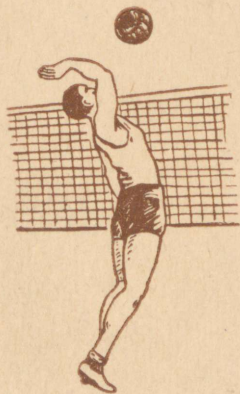


VÕISTLUSMÄÄRUSED



VÕRKPAALL

A-20349

Kinnitatud NSV Liidu Tervishoiu Mi-
nisteeriumi Kehakultuuri ja Spordi
Peavalitsuse poolt 23. mail 1953. a.

VÕRKPALL

VÕISTLUSMÄÄRUSED

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1955

Originaali tiitel:

ВОЛЕЙБОЛ

Правила соревнований

Издательство «Физкультура и спорт»

Москва 1953

Tõlkinud E. Belov

2

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu

25645

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Mängijate vanus

Võistlustest osavõtjad jagunevad järgmistesse vanuseklassidesse:

Lapsed ja noored (sünniaasta järgi)

Noorem vanuseklass
(poisid ja tüdrukud)

1955. aastal — 1941.—1942. a. sündinud

1956. „ — 1942.—1943. a. „

Keskmine vanuseklass
(poisid ja tüdrukud)

1955. aastal — 1939.—1940. a. sündinud

1956. „ — 1940.—1941. a. „

Vanem vanuseklass
(noormehed ja neiud)

1955. aastal — 1937.—1938. a. sündinud

1956. „ — 1938.—1939. a. „

Täiskasvanud

Mehed ja naised 19. a. ja vanemad

Märkus: Erijuhtudel lubatakse 18-aastastel noormeestel ja neidudel arsti, treeneri ning vastava kehakultuuri- ja spordikomitee loal mängida täiskasvanute võistkondades.

§ 2. Mängijate õigused ja kohustused

1. Mängija peab tundma võistlusmäärusi ja neist täpselt kinni pidama.

2. Mängu ajal võib mängija pöörduda kohtuniku poole ainult oma võistkonna kapteni kaudu.

3. 24 tunni jooksul võib mängija osa võtta ainult ühest mängust.

4. Igal mängijal, kes on üles antud võistkonna koosseisu, peab olema arsti luba.

§ 3. Mängijate riietus

1. Mängijate riietus (spordidress) koosneb spordisärgist, spordipükstest ja pehmeist jalanõudest (ilma rantideta ja kotsadeta kummi- või nahktuhvleist). Mängijail on keelatud kanda peakatteid ja ehteid (rinnanõelu, käevõrusid, nõelu või muid metallesemeid), mis võivad tekitada mängu ajal vigastusi. Kui temperatuur on alla $+10^{\circ}\text{C}$, võib mängida treeningülikonnas.

Mängijail on lubatud mängida prillidega.

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

§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine

1. Mängust võtavad osa kaks võistkonda, kummaski kuus mängijat. Iga geimi jooksul võib võistkond asendada iga põhikoosseisu mängijat varumängijaga.

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

2. Võistluse protokollis kantakse enne mängu algust võistkonna kõigi mängijate nimed (mitte rohkem kui 12).

Mängijad, kes pole protokollis kantud, ei tohi võistlustest osa võtta.

3. Varumängijad, treenerid ja esindajad peavad asuma pukikohtuniku vastaspoolel.

4. Mängijate asendamine ja 1-minutilise vaheaja võtmine toimub momendil, kui pall on mängust väljas, võistkonna kapteni või treeneri nõudmisel. Mängijate ja 1-minutilise vaheaja võtmiseks annab luba pukikohtunik või abikohtunik.

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

Mängijate vahetamiseks antakse 1 minut aega. Juhul, kui vahetamine pole toimunud ühe minuti jooksul, arvestatakse võistkonnale üheminutilise vaheag. Kui võistkonnal puudub õigus üheminuti-

liseks vaheajaks, jätkub mäng pärast asendamiseks määratud aja möödumist ja võistkonda karistatakse punktiga või pallingu (servi) äravõtmisega.

5. Mängija, kes tuleb mängu, peab kohtunikult selleks loa saama.

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

7. Asendatud põhikoosseisu mängija võib veel kord sama geimi jooksul tagasi tulla täpselt samale kohale, kus ta mängis algul. See vahetus on lubatud, kui varumängija osavõtul oli pall vähemalt ühe korra mängus. Põhikoosseisu mängija asendamist varumängijaga nimetatakse mittetäielikuks vahetuseks. Kui aga põhikoosseisu mängija tuleb tagasi oma kohale, nimetatakse niisugust vahetust täielikuks.

Varumängija võib igas geimis välja vahetada ainult ühte põhikoosseisu mängijat.

Varumängija asendamine varumängijaga, kes vahetas välja põhikoosseisu mängija antud geimis, ei ole lubatud.

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

9. Kohtuniku poolt kõrvaldatud põhikoosseisu mängijat (kes võttis või ei võtnud osa asendamisest) võib asendada varumängijaga, kes pole võtnud osa asendamisest.

Kohtuniku poolt kõrvaldatud mängija ei või tulla uuesti mängu.

10. Kui ühe 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 punktide suhtega, mille ta oli saavutanud, kuna vastase tagajärjeks loetakse «15» või vajalik kahepunktiline edu.

11. Õnnetusjuhtumi korral mängijaga peab kohtunik võistkonna kapteni avalduse põhjal, kui võistkonnal on kasutatud kõik võimalused asendamiseks, mängu 3 minutiks katkestama. Kui vigastada saanud mängija ei tule selle aja jooksul mängu tagasi, märgitakse võistkonnale käesolevas geimis kaotus.

12. Igal mängijal peab olema isiklik number 1—12, mis on ömmeldud seljale ja rinnale ja mida ei tohi muuta võistluse lõpuni. Põhikoosseisu- ja varumängijate numbrid võivad olla ükskõik missuguses järjekorras, kuid kahel mängijal ei tohi olla ühesugust numbrit.

Numbri suurus: kõrgus 15 cm, laius 2 cm. Numbriid peavad olema hästi nähtavad, mistõttu nende värv peab erinema spordidressi värvist.

§ 5. Mängijate aetus

1. Enne pallingut rivistuvad mõlema võistkonna mängijad oma väljakupoolel kahte ritta, kummaski 3 inimest. Need read võivad olla sik-sakilised.

Võrgu juures asuvaid mängijaid nimetatakse eesliini mängijaiks, ülejäänud kolme tagaliini mängijaiks. Mängu ajal võivad ees- ja tagaliini mängijad asuda ükskõik kus kohal oma väljakupoleel. Enne pallingut ei tohi tagaliini mängijad asuda vastavate eesliini mängijate ees (võrgu suhtes vertikaalselt).

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

§ 6. Võistkondade treenerid, esindajad ja kaptenid

1. Igal võistlustest osavõtval organisatsioonil peab olema treener ja esindaja, kui see on juhendis ette nähtud.

2. Treener, esindaja ja võistkonna kapten vastutavad mängijate distsipliini eest ja kindlustavad võistkonna õigeaegse võistlustele ilmumise.

3. Esindaja võtab osa mängude järjekorra loomisest, samuti viibib ta võistluse kohtunike kollegiumi nõupidamistel, kui need viiakse läbi koos võistkondade esindajatega.

4. Treeneril ja esindajal on keelatud segada end kohtunike ja võistlusi korraldavate isikute korraldustesse.

Kõik protestid esitatakse kohtunike kollegiumile kirjalikult.

5. Kui võistkonnal ei ole treenerit või esindajat, täidab nende kohustusi võistkonna kapten.

6. Võistkonna kaptenil peab olema vasakul pool rinnal dressist erinevat värvi märk, suurusega $8 \times 1,5$ cm.

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

II. KOHTUNIKE KOHUSTUSED

§ 7. Kohtunike kolleegiumi koosseis

1. Võistlust korraldav organisatsioon määrab igale võistlusele vastava kehakultuuri- ja spordikomitee teadmisel kohtunikud.

2. Üleliidulistel ja vabariiklikel võistlustel määratakse iga mängu juhtimiseks pukikohtunik (vanemkohtunik), kohtuniku abi, sekretär, kaks piirikohtuniku. Kõiki teisi võistlusi juhivad pukikohtunik ja sekretär.

§ 8. Pukikohtunik

1. Pukikohtunik peab asuma pukil, mis asub keskoone mõttelisel pikendusel.

Märkus: Puki iste asetatakse niisugusele kõrgusele, et kohtuniku vaade oleks 20 cm kõrgemal võrgu ülemisest äärest.

Pukikohtunik jälgib võistlusmääruste täitmist mängijate poolt, lahendab kõik vaieldavad küsimused ja kinnitab võistluse tehnilise protokolliga.

2. Pukikohtunik peab näitama vigade fikseerimisel vastava žestikulatsiooni abil neid vigu, mis võivad jääda mängijaile ja pealtvaatajaile arusaamatuks.

Mängu tagajärge pukikohtunik ei teata.

3. Kohtunik on kohustatud tegema mängijale märkuse:

- a) vaidluse pärast kohtunikuga või vastasmängijaga;
- b) kisa pärast väljakul;
- c) mängu sihiliku viivitamise pärast.

Määruste korduva rikkumise eest saab mängija isikliku märkuse, mis kantakse võistluse protokolliga, võistkonda aga karistatakse punktiga või pallingu äravõtmisega.

Äärmisel juhul, pärast märgitud karistust — kõrvaldatakse mängija väljakult.

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

4. Juhul, kui mängu ajal annavad juhendeid väljaspool väljakut asuvad treener, esindaja ja varumängijad, teeb pukikohtunik võistkonnale hoiatuse, määruste korduval rikkumisel aga karistab võistkonda punktiga või pallingu õiguse äravõtmisega.

§ 9. Abikohtunik

1. Abikohtunik asub pukikohtuniku vastas, sekretäri laua ees.

2. Abikohtunik:

jälgib võistlejate asetust, keskjoone rikkumisi, võrgu puudutamisi, palli ületamisi väljaspool võrgu pikkust määravat linti, annab luba 1-minutilise vaheaja võtmiseks ja mängija vahetamiseks;

fikseerib määruste rikkumisi varumängijate, treeneri ja esindaja poolt;

jälgib vigu neil juhtumitel, kui selle teeb talle ülesandeks pukikohtunik.

Abikohtunik fikseerib vead vilega.

Märkus: Kui võistlusi juhivad pukikohtunik ja sekretär, täidab abikohtuniku kohustusi sekretär.

§ 10. Sekretär

1. Sekretär asub kohtunikupuki vastas.

2. Sekretär täidab protokollit, märgib algrivistuse ja pallingu järjekorra, fikseerib mängijate vahetused, kontrollib mängu vaheaegade kestust, peab punktide arvestust ja jälgib mängijate õiget kohade vahetust väljakul.

3. Sekretär teeb protokollit isiklikud märkused võistlejate kohta.

4. Lõplikult otsustab punktide arvestuse ja teised sekretäri ülesannetesse puutuvad küsimused puki-kohtunik.

Märkus: Kui puudub tagajärgede märkimise tahvel, teatab punktide seisu sekretär.

§ 11. Piirikohtunikud

1. Piirikohtunikud asuvad väljaku pallingukoh- tade vastupidiste nurkade taga. Igaüks neist jälgib palli maandumist ühe kül- ja ühe otsjoone juures.

Piirikohtunikud alluvad pukikohtunikule ja nad ei tohi teha iseseisvaid otsuseid. Nad tõstavad lipu, kui pall kukkus väljakupiiridest väljapoole, ja lan- getavad lipu, kui pall kukkus väljakule.

2. Pukikohtunik võib mängu ajal eemaldada piiri- kohtuniku, kui see fikseerib vigu ebaõigesti. Mängi- jad peavad tähele panema üksnes kohtuniku vilet, mitte aga piirikohtuniku lippu.

III. MÄNGU MÄÄRUSED

§ 12. Mängu kestus ja poolte valik

1. Meeskondade või naiskondade vahelised män- gud koosnevad kas 3 või 5 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 väljaspool väljakut väljakupoole või pallingu valiku õiguse. Kui loosi tõmmanud võistkond valib pallinguõiguse, siis teine võistkond võib valida väljakupoole.

3. Pärast esimese geimi lõppu vahetavad võist- konnad väljakupooled ja pallingut alustab teine

võistkond. Niisugune vahetus toimub pärast iga geimi.

Enne otsustavat geimi on kohustuslik 5-minutilise vaheaeg.

Enne otsustava geimi algust loosib kohtunik uuesti väljakupoole või pallingu.

4. Otsustavates geimides (kolmandas või viiendas) pärast seda, kui ühel võistkonnal on kaheksa punkti, toimub ilma vaheajata poolte vahetus.

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

5. Iga võistkond võib kasutada ühe geimi jooksul 2 üheminutilist vaheaega.

Ükskõik missuguses geimis kasutamata jäänud üheminutilisi vaheaegu ei saa võtta järgmistes geimides.

Minutilise vaheaja kestel võib treener anda võistkonnale näpunäiteid, lähenedes väljaku külgjoonele. Mängijatel ei ole lubatud minutilise vaheaja jooksul väljakult lahkuda.

6. Pärast geimi lõppu antakse poolte vahetuseks vaheaeg kuni üks minut.

§ 13. Mängu algus ja palling

Palling toimub pärast mängu juhtiva kohtuniku vilet. Juhul, kui mängija pallis enne vilet, tuleb palling kordamisele. Pallija asub pallingu kohale, vis-

kab palli üles ja saadab selle ühe käe löögiga vastaspoolele. Palling loetakse sooritatuks, kui mängija pärast palli ülesviskamist puudutas seda käega.

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

Palling loetakse määrustepäraseks, kui pall ületab võrgu seda puudutamata ja kui see läheb läbi kahe väljaku laiust määrava lindi vahelt.

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

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

Käelt pallimine (palli üles viskamata) on keelatud.

§ 14. Pallingu vahetus

Mängija, kes pallib, jätkab seda nii kaua, kuni ta ise või tema võistkond pole teinud viga. Pärast seda läheb pallingu õigus üle vastasvõistkonnale.

§ 15. Kohtade vahetus

Pallingu õiguse tagasivõtmise puhul pallib parempoolne eesliini mängija. Sel juhul liiguvad kõik mängijad kella osuti liikumise suunas ühe koha võrra edasi.

Niisugune vahetus toimub alati pärast pallingu

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

§ 16. Palli löömine

Palli võib kätega tõrjuda ükskõik mil viisil. Kui pall puudutab keha vöökohast kõrgemal, on see võrdne löögiga. Iga võistkond võib palli tõrjuda mitte üle kolme korra (pall ei tohi maha kukkuda). Üks ja sama mängija ei tohi palli puudutada kaks korda järjest. Kohtunik peab jälgima, et palli puudutamine toimuks löögiga (palli katkendliku puudutamisega). Kui mängija surub palli vastu võrku (pidev puudutamine), loetakse võistkonnale viga. Kui pall puudutab ühte ja sama mängijat kaks korda järjest või veereb mööda mängija keha, siis loetakse, et mängija on palli puudutanud kaks korda järjest.

Vastastikune abistamine mängu ajal on lubatud. On lubatud mängida palli, toetudes partnerile; aidata kaasmängijat, kui ta inertsil mõjul on kukkumas võrgu peale või vastaspoolele.

§ 17. Kahekordne mängimine

1. Ühe ja sama võistkonna kahe mängija üheaegne palli puudutamine loetakse kaheks löögiks. Kumbki neist mängijaist ei tohi palli puudutada

kolmandaks löögiks. Kui kahest mängijast puudutas palli ainult üks, kuid teine mängija lõi selle mängija käe 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, kellele vastupidises suunas pall pärast lööki lendas.

Palli üheaegsel puudutamisel kahe erineva võistkonna mängija poolt saab õiguse kolmele löögile see võistkond, kelle poolele pall lendas. Kui palli üheaegsel puudutamisel kahe erineva võistkonna mängija poolt pall kukkus väljakule, siis kaotab pal-linguõiguse või punkti see võistkond, kelle väljakupoolele pall kukkus.

3. Palli puudutamine ühe võistkonna kahe või kolme mängija grupisulu (bloki) puhul loetakse üheks löögiks. Ükski sulustamisest osavõtnud mängija ei tohi pärast sulustamist teha teist lööki.

§ 18. Mäng võrgu juures

1. Kui pall on puudutanud võrku seestpool võrgu laiust määravaid linte, loetakse pall mängusolevaks. Pall, mis on aga puudutanud võrku väljaspool linte, loetakse mängust väljasolevaks.

Kui mängija puudutab mängu ajal võrku, karistatakse seda punkti või pallinguõiguse kaotamisega.

2. Võrgu rebenemise korral tuleb palling kordamisele, olenemata sellest, millal see juhtus.

§ 19. Käte viimine üle võrgu

Käte viimine üle võrgu koos palli puudutamisega vastase poolel on viga. Käte üle võrgu viimine ilma palli puudutamiseta sulustamise juures, samuti inertsil mõjul pärast lööki, ei ole viga.

§ 20. Keskjoonest üleastumine

Mängija ükskõik missuguse kehaosaga keskjoone või vastase väljakupoole puudutamine või ükskõik missuguse kehaosa viimine võrgu alt läbi eesmärgiga juhtida millelegi vastasmängija tähelepanu või segada teda, samuti vastasmängija puudutamine on viga. Ükskõik missuguse kehaosa viimine üle keskjoone õhus nii, et see ei puuduta vastasmängijat, ei loeta veaks.

Kui mängija astub üle mõttelise keskjoone pikenduse, s. t. asub väljaspool väljakut, kuid ei puuduta sealjuures palli, võrku ega vastasväljakut, siis seda veaks ei loeta.

§ 21. 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 asuda ründealal.

2. Tagaliini mängijail ei ole lubatud palli sulustada.

§ 22. Pall on mängust väljas

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

Palli mängust väljasoleku puhul võistkond, kelle mängija puudutas palli viimasena, kaotab punkti või pallinguõiguse.

2. Mängija võib palli vastuvõtmiseks joosta üle oma väljaku piiride, kuid mitte üle keskjoone mõtetelise pikenduse. Löögi ajal kõrvalistele esemetele toetumine loetakse veaks.

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

4. Kui pall lendab võrgu alt läbi, siis kaotab see pool, kes seda tegi, kas pallingu või punkti.

Palli lendamist üle võrgu väljapoole väljaku laiust määravaid linte loetakse veaks.

5. Kui pall puudutab puude oksa, lage, laest ripuvaid esemeid jne., loetakse pall väljapoole väljaku piiri langenuks. Võistkonnale loetakse niisuguse löögi eest viga.

6. Kui pall kukub maha ja ei ületa seejuures väljaku piiri täielikult, loetakse punkti või pallingu kaotanuks see võistkond, kelle poolele pall kukkus.

§ 23. Palli ja pallingu kaotus

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

- a) pall puudutas maapinda;
- b) võistkond lõi palli üle kolme korra;
- c) palli peeti kinni või visati;
- d) pall puudutas mängijat allpool vööd;
- e) mängija puudutas palli kaks korda järjest;
- f) võistkond rikkus pallingu ajal mängijate asetuse korda väljakul;
- g) mängija puudutas võrku;
- h) mängija astus keskjoonele või üle selle;
- 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) pall maandus väljapoole väljakupiire või lendas võrgu alt läbi, puudutas mõnda eset väljaspool väljaku piire, või mängija puudutas palli, toetudes vastu mingit eset (pink, sein, jne.);

m) mängija sai isikliku märkuse;

n) meeskond sai teistkordse näpunäite treenerilt, esindajalt või varumängijalt.

2. Kui erinevate võistkondade kaks mängijat sooritavad vea üheaegselt (puudutavad võrku, ületa-

vad keskjoone jne.), siis viga ei loeta ja palling kor-
ratakse.

Kui vea sooritasid kaks erineva võistkonna män-
gijat erineval ajal, siis loetakse eksinuks see, kes
tegi vea esimesena.

Palliv võistkond kaotab pallinguõiguse (täienda-
valt momentidele, mis on toodud p. 1) järgmistel
juhtudel:

- a) kui palling pole toimunud pallingu kohalt;
- b) kui mängija on pallimisel astunud väljakujoo-
nele või sellest üle;
- c) kui pall läks pallimisel üle võrgu teise män-
gija abil;
- d) kui palliti väljaspool ettenähtud järjekorda;
- e) kui palliti käelt.

§ 24. Punktide arvestamine ja mängu tagajärg

1. Mäng koosneb kolmest-viiest geimist. Geimi
võidab meeskond, kes esimesena saavutab 15
punkti.

Geim jätkub seni, kuni üks pooltest on saavuta-
nud kahepunktilise edu. Võistkond, kes võitis kol-
mest geimist kaks või viiest geimist kolm, ükskõik
missuguses järjekorras, on võitnud kogu mängu.

2. Kui mäng katkestatakse mingisugusel põhju-
sel, kuid seda edasi ei lükata, jätkub punktide
arvestamine katkestusseisust ja mängijad peavad
asetuma, nagu enne mängu katkestamist. Kui mäng
lükatakse mingisugusel põhjusel edasi, annulleeri-

takse saavutatud tagajärg ja punktide lugemist alustatakse uue mängu puhul otsast peale.

3. Palli vastuvõtva võistkonna poolt tehtud viga annab vastasvõistkonnale punkti, kuna palliva võistkonna poolt tehtud vea korral kaotab see paljinguõiguse.

IV. VÕISTLUSPAIK, SISUSTUS JA INVENTAR

§ 25. Väljak

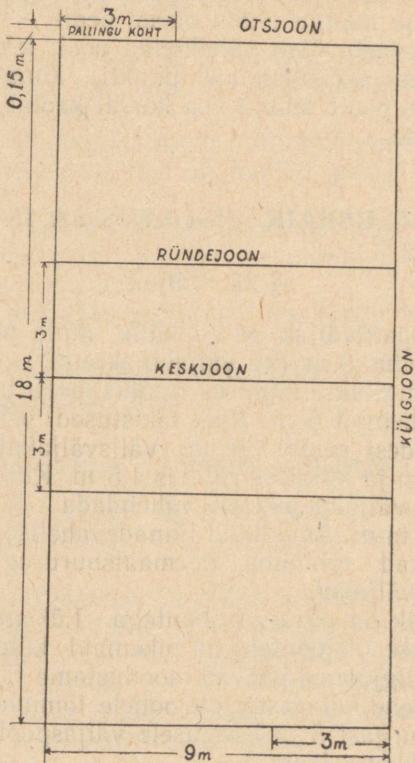
1. Võrkpalliväljak on ristkülik, mille pikkus on 18 m ja laius 9 m (vt. väljaku skeemi).

Kui mängitakse kinnises ruumis, peab lae kõrgus olema vähemalt 5 m. Kõik takistused peavad väljaku piiridest eemal olema: välisväljakutel vähemalt 2,5 m ja kinnises ruumis 1,5 m. Kinnises ruumis võib väljaku pikkust vähendada 15 m-ni ja laiust 7,5 m-ni. Ametlikud linnadevahelised võistlused peavad toimuma normaalsuurusega, s. o. 18×9 m väljakul.

2. Väljak on piiratud joontega. Lühemaid jooni nimetatakse otsjoonteks ja pikemaid küljjoonteks. Ots- ja küljjooned peavad moodustama täisnurgad.

3. Perpendikulaarselt otsjoonele tõmmatakse paremast nurgast 3 m kaugusele väljaspool väljakut 15 cm pikkune joon.

Samasugune joon tõmmatakse väljaku paremast nurgast väljaspool, kui küljjoone pikendus.



Väljaku skeem.

Need mõlemad jooned märgivad «pallingu kohta».

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

Mõlemal väljakupoolel märgitakse 3 m kaugusele keskjoonest ründejoon.

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

4. Väljak tähistatakse hästi nähtava värviga.

Jooned peavad olema 5 cm laiused ja asetsema ühel tasapinnal väljakuga. Väljaku joonte laius koolub väljaku mõõdete sisse.

§ 26. Võrk

Keset väljakut, keskjoone kohale, tõmmatakse 1 m laiune ja 9,5 m pikkune nõorist võrk. Võrk pingutatakse kahe posti külge, mis asetsevad 0,5 m kuni 1,5 m kaugusel külgjoontest, 4,5 mm jämeduse trossi või nõoriga. Võrgu ülemine äär peab olema meeste mängu puhul 2 m 45 cm ja naiste mängu puhul 2 m 25 cm kõrgusel.

Lastele ja noortele on määratud järgmised võrgu kõrgused:

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

Võrgu ülemisele äärelle õmmeldakse 5 cm laiune valge riba. Võrgusilmad peavad olema täisnurksed, suurusega 10×10 cm.

Põigiti võrguga õmmeldakse valged linnid, mis märgivad väljaku 9-meetrilist laiust. Need linnid peavad asetsema täpselt väljaku külgjoonte kohal.

§ 27. Pall

Pall peab olema ümmargune, übermõõduga 65—68 cm, ja kaaluma enne mängu algust 250—300 g. Palli väliskest tehakse nahast.

LISAD




Lisa 1

KOHTUNIKU TERMINOLOOGIA

Mängija tegevus	Termin
Mängija, visanud palli õhku, puudutas seda käega	«Palling toimus»
Palliti enne kohtuniku vilet	«Ilma vileta»
Pallimise momendil astus mängija otsjonele või sellest üle	«Joonel»
Palling toimus väljaspool pallingu ala	«Vale kohalt»
Palliti väljaspool järjekorda	«Vale järjekord»
Pallingust puudutas pall võrku	«Võrk»
Pall läks üle võrgu väljaspool küljjooni märgistavaid linte	«Väljaspoolt linte»
Pall langes väljapoole väljaku piire	«Väljas»
Pall langes väljakule	«Õige»
Pall puudutas lage või mõnd eset	«Lagi» jne.
Pallingu sooritamisel mängija viskas või tõukas palli	«Vise»
Mängijate vale asetus pallingu momendil	«Vale asetus»
Võistkond sooritas rohkem kui 3 lööki	«4 lööki»
Pall oli visatud	«Vise»
Mängija surus palli võrku või hoidis käes	«Hoitud»
Pall puudutas mängijat allpool vööd	«Jalad»
Pall puudutas mängija keha kaks korda või veeres tema kehal	«Kahekordne»

Mängija puudutas mängu ajal võrku	«Võrk»
Mängija viis mingi kehaosa vastase tähelepanu hajutamiseks võrgu alt läbi	«Vastaspoleel»
Mängija astus vastaspoleele või kukkus sellele	«Keskjoon»
Mängija viis käe (käed) üle võrgu, puudutades palli vastaspoleel	«Käed üle»
Tagaliini mängija tuli ründealasse ründama	«Tsooni viga»
Mängija lõi palli, toetudes kõrvalisele esemele	Eseme nimetus. näit. «sein»
Kaks vastasvõistkondade mängijat teevad samaaegselt vea	«Uus pall»

KOHTUNIKU ŽESTIKULATSIOON

Mängija tegevus	Kohtuniku žest
Kahekordne löök ühe ja sama mängija poolt	<p>Kohtunik tõstab vertikaalselt 2 sõrme</p> 
Üks võistkond puudutas palli neli korda	<p>Kohtunik tõstab vertikaalselt neli sõrme</p> 
Erinevate võistkondade mängijate üheaegne viga	<p>Kohtunik tõstab vertikaalselt mõlemad pöidlad</p> 

Mängija tegevus

Kohtuniku žest

Minutiline vaheaeg

Kohtunik moodustab kahe
käe pihkudest «T» tähe ku-
jutuse



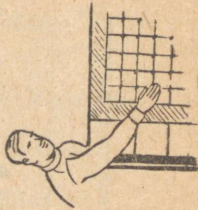
Pallingu vahetus või
punkti kaotamine

Kohtunik näitab käega võist-
konnale, kes peab pallima



Võrgu puudutamine

Kohtunik paneb käe võrgule



Mängija tegevus

Kohtuniku žest

Mängija astus keskjoonele

Kohtunik näitab keskjoonele



Pidev puudutamine, pall on jäänud mängija kätesse

Kohtunik tõstab aeglaselt mõlemad käed peopesadega ülespoole



Kahekordne löök

Kohtunik tõstab korduva't tühe ja samaaegselt langetab teise käe



Mängija tegevus

Kohtuniku žest

Palli tõugati löögi juures

Kohtunik teeb aeglase liigutuse käega ülalt alla



Tagaliini mängija astus ründealasse

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



Tagaliini mängija sulustas palli

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



Mängija tegevus

Kohtuniku žest

Ole joone astumine palli-
misel

Kohtunik näitab ofsjoonele

Mängijate vale asetuse pal-
lingu ajal ja palling väl-
jaspool järjekorda

Kohtunik teeb käega ring-
liigutuse ja näitab mängija-
le, kes tegi vea

Pall ületas võrgu väl-
jaspoolt külgjoont tähis-
tavat linti

Kohtunik näitab võrgule väl-
jaspool linti



Mängija tegevus	Kohtuniku žest
-----------------	----------------

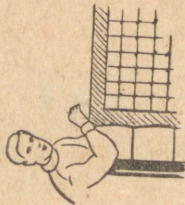
Mängijate vahetus

Peopesade pööramine üksteise ümber



Palli lömine või sulustamine vastaspoolle

Kohtunik teeb käega liigutuse võrgu kohal



Geimi lõpp

Kohtunik paneb käed risti



Märkus: Kõik ühe käega sooritavad liigutused tehakse vea teinud võistkonna poolse käega.

SELGITUSI PROTOKOLLI TEHNILISE ARUANDE KOHTA

Tehnilise aruande täidab sekretär.

Koosseisu lahtris annab iga mängija oma allkirja. Võistkonna koosseisu õigsus kinnitatakse võistkonna kapteni allkirjaga.

Koosseisude tabeli kõrval märgitakse iga geimi alguse aeg ja kogu mängu kestus. Allpool märgitakse iga geimi tulemus ja mängu lõpptulemus.

Tehnilise aruande ülemine osa on jaotatud viieks tabeliks (iga geimi jaoks). Tabelis on iga geim tagajärgede veergudega jaotatud kaheks osaks.

Võistkonnale, kes asub sekretärist vasakul pool, kantakse mängijate isiklikud numbrid tabeli vasakpoolsesse ossa lahtritesse «asetus», paremal pool asuva võistkonna isiklikud numbrid aga tabeli parempoolsesse ossa, vastavalt pallingu järjekorrale.

Pallingu järjekorra numbrid on esitatud äärmistes vasakpoolsetes lahtrites, mis on tähistatud «pallingu järjekord».

Vahetuse puhul kantakse varumängija isiklik number lahtrisse «asetus» selle mängija numbri alla, keda ta asendab. Lahtris «seis vahetuse ajal» reas — põhikoosseisu mängija ja varumängija — märgitakse lugejas numbritega jooksev tagajärg vahetuse momendil, kusjuures esimesena märgitakse mängija vahetust teostava võistkonna punktide arv. Juhul kui põhikoosseisu mängija pöördub mängu tagasi, märgitakse lahtris «seis vahetuse ajal» nimetajas jooksev tagajärg, mille juures toimus tagasivahetus.

Võistkond, kes alustab pallimist antud geimis, algab seda järjekorranumbrist «1». Sooritatud palling märgitakse pallingu esimese veeru ülemisse ruutu arvuga «0». Vastasvõistkond alustab pallimist pallingu järjekorranumbrist «2». Selle võistkonna pallingute veeru esimene ruut kriipsutatakse läbi. Järgmised pallingud märgitakse ülalt alla järjekorras, mis on märgitud lahtris «pallingu järjekord», kusjuures iga mängija pallima asumisel märgitakse samas reas olevas järjekordses pallingu lahtris sama võistkonna poolt saavutatud punktide arv selle mängija pallima asumisel.

Kui kõik 6 mängijat on pallinud, lõpeb täielik pallingu ring ja pallingute märkimist jätkatakse veerus number «2» all jne. kuni geimi lõpuni.

Iga võidetud punkt kriipsutatakse läbi jooksva tagajärje veeru vasakus lahtris vasakpoolse võistkonna jaoks ja paremas lahtris parempoolse võistkonna jaoks. Seda tehakse kuni üks võistkond saavutab vähemalt 15 punkti või teise võistkonna üle võiduks vajaliku 2-punktilise edu.

Otsustavas geimis (kolmandas või viiendas), kui üks võistkond on saanud 8 punkti, vahetatakse väljakupooled. Otsustavas geimis (poolte vahetuse korral) koosneb tagajärje lahter kolmest veerust, mis on eraldatud horisontaalse joonega pärast 8. punkti. Punktide märkimist võistkonnale, kes alustas otsustavat geimi väljaku vasakul poolel, tuleb jätkata parempoolses veerus. Punktide märkimist võistkonnale, kes asetseb sekretärist paremal pool, alustatakse keskmises veerus ja jätkatakse samas.

Kui vasakul pool asuv võistkond saab 8 punkti, tõmmatakse parempoolse võistkonna punktide arv keskmises veerus läbi tähega «X». Sel viisil on võimalik kindlaks teha otsustava geimi esimese poole tagajärge.

Kui mäng on viiegeimiline, siis märgitakse tagajärge kolmandas geimis samuti nagu kahes esimeseski ja vasakpoolne veerg jääb kasutamata.

Minutiliste vaheaegade fikseerimiseks on tehnilises aruandes igas geimis tagajärje lahtri alla mahutatud eriline tabel. Selle tabeli vasakul poolel fikseeritakse selle võistkonna minu-

tilised vaheajad, kes asub sekretärist vasakul, paremal poolel — sekretärist paremal pool asuva võistkonna tagajärjed. Minutilised vaheajad fikseeritakse tagajärje märkimisega, mille juures vaheaeg oli võetud, kusjuures esimesena märgitakse vaheaega võtnud võistkonna punktide arv. Ülemistes ruutudes fikseeritakse esimesed vaheajad, alumistes — teised.

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

VÖISTLUSTE LÄBIVIIMISE SÜSTEEMID

Ringsüsteem

Ringsüsteemi korral kohtub iga võistkond järjekorras kõigi teiste võistkondadega.

Võitjaks loetakse see võistkond, kes võitis kõige rohkem mänge. 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 numברי, alates esimesest numbrist ning lõpetades viimasega, vastavalt võistlustest osavõtivate võistkondade arvule. Tabeli järgi selgitatakse, missugused numbrid kohtuvad teineteisega igas ringis. Võistkond, kelle number on märgitud esimesena, loetakse väljaku valdajaks. 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)	(6)—5	3—(6)
2—5	5—3	3—1	1—4	4—2
3—4	1—2	4—5	2—3	5—1

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

Väljalangemise süsteem

Väljalangemise süsteemi juures langeb iga võistkond võistlusest välja pärast esimest kaotust.

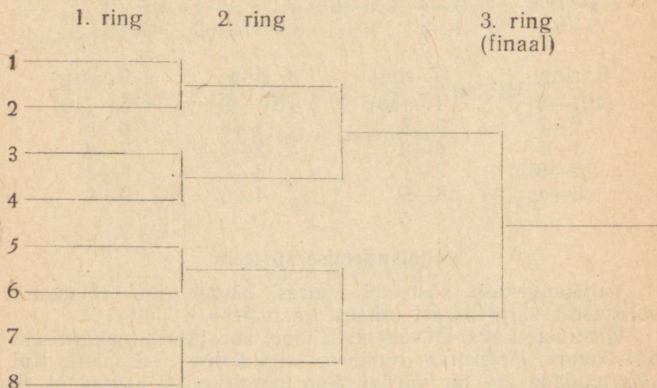
Võistluste kava ja võistluste tabel koostatakse järgmiselt. Võistkonna järjekorra number selgitatakse loosimisel. Kui võistkondade arv on võrdne 2-ga mingisugusel astmel (4, 8,

16, 32 jne.), siis asetatakse võistkondade nimed tabelis ülalt alla üksteise järele, loosimise tulemuste järjekorras. Esimene number mängib teisega, kolmas neljandaga jne. Mängima hakkavad kõik võistlustest osavõtvad võistkonnad. Kohtumisi, mis toimuvad selle nimekirja järgi, nimetatakse esimeseks ringiks. Esimese ringi võitjad mängivad omavahel samuti vastavates paarides nimekirja järgi ülalt alla. Selle nimekirja põhjal toimunud kohtumisi nimetatakse teiseks ringiks jne. Ring, milles kohtuvad 8 võistkonda, nimetatakse veerandfinaalringiks. Ring, milles kohtuvad 4 meeskonda, nimetatakse poolfinaalringiks ja lõpuks ring, milles kohtub 2 võistkonda, nimetatakse finaaliks.

Võistkond, kes tuli võitjaks finaalringis, on vastava võistluse võitja (vt. tabel 1).

Tabel 1

8 VOISTKONNALE

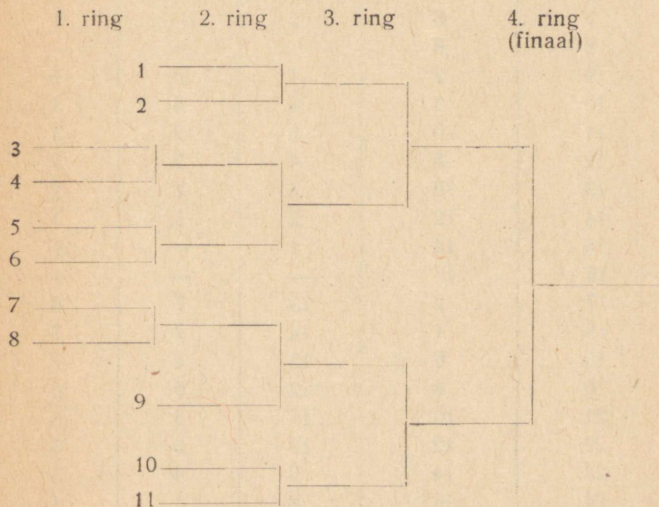


Kui võistkondade arv ei kujuta 2 mingit astet, siis osa võistkondi astub mängu vastavalt loosimisel saadud numbrile teisest ringist. Võistkondade arv, kellel tuleb kohtuda esimeses ringis, selgitatakse valemi järgi $(n - 2^x)2$, kus n on võistkondade arv, kes võtavad võistlustest osa, ja x on aste, mis annab maksimaalselt n -le läheneva arvu.

Näide: võistlustest võtavad osa 11 võistkonda. Esimesel päeval kohtuvad $(11 - 2^3)2 = 6$ võistkonda (vt. tabel 2).

Tabel 2

11 VÕISTKONNALE



Võistkonnad, kes alustavad mängu teisest ringist, eraldatakse järgmiselt. Koostatakse tabel võistkondade kogu arvule. Võistkondadele, kes aga tulevad mängu teisest rin-

Tabel 3

Osavõtivate võistkondade üldarv	1. ringis võistlevate võistkondade arv	2. ringis mängu tulevate võistkondade arv		
		kokku	üleval	all
4	4	—	—	—
5	2	3	1	2
6	4	2	1	1
7	6	1	—	1
8	8	—	—	—
9	2	7	3	4
10	4	6	3	3
11	6	5	2	3
12	8	4	2	2
13	10	3	1	2
14	12	2	1	1
15	14	1	—	1
16	16	—	—	—
17	2	15	7	8
18	4	14	7	7
19	6	13	6	7
20	8	12	6	6
21	10	11	5	6
22	12	10	5	5
23	14	9	4	5
24	16	8	4	4

gist, eraldatakse ülemised ja alumised numbrid. Kui osavõt-
vaid võistkondi on paaris arv, siis võistkonnad, kes tulevad
mängu teisest ringist, samuti nagu need, kes võtavad osa
esimese ringi mängudest, jagatakse pooleks tabeli ülemise ja
alumise poole vahel. Kui aga osavõtvaid võistkondi on paa-
ritu arv, siis võistkondade arv, kes astuvad mängu teisest
ringist, on ühe võrra rohkem tabeli alumises osas, kuna paare,
kes mängivad esimeses ringis, on jälle ühe võrra rohkem
tabeli ülemises osas.

Võistkondade arv, kes tulevad võistleva teisest ringist,
nende asetusega tabeli ülemisel ja alumisel poolel, samuti
võistkondade arv, kes kohtuvad esimeses voorus, on näidatud
tabelis 3.

VÖRKPELLIMÄÄRUSTE MÖNEDE PUNKTIDE TÖLGITSEMISEST

Komitee Sportmängude Valitsuse võrkpalli osakond ja üleliidulise Kohtunike Kolleegiumi Presiidium, arvesse võttes saabunud järelepärimisi, selgitab käesolevas artiklis, kuidas tuleb mõista ja mängu juhtimise praktikas rakendada allpool toodud võrkpallimääruste punkte:

1. § 4, p. 4. «Vahtuse puhul võib treener anda võistkonnale juhiseid ainult mängu mineva varumängija kaudu. Mängija vahetuseks antakse aega üks minut.»

Juhul, kui vahetuseks kulus vähem kui üks minut, tuleb mängu jätkata kohe pärast varumängija väljakule tulekut.

2. § 4, p. 7. «Väljavahtetatud põhikoosseisu mängija võib üks kord uuesti mängu tagasi tulla teda vahetanud varumängija asemele. See vahetus on lubatud, kui varumängija osavõtul on pall olnud mängus vähemalt üks kord.»

Kohtunikud ei tohi lubada varumängija tagasivahetust põhikoosseisu mängijaga juhul, kui pall ei ole varumängija osavõtul olnud mängus või pole sooritatud pallingut. Nii-sugust juhtu tuleb võtta mängu sihiliku venitamisena ja võistkonda karistada minutilise vaheaja äravõtmisega juhul, kui võistkonnal on olemas kasutamata minutilisi vaheaegu, kuid nende puudumisel karistatakse võistkonda pallingu äravõtmisega või vastasvõistkonnale punkti andmisega.

3. § 4, p. 11. «Õnnetusjuhtumi korral mängijaga on kohtunik kohustatud võistkonna kapteni avalduse põhjal katkestama mängu kolmeks minutiks juhul, kui võistkonnal on ära kasutatud kõik võimalused vahetuse jaoks.»

Kohtunikul on õigus anda võistkonnale kuni kolme minutiline vaheaeg, kui mõne mängija võistlusdressi juures ilm-

neb korratus, mis takistab tal edasist mängust osavõttu. Antud juhtu ei tule vaadelda kui õnnetusjuhtumit mängijaga.

4. § 5, p. 1. «Enne iga pallingut asetsevad mõlema võistkonna mängijad oma väljakupoolel kahes reas, kolm mängijat kummaski. Need read võivad olla sik-sak...»

Mängijate väljumine väljaku piiridest pallingu momendil on viga.

5. § 6, p. 6. «Võistkonna kaptenile kinnitatakse rinnale vasakule poole eraldusmärk, mille mõõdud on $8 \times 1,5$ cm, ja mis erineb värvilt võistlusdressist...»

Kohtunikud ei tohi lubada väljakule võistkonda, kelle kaptenil niisugust eraldusmärki ei ole.

6. § 6, p. 7. «Võistkonna kapten on väljakul võistkonna juhiks ja ainult temal on õigus pöörduda mängu juhtiva kohtuniku poole...»

Kui võistkonna kapten lahkub ajutiselt mängust, nimetab ta mängija nime ja isikliku numbri, kellele selleks ajaks antakse üle kapteni funktsioonid. Kapteni tagasipöördumisel mängu tagastatakse talle kõik kapteni funktsioonid, mängija aga, kes asendas kaptenit, kaotab need.

Kui treener on ühtlasi ka mängija ja asub väljakul, ei ole tal õigust võtta vahetusi ega minutilisi vaheaegu.

7. § 9. Täienduseks käesolevale paragrahvile võib pukikohtunik teha kohtuniku abil ülesandeks jälgida palli, mis puudutab mängijate käsi sulustamisel, fikseerida palli maandumist temapoolse külgsuuna lähedal ja ka ilmseid vigu palli vastuvõtmisel neil juhtudel, kui mängija keha varjab palli pukikohtuniku vaate eest.

Abikohtunikul ei ole õigust fikseerida vigu, mis on seoses käte üle võrgu viimisega.

8. § 10. «Sekretäri kohustused.»

Enne järgmist geimi kannab sekretär protokollil mängijate asetuse, kusjuures esimesena märgitakse selle võistkonna asetuse, kes hakkab pallima.

9. § 11. «Piirikohtunikud.»

Lisaks määruses antud õigustele võib pukikohtunik teha piirikohtunikele ülesandeks signaliseerida vastava lipu lehvi-

tamisega palli maandumist väljaspool väljaku piiri, kui pall puudutas vastuvõtva võistkonna mängijat. Piirikohtunik võib pöörata pukikohtuniku tähelepanu vigadele, mida teevad mängijad pallimisel.

10. § 12, p. 4. «Otsustavates (kolmandas ja viiendas) geimides pärast kaheksa punkti saavutamist ühe võistkonna poolt toimub poolte vahetus ilma vaheajata.

Juhul, kui pärast kaheksa punkti saavutamist ühe võistkonna poolt poolte vahetust ei toimunud, siis kohtunik, avastades vea, on kohustatud katkestama mängu, teostama poolte vahetust ja taastama tehnilise aruande põhjal mõlema võistkonna asetuse, mis oli siis, kui üks võistkond esimesena saavutas tagajärje «kaheksa». Võidetud ja kaotatud punktid pärast seda tagajärge tuleb tühistada. Kui selle määruse punkti rikkumine avastatakse alles pärast mängu, tuleb mäng korrata.

11. § 13. «Mängu algus ja palling.»

Tuleb kindlasti meeles pidada, et pallingut võib teostada ainult löögiga ja ainult käega. Palling tõukega või viskega on viga. Palling loetakse teostatuks, kui mängija, olles üles visanud palli, puudutas seda käega. Kui mängija poolt üles visatud pall puudutas kukkudes pallija pead või keha, siis seda veaks ei loeta ja palling korratakse. Kui pallinguks ülesvisatud pall puudutas kõrvalisi esemeid: puuoksi, võimlemisrõngaid jne., loetakse palling samuti mittetoimunuks, kuna see puudutus toimus enne käega palli löömist. Kohtunik aga ei tohi lubada sel viisil mängu sihilikult venitada.

12. § 15. Juhul, kui avastatakse, et ühel võistkonnal on mängu kestel olnud mängijate valeasetus ja võistkonnad on niisuguse asetuse juures võitnud või kaotanud ühe või mitu punkti, tuleb mäng peatada, taastada mängijate õige asetus võistkonnas ja arvestada mängitud punktid, kui valeasetuses on süüdi võistkond, kes kaotas need punktid, ning annulleerida punktid, kui valeasetuses on süüdi võistkond, kes need punktid võitis, ja täiendavalt karistada seda võistkonda pallinguõiguse äravõtmisega.

13. § 17, p. 3. «... ühelgi grupisulustamisest osavõtnud

mängijal ei ole õigust teha esimest lööki pärast sulustamist...»

Mängijad loetakse grupisulustamisest osavõtnuiks, kui nende vahemaa sulustamisel oli väiksem kui üks meeter (piki võrku).

14. § 19. «Käte üle võrgu viimine ja seejuures palli puudutamine vastaspoolele loetakse veaks...»

Vastavalt sellele ei tohi grupisulustamise juures momenti, kus pall on sulustatud ühe mängija poolt, kuid käe viis üle võrgu teine mängija, seejuures palli puudutamata, fikseerida veana.

15. § 12, p. 5. Sekretär peab teatama võistkondade poolt minutiliste vaheaegade võtmisest (esimene või teine). Kui kapten või treener palub eksikombel kolmandat minutilist vaheaega, siis peab kohtunik keelduma, mängu katkestamata.

16. § 8, p. 3. Kui kohtunik teeb mängijale märkuse, on ta kohustatud teatama sellest võistkonna kaptenile, mis aitab tõsta kapteni vastutust mängijate tegude eest.

17. § 26. 1953. a. väljaantud määrustega on 15—16-aastaste tütarlaste võrgu kõrgus 2 m 20 cm.

Võrkpallivõistluste juhtimise praktikas esineb sageli järgmisi iseloomulikke vigu, mida kohtunikud ei arvesta.

1) Pall suundus vastuvõtmisel mitte ette, vaid taha. Mõned kohtunikud fikseerivad seda juhtumit veana, olgugi, et mingisugust viga ei olnud.

2) Pall on löögil «lõigatud», s. o. lööki ei teostatud terve randmega, vaid ainult sõrmedega. Mõned kohtunikud hindavad seda ebaõigesti viskena.

3) Mängija teostab hüppel pettelöögi — mõnikord fikseeritakse seda ebaõigesti viskena.

4) Juhtub, et tagaliinimängijad, joostes võrgu juurde (ründealasse), mängivad vastaspoolele palli, mis asetseb võrgu ülemisest äärest kõrgemal. Kohtunikud ei pane sageli tähele seda viga, kuid antud juhul tuleb seda hinnata kui ründemängu tagaliini mängija poolt.

5) Keskjoone ületamine võrguposti ja küljoone vahel ilma palli puudutamata, astumine keskjoonele väljaspool väl-

jaku piire pärast löögi sooritamist, fikseeritakse mõnede kohtunike poolt veana sel ajal, kui siin viga ei olnud.

6) Tagumine keskmine mängija (nr. 6), kes läheb oma võistkonna pallingu puhul katet tegema pälvivast mängijast paremale, teeb vea — vale asetus.

Kohtunikud ei pane seda sageli tähele.

7) Kui pall viimasest löögist sattus võrku (või trossi), kuid vastasvõistkonna mängija sel hetkel sulustamisel puudutas võrku, tuleb lugeda viga lööjale, kui pall jäi tema poolele, ja sulustajale siis, kui pall läks tema poolele.

8) Pall puudutas viimase löögi juures võrgu ülemist serva või trossi, puudutades seejuures sulustaja käsi — paljud kohtunikud fikseerivad seda momenti kui lööki võrku. See ei ole õige, sest palli puudutamine sulustaja poolt mõjutas kahtlemata palli lennu suunda.

Kohtunikud peavad vaatlema seda juhtu kui palli puudutamist sulustamisel sellest tulenevate tagajärgedega, s. o. kui pall jäi lööja poolele, siis on sellel võistkonnal õigus kolmele löögile.

9) Juhtudel, kui pall asetseb võrgu kohal ja ründajad, kartes teha viga, sulustavad löögi asemel palli võrgu kohal, ei tule mängu peatada ja palli ümber mängida. On vaja anda võimalus pallil laskuda ühele poolele, kusjuures kõiki del võistkonna mängijatel on õigus sooritada esimest lööki, s. o. seda olukorda tuleb vaadelda üheaegse löögina.

Üleliiduline kohtunike kolleegiumi presiidium pöörab kohalike kolleegiumide tähelepanu viimasel ajal levinud ebaõigele seisukohale «raskete» pallide vastuvõtmise liialt karmi vilistamise kohta. Paljud kohtunikud, nende hulgas ka kvalifitseeritud kohtunikud, fikseerivad veana igasugust «raske» palli vastuvõtmist.

Tugevasti löödud «raske» palli vastuvõtmist, mida teostatakse viskel, mis on seotud riskiga ja suure pingutusega, ei tohi lugeda veaks («vise», «hoitud pall» jne.), sest see võib viia kaitsemängu võtete mitmekesisuse kahanemisele.

SISUKORD

	Lk.
I. Võistlustest osavõtjad	3
§ 1. Mängijate vanus	3
§ 2. Mängijate õigused ja kohustused	4
§ 3. Mängijate riietus	4
§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine	5
§ 5. Mängijate asetus	7
§ 6. Võistkondade treenerid, esindajad ja kapteinid	8
II. Kohtunike kohustused	9
§ 7. Kohtunike kolleegiumi koosseis	9
§ 8. Pukikohtunik	9
§ 9. Abikohtunik	11
§ 10. Sekretär	11
§ 11. Piirikohtunikud	12
III. Mängu määrused	12
§ 12. Mängu kestus ja poolte valik	12
§ 13. Mängu algus ja palling	13
§ 14. Pallingu vahetus	14
§ 15. Kohtade vahetus	14
§ 16. Palli löömine	15
§ 17. Kahekordne mängimine	15
§ 18. Mäng võrgu juures	16
§ 19. Käte viimine üle võrgu	17
§ 20. Keskjoonest üleastumine	17
§ 21. Tagaliini mängija	17
§ 22. Pall on mängust väljas	18
§ 23. Palli ja pallingu kaotus	19
§ 24. Punktide arvestamine ja mängu tagajärg	20

IV. Võistluspaik, sisustus ja inventar	21
§ 25. Väljak	21
§ 26. Võrk	23
§ 27. Pall	24
Lisad	25
1. Kohtuniku terminoloogia	25
2. Kohtuniku žestikulatsioon	27
3. Võrkpallivõistluse protokoll (kleebisena brošüüri lõpus). Selgitusi protokollide tehnilise aruande kohta	33
4. Võistluste läbiviimise süsteemid	36
5. Võrkpallimääruste mõnede punktide tõlgitsemisest *	42

Toimetaja L. Riikoja.

Tehniline toimetaja Alb. Ruutsoo.

Korrektorid: A. Kiho ja M. Pedajas.

Ladumisele antud 31. XII 1954. Trükkimisele antud 28. I 1955.
 Trükiarv 3000. Paber 60×92,1/32. Trükipoognaid 1,5+1 kleebis.
 Arvutuspoognaid 1,49. MB-00730. Tellimise nr. 30.
 Trükikoda «Kommunist», Tallinn, Pikk tn. 2.

На эстонском языке.

Hind 60 kop.

KOHTUNIKU MÄRKUSED:**1. Kellele, missugusele võistkonnale:**

Hoiatus	Märkus	Kõrvaldamine väljakult

2. Õnnetusjuhtumid:

Kellega	Mis juhtus	Kas oli antud abi

Kohtunik _____

Võistkondade esindajad 1. _____ (_____)

2. _____ (_____)

Kohtuniku abi _____ Sekretär _____

Lisa 3

NSV LIIDU MINISTRITE NÕUKOGU JUURES ASUV
KEHAKULTUURI JA SPORDIKOMITEE

VÕRKPALLIVÕISTLUSE PROTOKOLL Nr. _____

_____ võistluste sarjas

« _____ » _____ 195 _____ a.

_____ ja _____ võistkonna vahel

_____ väljakul

Linn _____

Kohtunik _____

(nimi, kategooria ja linn)

Kohtuniku abi _____

Sekretär _____

TEHNILINE ARUANNE

Pallingu järjekord	I G E I M														II G E I M														III G E I M															
	Võistkond		pallingud							Võistkond		pallingud							Võistkond		pallingud							Võistkond		pallingud														
	ase-	seis-	1	2	3	4	5	6	7	ase-	seis-	1	2	3	4	5	6	7	ase-	seis-	1	2	3	4	5	6	7	ase-	seis-	1	2	3	4	5	6	7	ase-	seis-	1	2	3	4	5	6
1	1	7	1	0																																								
2	2	0	2	2																																								
3	3	3	3	3																																								
4	4	3	4	4																																								
5	5	6	5	11																																								
6	6	14	6																																									

võistkond			
Jrk. nr.	Perekonna-, ees ja isanimi	Mängija nr.	Allkiri
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Meeskonna kapten _____

Üldse esines _____ inimest

Pallingu järjekord	IV G E I M														V G E I M																													
	Võistkond		pallingud							Võistkond		pallingud							Võistkond		pallingud																							
	ase-	seis-	1	2	3	4	5	6	7	ase-	seis-	1	2	3	4	5	6	7	ase-	seis-	1	2	3	4	5	6	7	ase-	seis-	1	2	3	4	5	6	7								
1																																												
2																																												
3																																												
4																																												
5																																												
6																																												

võistkond			
Jrk. nr.	Perekonna-, ees- ja isanimi	Mängija nr.	Allkiri
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Meeskonna kapten _____

Üldse esines _____ inimest

1. geimi algus _____	1. geimi lõpp _____	4. geimi algus _____	4. geimi lõpp _____
2. geimi algus _____	2. geimi lõpp _____	5. geimi algus _____	5. geimi lõpp _____
3. geimi algus _____	3. geimi lõpp _____		

1. geimi tagajärg _____ kasuks	4. geimi tagajärg _____ kasuks
2. geimi tagajärg _____ kasuks	5. geimi tagajärg _____ kasuks
3. geimi tagajärg _____ kasuks	Üldtagajärg _____ kasuks

60 kop.

A-20349

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00463636 3