\text{C}$, võib mängida ühtlases treeningdressis, mis on varustatud numbritega.

On lubatud mängida prillidega.

2. Võistkond peab esinema puhtas, korralikus ja värvilt ühtlases dressis.

Igal mängijal peab olema isiklik number, mis on ömmeldud seljale ja rinnale. Number jääb muutmatuks võistlussarja lõpuni. Põhikoosseisu ja varumängijate numbrid on ükskõik missuguses järjekorras (1 kuni 99), kuid kahel mängijal ei tohi olla ühesugust numbrit.

Numbrid peavad olema hästi nähtavad ning nende värv peab erinema spordidressi värvist. Numbrite mõõtmed on järgmised: seljal — kõrgus 15 sm, laius 2 sm; rinnal — kõrgus 10 sm, laius 1,5 sm.

Võistkonna kaptenil peab olema vasakul pool rinnal märk, suurusega $8 \times 1,5$ sm.

§ 7. Võistkonna koosseis, mängijate vahetamine, vaheajad

1. Mängust võtab osa kaks võistkonda, kummaski 6 mängijat.

Igas geimis võib võistkond asendada ükskõik millist põhikoosseisu mängijat varumängijaga.

Põhikoosseisu mängijateks on need 6 mängijat, kes alustavad mängu antud geimis. Võistkonnas ei tohi olla koos varumängijatega rohkem kui 12 mängijat.

Võistlusprotokollil kantakse enne mängu algust võistkonna kõigi mängijate nimed. Mängijaid, kes pole protokollil kantud, mängust osa võtta ei lubata.

2. Varumängijad, treenerid ja esindajad peavad asuma pukikohtuniku vastaspoolel, varumängijatele määratud kohtadel, kusjuures treener peab istuma varumängijatele määratud istmel abikohtunikust arvates esimesel kohal.

Mängijate vahetamine ja «aeg maha» võtmine toimub momendil kui pall on mängust väljas, võistkonna kapteni või treeneri nõudmisel.

3. Mängijate vahetamiseks ja «aeg maha» võtmiseks annab loa pukikohtunik, abikohtunik või sekretär.

Mängijate vahetamisel võib treener võistkonnale anda näpunäiteid ainult mängu tuleva varumängija kaudu.

Vaheajal («aeg maha» ja geimide vaheajad) võib treener anda võistkonnale näpunäiteid, astumata väljakule.

Mängijate vahetamiseks antakse aega mitte üle 30 sekundi.

Juhul, kui vahetus pole toimunud 30 sekundi jooksul, arvestatakse võistkonnale «aeg maha». Kui võistkonnal puudub õigus «aeg maha» saamiseks, jätkub mäng pärast asendamiseks määratud aja möödumist ja võistkonda karistatakse punktikaotusega või pallinguõiguse äravõtmisega.

4. Mängija, kes lahkub väljakult või astub mängu, peab kohtunikult selleks loa saama.

5. Varumängija peab tulema selle mängija kohale, kelle ta välja vahetab.

6. Asendatud põhikoosseisu mängija võib veel kord sama geimi jooksul tagasi tulla teda asendanud varumängija asemele. See vahetus on lubatud, kui varumängija mängus olles oli pall vähemalt üks kord mängus. Põhikoosseisu mängija asendamist varumängijaga nimetatakse mittetäielikuks vahetuseks. Kui aga põhikoosseisu mängija pöördub tagasi oma kohale, nimetatakse niisugust vahetust täielikuks. Igas geimis omab võistkond õiguse 4 mittetäieliku või 2 täieliku vahetuse läbiviimiseks.

Varumängija võib igas geimis välja vahetada ainult ühte põhikoosseisu mängijat.

Varumängija asendamine teise varumängijaga ei ole lubatud.

Kui põhikoosseisu mängijaga, kes võttis asendamisest osa, juhtub õnnetus, võib teda asendada varumängijaga, kes pole asendamisest osa võtnud.

7. Õnnetusjuhtumi korral peab kohtunik viivitamatult peatama mängu. Kui võistkonnal on kasutatud kõik võimalused vahetuseks, võib mängu katkestada kuni 3 minutiks (vigastusaeg). Kui vigastatud mängija ei tule selle aja jooksul mängu tagasi, märgitakse võistkonnale antud geimis kaotus.

8. Kõrvaldatud põhikoosseisu mängijat, olenemata sellest, kas ta võttis asendamisest osa või mitte, võib aga asendada ükskõik millise varumängijaga, kes asendamisest osa ei võtnud.

Kohtuniku poolt kõrvaldatud mängija ei või tulla uuesti mängu.

9. Kui võistkonna koosseisu jääb vähem kui 6 mängijat ning vahetuseks on kasutatud kõik mängijad, katkestatakse mäng ja sellele võistkonnale arvestatakse käesolevas geimis kaotus. Võistkond, kelle koosseis on jäänud väiksemaks ettenähtust, kaotab geimi punktidega, mille ta oli saavutanud, kuna vastase tagajärjeks loetakse 15 või vajalik kahepunktiline edu.

§ 8. Mängijate asetused

1. Enne pallingut rivistuvad mõlema võistkonna mängijad väljakul kahte ritta, kummaski 3 inimest. Need read võivad olla siksakilised.

Võrgu juures asuvad 3 mängijat nimetatakse eesliini mängijaiks, ülejäänud kolme — tagaliini mängijaiks. Mängu ajal võivad ees- ja tagaliini mängijad asuda ükskõik missugusel kohal oma väljakupoleel. Enne pallingut aga peavad tagaliini mängijad asuma vastavate eesliini mängijate taga, kusjuures ei tohi muuta mängijate vastastikust asetust, mis on märgitud võistlusprotokollis.

2. Mängijate vastastikuse asetuse muutmine ei ole lubatud geimi lõpuni. Enne uut geimi võivad võistkonnad muuta asetust ja vahetada põhikoosseisu mängijaid.

3. Võistkonda, kes rikub asetusmäärust, karistatakse pallinguõiguse äravõtmisega või (kui pallis vastasvõist-

kond) punkti andmisega vastasvõistkonnale. Kui võistkond saavutas vale asetuses mängides punkte, kuuluvad need annulleerimisele. Samal ajal õiges asetuses mänginud võistkonna poolt saavutatud punktid jäävad jõusse.

§ 9. Võistkondade esindajad, treenerid ja kaptenid

1. Esindaja, treener ja võistkonna kapten vastutavad mängijate distsipliini eest.

2. Esindaja võtab osa nõupidamistest, mis on seotud võistluste organiseerimise ja läbiviimisega.

3. Võistkonna kapten on võistkonna juht väljakul ja ainult temal on lubatud pöörduda küsimustega võistlust juhtiva kohtuniku poole.

4. Esindajal ja treeneril on keelatud segada end kohtunike ja võistlusi korraldavate isikute korraldustesse.

III. KOHTUNIKE KOHUSTUSED

§ 10. Kohtunikekogu koosseis

Võistlusi korraldav organisatsioon määrab igale võistlusele vastava spordiühingute ja -organisatsioonide liidu teadmisel kohtunikud.

Üleliidulistel ja vabariiklikel võistlustel määratakse iga mängu juhtimiseks pukikohtunik, abikohtunik, sekretär ja kaks või neli piirikohtunikku. Teistel võistlustel võivad mängu juhtida pukikohtunik ja sekretär, kusjuures viimane on ühtlasi abikohtnikuks.

§ 11. Pukikohtunik

1. Pukikohtunik juhib mängu pukilt, mis asub keskjooone mõttelisel pikendusel. Pallingu momendil jälgib ta pallingut sooritava võistkonna asetust.

Pukikohtunik juhib vahetult võistlust väljakul, jälgib võistlusmääruste täitmist, lahendab kõik vaieldavad küsimused ja kinnitab võistlusmängu tehnilise protokoll. Pukikohtunikul on õigus muuta oma abiliste otsuseid.

2. Pukikohtunik fikseerib määruserikkumisi vilega.

Vigade fikseerimisel peab ta vastava ühtse terminoloogia või žestikulatsiooni abil neid selgitama (näitama), sest mõned vigadest võivad jääda mängijaile ja pealtvaatajaile arusaamatuks.

Mängu tagajärge pukikohtunik ei teata.

§ 12. Abikohtunik

1. Abikohtunik asub küljjoone ja võrguposti vahel, keskjoone mõttelisel pikendusel, pukikohtuniku vastas.

2. Abikohtunik jälgib:

a) pallingu ajal pallingut vastuvõtva võistkonna asetust;

b) keskjoone ületamist;

c) võrgu puudutamist;

d) palli ülelöömist väljaspool väljaku laiust määravaid linte;

e) tagaliini mängijaid, kes sooritavad ründelööke ründealalt;

f) palli maandumist omapoolsel küljjoonel ning fikseerib ilmseid vigu juhul, kui pall on vastuvõtmise momendil pukikohtunikule halvasti nähtav;

g) palli põrkumist kõrvaliste esemete vastu;

h) neljandat lööki.

Abikohtunik annab loa «aeg maha» võtmiseks, mängijate asendamiseks ning jälgib võistlusmääruste täitmist varumängijate, treeneri ja esindaja poolt.

3. Abikohtunik võib fikseerida ka teisi vigu, kui selleks on olnud eelnev kokkulepe pukikohtunikuga.

Abikohtunik fikseerib määrustiku rikkumisi vilega.

§ 13. Sekretär

1. Sekretär asub kohtunikupuki vastas, abikohtuniku laga.

2. Sekretär:

a) täidab protokollid;

b) märgib mängijate algrivistuse (esimesena märgitakse selle võistkonna rivistus, kellel on pallinguõigus, treener võib soovikorral algrivistuse esitada kirjalikult);

e) fikseerib pallingu järjekorra ning mängijate vahetused;

d) peab punktide arvestust (märkimistahvli puudumisel teatab punktide seisu);

e) teeb teatavaks vaheajad ja «aeg maha» võtmise, poolte vahetuse otsustavas geimis, ühe poole 8 punkti saavutamisel, iga geimi ja kohtumise lõppemise.

3. Sekretär jälgib mängijate õiget asetust, märgib protokollis hoiatused ja isiklikud märkused võistlejate kohta.

Erandjuhtudel kasutab sekretär vilet.

4. Lõplikult otsustab kõik sekretäri ülesannetesse puutuvad küsimused pukikohtunik.

§ 14. Piirikohtunikud

1. Piirikohtunikud asuvad väljaku pallingukohtadele vastupidiste väljakunurkade taga. Igaüks neist jälgib palli maandumist kül- ja otsjoone juures.

Nad tõstavad lipu, kui pall kukkus väljakupiiridest väljapoole, ja langetavad lipu, kui pall kukkus väljakule.

2. Piirikohtunikud annavad märku pukikohtunikule, kui pall enne maandumist väljapoole väljaku piire puudutas mängijat või kui pall ületas võrgu väljastpoolt võrgu laiust tähistavaid linte, samuti juhivad pukikohtuniku tähelepanu vigadele pallingut sooritava mängija tegevuses.

IV. VÕISTLUSMÄÄRUSED

§ 15. Mängu kestus ja poolte valik

1. Võistlusmäng koosneb kolmest või viiest geimist (selle määrab võistluse juhend). Esimesel juhul võistlus lõpeb, kui üks võistkondadest võidab kaks geimi, teisel juhul — kui üks võistkondadest võidab kolm geimi.

2. Enne mängu algust loosib kohtunik väljakupoole või pallinguõiguse valiku (väljaspool väljakut). Kui loosiga valikuõiguse saanud võistkond valib pallinguõiguse, siis teine võistkond valib väljakupoole.

3. Pärast esimese geimi lõppu vahetavad võistkonnad väljakupoole ja pallinguõigust alustab teine võistkond. Nii-sugune väljakupoole ja pallinguõiguse vahetus toimub pärast iga geimi.

Poolte vahetuseks ja mängijate asetuse märkimiseks antakse aega kuni kaks minutit. See aeg ei ole mõeldud puhkeajana.

Geimide vaheajal on treeneritel lubatud rääkida oma võistkondadega.

4. Enne otsustavat geimi on kohustuslik 5-minutine vaheaeg ning kohtunik loosib uuesti väljakupoole või pallinguõiguse.

5. Otsustavas geimis (kolmandas või viiendas), pärast 8 punkti saavutamist ühe võistkonna poolt, toimub poolte vahetus ilma vaheajata.

Poolte vahetuse ajal on juhtnõuandmine võistkonnale keelatud.

Mõlema võistkonna mängijad peavad seejuures asuma samadele kohtadele, kus nad olid enne poolte vahetust. Pallinguõigus jääb sel juhul samale mängijale, kes pallis enne poolte vahetust.

6. Kui pärast 8 punkti saavutamist avastatakse, et mingisugusel põhjusel ei ole pooli vahetatud, tuleb see läbi viia kohe.

Võistkondade poolt saavutatud tagajärg jääb kehtima.

7. Iga võistkond võib kasutada geimi jooksul kaks korda «aeg maha», «aeg maha» kestus on 30 sekundit.

«Aeg maha» ja vahetused antakse ainult võistkonna kapteni või treeneri nõudmisel, kusjuures rahuldatakse see nõudmine, mis tuli enne.

Ükskõik missuguses geimis kasutamata jäänud «aeg maha» ei saa võtta järgmistes geimides.

«Aeg maha» kestel võib treener anda võistkonnale näpunäiteid astumata väljakule, mängijad aga ei tohi väljakult lahkuda. Kui eksituse korral nõutakse kolmandat korda «aeg maha», siis seda ei anta ning seda nõudnud treenerit või kaptenit hoiatatakse.

Kolmanda «aeg maha» teistkordsel nõudmisel karistatakse võistkonda punktikaotusega või pallinguõiguse kaotamisega.

Kui võistkonna treener või kapten paluvad abikohtunikult «aeg maha» või mängijate vahetust pärast pukikohtuniku poolt antud vilet pallinguks, siis ei tohi abikohtunik nende palvet rahuldada. Kui aga abikohtunik andis signaali, siis «aeg maha» või vahetust nõudnud võistkonda ei karistata.

8. Kui pukikohtunik oli sunnitud katkestama mängu (vihma, valgustusrikke jne. tõttu), kuid see vaheaeg ei ületa 4 tundi ning kohtumine jätkub samal väljakul, siis jätkatakse mängu katkestatud punktide seisust. Kui aga kohtumine on üle viidud teisele väljakule või saali, siis lõpetatud geimide tulemused jäävad kehtima, katkestatud geimi tulemus aga annulleeritakse ning viiakse läbi uus loosimine.

Kui võistlusmängu katkestamisel tekib vaheaeg üle 4 tunni, siis tuleb mäng kordamisele.

§ 16. Mängu algus ja palling

1. Palling toimub pärast pukikohtuniku vilet. Juhul, kui see toimus enne vilet, tuleb palling kordamisele.

Pallija asub väljaspool väljakut pallingu kohale, viskab palli üles ja saadab selle ühe käe löögiga vastaspool-

lele. Palling loetakse sooritatuks, kui pallija pärast palli ülesviskamist puudutas seda käega.

Kui pärast palli ülesviskamist mängija lööb sellest mööda ja pall kukub maha, korratakse pallingut. Kuid kohtunik ei tohi lubada sel viisil mängu sihilikku venitamist.

2. Enne palli puudutamist käega ei tohi pallija astuda üle väljakujoone ega joonele.

Pallimisel võib mängija hoogu võtta või üles hüpata ning pärast pallingut maanduda väljaku sisse.

3. Käelt pallimine (palli üles viskamata) on keelatud.

4. Kui pallingut sooritava mängija poolt ülesvisatud pall puudutab tema pead või keha, samuti väljaku kohal olevad kõrvalisi esemeid, loetakse palling mittetoimunuks ja tuleb kordamisele.

5. Palling loetakse õigeks, kui pall ületab võrgu seda puudutamata ja läheb läbi väljaku laiust tähistavate lintide vahelt.

§ 17. Pallingu vahetus

1. Mängija, kes pallib, jätkab seda nii kaua, kuni ta ise või tema võistkond pole teinud viga.

2. Vead pallingul:

a) pall puudutas võrku;

b) pall ületas võrgu väljastpoolt väljaku laiust tähistavaid linte;

c) pall puudutas pallingut teostava võistkonna mängijaid või kõrvalisi esemeid;

d) palling pole sooritatud pallingukohalt;

e) palling teostati kahe käega;

f) palling teostati väljaspool järjekorda;

g) palling teostati käelt;

h) palling teostati viske või tõukega.

§ 18. Kohtade vahetus

Pallinguõiguse tagasivõitmise puhul pallib parempoolne eesliini mängija. Sel juhul liiguvad kõik mängijad kellaosuti liikumise suunas ühe koha võrra edasi.

Niisugune vahetus toimub alati pärast pallingu tagasi-

võitmist. Mängijate valeasetus pallingu momendil põhjustab kas pallinguõiguse või punkti kaotamise, kusjuures kohtunik peab fikseerima punkti või pallinguõiguse kaotamist ilma eelhoiatuseteta. Kui pallib üks ja sama mängija, siis mängijate ümberasetust ei toimu.

§ 19. Palli löömine

1. Palli võib kätega tõrjuda ükskõik mil viisil. Palli puudutamine kehaga vöökohast kõrgemal on võrdne löögiga. Iga võistkond võib palli tõrjuda mitte üle kolme korra, kusjuures palli ei tohi lasta maha kukkuda.

2. Löök ja palli sööt peab toimuma katkendliku puudutamisega.

Kui mängija surub pideva puutega palli vastu võrku, puudutab palli kaks korda järjest või pall veereb mööda tema keha, loetakse see võistkonnale veaks.

3. On lubatud vastastikune abistamine. Võib mängida palli toetudes partnerile; võib aidata partnerit (kaasmängijat), kui ta on kukkumas võrgu peale või vastaspoolele.

§ 20. Kahekordne mängimine

1. Kui ühe võistkonna kaks mängijat puudutavad üheaegselt palli, loetakse see kaheks löögiks. Kumbki neist mängijaist ei tohi palli puudutada kolmandal löögil.

Kui üks mängija puudutas palli, teine aga samast võistkonnast pörkas temaga kokku või lõi selle mängija käte pihta, ilma et ta palli oleks puudutanud, loetakse see üheks löögiks.

2. Võrgu kohal oleva palli üheaegsel puudutamisel kahe erineva võistkonna mängija poolt, loetakse viimase löögi sooritajaks see, kellelt lendas pall vastaspoolele.

Sel juhul saab võistkond, kelle poolele lendas pall, õiguse uueks kolmeks löögiks.

3. Kui kahe erineva võistkonna mängijad teevad üheaegselt vea, antakse uus palling.

4. Sulustamine (blokeerimine) on toiming, mis seisab selles, et peatada vastase rünnakut momendil, kui pall ületab võrgu.

Sulustamine loetakse teostatuks, kui pall puudutab sulustajate käsi.

Sulustada võivad ainult eesliini mängijad.

Grupiblokk on kahe või kolme mängija osavõtt sulustamisest, kusjuures mängijad pole üksteisest kaugemal kui 1 meeter.

Grupibloki puhul ei tohi ühegi sulustamisest osavõtja käed ületada võrku.

Käte viimine üle võrgu pole viga:

- a) kui grupiblokki pole toimunud;
- b) kui käed ületasid võrgu pärast määrustepäraselt toimunud sulustamist või lööki.

Kui ühe võistkonna kaks või kolm mängijat puudutavad grupibloki puhul palli, loetakse see üheks löögiks. Ükski grupiblokist osavõtnud mängija ei tohi pärast sulustamist teha teist lööki.

§ 21. Mäng võrgu juures

1. Kui pall on puudutanud võrku seespool võrgu laiust määravaid linte, loetakse pall mängus olevaks. Pall, mis on aga puudutanud võrku väljaspool linte, loetakse mängust väljas olevaks.

2. Kui mängija puudutab mängu ajal võrku, loetakse see veaks.

Kui võrku löödud palli hoost võrk puudutas mängijat, siis seda veaks ei loeta.

Võrgu purunemise korral tuleb palling kordamisele, välja arvatud juhul, kui võrk rebenes pallingu sooritamisel.

§ 22. Käte viimine üle võrgu

1. Käte viimine üle võrgu koos palli puudutamisega vastase poolel on viga.

2. Käte viimine üle võrgu ilma palli puudutamata sulustamise juures, samuti inertsil mõjul pärast lööki, ei ole viga.

§ 23. Keskjoonest üleastumine

1. Mängijal on lubatud astuda keskjoonele, kuid mitte riiwata vastase väljakupoolt. Kui mängija puudutab ükskõik missuguse kehaosaga vastase väljakupoolt või viib ükskõik missuguse kehaosa võrgu alt läbi eesmärgil, juhtida eemale vastasmängija tähelepanu või segada teda, loetakse see veaks.

2. Ükskõik missuguse kehaosa viimist üle keskjoone õhus vastasmängijat puudutamata ei loeta veaks.

3. Keskjoone mõttelise pikenduse ületamist ei loeta veaks.

4. Mängijatel on lubatud joosta palli päästmiseks teisele poole võrku, mitte astudes vastase väljakule, (juhul, kui pall ületas võrgu väljastpoolt väljaku laiust tähistavaid linte) suunata pall samal teel oma väljakupoolle tagasi ning uuesti rünnata vastast.

5. Palli puudutamine võrgu alt vastase väljakupoollel on viga.

§ 24. Tagaliini mängijad

1. Tagaliini mängijail on lubatud lüüa palli vastaspoolele ründealast või selle mõttelisest pikendusest ainult sel juhul, kui pall on madalamal võrgu ülemisest äärest. Tagaliini mängijad, kes asuvad ründejoone või selle mõttelise pikenduse taga, võivad lüüa palli vastaspoolele ükskõik mil viisil, kusjuures nad pärast lööki võivad maanduda ründealal.

2. Tagaliini mängijail ei ole lubatud vastase ründelööki sulustada (blokeerida).

§ 25. Pall on mängust väljas

1. Üle ots- või külgjoone lennanud pall on mängust väljas üksnes siis, kui see puudutab maapinda või mingisugust eset.

Kui pall on mängust väljas, kaotab võistkond, kelle mängija puudutas palli viimasena, punkti või pallinguõiguse.

Toetumist kõrvalistele esemetele löögimomendil loetakse veaks.

2. Toetumine kõrvalistele esemetele (nende hulgas võrgu postidele) pärast lööki on lubatud.

3. Palli lendamine võrgu alt läbi fikseeritakse veaks. Kui pall puudutab kõrvalisi esemeid (puude oksid, lage jne.), fikseeritakse samuti viga.

4. Kui palli keskpunkt puudutab joont, mis piirab väljakut, loetakse, et pall kukkus väljakule.

§ 26. Punkti või pallingu kaotus

1. Vastuvõttev võistkond kaotab punkti ja palliv võistkond pallinguõiguse, kui:

- a) pall puudutas maapinda;
- b) võistkond lõi palli üle kolme korra;
- c) pall peeti kinni või visati;
- d) pall puudutas mängijat allpool vöökohta;
- e) mängija puudutas palli kaks korda järjest;
- f) võistkonna asetus väljakul pallingu ajal oli vale;
- g) mängija puudutas võrku, trossi või võrku kinnitavaid nõõre;
- h) mängija ületas keskjoone;
- i) mängija viis käed üle võrgu, puudutades sealjuures vastaspoolle asuvat palli;
- j) tagaliini mängija, asudes ründealal, lõi võrgu ülemisest äärest kõrgemal oleva palli vastaspoolle;
- k) pall lendas üle võrgu väljastpoolt väljaku laiust määravaid linte;
- l) vastaspoolle löödud pall maandus väljaspoolle väljaku piire või lendas võrgu alt läbi, puudutas mõnda eset väljaspool väljakut või mängija puudutas palli, toetudes vastu mingit eset (pinkid, seinad jne.);
- m) mängija sai isikliku märkuse;
- n) treener, esindaja või varumängija andis mängu ajal võistkonnale teistkordselt näpunäiteid, millele oli eelnenud hoiatus kohtuniku poolt;
- o) mängija puudutas võrgu alt palli, mis asus vastaspoolle;
- p) mängu sihilikult venitatakse;
- q) võistkond nõuab teistkordselt kolmandat «aeg maha»;
- r) leidis aset mängijate korduv ebasportlik käitumine.

Kui vastasvõistkondade kaks mängijat teevad vea erineval ajal, fikseeritakse see viga, mis sooritati esimesena.

2. Pallingu momendil on keelatud katte tegemine, s. t. eesliini ja tagaliini mängijate grupeerumine võrgu juures, samuti kättega vehkimine.

§ 27. Punktide arvestamine ja mängu tagajärg

1. Geim loetakse võidetuks, kui üks võistkondadest saavutab nõutava miinimumina 15 punkti, kusjuures peab olema kahepunktiline edu vastase üle.

Kui tagajärjeks on 14 : 14, siis jätkub võistlus kuni 16 punktini, kui seis on 15 : 15, siis 17 punktini jne.

2. Võistkond saavutab võidu, kui ta võidab kaks geimi kolmest või kolm geimi viiest.

3. Viga, mis on tehtud vastuvõtva võistkonna poolt, annab punkti vastasvõistkonnale, kui aga vea tegi pallivõistkond, siis kaotab ta pallinguõiguse.

§ 28. Protestide esitamise kord

Kõik protestid esitatakse kohtunikekogule võistkonna esindaja poolt kirjalikult.

Protestist tuleb viivitamatult teatada pärast mängu lõppu nii pukikohtunikule kui ka vastasvõistkonna esindajale, ja selle kohta peab olema tehtud vastav märkus protokollis.

LIHTSUSTATUD VÕISTLUSMÄÄRUSED KEHAKULTUURIKOLLEKTIIVIDE, RAJONIDE ESIVÕISTLUSTE, SAMUTI LASTE, NOORTE, ALGAJATE JA III JÄRGU SPORTLASTE OSAVÕTUL TOIMUVATE VÕISTLUSTE LÄBIVIIMISEKS

Võistlustest osavõtjad

Võistlustest võivad osa võtta mees- ja naiskonnad, samuti segavõistkonnad (ükskõik, missugune vastav arv mehi ja naisi).

Mängijate riietus

Mängijail on lubatud mängida treeningülikondades.

Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine

1. Mängust võtavad osa kaks võistkonda, kummaski 5—6 mängijat. Geimi jooksul võib võistkond asendada ükskõik missugust põhikoosseisu mängijat varumängijaga. Põhikoosseisu mängijateks loetakse need 5—6 mängijat, kes alustavad mängu järjekordses geimis. Üheski võistkonnas ei tohi olla koos varumängijatega rohkem kui 12 mängijat.

2. Võistlusprotokolli kantakse enne mängu algust võistkonna kõigi mängijate nimed.

Mängijaid, kes pole protokolli kantud, võib täiendavalt juurde registreerida enne järgnevat geimi.

3. Mängijate vahetamine ja vaheaja võtmine toimub momendil, kui pall on mängust väljas võistkonna kapteni või treeneri nõudmisel. Mängijate vahetamiseks annab loa kohtunik.

4. Mängija, kes lahkub mängust või tuleb mängu, peab selleks loa saama kohtunikult.

5. Kohtuniku poolt kõrvaldatud mängija ei tohi tagasi tulla mängu, ega või teda asendada teise mängijaga.

6. Kui ühe võistkonna koosseisu jääb vähem kui 5 mängijat ning vahetuseks on kasutatud kõik varumängijad, katkestatakse mäng selles seisus ja sellele võistkonnale arvestatakse antud geimis kaotus.

7. Õnnetusjuhtumi korral mängijaga peab kohtunik võistkonna kapteni nõudmise alusel (kui võistkonnal on kasutatud kõik võimalused asendamiseks) mängu 3 minutiks katkestama, kui pärast katkestusaja möödumist jääb antud võistkonna koosseisu vähem kui 5 mängijat, märgitakse võistkonnale kaotus.

Mängijate asetused

1. Enne iga pallingut rivistuvad mõlema võistkonna mängijad oma väljakupoolel kahte ritta, kummaski 3 mängijat. Kui võistkonna koosseisus on 5 mängijat, asub tagaliinil 2 mängijat. Võrgu juures asuvaid mängijaid nimetatakse eesliini mängijaiks, ülejäänuid — tagaliini mängijaiks. Enne pallingut ei tohi tagaliini mängijad asuda vastavate eesliini mängijate ees (risti võrgu suhtes).

2. Mängijate asetuse muutmine kuni geimi lõpuni ei

ole lubatud. Enne uut geimi võivad mängijad muuta asetust ja põhikoosseisu mängijaid.

Mängu kestus

Mäng koosneb kolmest geimist. Võistlus lõpeb juhul, kui üks võistkondadest võidab kaks geimi.

Mängu algus ja palling

Palling toimub siis, kui võistlust juhtiv kohtunik teatab tagajärje. Juhul, kui mängija pallis enne tagajärge teatamast, tuleb palling kordamisele.

Keskjoonest üleastumine

Kui mängija astub keskjoonele, kuid ei ületa keskjoont, siis ei loeta seda veaks. Samuti ei loeta veaks, kui mängija viis ükskõik missuguse kehaosa üle keskjoone õhus nii, et see ei puudutanud vastasmängijat.

TEHNILINE ARUANNE

(kasutatakse väiksemate võistluste läbiviimisel)

KOOSSEISUD

..... kond kond
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.
11.	11.
12.	12.

Võistkonna kapten Võistkonna kapten

GEIMIDE TAGAJÄRG

1. geim		2. geim		3. geim	
1.	1.	1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.	2.	2.
3.	3.	3.	3.	3.	3.
4.	4.	4.	4.	4.	4.
5.	5.	5.	5.	5.	5.
6.	6.	6.	6.	6.	6.
7.	7.	7.	7.	7.	7.
8.	8.	8.	8.	8.	8.
9.	9.	9.	9.	9.	9.
10.	10.	10.	10.	10.	10.
11.	11.	11.	11.	11.	11.
12.	12.	12.	12.	12.	12.
13.	13.	13.	13.	13.	13.
14.	14.	14.	14.	14.	14.
15.	15.	15.	15.	15.	15.
16.	16.	16.	16.	16.	16.
17.	17.	17.	17.	17.	17.
18.	18.	18.	18.	18.	18.
19.	19.	19.	19.	19.	19.
20.	20.	20.	20.	20.	20.
21.	21.	21.	21.	21.	21.
22.	22.	22.	22.	22.	22.

1. geimi tagajärg konna eduks

2. " " " "

3. " " " "

Üldtagajärg " "

.....
(kohtuniku allkiri)

Märkus. Pärast võidetud punkti kriipsutab kohtunik vastava arvu maha.




LISAD

Lisa 1.

KOHTUNIKU TERMINOLOOGIA

Mängijate tegevus	Termin
1. Pallija visanud palli õhku, puudutas seda käega	«Palling toimus»
2. Palliti enne kohtuniku vilet	«Ilmä vileta»
3. Pallimise momendil astus mängija otsjonele või sellest üle	«Joonel»
4. Palling toimus väljaspool pallingu ala	«Vale kohalt»
5. Palliti väljaspool järjekorda	«Vale järjekord»
6. Pallingust puudutas pall võrku	«Vörk»
7. Pall läks üle võrgu väljastpoolt tema laiust tähistavaid linte	«Väljastpoolt linte»
8. Pall langes väljapoole väljaku piire	«Väljas»
9. Pall langes väljakule	«Õige»
10. Pall puudutas lage või mõnd eset	«Lagi», jne.
11. Pallingu sooritamisel mängija viskas või tõukas palli	«Vise»
12. Mängijate vale asetus pallingu momendil	«Vale asetus»
13. Võistkond sooritas rohkem kui 3 lööki	«Neli lööki»
14. Pall oli visatud	«Visatud»
15. Mängija surus palli vastu võrku või hoidis käes — pidev puude	«Hoitud»
16. Pall puudutas mängijat allpool vöökohta	«Jalad»
17. Pall puudutas mängija keha kaks korda või veeres tema kehal	«Kahekordne»
18. Mängija puudutas mängu ajal võrku	«Vörk»
19. Mängija viis mingi kehaosa vastase tähelepanu hajutamiseks võrgu alt läbi	«Vastaspoleel»
20. Mängija astus vastaspoleele või kukkus sellele	«Keskjoon»
21. Mängija viis käe (käed) üle võrgu, puudutades palli vastaspoleel	«Käed üle»
22. Tagaliini mängija tuli ründealasse ründama	«Tscon»
23. Mängija lõi palli, toetudes kõrvalisele esemele	Eseme nimetus, näit. «Sein»
24. Vastavõistkondade mängijad teevad samaaegselt vea	«Uus pall»

KOHTUNIKU ŽESTIKULATSIOON

Mängija tegevus	Kohtuniku žest
Kahekordne löök ühe ja sama mängija poolt	 <p data-bbox="450 73 492 527">Kohtunik tõstab vertikaalselt 2 sõrme</p>
Üks võistkond puudutas palli enam kui kolm korda	 <p data-bbox="657 73 699 527">Kohtunik tõstab vertikaalselt 4 sõrme</p>
Erinevate võistkondade mängijate üheaegne viga	 <p data-bbox="859 73 901 527">Kohtunik tõstab vertikaalselt mõlemad pöidlad</p>

Mängija tegevus

Kohtuniku žest

«Aeg maha»



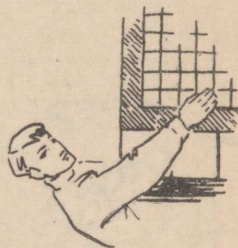
Kohtunik moodustab kahe käe abil «T» tähe kujutuse

Pallingu vahetus või punkti kaotamine



Kohtunik näitab käega võistkonnale, kes peab pallima

Võrgu puudutamine



Kohtunik paneb käe võrgule

Mängija tegevus

Kohtuniku žest

Mängija astus üle keskjoone



Kohtunik näitab keskjoonele

Pidev puudutamine, pall on jäänud mängija kätte



Kohtunik tõstab aeglaselt mõlemad käed peopesadega ülespoole

Mängija tegevus

Kahekordne löök
Pall tõugati või visati löögi juures

Tagaliini mängija astus ründealasse,
et rünnata

Tagaliini mängija sulustas palli

Kohtuniku žest

Kohtunik tõstab korduvalt ühe ja sama-
aegselt langetab teise käe
Kohtunik teeb aeglase liigutuse käega
ülalt alla

Kohtunik näitab mängijale, kes tegi
vea ja teeb käega järsu liigutuse
ülalt alla

Kohtunik näitab mängijale, kes tegi
vea ja tõstab üles mõlemad käed.



Mängija tegevus

Kohtuniku žest

Ule joone astumine pallimisel

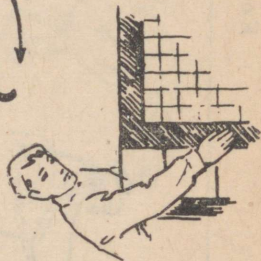


Mängijate vale asetus pallingu ajal ja palling väljaspool järjekorda



Kohtunik teeb käega ringliigutuse ja näitab mängijale, kes tegi vea

Pall ületas võrgu väljaspoolt kül-
joont tähistavat linti



Kohtunik näitab võrgule väljapool
linti

Mängija tegevus

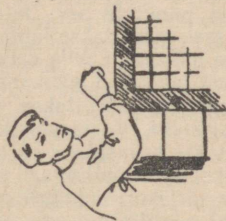
Kohtuniku žest

Mängijate vahetus



Peopesade pöramine üksteise ümber

Palli lömine või sulustamine vastas-
poolele



Kohtunik teeb käega liigutuse võrgu
kohal

Geimi lõpp



Kohtunik paneb ülestõstetud käed ristli

Märkus. Kõik ühe käega sooritatavad liigutused tehakse veateinud võistkonna poolse käega.

SELGITUSI VOISTLUSTE TEHNILISE LÄBIVIIMISE KOHTA

A. SELGITUSI VOISTLUSPROTOKOLLI TÄITMISE KOHTA

(Vaata lisa 4, kleebis raamatu lõpus)

Voistluste tehnilise aruande — protokoll — täidab sekretär. Voistkonna koosseisu lahtris kinnitab koosseisu õigsust voistkonna kapten allkirjaga.

Koosseisude lahtri kõrval märgitakse voistlusemängu alguse ja lõpu kellaaeg ning voistluse kestus ja tulemus. Samuti kantakse sisse iga geimi tulemus ja arvutatakse kokku punktid.

Voistlusprotokoll on jaotatud viieks tabeliks (iga mängu-geimi jaoks). Tabelis on iga mäng (geim) jaotatud kaheks osaks.

Sekretärist vasakul pool asuva voistkonna mängijate isiklikud numbrid kantakse tabeli vasakpoolsesse ossa lahtrisse «asetus» ülemisele poolele, paremal pool asuva voistkonna isiklikud numbrid aga tabeli parempoolsesse ossa, vastavalt pallingu järjekorrale (1—6).

Mängija vahetuse puhul kantakse varumängija isiklik number lahtrisse «asetus» selle mängija numbriga alla, keda ta asendab. Lahtris «vahetus» märgitakse mängust lahkuva mängija numbriga järele jooksev tagajärg vahetuse momendil, kusjuures esimesena märgitakse vahetust teostava voistkonna punkte arv. Juhul, kui põhikoosseisu mängija pöördub mängu tagasi, märgitakse lahtris «vahetus» taas jooksev tagajärg tagasivahetuse momendil selle varumängija isikliku numbriga järele, kes asendas mängust lahkunud põhikoosseisu mängijat.

Sooritatav algpallingu märgitakse pallingu lahtri «pallingu» esimesse veeru arvuga «0». Vastavoistkonnale, kes võidab endale pallinguõiguse, märgitakse kriipsuke «—» lahtri «pallingu» esimesse veeru teise lahtrisse. Järgmised pallingu märgitakse ülalt alla vastavalt mängijate pallingu järjekorranumbritele, kusjuures iga mängija poolt pallingu alustamisel märgitakse samas reas olevas järjekordse pallingu lahtris sama voistkonna poolt saavutatud punktide arv selle mängija poolt pallingu alustamisel.

Kui kõik 6 mängijat on pallinud, lõpeb täielik pallingu ring ja pallingute märkimist jätkatakse järgmisest veerust alla jne. kuni mängu (geimi) lõpuni.

Iga võidetud punkt kriipsutatakse läbi jooksva tagajärje veeru vasakus lahtris vasakpoolse voistkonna jaoks ja paremas lahtris parempoolse voistkonna jaoks. Seda tehakse niikaua kuni üks voistkond saavutab vähemalt 15 punkti või võidu vajaliku 2-punktilise edu.

Otsustavas mängus (kolmandas või viiendas), kui üks voistkond on saavutanud 8 punkti, vahetatakse väljakupooled. Seepärast on ka tabel otsustava mängu (geimi) märkimiseks jaotatud kaheks. Esimest, vasakpoolset tabelit kasutatakse punktide märkimiseks kuni 8-ni, pärast poolte vahetamist aga parempoolset tabelit. Et enne otsustava mängu (geimi) on 5-minutiline vaheaeg ja väljakupooled või pallinguõiguse loosimine toimub uuesti, siis märgib sekretär voistkondade asetused vastavalt loosimise tulemusele nii nagu eelmistel mängudel (geimidel), s. o. sekretärist vasakul pool asuva voistkonna asetuse tabeli vasakpoolsesse ossa ja paremal pool asuva voistkonna asetuse tabeli parempoolsele poolele.

poolsesse ossa, seejärel kannab sekretär samad algasetused üle parempoolsele tabelile.

Mängu jätkamisel pärast poolte vahetamist kannab sekretär parempoolsele tabelile üle kõik mängijate vahetused ja pooleminutilised vaheajad, ning kontrollib mängijate asetust. Selleks märgib sekretär parempoolse tabeli esimesse veergu «pallingud» selle mängija isikliku numbriga järele, kelle võistkond saavutas kaheksanda punkti — «8», vastasvõistkonna viimasena pallinud mängija isikliku numbriga järele aga kriipsukese «—».

«Aeg maha» fikseerimiseks on tehnilises aruandes iga jooksva tagajärje lahtri järel kaks ruudukest kummalegi võistkonnale, kuhu märgitakse võistluse punktide seis «aeg maha» kasutamisel, kusjuures esimesena märgitakse «aeg maha» võtnud võistkonna punktide arv.

Pärast mängu lõppu peab sekretär viivitamatult protokollil lõplikult vormistama, s. o. tegema vajalikud märkused ja sissekanded ning võtma kõik nõutud allkirjad.

B. VÕISTLUSTE LÄBIVIIMISE SÜSTEEMID

Tavaliselt on kasutusel kaks põhisüsteemi — ringsüsteem ja väljalangemise süsteem.

I. Ringsüsteem

Ringsüsteemi korral kohtub iga võistkond järjekorras kõigi võistkondadega. Võitjaks loetakse see võistkond, kes võitis kõige rohkem kohtumisi. Samaaegselt selgitatakse ka järgnevad kohad, mis saavutati võistlustest osavõtjate poolt, võidetud mängude arvu järgi. Mängude järjekorra määravad allpooltoodud vastavad tabelid. Võistlustest osavõtavad võistkonnad saavad loosimisel numbriga, alates esimesest numbrist ning lõpetades viimasega, vastavalt võistlustest osavõtivate võistkondade arvule. Tabeli järgi selgitatakse, missugused numbrid kohtuvad teineteisega. Võistkond, kelle number on märgitud esimesena, loetakse väljaku valdajaks («peremeheks»). Kui võistkondade arv on paaritu, siis see võistkond, kelle number on näidatud sulgudes, on vastavas ringis mänguvaba.

Mängude järjekorra tabelid

3 või 4 osavõtjaga

1. ring	2. ring	3. ring
1 — (4)	(4) — 3	2 — (4)
2 — 3	1 — 2	3 — 1

5 või 6 osavõtjaga

1. ring	2. ring	3. ring	4. ring	5. ring
1 — (6)	(6) — 4	2 — (6)	3 — (6)	(6) — 5
2 — 5	5 — 3	3 — 1	4 — 2	4 — 1
3 — 4	1 — 2	4 — 5	5 — 1	3 — 2

7 või 8 osavõtjaga

1. ring	2. ring	3. ring	4. ring
1 — (8)	(8) — 5	2 — (8)	(8) — 6
2 — 7	6 — 4	3 — 1	7 — 5
3 — 6	7 — 3	4 — 7	1 — 4
4 — 5	1 — 2	5 — 6	2 — 3

5. ring	6. ring	7. ring
3 — (8)	(8) — 7	4 — (8)
4 — 2	1 — 6	5 — 3
5 — 1	2 — 5	6 — 2
6 — 7	3 — 4	7 — 1

9 või 10 osavõtjaga

1. ring	2. ring	3. ring	4. ring	5. ring
1 — (10)	(10) — 6	2 — (10)	(10) — 7	3 — (10)
2 — 9	7 — 5	3 — 1	8 — 6	4 — 2
3 — 8	8 — 4	4 — 9	9 — 5	5 — 1
4 — 7	9 — 3	5 — 8	1 — 4	6 — 9
5 — 6	1 — 2	6 — 7	2 — 3	7 — 8

6. ring	7. ring	8. ring	9. ring
(10) — 8	4 — (10)	(10) — 9	5 — (10)
9 — 7	5 — 3	1 — 8	6 — 4
1 — 6	6 — 2	2 — 7	7 — 3
2 — 5	7 — 1	3 — 6	8 — 2
3 — 4	8 — 9	4 — 5	9 — 1

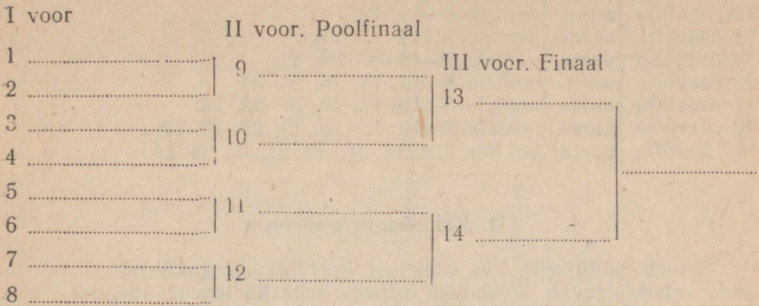
Ringsüsteemi paremus seisab selles, et see teiste süsteemidega võrreldes kõige täpsemalt selgitab paremusjärjestuse.

II. Ühe-kaotuse-süsteem

Kui võistlustest võtab osa rohkem kui kaks võistkonda, on võistlust korraldaval organisatsioonil vaja koostada selline kohtumiste tabel, mis kindlustaks kogu võistluste õige käigu.

Alljärgnevas püüame tabelite abil selgitada nn. ühe ja kahe kaotusega võistluste läbiviimise viise eesmärgil võimaldada koostada võistluste graafik nii, nagu seda nõutakse võistluste läbiviimisel.

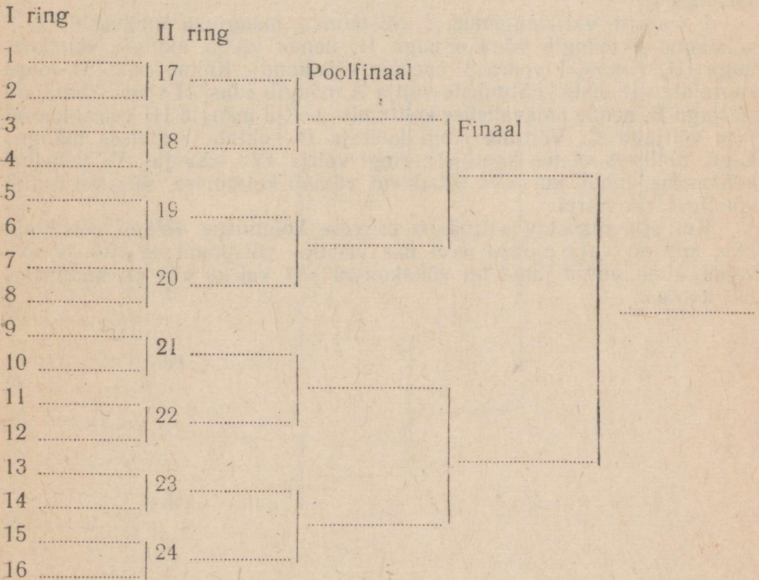
Võistlustabel 2—8 osavõtjale



Osavõtjate paigutus tabelis:

- 2 osavõtja juures joonte 13, 14;
- 3 osavõtja juures joonte 11, 12, 13;
- 4 osavõtja juures joonte 9—12;
- 5 osavõtja juures joonte 3, 4, 9, 11, 12;
- 6 osavõtja juures joonte 3—6, 9, 12;
- 7 osavõtja juures joonte 3—9;
- 8 osavõtja juures joonte 1—8.

Võistlustabel 9—16 osavõtjale



Osavõtjate paigutus tabelis:

- 16 osavõtja juures joontele 1—16;
15 osavõtja juures joontele 1—14; 24;
14 osavõtja juures joontele 3—14, 17, 24;
13 osavõtja juures joontele 3—12, 17, 23, 24;
12 osavõtja juures joontele 5—12, 17, 18, 23, 24;
11 osavõtja juures joontele 5—10, 17, 18, 22, 23, 24;
10 osavõtja juures joontele 7—10, 17, 18, 19, 22, 23, 24;
9 osavõtja juures joontele 7, 8, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24.

III. Kahe-kaotuse-süsteem

Esineb juhtumeid, kus võistlusi korraldavad organisatsioon soovib anda võistkondadele võimaluse esineda kahe kaotuseni, misjärel võistkond langeb võistlustest välja. Sel korral kasutatakse kahe-kaotuse-süsteemi.

Selle süsteemi aluseks võetakse eespooltoodud ühe-kaotuse-süsteem, lisades sellele kaotajate ringi.

Võitjate ringi moodustab antud juhul ühe-kaotus-süsteemi alusel koostatud tabel.

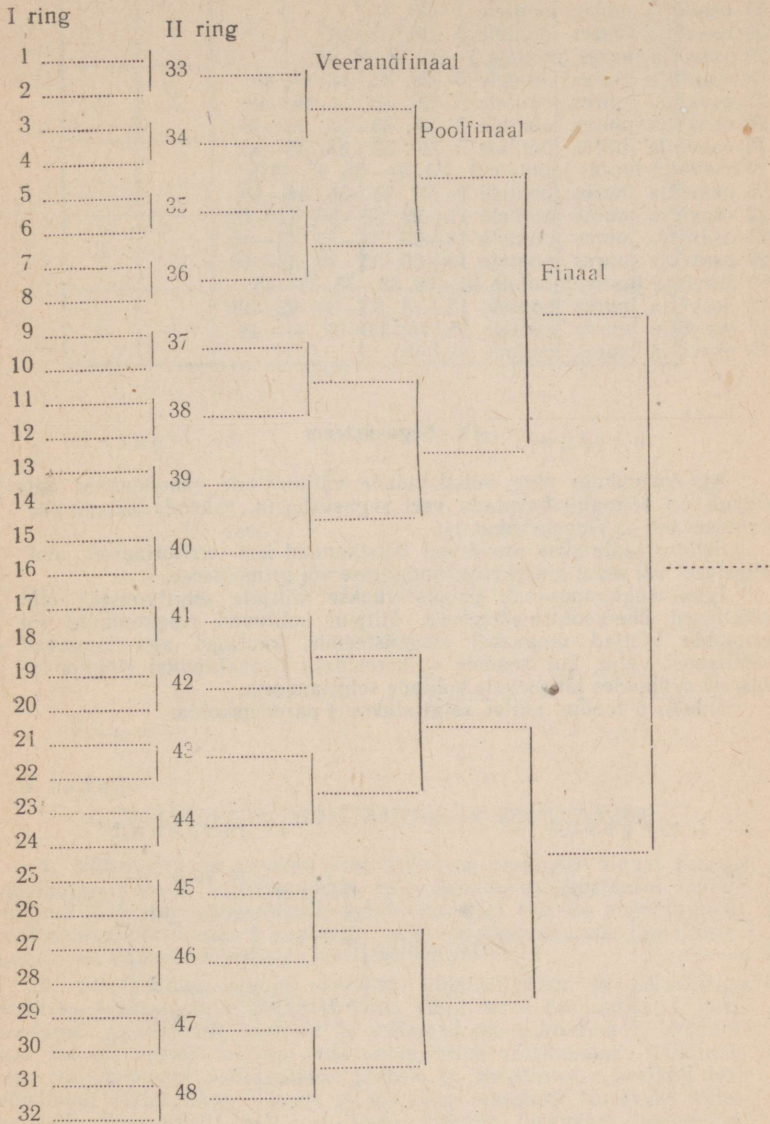
Kaotajate ringi tabel aga kujundatakse järgmiselt. Esmalt koostatakse tabel 2 (9—16 osavõtjale, vt. lk. 35). Selle alusel koostatakse tabel 11 osavõtjale (vt. tabel 5).

Tabelist nähtub, et I voorust langevad välja 3 võistkonda kaotajate ringi; II voorust langevad kaotajate ringi 4 võistkonda, III voorust 2 võistkonda. Nende võistkondade edasised mängud kujunevad järgmiselt:

I voorust väljalangenud 3 võistkonda mängivad omavahel, s. t. võistkond I mängib võistkonnaga II, nende võitja mängib võistkonnaga III, (sama, I vooru 3. kaotaja võistkond). Kolme esimese vooru kaotajate vaheliste kohtumiste võitja A mängib edasi II vooru kaotajate võitjaga B, nende omavahelise kohtumise võitja mängib III vooru kaotajate võitjaga C. Võitjate ringi kaotaja D kohtub järgmises mängus C-ga. Selliselt saame kaotajate ringi võitja «Y». «X» ja «Y» vaheline kohtumine, juhul, kui «X» võistkond võidab kohtumise, selgitab antud võistlussarja võitja.

Kui aga otsustavas finaalis esimese kohtumise võidab võistkond «Y», siis on vaja pidada veel üks võistlus võistkondade «X» ja «Y» vahel, kuna antud juhul nii võistkonnal «X» kui ka «Y» on kummalgi üks kaotus.

Võistlustabel 17—32 osavõtjale



Osavõtjate paigutus tabelis:

- 32 osavõtja juures joontele 1—32;
- 31 osavõtja juures joontele 1—30, 48;
- 30 osavõtja juures joontele 3—30, 33, 48;
- 29 osavõtja juures joontele 3—28, 33, 47, 48;
- 28 osavõtja juures joontele 5—28, 33, 34, 47, 48;
- 27 osavõtja juures joontele 5—26, 33, 34, 46—48;
- 26 osavõtja juures joontele 7—26, 33—35, 46—48;
- 25 osavõtja juures joontele 7—24, 33—35, 45—48;
- 24 osavõtja juures joontele 9—24, 33—36, 45—48;
- 23 osavõtja juures joontele 9—22, 33—36, 44—48;
- 22 osavõtja juures joontele 11—22, 33—37, 44—48;
- 21 osavõtja juures joontele 11—20, 33—37, 43—48;
- 20 osavõtja juures joontele 13—20, 33—38, 43—48;
- 19 osavõtja juures joontele 13—18, 33—38, 42—48;
- 18 osavõtja juures joontele 15—18, 33—39, 42—48;
- 17 osavõtja juures joontele 15, 16, 33—39, 41—48;
- 16 osavõtja juures joontele 33—48.

IV. Segasüsteem

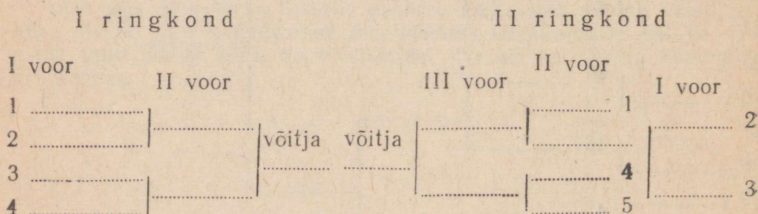
Aja kokkuhoiu ning võistkondade väljasõitude vähendamise eesmärgil on võimalik kasutada veel segasüsteemi, rakendades nii ühekaotuse- kui ka ringsüsteemi.

Selleks jaotatakse osavõtjad võistkonnad kas territoriaalsel, tootmisalasel või muul alusel ringkondadesse või gruppidesse.

Igas ringkonnas või grupis viiakse võitjate selgitamiseks läbi võistlused ühekaotuse-süsteemis. Hiljem kohtuvad ringkondade või gruppide võitjad omavahel ringsüsteemis, kaotajad aga langevad võistlusest välja, kui nendele ei korraldata lisakohtumisi ringkondades või gruppides järgnevate kohtade selgitamiseks.

Tabelis 5 toodud näites selgitatakse 4 paremuskohta.

Tabel 4

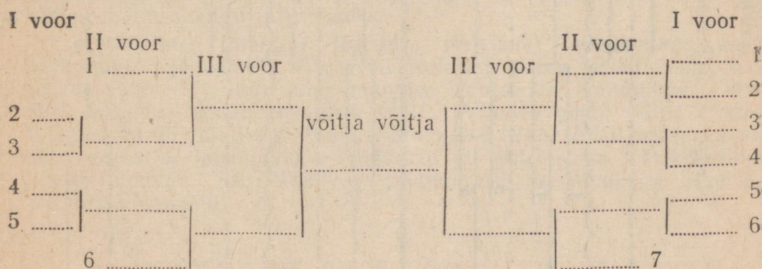


Finaalturniir

	1	2	3	4	Punkte	Koht
1	×					
2		×				
3			×			
4				×		

III ringkond

IV ringkond

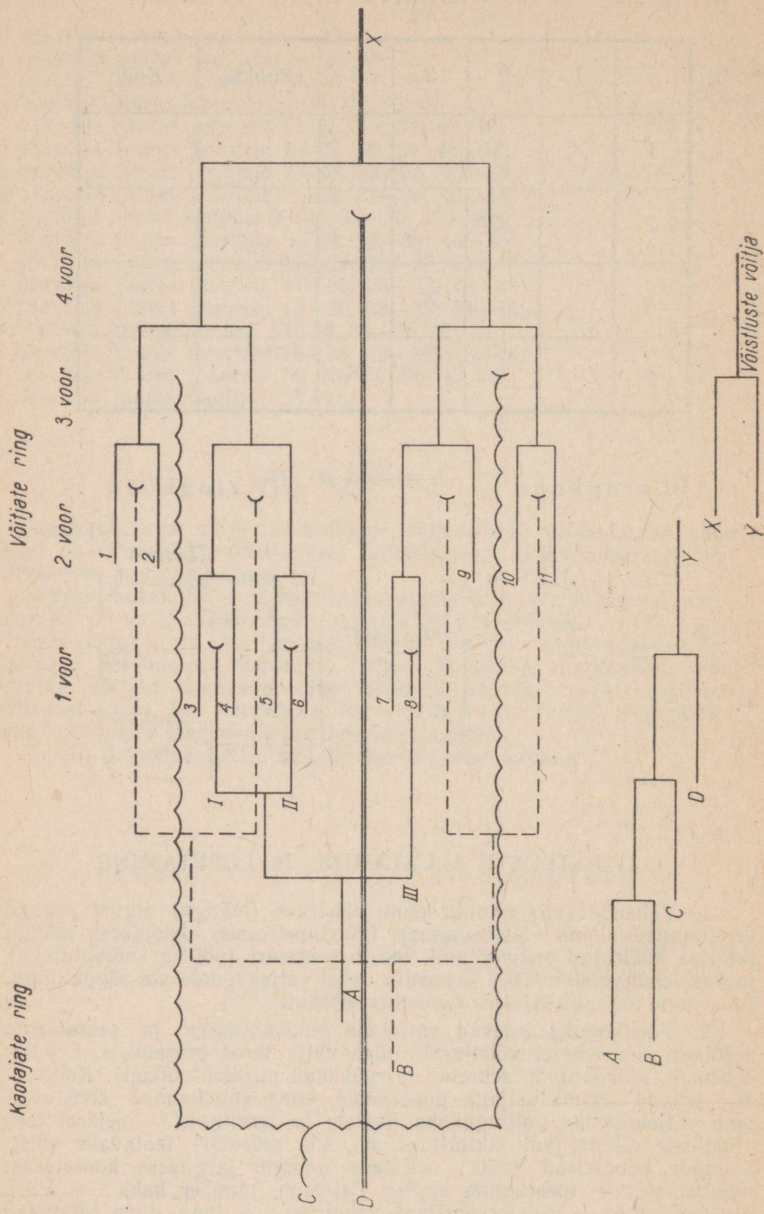


C. VÖISTLUSTE ALUSTAMINE JA LÕPETAMINE

1. Vähemalt viis minutit enne võistluse (mängu) algust peavad võistkonnad olema võistlusvalmis (võistlusdressis), kusjuures mängu juhtima määratud pukikohtunik loosib sekretäri (või ka abikohtuniku) juuresolekul võistkondade kaptenite vahel väljakupoole või algpallingu. Loosimine toimub väljaspool võistlusväljakut.

2. Võistkonnad tulevad väljakule pukikohtuniku ja sekretäri eesotsas (suurematel võistlustel tuleb välja terve brigaad, s. t. pukikohtunik, abikohtunik, sekretär ja mõlemad piirikohtunikud). Kohtunikud jäävad seisma seljaga puki poole, kuna võistkonnad rivistuvad oma väljakupoolel pallingukoha joonele ja tervitavad. Seejärel teeb võistluste diktor (kui diktorit ei ole, siis sekretär) teatavaks võistkondade koosseisud (näit.: «Kalev» mängib järgmises koosseisus: number viis — meeskonna kapten Peterson, number kaks — Viru, number kolm — meistersportlane Jakobson...» jne.) ning tutvustab

Tabel 5



kohtunikke (näit.: «Pukikohtunikuna tegutseb vabariikliku kategooria kohtunik Kivimägi — Tartu, abikohtunik — vabariikliku kategooria kohtunik, meistersportlane Lind — Tallinn; sekretär — esimese kategooria kohtunik Kalm — Tallinn...» jne.). Seejärel annab pukikohtunik vile ning siis asuvad mängijad väljakule; tavaliselt antakse mängijatele enne mängu alustamist viis minutit aega soenduseks. Selle aja möödumisel märgib sekretär protokollis võistkondade põhikoosseisud (võistkonna kapteni isiklikul etteütlemisel või treeneri poolt esitatud ülestähenduse alusel), kusjuures esimesena märgitakse algpallingu saanud võistkonna koosseis.

Kui põhikoosseisud on märgitud, teatab sekretär sellest (vilega) pukikohtunikule ning viimane, saades nõusoleku algservi vastuvõtva võistkonna kaptenilt, annab vile mängu alustamiseks.

3. Pärast geimi lõppu rivistuvad võistkonnad uuesti pallingukoha joonetele. Diktor (või sekretär) teatab tagajärje (Näit.: «Esimese geimi võitis «Kalev» tulemusega 15 : 10» või «Kolmanda geimi võitis «Lokomotiv» tulemusega 16 : 14, võistlust juhib «Kalev» tulemusega 2 : 1» jne.), seejärel annab pukikohtunik vilega märku poolte vahetamiseks.

Samuti kordub poolte vahetus ka pärast iga (I—IV) geimi lõppu. Otsustavas geimis (kolmandas või viiendas), pärast kaheksanda punkti saavutamist, rivistuvad võistkonnad uuesti pallingukoha joonetele, vahetavad pooled ja jätkavad mängu sama mängijate asetusega. Sekretär kontrollib, et asetus oleks õige ja annab pukikohtunikule vilega märku mängu jätkamiseks.

4. Võistluse (mängu) lõppedes rivistuvad võistkonnad uuesti pallingukoha joonetele ja tervitavad. Kohtunik astub pukist maha, tema juurde tulevad teised selles mängus tegutsenud kohtunikud. Diktor (või sekretär) teatab tagajärje (näit.: «Viienda geimi võitis «Kalev» tulemusega 15 : 13, seega kogu kohtumise 3 : 2»). Võistkondade kaptenid vahetavad käepigistuse kohtunike ja teineteisega. Pukikohtunik annab lõpuvile. Siis lahkuvad võistkonnad (kohtunikega eesotsas) rivikorras väljakult.

D. METOODILINE JUHIS VÖRKPALLIKOHTUNIKELE

Iga võrkpallur ja võrkpallivõistkond, võttes osa võistlustest, seab endale eesmärgiks võita oma vastane. Võistlus lõpeb alati ühe võistkonna võiduga ja teise kaotusega, viiki võrkpallimängus ei esine.

Võistkonna ettevalmistamisel võistlusteks teeb treener kõik selleks, et võrkpallur saaks täisväärtusliku tehnilise-taktikalise ja füüsilise ettevalmistuse. Kogu selle treeneri poolt tehtud suure töö võib väga kergelt purustada mitteküllaldase ettevalmistusega kohtunik.

Sportlaste pedagoogilisel kasvatamisel on väga suur tähtsus. Võistluste ajal langeb see kasvatuslik töö spordikohtunikule, kes on treeneri töö jätkajaks. Nagu treener õppe-treeningulise töö ajal, nii peab ka kohtunik olema võistluste ajal sportlastele igati eeskujuks.

Missugused nõuded tuleb esitada kohtunikule?

1. Kohtunik peab hästi tundma võistlusmäärusi ja õigesti tõlgitsema üksikuid määrustiku punkte.

2. Kohtunik peab tähelepanelikult ja õigeaegselt reageerima tehtud vigadele. Ta peab omama kindlat iseloomu, olema printsiipiaalne ja resolootne oma otsustes. Mitte kunagi ei tohi lasta end mõjutada mängijate ja publiku poolt.

3. Kohtunik peab olema aus ja erapooletu. Ta peab hoiduma üle-aru- sest žestikulatsioonist. Kui kohtunik eksib (kogemata vilistab), siis ei tohi võistkonda karistada, vaid tuleb anda «uus pall». Mida kindlamalt ja täpsemalt kohtunik tegutseb, seda kõrgema hinnangu ta saab mängu juhtimisel.

4. Kohtunik peab olema rahulik ja tasakaalukas ning korrektselt suhtuma mängijatesse ja publikusse.

5. Võistlustel peab kohtunik nõudma mängijatelt puhas, ühtlast ja korralikku võistlusdressedi. Samuti peab ta ise olema puhtas ja korralikus vormiriietuses.

6. Kohtunik peab regulaarselt täiendama end mängujuhtimise praktikas ja omama hea tervisliku seisundi, mis on tagatiseks kõrgekvaliteetsele mängu juhtimisele.

7. Vigade fikseerimisel tuleb anda lühike ja terav vile. Pikk ja tasane vile võib jätta mulje, et kohtunik pole ka ise oma otsuses kindel.

8. Enne võistluse algust ja võistluse ajal peab kohtunik hoiduma läbirääkimistest võistlejatega. Kategooriliselt tuleb keelata ja lugeda vääraks nähet, kus kohtunik koos võistlejatega kritiseerib mängu juhtivat kaaskohtunikku.

Kohtunikud omavahel aga peavad täielikult taluma kriitikat ja omama enesekriitikat, mis on aluseks mängujuhtimise kvalifikatsiooni tõstmisel.

*

Võrkpallimängus juhtub tihti, et teise võistkonna mängija hüüab «viimane löök» ajal, kui mäng toimub vastaspoolel, et saada palli ründelöögita oma poolele. Kohtunik peab kohe pärast seda, kui pall on «surnud», tegema märkuse mängijale, kes hüüdis, ja samaaegselt informeerima sellest ka võistkonna kaptenit. Sellise juhuse kordumisel peab kohtunik võistkonda kohe karistama kas punkti kaotuse või pallinguõiguse äravõtmisega.

Tähelepanu võiks veel juhtida järgmistele võistlusmäärustiku punktidele:

1. Mängijate vahetusaeg on kuni 30 sekundit. Vahetuse ajal ei tohi treener rääkida võistkonnaga, vaid kõik juhised tuleb anda edasi mängumineva varumängija kaudu. Kui vahetus on tehtud kiiremini kui 30 sekundit, tuleb mängu kohe jätkata.

2. Kui põhikoosseisu mängijaga, kes võttis asendamisest osa, juhtub õnnetus, võib teda veel kord asendada varumängijaga, kes pole asendamisest osa võtnud.

Märkus. Oksikutel juhtudel, kui võistkonna suurus on piiratud 7–8 mängijaga ja vahetustest vaba varumängijat ei ole, võib peakohtuniku eriloal asendada vigastada saanud mängijat ka juba mängus olnud varumängijaga.

3. Varumängija, asunud väljakule, peab mängima kaasa vähemalt ühe punkti või pallingu, alles pärast seda võib teha tagasivahetuse põhimängijaga.

Ei ole lubatud pärast üht mängija vahetamist ja 30 sekundise vahetusaaja möödumist võtta kohe uut vahetusaega teise mängija vahetamiseks, ilma et äsja mängu tulnud mängija pole veel osa võtnud kas ühe punkti või pallingu mängimisest. Seda tuleb vaadata kui

sihilikku mängu venitamist. Vahetused tuleb nõuda ja läbi viia korraga.

4. Kui võistkonnal on kasutatud mõlemad «aeg maha» ja kõik vahetused tehtud (2 täisvahetust), kuid ühel mängijal puruneb võistlusdress, siis kohtunik võib anda dressi vahetamiseks vaheaja kuni kolm minutit.

5. Mängijad peale pallija peavad pallingu momendil asuma võistlusväljakul. On lubatud jalaga puudutada kül- ja otsjoni (väljakut piiravad jooned kuuluvad väljaku mõõtmete sisse).

6. Enne iga geimi algust teatab võistkonna kapten sekretärile oma võistkonna asetuse. Esimesena annab asetuse see võistkond, kes omab pallinguõiguse, kusjuures kapteni palvel võib sekretär hoida asetust vastasvõistkonna ees (enne geimi algust) saladuses.

7. Mängu ajal võib kohtunikuga rääkida ainult võistkonna kapten. Kui treener on ühtlasi mängija, kuid samaaegselt ei ole kapteniks, on ta tavalise väljakumängija olukorras.

Kui treener ei ole mängija, on tal õigus võtta «aeg maha» ja teha vahetusi, kuid ta ei oma õigust pöörduda kohtuniku poole selgituse saamiseks. Kohtunikuga võib rääkida ainult võistkonna kapten.

8. Kohtunikul tuleb kontrollida, et võistkonna liikmetel oleks määrustepärane dress, jalatsid jne. Ei tohi lubada väljakule võistkonda, kui kaptenil puudub eraldusmärk. Kui kapten lahku väljakult, peab ta nimetama mängija nime ja numbri, kes jääb tema asetäitjaks. Kui kapten läheb mängu tagasi, kaotab see mängija kapteni õigused automaatselt.

9. Pukikohtunik võib kokkuleppel abikohtunikuga paluda abi sulustamise (bloki) puudete, «soojade» pallide ja kahekordsete löökide fikseerimisel, kui need teostati pukikohtuniku le varjatult. Kuid platsil esinevaid määrusterikkumisi ei tohi abikohtunik vilistada, samuti ei tohi ta fikseerida vigu «käed üle».

10. On soovitatav, et pukikohtunik kasutaks piirikohtunike abi vaevaltmärgatavast puutest välja läinud pallide fikseerimisel ja palli ülelõõmisel väljaspool võrgu laiust tähistavaid linte.

Piirikohtunik peab juhtima žestikulatsioonid või häälega pukikohtuniku tähelepanu, kui mängijal on pallingul jalg joonel või ta pallib käelt, samuti palli ülelõõmisel väljastpoolt väljakut tähistavaid linte.

11. Pall tuleb mängu panna selge löögiga, tõugatud ja visatud pallingud on keelatud. Kui pall peale ebaõnnestunud ülesviset kukub mängijale pähe, selga või jala peale, ei loeta pallingut teostatuks, vaid mängija võib palli uuesti üles visata pallinguks. Ebaõnnestunud ülesviset kinni püüda ei tohi. Viga ei ole ka see, kui ülesvisatud pall puudutab puuksi või muid rippuvaid esemeid (võimlemisrõngad, rõdu) ja mängijal on õigus uueks pallinguks.

12. Kui ühes geimis on võistkonnal tehtud kõik vahetused ja võistkond jääb vigastuse tõttu väljakule viie või vähem mängijaga, loetakse võistkonnale kaotus selle punktide arvuga, mis ta momendil omas. Järgmises geimis võivad uuesti mängu tulla varumängijad.

Näiteks: võistkond juhib 13 : 8, jääb aga väljakule viie mängijaga ja talle arvestatakse kaotus 13 : 15.

13. Käte viimine üle võrgu ühes palli puudutamiseiga vastaspoolele loetakse veaks. 2 või 3 mängija üheaegse sulustamise puhul, kui ei puudutata palli, võib käed viia üle võrgu. Ka inertsil mõjul ründelöögil võib käsi minna üle võrgu (kui käte ja palli kokkupuude sai alguse omal väljakupoolel).

14. «Aeg maha» võtmisel on sekretär kohe kohustatud teatama, mitmes «aeg maha» see oli võistkonnal antud geimis. Kui kapten või treener kogemata palub kolmandat korda «aeg maha», siis abikohtunik ja sekretär ei tohi seda anda ja mängu tuleb jätkata.

15. Juhul, kui võistkond saavutas vale asetuses ühe või enam punkti, peab sekretär teatama võistkonnale õige asetuse. Vale asetuses mängitud punktid kuuluvad annulleerimisele määrusi rikkunud võistkonnal, samal ajal õiges asetuses mänginud võistkonna poolt saavutatud punktid jäävad jõusse.

16. Kui kohtunik teeb märkuse mängijale, siis peab ta sellest informeerima ka võistkonna kaptenit.

Nii mängijate kui ka publiku poolehoiu ja autoriteedi võidab see kohtunik, kes juhib mängu ühtlaselt ja ei takista ülearuste viledega.

*

Mängujuhtimise praktikast mõningad näpunäited:

1. Palli vastuvõtmisel lendab pall üle sõrmede. Mõned kohtunikud fikseerivad seda veaks, tavaliselt see ei ole viga.

2. Tagaliini mängija tuleb võrgu ette söötma ja söödab hüppel võrgust kõrgemal asuvat palli. Kui pall läheb sealjuures üle võrgu, tuleb antud tegevus lugeda veaks, sest tagaliini mängija ei tohi ründealas saata palli üle võrgu, kui see on võrgu ülaservast kõrgemal.

3. Keskjoone pikendusest üleastumine ei ole viga. Kui mängija kaotab keskjoone juures tasakaalu, võib ta hüpata üle vastase väljaku nurga. Seejuures aga ei tohi puudutada võrku, vastaspoolset väljakut ega vastasmängijaid.

4. Tagaliini keskmine mängija (nr. 6) seisab tihti paremal pallingut teostavast mängijast. See aga on asetuse viga! Kohtunikud vahest ei märka seda.

5. Teine löök lüüakse võrgutrossi. Kohtunikud vahest eksivad ja vilistavad. Siin aga jääb veel õigus kolmandale löögile. Sellisel juhul tuleb anda «uus pall».

6. Kolmas löök lüüakse võrgutrossi. Vastasvõistkonna mängijatest-sulustajatest astus keegi maandumisel üle keskjoone. Siin tuleb kohtunikul jälgida, kummale poole pall pärast lööki jäi. Kui pall läks üle võrgu, on viga — jalad üle joone; kui pall jäi samale poolele, on viga — löök trossi.

7. Lööki võrgutrossi nii, et pall oleks sulustamiseta läinud üle võrgu, s. t. pärast lööki trossi puudutas pall sulustajate käsi, ei loeta veaks ja võistkond saab uuesti õiguse kolmeks löögiks.

8. Suuremat tähelepanu tuleb osutada tugevate pallingute ja ründelöökide vastuvõtmisele! Tugevat ründelööki või pallingut vastu võttes alt seotud kätega või ühe käega jätavad vahest kohtunikud

fikseerimata ilmsed kaks lööki ja «soojad» pallid. Mängija peab palli vastu võtma puhtalt, ka tugeva pallingu ja ründelöögi, kuna selleks on aega valmistuda. Kui aga vastane nn. «hanitamise» puhul saadab palli ootamatus suunas, ja mängija ennastohverdavalt hüpates toob palli uuesti mängu, tehes sealjuures kerge hoitud palli, ei tuleks seda viga fikseerida. See võtaks mängijal tahtmise võidelda raskeltpäästetavate pallide pärast.

9. Suurt tähelepanu tuleb pöörata kergetele pettelöökidele randmega, millised on suunatud väljaku tühjadele kohtadele. Need on tavaliselt ikka löögid. Kuid siiski loetakse need mõnikord tõmmatud pallideks.

Kohtunike riietus Eesti NSV territooriumil

Võrkpallikohtunike riietus Eesti NSV territooriumil on järgmine: tume kuub (soovitav tumesinine või must), helehallid püksid, valge särk, valged sokid ning valged kingad (tenniskingad).

Iga kohtunik peab kandma talle omistatud kategooria märki.

OSKUSSONU

Волейбол	— võrkpall
Площадка	— väljak
Боковые линии	— külgjooned
Лицевые линии	— otsjooned
Средняя линия	— keskjoon
Линия нападения	— ründejoon
Подача	— palling (serv)
Место подачи	— pallingu koht
Сетка	— võrk
Судья	— kohtunik
Судейская вышка	— kohtuniku pukki
Судьи на линии	— piirikohtunikud
Расстановка игроков	— mängijate asetus
Игроки передней линии	— eesliini mängijad
Игроки задней линии	— tagaliini mängijad
Игрок подачи	— pallija
Замена игрока	— mängija vahetamine
Партия	— geim, mäng
Задержанный мяч	— hoitud pall
Блокировка	— sulustamine (blokk)
Рука над сеткой	— käsi üle võrgu
Четыре удара	— neli lööki
Переиграть подачу	— uus palling
Предупреждение	— hoiatus
Замечание	— märkus
Удаление с поля	— väljakult eemaldamine

SISUKORD

I. Võistluspaik, sisustus ja inventar	
§ 1. Väljak	3
§ 2. Võrk	4
§ 3. Pall	4
II. Võistlustest osavõtjad	
§ 4. Mängijate vanus	6
§ 5. Mängijate õigused ja kohustused	6
§ 6. Mängijate riietus	7
§ 7. Võistkonna koosseis, mängijate vahetamine, vaheajad	7
§ 8. Mängijate asetus	9
§ 9. Võistkondade esindajad, treenerid ja kaptenid	10
III. Kohtunike kohustused	
§ 10. Kohtunikekogu koosseis	11
§ 11. Pukikohtunik	11
§ 12. Abikohtunik	12
§ 13. Sekretär	12
§ 14. Piirikohtunik	13
IV. Võistlusmäärused	
§ 15. Mängu kestus ja poolte valik	14
§ 16. Mängu algus ja palling	15
§ 17. Pallingu vahetus	16
§ 18. Kohtade vahetus	16
§ 19. Palli löömine	17
§ 20. Kahekordne mängimine	17
§ 21. Mäng võrgu juures	18
§ 22. Käte viimine üle võrgu	18
§ 23. Keskjoonest üleastumine	19

§ 24. Tagaliini mängijad	19
§ 25. Pall on mängust väljas	19
§ 26. Punkti või pallingu kaotus	20
§ 27. Punktide arvestamine ja mängu tagajärg	21
§ 28. Protestide esitamise kord	21
Lihtsustatud võistlusmäärused	21

Lisad

<i>Lisa 1.</i> Kohtuniku terminoloogia	25
<i>Lisa 2.</i> Kohtuniku žestikulatsioon	26
<i>Lisa 3.</i> Selgitusi võistluste tehnilise läbiviimise kohta	32
A. Selgitusi võistlusprotokolli täitmise kohta	32
B. Võistluste läbiviimise süsteemid	33
C. Võistluste alustamine ja lõpetamine	39
D. Metoodiline juhised võrkpallikohtunikele	41
Kohtunike riietus Eesti NSV territooriumil	45
Oskussõnu	45
<i>Lisa 4.</i> Võrkpallivõistluse protokollinäidis	

ВОЛЕЙБОЛ

Правила соревнований

На эстонском языке

Обложка: Х. Сампу

Эстонское Государственное Издательство
Таллин, Пярнуское шоссе, 10

*

Toimetaja E. L a p i n g

Kunstiline toimetaja H. T i k a n d

Tehniline toimetaja H. K o h u

Korrektor E. K a s k

Ladumisele antud 17. I 1961. Trükkimisele antud
21. II 1961. Paber 54×84, 1/16. Trükipoognaid 3+1
kleebis. Formaadile 60×92 kohaldatud trükipoognaid
2,69. Arvutuspoognaid 2,54. Trükiarv 3000. Tellimise
nr. 604. Hans Heidemanni nimeline trükikoda, Tartu,
Ülikooli 17/19. III.

Hind 10 kop.

10 kop.

A-23627
"

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00356028 3