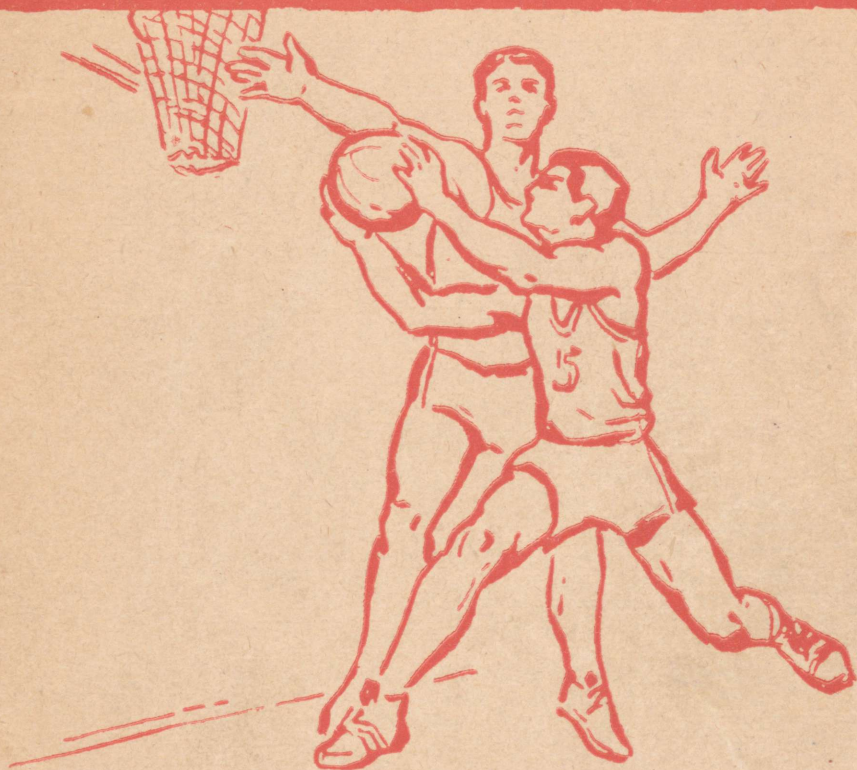


VÕISTLUSMÄÄRUSED



KORVPALL

A-24153 II

Kinnitatud
NSV Liidu Spordiihingute ja -orga-
nisatsioonide Liidu Kesknõukogu
poolt 1961. a.

KORVPALL

VÖISTLUSMÄÄRUSED

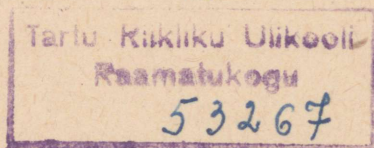
EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1961

7A8
K68

Originaali tiitel:
БАСКЕТБОЛ
Правила соревнований
Всесоюзное издательство
«Физкультура и спорт»
Москва 1961

Tõlkinud A. Käbi
Kaas H. Samru

2



I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Mängijate vanusegrupid

Võistlustest osavõtjad jagunevad järgmistesse vanusegruppidesse:

Laste- ja noortegrupid:

- a) noorem — poisid ja tüdrukud — (13—14 a.);
- b) keskmine — poisid ja tüdrukud — (15—16 a.);
- c) vanem — noormehed ja neiud — (17—18 a.).

Täiskasvanute grupp:

mehed ja naised — 19 aastat ja vanemad.

Märkus. Üksikjuhtudel lubatakse vanema vanusegrupi noormeestel ja tütarlastel arsti, treeneri ning vastava spordiühingute ja -organisatsioonide liidu nõukogu loal mängida ka täiskasvanute võistkondades.

§ 2. Mängijate õigused ja kohustused

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

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

3. 24 tunni jooksul võib mängija osa võtta ainult ühest mängust (v. a. välkturniirid).

4. Igal võistlustest osavõtval mängijal peab olema arsti luba võistlustest osavõtuks.

5. Isikliku vea teinud mängija on kohustatud viivitamatult pärast kohtuniku vilet tõstma käe üles (peast kõrgemale).

Märkus. Kui mängija, vaatamata kohtuniku poolt tehtud hoiatusele, ei täida seda nõuet, antakse vastasvõistkonna kasuks kaks vabaviset tehnilise vea eest.

6. Kõigil võistlusmääruste rikkumise juhtudel peab mängija pärast kohtuniku vilet andma palli temale lähemal asuvalle kohtunikule.

§ 3. Mängijate riietus

1. Mängijate riietus koosneb spordisärgist, spordipüks-
test ja pehmeist kummi- või nahkjalsitist ilma kontsade,
rantide ja naelteta.

2. Õhutemperatuuri juures alla $+8^{\circ}\text{C}$ on lubatud män-
gida treeningdressis.

3. Igal mängijal peab olema isiklik number, mis on
õmmeldud seljale ja rinnale. Seljanumbri mõõted on:
kõrgus 20 cm ja numbrijoone laius 2 cm; rinnanumbri
mõõted on: kõrgus 10 cm ja numbrijoone laius 1 cm. Nu-
meratsiooni võivad kuuluda numbrid 4—18 (kaasa arva-
tud).

Märkus. Linna ulatusega ja väiksematel võistlustel võib olla
mängijate numeratsioon 4—99 (kaasa arvatud).

Ühe ja sama võistkonna mängijatel ei või olla ühesuguseid numb-
reid. Pole lubatud vahetada väljakul numbreid kohtunikule teata-
mata.

4. Mängijail pole lubatud kanda peakatteid ja ehteid
(rinnanõelu, käevõrusid, nõelu ega muid metallesemeid),
mis võivad tekitada vigastusi kaasmängijaile. Mängijate
küüned peavad olema lühikeseks lõigatud.

Mängijail on lubatud kanda prille.

5. Võistkond peab esinema puhtas, korralikus, värvilt
ühtlases dressis. Mõlema võistkonna ühtlase värvi puhul
vahetab dressi kollektiiv, kes on väljaku «peremeheks».

Märkus. Erapooletul väljakul või mitmesugustes võistlussar-
jades peetavatel võistlustel loetakse väljaku «peremeheks» see
võistkond, kes võistluskalendris nende omavahelisel kohtumisel on
märgitud esimesena.

§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine

1. Võistkond koosneb 5 põhimängijast ja kuni 7 varu-
mängijast.

2. Võistkonnal on õigus alustada mängu ainult 5-liik-
melises koosseisus.

3. Pärast mängu algust võib võistkond jätkata mängu,
kui tema koosseisu on jäänud vähemalt kaks mängijat.

Kõik mängijad, kaasa arvatud varumängijad, võivad
astuda mängu piiramata arv kordi.

4. Lahkudes mängust või tulles mängu peab mängija
selleks väljakukohtunikult ja sekretärilt luba küsima.

Erakordsetel juhtudel (ilmse vigastuse puhul) võib mängija väljakult lahkuda ilma loata, kuid võistkonna kapten peab sellest viivitamatult teatama väljakukohtunikule.

Mängija, kes on väljakult lahkunud ilma kohtuniku loata või kelle on väljakult kõrvaldanud kohtunik või oma võistkonna kapten, ei tohi uuesti mängu tulla, kuid teda võib asendada teise mängijaga.

5. Enne mängu algust tuleb võistlusprotokolli kanda võistkonna kõigi põhikoosseisu ja varumängijate perekonnanimed (mitte rohkem kui 12 inimest). Mängijad, keda pole protokolli kantud, ei või mängust osa võtta.

6. Mängija kohta protokolli kantud isiklikud ja tehnilised vead kehtivad kogu mänguaja jooksul.

7. Mängijate vahetus toimub momendil, mil mänguaga arvestav ajanäitaja on seisatunud, ainult võistkonna treeneri või teda asendava isiku nõudmisel sekretäri kaudu.

Märkus. Vahetust ei saa teostada, kui vastasvõistkonna mängija on valmis palli sisseviskamiseks kül- või otsjoone tagant või on saanud kohtunikult palli vabaviske sooritamiseks. Vahetust võib teostada sellisel juhul ainult palli valdav võistkond.

Mängija vahetamiseks antakse aega 20 sekundit. 5 isikliku ja tehnilise veaga ja vigastuse tõttu väljakult lahkunud või kohtuniku poolt väljakult eemaldatud mängija vahetamiseks antakse aega 1 minut.

Märkus. Mängija vigastada saamisel peab tema abistamine toimuma ainult antud 1 minuti piires.

Kui 20 sekundi jooksul pole vahetus toimunud, arvestatakse võistkonnale 1-minutiline vaheaeg, mida võistkond võib täielikult kasutada. Minutiline vaheaeg arvestatakse sellest momendist, kui algas aeg mängija vahetamiseks. Kui vahetamiseks oli aega 1 minut, arvestatakse minutiline vaheaeg pärast vahetamiseks antud 1 minuti lõppemist.

Juhul, kui võistkonnal pole enam õigust minutilise vaheaja võtmiseks ja 20 sekundi või minuti jooksul vahetust pole toimunud, mäng jätkub. Võistkonda aga, kes pidi teostama mängija vahetuse, karistatakse tehnilise vea eest ühe vabaviskega. Mängija vahetamisest keeldumise juhul karistatakse võistkonda samuti ühe vabaviskega.

8. Mängijat, kellel tuleb sooritada vabavise isikliku vea eest või osa võtta hüppepalli mängimisest, ei ole lubatud vahetada. Erandiks on ainult olukord, kus mängija sai vigastada ja arsti otsusel ei saa mängu jätkata.

9. Pärast mänguaja lõppemist ei ole lubatud mängijaid vabavisete sooritamiseks vahetada.

10. Pärast vabaviskeist viimase viske sooritamist, kui saavutatakse korv, on lubatud vahetada ainult vabaviset sooritanud mängijat.

11. Vahetamine loetakse toimunuks sellest hetkest, milal vahetusmängija tuli väljakule, vaatamata sellele, et vahetamiseks ettenähtud aeg pole veel lõppenud.

12. Ülesantud ja võistlusprotokolli kantud mängija, kes pole mänginud vastavas võistkonnas, võib mängida selles võistlussarjas sama organisatsiooni mõnes teises võistkonnas.

§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Igal organisatsioonil, kes võtab võistlustest osa, peab olema, kui see on juhendis ette nähtud, esindaja.

2. Esindaja on võistkonna juht. Ta vastutab mängijate distsipliini eest ja kindlustab võistkonna õigeaegse võistlustele ilmumise.

3. Esindaja võtab osa loosimisest, samuti viibib võistluste kohtunikekogu nõupidamistel, kui need peetakse koos võistkondade esindajatega.

4. Esindajal on keelatud segada end kohtunike ja võistlusi korraldavate isikute korraldustesse. Kõik protestid esitab esindaja kohtunikekogule kirjalikult.

5. Esindajad peavad asuma võistluste ajal neile määratud kohtadel kohtunikelaua kõrval.

6. Kui võistkonnal puudub esindaja, täidab tema kohuseid võistkonna kapten.

7. Võistkonna kapten on võistkonna juht väljakul ja vastutab oma võistkonna mängijate distsiplineeritud käitumise eest väljakul. Ainult temal on lubatud pöörduda küsimustega väljakukohtuniku poole. Mängu katkestusmomentidel (kui ajamõõtja on seisatatud) on võistkonna kaptenil õigus pöörduda vahetult sekretäri ja kohtuniku-ajamärkija poole küsimustega, mis on seoses isiklike vigade arvuga, kasutatud minutiliste vaheaegadega ja mängitud ajaga. Eelnimetatud küsimustele peab võistkonna kapten saama vastuse.

8. Võistkonna esindajal ja kaptenil on õigus eemaldada väljakult oma võistkonna mängijaid.

9. Kui võistkonna kapten lahkub väljakult, on ta kohustatud määrama endale asendaja väljakul viibivate võistkonnakaaslaste hulgast ja teatama sellest väljakohtunikule.

II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED

§ 6. Kohtunikekogu koosseis

Igale võistlusele või võistlussarjale määratakse võistlusi korraldava organisatsiooni poolt kohtunikud. Määramine peab toimuma vastava spordiühingute ja -organisatsioonide liidu nõukogu ning selle juures asuva kohtunike kolleegiumi teadmisel ja kinnitamisel.

Iga mängu juhtimiseks määratakse kaks väljakukohtunikku, sekretär ja 2 kohtunikku-ajamärkijat (üks nendest 30 sekundi fikseerijana).

§ 7. Väljakukohtunikud

1. Mängu juhtivast kahest väljakukohtunikust nimetatakse üks vanemkohtunikuks.

Vanemkohtunikul pole õigust muuta teise kohtuniku otsust ühe või teise määruserikkumise või vea puhul mängu ajal.

2. Kui mõlemad kohtunikud on üheaegselt vilistanud erinevaid määruserikkumisi, peab teine kohtunik teatama vanemkohtunikule vea, mille ta on fikseerinud. Sel juhul karistatakse suuremat määruserikkumist. Kui aga kohtunike vahel tekib lahkarvamine ühe ja sama vea fikseerimisel, antakse hüppepall ükskõik missuguste vastasvõistkondade mängijate vahel. Kui kohtunikud määravad üheaegselt isiklikud vead kummagi võistkonna mängijatele, kantakse isiklikud vead võistlusprotokolli, mängu aga jätkatakse hüppepalliga lähimast hüppepalli sooritamise kohast isikliku vea teinud mängijate vahel.

3. Kohtunikud jälgivad seda, et mängijad täidaksid võistlusmäärusi, fikseerivad vastava žestiga korvi saavutamist ning teevad otsuseid määruserikkumiste ja kõigi vaieldavate juhtude puhul. Nende otsused on lõplikud.

4. Kohtunikud peavad hoiduma karistuse määramisest, kui nad näevad, et sellest võib olla kasu süüdlasel võistkonnal.

5. Kohtunikel on õigus, juhul kui mänguväljak või inventar on muutunud mänguks kõlbmatuks, teha vaheaeg selle korrastamiseks. Kui vanemkohtunik otsustab, et mäng viiakse üle teisele väljakule, siis jätkub see mängu katkestamise minutist. Kui aga mängu pole võimalik jätkata, mäng katkestatakse, viiakse üle teisele päevale ja alustatakse uuesti.

Neil juhtudel on nad kohustatud koostama akti mängu katkestamise põhjuste kohta ja saatma selle võistlusi korraldavale organisatsioonile.

6. Kohtunikel on õigus teha mängijatele märkusi ja hoiatusi; samuti on neil õigus kõrvaldada mängijaid väljakult ilma eelneva hoiatuseta, kui mängija on olnud toores või süüdi vääritus käitumises.

7. Kohtunikud peavad katkestama mängu, kui mõni mängija on saanud vigastada. Mäng tuleb katkestada siis, kui pall on väljaspool mängu, või siis, kui pall on selle võistkonna valduses, kelle mängija sai vigastada. Raske iseloomuga vigastusjuhtumite puhul tuleb mäng katkestada viivitamatult, vaatamata sellele, kelle valduses on pall.

Kohtunikud peavad jälgima, et vigastada saanud mängijatele antaks viivitamatult arstiabi.

8. Kohtunikud peavad andma vilega märku määrustepikkumise puhul, palli mängupanekul sel juhul, kui ajamõõtja oli seisatunud, samuti ka neil juhtudel, millal nõutakse mängu katkestamist.

9. Kohtunike riietus koosneb hallidest pükstest, hallist särgist või sviitrist ja sportlikest jalanõudest (kontsadeta).

10. Vanemkohtunik on kohustatud:

a) enne mängu algust kontrollima arstliku personali kohalolekut, väljaku seisukorda ja tähistamist, inventari olemasolu ja seisukorda (pall, kell, stopper, kohtunike viled ja gong või vile sekretärile ja ajamärkijatele jne.) ning mängijate spordidresse ja jalanõusid;

b) enne mängu algust loosima võistkondade kaptenite vahel väljakupooled;

c) pärast esimest ja teist poolaega — kontrollima, kas mängu kestus on olnud õige ja kas tagajärg on õigesti määratud;

d) kolm minutit enne teise poolaja algust teatama sellest võistkondade kaptenitele;

e) pärast mängu lõppu täitma protokoll (vt. lisa 3) vastavad lahtrid ning protokollile alla kirjutama;

f) sekretäri ja kohtuniku-ajamärkija puudumisel määrata neile asendaja kohalviibivate isikute hulgast, kes omavad kohtunikukategooria;

g) otsustama kõik küsimused, millised on seotud võistlusprotokoll täitmise, võistkondade esindajate, kaptenite ja mängijatega.

Märkused. 1. Kohtunike vahel tekkivate lahkavuste korral saavutatud korvi arvestamiseks või mittearvestamiseks on vanemkohtuniku otsus lõplik.

2. Kumbki väljakukohtunist ei tohi olla seotud emma-kumma võistlusmängust osa võtva võistkonnaga.

11. Õigus väljakupoole valikuks antakse külalisvõistkonnale, erapooletul väljakul aga võistkonnale, kes sai selleks õiguse väljakupoole loosimisel.

12. Väljakukohtunikud vahetavad omavahel kohti nii enne vabaviske kui ka hüppepalli sooritamist.

§ 8. Sekretär

Sekretär on kohustatud täitma protokoll kõik lahtrid vastavalt instruksioonile (vt. lisa 3).

Ta peab arvestust mängijate isiklike vigade ja minutiliste vaheaegade kohta. Pärast mängija viiendat isiklikku ja tehnilist viga ning võistkonna poolt kasutatud minutilisi vaheaegu (kaks kummalgi poolajal ja üks igal lisaajal) teatab ta sellest väljakukohtunikele.

§ 9. Kohtunikud-ajamärkijad

1. Mänguaega arvestav kohtunik-ajamärkija on kohustatud:

a) algviskel käivitama ajamõõtja hetkel, millal väljakukohtuniku poolt ülesvisatud ja oma lennu kõrgeimasse punkti jõudnud palli puudutab üks keskmängijaist;

b) teatama esimese ja teise poolaja lõpust väljakukohtunikele signaaliga;

c) 3 minutit enne teise poolaja algust ja 5 sekundit enne minutilise vaheaja lõppu teatama sellest vanemkohtunikule;

d) teatama väljakukohtunikele 20 sekundi möödumisest mängijate vahetusel või ühe minuti möödumisest viie veaga või vigastuse tõttu väljakult lahkuva, samuti kohtuniku poolt väljakult eemaldatud mängija vahetamise puhul;

e) peatama mänguaega arvestava ajanäitaja, kui väljakukohtunikud võtavad «aja maha», kui nad on määranud hüppepalli või vabavisked, samuti ka siis, kui vabaviskeid isikliku vea eest ei visata;

f) juhul, kui mänguaega arvestav ajanäitaja on seisatud enne palli mänguviskamist külge- või otsjoone tagant, käivitama ajanäitaja uuesti alles siis, kui mõni mängija väljakul puudutab palli;

g) isikliku või tehnilise vea eest kahest vabaviskest viimase sooritamisel käivitama mänguaega arvestava ajanäitaja sel momendil, kui on kindel, et pall ei lähe korvi;

h) nii mängu viimasel 5 minutil kui ka lisaajal peatama mänguaega arvestava ajanäitaja väljakukohtunike iga signaali järgi.

Märkus. Mängust saavutatud korvi puhul mänguaega arvestavat ajanäitajat ei seisatata.

i) arusaamatuse puhul aja suhtes või punktide arvutamises viivitamatult andma signaali mängu katkestamiseks ja teatama sellest väljakukohtunikele. Kohtuniku-ajamärkija signaal peab erinema väljakukohtunike signaalidest. Soovitav on kasutada gongi.

2. 30-sekundi määrase täitmist arvestav kohtunik-ajamärkija on kohustatud:

j) alustama 30 sekundi arvestamist hetkest, kui võistkond sai palli enda valdusesse ja teatama väljakukohtunikule vastava signaaliga, kui pall pärast eeltähendatud ajavahemiku möödumist on veel sama võistkonna valduses.

§ 10. Võistluste arst

1. Suurema ulatusega võistlustele määratakse vajalik hulk meditsiinitöotajaid, samuti võistluste peaarst. Viimasel on peakohtuniku asetäitja õigused ja ta juhib kogu meditsiinilist teenindamist äntud võistlustel.

2. Võistluste arst:

a) kontrollib mängijate meditsiinilist läbivaatust ja arsti viisat, mis lubab mängijatel võistlustest osa võtta;

b) otsustab mängijate vigastuste või haigestumise puhul, kas nad on võimelised edasi mängima või mitte;

c) kindlustab sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmist võistluste ajal, samuti abistab võistlejaid vigastuste korral;

d) pärast võistluste lõppu esitab võistlusi korraldavale organisatsioonile aruande sanitaar-meditsiinilise teenindamise kohta võistlustel kokkuvõtete ja ettepanekutega.

Märkus. Arsti kohuseid võib täita ka meditsiiniõde.

III. VÕISTLUSMÄÄRUSED

§ 11. Mängu kestus

1. Meeste, naiste ja 17—18 a. noormeeste mäng kestab 40 minutit, kumbki poolaeg 20 minutit.

Pärast esimest poolaega antakse 10-minutiline vaheaeg. Samuti kuulub mänguajast mahaarvestamisele aeg, mis läks kaotsi vabavisete sooritamisel, hüppepallidel ja mängu teistel katkestamise juhtudel vastavalt paragrahvidele 4 ja 15.

2. Laste ja noorte võistkondadele on määratud järgmine mängu kestus: 13—14-aastased poisid ja tütarlapsed mängivad 24 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esimest 12-minutilist poolaega; 15—16-aastased poisid ja tütarlapsed mängivad 30 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esimest 15-minutilist poolaega.

3. Pärast 10-minutilist vaheaega vahetavad võistkonnad pooled.

4. Kui üks võistkondadest ühe minuti jooksul pärast kohtuniku signaali, milline tähistab teise poolaja algust või mängu jätkamist (pärast mingil põhjusel katkestamist), pole valmis mängu jätkamiseks, pannakse pall mängu, nagu oleksid mõlemad võistkonnad mänguks valmis ja puuduv võistkond loetakse kaotanuks.

5. Kui pärast teise poolaja lõppu on mõlema võistkonna poolt saavutatud punktide arv võrdne ja kui on vaja sel-

gitada vastava võistluse võitjat, mängitakse nii palju viie-minutilisi lisaaegu, kui on vajalik võitja selgitamiseks. Esi-mese lisaaaja eel loositakse väljakupooled uuesti. Iga viie-minutilise lisaaaja eel tehakse kaheminutiline vaheaeg, mille kestel võistkonnad vahetavad pooled.

Võitja mittedelgumise puhul normaalajal laste ja noorte (kuni 15—16 a. kaasa arvatud) mängudes lisaaega ei anta, vaid mäng tuleb kordamisele järgmisel päeval.

§ 12. Mängu algus ja lõpp

1. Mängu algus:

a) võistkonnad tulevad väljakule vanemkohtuniku vile peale, rivistuvad vabaviskejoonele oma taga-alal näoga väljaku keskjoone poole ja tervitavad teineteist;

b) mäng algab vanemkohtuniku poolt keskringis kahe vastasvõistkonna mängija vahel sooritatud algviskega. Algviske toimub kohtuniku signaalita.

2. Mängu lõpp:

a) mäng lõpeb kohtuniku-ajamärkija poolt mänguaja lõppu märkiva signaaliga;

b) mängu lõppemisel rivistuvad võistkonnad analoogiliselt mängu algusega, tervitavad teineteist, võistkondade kaptenid vahetavad käepigistusi teineteise ja mängu juh-tinud väljakukohtunikega. Pärast seda lahkuvad võistkon-nad vanemkohtuniku vile peale väljakult.

§ 13. Algviske

1. Mäng algab keskelt:

a) kummagi poolaja algul;

b) iga viie-minutilise lisaaaja algul.

Märkus. Mäng jätkub keskelt pärast vabavisete sooritamist tehniliste vigade eest, mis olid määratud üheaegselt mõlemale võistkonnale.

2. Pall pannakse mängu keskel (keskringis) järgmiselt. Mängijad, kes sooritavad alghüpet (keskmängijad), võivad seista vabas asendis tingimusel, et nägu oleks pööratud vastase korvilaua poole ja et kummagi mängija üks jalga-dest puudutaks keskringi diameetrit.

Üks väljakukohtunist viskab palli vertikaalselt üles nii, et mängijad ei küüni hüppel selleni käega ja et pall langeks mängijate vahele. Alles siis, kui pall on jõudnud suurima kõrguseni, võivad keskmängijad alustada mängu.

Märkus. Algwise sooritatakse väljakukohtuniku signaalita.

Seejuures ei tohi keskmängija puudutada palli üle kahe korra. Keskmängijad võivad puudutada palli kolmandat korda või haarata seda edasimängimiseks kas ühe või mõlema käega alles siis, kui pall on puudutanud kas üht ülejäänud kaheksast mängijast, väljakupinda, korvi või korvilauda.

Kui pall langeb maha, ilma et kumbki mängija oleks seda puudutanud, paneb kohtunik palli teistkordselt mängu samast kohast, välja arvatud juhul, kui mõlemad mängijad ei tee katset mängida palli. Keskmängijad ei tohi lahkuda keskringist enne, kui üks neist on puudutanud palli.

Ülejäänud mängijad võivad asetuda väljakule ükskõik kuidas, kuid nii, et nad ei asuks keskringi maa-alale enne, kui üks keskmängijaist on puudutanud palli.

Ühe võistkonna mängijad ei või asuda kõrvuti keskringi ääres juhul, kui vastasvõistkonna mängija soovib astuda nende vahele.

Pall, mis sattus korvi vahetult hüppepallist, loetakse korviks.

Määruserikkumised algviskel

1. Üks keskmängijaist puudutab palli enne selle jõudmist maksimaalsele kõrgusele.

Määruserikkumise puhul korratakse algviset.

2. Üks mängijaist ükskõik kummast võistkonnast astus keskringi enne, kui palli puudutas üks keskmängijaist.

Määruserikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks määruserikkumisele lähemast kohast külgsuuna tagant.

3. Pall läks vahetult ühe keskmängija käest kas ots- või külgsuuna taha.

Määruserikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale sisseviskamiseks külgsuuna tagant lähimast kohast sellele, kus pall ületas ots- või külgsuuna.

4. Keskmängija puudutas palli kolmandat korda või haaras selle ühe või mõlema käega enne, kui see oli puudutanud kas üht ülejäänud kaheksast mängijast, väljakupinda, korvi või korvilauda.

Määruserikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks külgsjoone tagant lähimast punktist sellele kohale, kus viga toimus.

Märkus. Punktide 2 ja 4 rikkumisel mõlema võistkonna mängijate poolt korratakse algviset.

5. Üks keskmängijatest lahkus keskringist enne, kui teine keskmängija oli palli puudutanud.

Määruserikkumise puhul karistatakse seda mängijat vabaviskega tehnilise vea eest.

6. Mõlemad keskmängijad ei tee katset puudutada palli.

Määrusterikkumise puhul karistatakse mõlemat mängijat tehnilise veaga ja määratakse nende vahel uus algvise.

§ 14. Hüppepall

1. Hüppepall sooritatakse algviske (keskelt lahtilöömise) määruse järgi.

2. Hüppepalli sooritatakse ainult kolmes väljakukohas: kui pall asus väljakukohtuniku hüppepalli fikseeriva signaali momendil ots- ja vabaviskejoone (ka selle mõttelise pikenduse) vahelisel alal, sooritatakse hüppepall lähima vabaviskejoone keskkohas;

kui pall väljakukohtuniku signaali momendil asetseb mujal, sooritatakse hüppepall keskringis.

3. Hüppepall määratakse:

a) kui pall läks väljapoole väljakut erinevate võistkondade mängijate üheaegse puudutamise tõttu;

b) kui mõlema võistkonna mängijad peatasid palli üheaegselt;

c) kui mängija on lähedalt kaetud vastasmängija poolt, ei mängi palli ja hoiab seda enda käes üle 5 sekundi;

Märkus. Mängija loetakse palli mängivaks selle põrgatamisel, söödu andmisel või pealeviske sooritamisel. Pöörete sooritamist palli mängimiseks ei loeta.

d) kui väljakukohtunike vahel tekib lahkarvamisi ühe ja sama vea määramisel;

e) kui väljakukohtunik oli kuulutanud «Aeg maha» ja selle möödumisel ei olnud alust palli teistsuguseks mängupanekuks;

f) kui mängust korvile visatud pall jäi kinni korvi teljele;

g) vabaviske sooritamise määruse rikkumise puhul mõlema võistkonna mängijate poolt (kui pall ei sattunud korvi).

Hüppepall sooritatakse: punktide «a», «b» ja «c» järgi — kahe vastasmängija vahel, kes olid otseselt tegevuses palli mängimisel, punktide «d», «e», «f» ja «g» järgi — kummagi võistkonna ükskõik millise kahe mängija vahel.

4. Ühe ja sama võistkonna kahe mängija poolt üheaegselt kinnipeetud pall ei ole hüppepall.

5. Hüppepallist vahetult korvi sattunud pall arvestatakse.

6. Mängijat, kes peab sooritama hüppepalli, ei tohi asendada uue mängijaga.

Juhul, kui hüppepalli sooritav mängija saab vigastada või kõrvaldatakse mängust, sooritatakse hüppepall kahe võistkonna ükskõik missuguse mängija vahel.

§ 15. Mängu peatamine

1. Mängu katkestamisel mingisugusel põhjusel kuulub väljakukohtunik «Aeg maha!». Mängu peatamine on lubatud järgmistel põhjustel:

- a) mängijate distsiplineerimatuse puhul;
- b) palli mängukõlbmatuks muutumisel;
- c) kui pall on jäänud kinni korvi teljele;
- d) elektrivalgustuse, postide, korvilaua või korvi tehnilise rikke puhul;
- e) väljakupinna kõlbmatuse tõttu;
- f) õnnetusjuhtumi puhul mängijaga;
- g) vabavisete sooritamisel;
- h) minutilise vaheaja puhul;
- i) hüppepalli puhul;
- j) kõigil muil juhtudel, kui kohtunik peab tarvilikuks mängu peatada.

2. Tehniliste rikete puhul või kui väljakupind muutub mängu ajal kõlbmatuks, katkestatakse mäng rikete parandamiseks kõige rohkem 15 minutiks. Juhul, kui tehnilist

riket või väljakupinda ei saa korrastada 15 minuti jooksul, jätkub mäng kõrvalväljakul katkestatud seisust. Sellisel juhul tuleb vaheaega pikendada niipalju, kui on vaja üleminekuks kõrvalväljakule. Juhul, kui siiski pole võimalik mängu jätkata, mäng katkestatakse ja viiakse üle järgmisele päevale. Taolisel juhul tuleb alustada mängu algusest peale.

3. Õnnetusjuhtumi puhul mängijaga katkestatakse mäng mitte rohkem kui üheks minutiks.

§ 16. Minutilised vaheajad

1. Kummalgi võistkonnal on õigus võtta kaks minutilist vaheaega kummalgi poolajal ja üks minutiline vaheaeg igal järgneval lisaajal.

Kasutamata minutilisi vaheaegu ei ole võimalik üle viia teisele poolajale ega lisaajale.

Minutilist vaheaega võib nõuda ainult võistkonna treener või teda asendav isik siis, kui mänguaega arvestav ajanäitaja on seisatatud.

Minutilise vaheaja lõppedes pannakse pall sama võistkonna poolt uuesti mängu samast kohast, kus mäng katkestati minutilise vaheaja määramisel.

2. Minutilist vaheaega ei anta:

a) enne vabaviske sooritamist pärast mänguaja lõppu;
b) kui vastasvõistkonna mängija on kohtunikult saanud palli vabaviske sooritamiseks või on valmis palli mängupanekuks kül- või otsjoone tagant;

c) kui kohtuniku või kohtuniku-ajamärkija arvates on minutilist vaheaega nõudval võistkonnal reaalne võimalus palli enda valdusest kaotamiseks vastasvõistkonna vastava tegevuse tagajärjel.

§ 17. Pall on mängus

1. Pall loetakse mängus olevaks:

a) kui algviske või hüppepalli puhul kohtuniku poolt ülesvisatud pall on saavutanud oma lennu kõrgeima punkti;

b) palli sissetoomisel mängu kül- või otsjoone tagant niipea, kui palli on puudutanud keegi väljakul asuvatest mängijatest;

c) kui määratud vabaviskeist viimase sooritamisel on kindel, et korvilauast või -rõngast põrkunud pall ei lähe korvi.

2. Kui korvile visatav pall on õhus ja samal ajal kõlab ajamärkija signaal mänguaja lõppemise kohta, on pall niikaua mängus, kuni ta läheb korvi või sellest mööda.

Kui kohtunik on üheaegselt ajamärkija signaaliga aja lõppemise kohta määranud vabaviske, lõpeb mäng alles siis, kui vabavise on sooritatud.

3. Pall püsib mängus, kui see on puudutanud korvilaua esikülge, selle ääri või korvi ja jääb väljaku piiridesse.

4. Pall püsib mängus niikaua, kuni kohtunik pole andnud vilet, kuigi mängijad on juba varem märganud määrusterikkumist.

§ 18. Pall on väljaspool mängu

1. Pall loetakse väljaspool mängu olevaks:

a) kui ta puudutab väljakut piiravat joont või pinda ja esemeid joone taga;

b) kui ta puudutab korvilaua tagapinda või prusse, millele on kinnitatud korvilaud, või lendab korvilaua taha;

c) kui mängija koos palliga puudutab väljakut piiravat joont või astub selle taha;

Märkused. 1. Kui palli valdav mängija puudutab väljaku piirjoont või satub koos palliga üle piirjoone vastasmängija pealesurumisel, viskab palli mängu selle võistkonna mängija, kelle valduses pall oli.

2. Kui mängija viskab sihilikult palli vastu vastasmängijat ja sellest mängijast läheb pall väljapoole väljakupiire, paneb palli uuesti mängu võistkond, kelle mängijast pall läks väljapoole väljakupiire.

3. Mängija loetakse asuvaks selles väljakualas, milliselt ta sooritas äratõuke enne palli mängimist.

d) kui pall puudutab lage või seina küljes asuvaid muid esemeid, mis kuuluvad mänguväljaku ruumala sisse, või mänguväljaku kohal asuvat rõdu;

e) kui pall läheb mängust välja, puudutades kohtuniku, loetakse palli mängust väljasaatjaks mängija, kes palli viimati puudutas;

Märkus. Väljakul asuvat kohtunikku puudutanud pall jääb edasi mängu.

f) kõigil teistel juhtudel siis, kui kohtunik peatab mängu.

Punktide «a», «b», «c» ja «e» puhul pannakse pall mängu vastasvõistkonna poolt vea toimumise lähimast punktist külgsjoone tagant.

Punkti «d» puhul sama võistkonna mängija poolt.

§ 19. Palli sisseviskamine mängu külgs- või otsjoonte tagant

1. Palli sisseviskamist mängu külgs- või otsjoonte tagant on lubatud sooritada 5 sekundi jooksul ükskõik kuidas ja ükskõik kui kaugelt. Palli sisseviskamiseks määratud 5 sekundit arvestatakse hetkest, millal mängija, kes sai selleks õiguse, saab palli enda kätte ja, seistes ots- või külgsjoone ääres, on valmis selle mänguviskamiseks.

2. Palli mängu saatnud mängija ei tohi seda teistkordselt puudutada enne, kui seda on puudutanud mõni teine väljakul asuv mängija. Palli mänguviskamisel ei või kummagi võistkonna mängijate ükskõik missugune kehaosa ületada külgs- või otsjoont sellel kohal, kus pall mängu tuuakse.

3. Mänguviskamisel vahetult korvi sattunud palli korvina ei loeta.

4. Kui võimlas asetsevat väljakut piiravad jooned on seintele või muudele takistustele lähemal kui 1 m, siis ei tohi palli mängupanekul kummagi võistkonna mängijate ükskõik missugune kehaosa olla külgs- või otsjoonele lähemal kui 1 m.

5. Palli sattumisel korvi mängust või viimasest neist vabavisetest, mis olid antud isikliku või tehnilise vea eest, viskab vastasvõistkonna üks mängijatest palli mängu otsjoone tagant ükskõik millisest kohast.

6. Pärast administratiivse iseloomuga tehnilise vea eest antud vabaviske sooritamist pannakse pall mängu kesk- ja külgsjoonte ristumiskohalt sama võistkonna mängija poolt, kelle kasuks oli määratud tehniline viga.

7. Kui kohtunik eksikombel peatas mängu, pannakse pall uuesti mängu külgsjoone tagant punktist, mis on kõige lähemal kohale, kus mäng peatati ja sama võistkonna mängija poolt, kelle valduses oli pall enne mängu katkestamist.

Punktide 1, 2 ja 3 rikkumise puhul antakse pall vastas-

võistkonnale mängupanekuks samast kohast. Punkt 4 rikkumise puhul karistatakse süüdlast mängijat kahe vabaviskega tehnilise vea eest.

§ 20. Liikumine palliga

1. On lubatud:
 - a) liikudes või paigal seistes pörgatada palli väljakupinnale ühe või vaheldumisi mõlema käega piiramatu arv kordi;
 - b) veeretada palli mööda põrandat tõugetega;
 - c) üks kord visata või lüüa palli õhku ja uuesti kinni püüda. Kui sel juhul pall pole veel jõudnud puudutada väljakupinda, vaid sama mängija puudutas seda õhus ühe või kahe käega, loetakse palli pörgatamine lõpetatuks. Kui aga pall puudutas väljakupinda, on lubatud pörgatamist jätkata;
 - d) palli pörgatamine on lõpetatud, kui pall on peatatud ühe või mõlema käega.

2. Ei ole lubatud:

- a) pörgatada palli üheaegselt mõlema käega;
- b) veeretada palli mööda põrandat käsi pallilt vabastamata.

Punktide «a» ja «b» rikkumise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale sisseviskamiseks külgjoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

§ 21. Pöörded

On lubatud pöörded, kus palli käes hoidev mängija, nihutamata paigast pöördeteljeks olevat jalga (edasi tekstis nimetatud tugijalaks), asetab teist jalga ükskõik mis-suguses suunas piiramata arv kordi, kas libistades seda või kokkupuudet põrandaga katkestades.

Selle määruse rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanemiseks külgjoone tagant vea sooritamise kohale lähimast punktist.

§ 22. Käik või jooks palliga

1. On lubatud käia või joosta palliga ükskõik missuguses suunas, pidades silmas järgmisi määrusi:

A. Mängija püüdis või võttis palli paigal seistes.

Sel juhul võib ta teha pöördeid ükskõik kummal jalal, pärast seda tõsta põrandalt tugijalga ja hüpata söödu andmiseks või pealeviske sooritamiseks, kuid nii, et pall oleks käest lahkunud enne, kui pöördejalg või hüppe puhul ükskõik kumb jalgadest on uuesti puudutanud põrandat.

B. Mängija püüdis või võttis palli liikumisel.

Sel juhul võib mängija teha ühe või kaks sammu ja seejuures sooritada pöörde, kasutades tugijalana jalga, mis pärast seisatumist jäi tagumiseks.

Pärast seda võib ta tõsta tugijala põrandalt või teha hüppe, kuid nii, et pall lahkus käest enne, kui tugijalg või hüppe puhul ükskõik kumb jalg on uuesti puudutanud põrandat.

Märkus. Mängija, saanud palli paigal seistes või peatunud pärast palli saamist, ei tohi pörgatuse alustamisel tõsta tugijalga põrandalt enne, kui pall on tema käest lahkunud.

Esimeseks sammuks loetakse:

a) kui mängija saab palli ja ükskõik kumma jalaga puudutab põrandat üheaegselt palli saamisega;

b) kui palli saamise puhul õhust mõlemad jalad üheaegselt puudutavad põrandat.

Teiseks sammuks loetakse seda, kui pärast esimest sammu ükskõik kumb jalg puudutab uuesti põrandat.

2. Libisemine ühel või mõlemal jalal võrdub ühe sammuga.

3. On keelatud hüpped palliga, ilma et enne maandumist pall käest lahkuks.

Käesoleva paragrahvi rikkumisel antakse pall üle vastasvõistkonnale sisseviskamiseks külgjoone tagant, lähimast punktist määruserikkumise kohale.

§ 23. Visked, püüdmine, palli peatamine, ärälöömine või ärarebimine

1. On lubatud:

a) palli viskamine, püüdmine, peatamine ja ärälöömine kätega;

b) vastase käest pall äralüüa või ärakiskuda, ilma et satutaks kokkupuutesse palli valdava mängijaga.

2. On keelatud:

a) palli ära lüüa rusikaga;

b) lüüa palli pea, kere või jalgadega.

Käesoleva paragrahvi punkt 2 rikkumise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgsjoone tagant, lähimast punktist vea sooritamise kohale.

3. Ei loeta veaks, kui pall puudutab juhuslikult pead, keret või jalga.

§ 24. Palli valdamise ajaline piiramine

Saanud palli enda valdusse, peab võistkond sooritama 30 sekundi jooksul pealeviske korvile. Kui 30-sekundilise perioodi jooksul pall läheb väljapoole mänguväljaku piire ja pannakse uuesti mängu sama võistkonna poolt, kelle valduses pall oli enne seda, alustatakse 30 sekundi arvestamist uuesti (algusest peale). Palli puudutamine vastasvõistkonna mängija poolt ei anna õigust 30 sekundi arvestamiseks juhul, kui pall jääb edasi sama võistkonna valdusse.

Kui palli valdav võistkond võttis minutilise vaheaja, siis 30 sekundi arvestamine ei alga uuesti, vaid jätkub hetkest, millal võeti minutiline vaheaeg.

Märkused. 1. Võistkond loetakse palli valdajaks, kui pall on ühe tema mängija valduses, samuti siis, kui palli söödetakse sama võistkonna mängijate vahel. Võistkonda ei loeta enam palli valdajaks, kui on sooritatud pealeviske korvile, kui pall puudutab vastasvõistkonna korvilauda, kui palli saab enda valdusse vastasvõistkonna mängija või kui pall läheb väljapoole mänguväljaku piire.

2. Mängija loetakse palli valdajaks juhul, kui ta põrgatab või hoiab palli enda käes.

3. Linna ulatusest väiksematel võistlustel on lubatud mängida 30 sekundi määrase rakendamiseta.

§ 25. Mängimine vabaviskealas («3 sekundi alas»)

Pealetungiva (palli valdava) võistkonna mängijal on keelatud olla üle 3 sekundi oma eesalas asuvas vabaviskealas («3 sekundi alas»), mis on piiratud sirgjoontega. Erand tehakse sellele mängijale, kes, olles «3 sekundi alas» alla 3 sekundi, põrgatab palli korvi suunas pealeviske sooritamiseks. Vaatamata sellele, et antud tegevuseks kulus aega üle 3 sekundi, seda veaks ei loeta.

3 sekundi arvestamine lõpeb: a) kui pall on õhus kas teel korvi poole või põrkas korvirõngast või korvilauast; b) kui pall läheb mängust välja.

Märkus. Kui pealetungiva võistkonna mängija asub «3 sekundi alas», arvestatakse 3 sekundi perioodi külg- või otsjoone tagant sisseviskamisel hetkest, millal mängija on valmis palli mängupanekuks.

§ 26. Vabavise

Tehniliste vigade eest

Iga tehnilise vea eest väljakul oleva mängija poolt määratakse kaks vabaviset, millised sooritatakse analoogiliselt vabavisete sooritamisele isikliku vea eest ja viga loetakse võrdseks isikliku veaga.

Võistkonna treeneri või varumängija poolt tehtud tehnilise vea eest määratakse üks vabavise, viga aga ei loeta võrdseks isikliku veaga. Palli paneb uuesti mängu vastasvõistkond küljjoone ja väljaku keskohta märkiva joone ristumiskohalt.

1. Mängijail ei ole lubatud:

a) venitada sihilikult mängu, kui pall on väljaspool mängu, mänguaega arvestav ajanäitaja aga ei ole seisatatud;

b) takistada määrusevastaselt palli viskamist mängu;

c) lahkuda keskringist enne, kui on sooritatud algvise või hüppepall;

d) rääkida mängu ajal kohtuniku või väljaspool väljakut asuvate isikutega;

e) tulla mängu ja lahkuda mängust väljakukohtunikult ja sekretärilt luba küsimata;

f) kisada või hõigata väljakul selliselt, et see takistab mängu normaalset läbiviimist;

g) avaldada käitumisega mittenõusolekut väljakukohtuniku otsustega;

h) peatada mängu mängija vahetamiseks ja hiljem sellest loobuda;

i) tõsta oma võistkonna mängijat, blokeerida palli üheaegselt mitme mängijaga;

j) sooritada ebasportlikke tegusid;

k) vahetada mängu ajal oma numbrit ilma väljakuhtunikule ja sekretärile teatamata.

Ülalmainitud punktide «a», «b», «d», «e», «f», «g», «i» ja «j» rikkumise puhul antakse vastasvõistkonnale kaks vabaviset. Punkti «c» rikkumisel mõlema võistkonna mängija poolt määratakse kummalegi mängijale tehniline viga ja korraldatakse algviset või hüppepalli.

Märkus. Punktide «g» ja «j» rikkumise puhul mitte mängu ajal, vaid enne mängu algust või vaheaegadel, toimub vabavisete sooritamine vahetult enne algviset.

Punkti «h» rikkumise puhul karistatakse võistkonda ühe vabaviskega.

Punkti «k» rikkumise puhul diskvalifitseeritakse mängija selleks mänguks ja antakse vastasvõistkonna kasuks üks vabavise.

2. Mängija eemaldamisel väljakult kohtuniku poolt ebasportliku käitumise või mõne teise määruse rikkumise puhul määratakse süüdlase võistkonna kahjuks kaks vabaviset. Ühtlasi tuleb võistlusprotokollis teha vastav märkus.

3. Mängija esmakordsel ebasportlikul käitumisel (milline otseselt ei nõua väljakult eemaldamist) tuleb teda hoiatada, määrata tehniline viga ja anda kaks vabaviset vastasvõistkonna kasuks.

Märkus. Korduvail juhtudel tuleb mängija diskvalifitseerida koos kõigi sellest tulenevate järelustega.

Treeneritel, esindajatel ja varumängijatel pole lubatud käituda ebasportlikult ning mängu ajal, välja arvatud minutilised vaheajad, rääkida oma võistkonna väljakul asuvate mängijatega. Antud määruse rikkumisel antakse vastasvõistkonna kasuks üks vabavise administratiivse iseloomuga tehnilise vea eest.

Jämedalt ebasportliku käitumise eest on kohtunikul õigus eemaldada võistkonna esindajat, treenerit või varumängijaid võistluskohalt.

Isiklike vigade eest

Iga määrusevastane kehaline kokkupuude vastasmängijaga, vaatamata sellele kas pall on või ei ole mängus, tuleb lugeda isiklikuks veaks.

On keelatud tõugata, lüüa, kinni pidada, jalga ette panna või vastasmängija ees kükkida.

1. süüdlasele mängijale arvestatakse isiklik viga ja vastasvõistkonna kasuks määratakse kaks vabaviset:

a) kui määruserikkumine toimus vastasmängija suhtes, kes oli pealeviskel, kuid pall korvi ei sattunud;

b) kui tehtud isiklik viga oli sihiliku või toorutseva iseloomuga;

Märkus. Kui punktis «b» näidatud juhul võistkond saavutab korvi, siis vabaviset ei anta.

c) teise poolaja viimasel 5 minutil ja kõigil lisaegadel,

2. Süüdlasele mängijale arvestatakse isiklik viga, vabaviset või -viskeid ei sooritata:

a) kui isiklik viga on tehtud sellele mängijale, kes sooritab pealeviske ja saavutab korvi;

b) kui isiklik viga on tehtud mängijale, kes ei olnud pealeviskel korvile;

c) kui ühe võistkonna mitme mängija poolt üheaegselt tehti isiklikud vead.

Märkused. 1. Vaatamata sellele, mitu isiklikku või tehnilist viga tehti seoses ühe mängulise olukorraga, antakse ühe võistkonna kasuks maksimaalselt kaks vabaviset. Samal ajal kuuluvad aga kõik tehtud vead arvestamisele võistlusprotokollis.

2. Punktides «a», «b» ja «c» nimetatud juhtudel paneb palli mängu vastasvõistkonna mängija külge- või otsjoone tagant, lähimast punktist kohale, kus viga toimus.

d) kui määrust rikkusid üheaegselt mõlema võistkonna mängijad (teineteise suhtes).

Märkus. Sellisel juhul jätkatakse mängu hüppepalliga määrust rikkunud mängijate vahel vea tegemisele lähemal hüppepalli sooritamise kohal.

§ 27. Vabavisete sooritamise kord

1. Vabaviske isikliku vea eest sooritab kannatada saanud mängija. Mängija vigastada saamise või väljakult eemaldamise juhul sooritab vabaviske teda asendav mängija, viimase puudumisel määrab võistkonna kapten mängija vabaviske sooritamiseks. Tehnilise vea eest määratud vabaviskeid võib sooritada ükskõik missugune mängija sellest võistkonnast, kes sai õiguse vabaviskeks.

Märkus. Mängija poolt väljakul tehtud tehnilise vea eest antud vabavisked sooritatakse analoogiliselt isikliku vea eest antud vabavistetele.

2. Vabaviset sooritav mängija asub vabaviskejoone taha vabalt valitavale kohale (vabaviskeala nelinurka ümbritseva poolkaare sees). Vabaviske sooritamiseks on mängijal aega 5 sekundit, arvestades momendist, millal väljakukoh-tunik andis palli vabaviset sooritavale mängijale.

3. Isikliku vea eest antud vabaviske sooritamisel peavad teised mängijad asuma väljaspool vabaviskeala. Mängijate kohti määravad vabaviskeala joonekesed ja nende asetus on alljärgnev:

a) korvilauale lähemal olevatel kohtadel (mõlemal pool vabaviskeala tähistavat koridori) asuvad selle võistkonna mängijad, kelle kahjuks on määratud vabavisked;

b) nende kõrvale asuvad selle võistkonna mängijad, kelle kasuks on määratud vabavisked;

c) kolmandatel kohtadel (korvilauast arvestades) asuvad selle võistkonna mängijad, kelle kahjuks on määratud vabavisked;

d) ülejäänud kohtadele võivad mängijad asuda vabal valikul.

Märkus. Kui ühe võistkonna mängijad ei soovi asuda neile ettenähtud kohtadele, võivad sinna asuda vastasvõistkonna mängijad.

Administratiivse tehnilise vea eest vabaviske sooritamise momendil peavad kõik teised mängijad asuma otsjoo-nele mitte lähemal kui 5 m 80 cm.

4. Kui üheaegselt kohtuniku-ajamärkija signaaliga, mis tähistab mänguaja lõppu, määratakse isiklik või tehniline viga, kuulub vabavise sooritamisele.

Mängijal, kes sooritab vabaviset, on keelatud:

a) puudutada vabaviskejoont või astuda vabaviskealasse enne, kui pall puudutab korvi või korvilauda;

b) vabaviske sooritamise viivitada üle 5 sekundi.

Ülejäänud mängijatel, pärast palli üleandmist väljaku-kohtuniku poolt vabaviset sooritavale mängijale, kuni pall pole puudutanud korvi või korvilauda, on keelatud:

c) puudutada vabaviskejoont või astuda vabaviske-alasse;

d) ületada vabaviskeala;

e) liigutada, kätega vehelda, kummarduda jne. või mingil teisel kombel segada vabaviset sooritavat mängijat;

f) puudutada palli või korvi seni, kui pall asetseb korvirõngal või korvis. Palli on lubatud puudutada alles siis, kui see on eemaldunud korvirõngast ega asetse ka ülalpool korvirõngast, mõeldavas silindris.

Märkus. Korvirõngast eemaldunud palli lükkamisel korvi tuleb see lugeda väljakult saavutatud korviks, s. t. arvestada kaks punkti.

5. Eelneva määruse punktide «a» ja «b» rikkumisel, olemata viske tulemusest, antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks külgjoone tagant lähimast punktist vabaviskejoonele.

6. Kui vabaviskest korvi ei saavutatud ja määruse punkte «c», «d», «e» ja «f» rikkusid vabaviset sooritava võistkonna mängijad, antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks külgjoone tagant lähimast punktist vabaviskejoonele.

Kui määrust rikkusid selle võistkonna mängijad, kelle kahjuks oli määratud vabavise, ja vabaviskest korvi ei saavutatud, kuulub vabavise kordamisele, punktis «f» näidatud juhul aga arvestamisele vabaviskest saavutatud korvina.

Üheaegsel määruse rikkumisel kummagi võistkonna mängijate poolt määratakse hüppepall lähemal vabaviskejoonel.

7. Kui vabaviske sooritamisel ei esinenud määruste rikkumist vabaviset sooritava mängija poolt ja saavutati korv, siis tuleb saavutatud korv lugeda määrustepäraseks, kuigi sel juhul vabaviske sooritamise määrust rikkus ükskõik kumma võistkonna mängija.

8. Kui vabavisete sooritamisel pärast viimast vabaviset pall ei puuduta korvirõngast, antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks külgjoone tagant lähimast punktist vabaviskejoonele.

9. Kui isikliku vea eest antud vabaviset sooritab mängija, kellele ei tehtud isiklikku viga, siis vaatamata tabamisele saavutatud korvi ei arvestata ja pall antakse vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgjoone tagant.

10. Kui mängija ekslikult sooritab vabaviske oma korvi, tuleb vise, vaatamata selle tagajärjele, tühistada ja anda uus vise selle sooritamiseks õigesse (vastase) korvi.

§ 28. Mängu tagajärg

Korv on saavutatud, kui pall on läbinud täielikult korvirõnga ülalt või kui on esinenud järgmine määrusterikumine:

a) kaitsva võistkonna mängija puudutab oma korvi, korvilauda või palli hetkel, mil pall asetseb korvirõngal või korvis, puudutab üheaegselt korvi ja palli või puudutab vahetult korvi kohal (silindris) asuvat palli, kusjuures silindri põhja moodustab korvirõngas;

b) kaitsva võistkonna mängija puudutab palli hetkel, kui pärast vastasvõistkonna mängija poolt sooritatud pealeviset korvile pall on läbinud oma lennu kõrgpunkti ja asub täies ulatuses kõrgemal korvirõngast. See kitsendus on kehtiv visete puhul korvile ainult selle hetkeni, kui pall puudutas korvirõngast või korvilauda või kui on täielikult selge, et pall neid üldse ei puuduta.

Juhtudel, mis on märgitud punktides «a» ja «b», arvestatakse pealeviset sooritava võistkonna kasuks üks punkt vabaviske sooritamisel ja kaks punkti pealeviske sooritamisel mängust. Mäng jätkub aga otsjoone tagant sooritava sisseviskega määruse vastu eksinud võistkonna poolt (nagu tavaliselt korvi saavutamisel).

Korvi ei loeta saavutatuks juhul, kui:

a) ründava võistkonna mängija puudutab vastasvõistkonna korvi hetkel, mil pärast tema kaasmängija poolt tehtud pealeviset pall asub korvirõngal; sellisel juhul antakse pall vastasvõistkonnale uuesti mängupanekuks küljjoone tagant, saavutatud korvi aga ei arvestata;

b) ründava võistkonna mängija, asudes vabaviskealas (vabaviske- ja otsjoone vahel), püüab või puudutab palli hetkel, mil korvirõngast kõrgemal asuv pall on ületanud oma lennu kõrgpunkti. See kitsendus on kehtiv pealevisetel ja söötude andmisel selle hetkeni, kui pall puudutab korvilauda või korvi;

c) mängija viskas sihilikult palli oma korvi.

Selle määruse vastu eksimisel saavutatud korvi ei arvestata ja pall antakse vastasvõistkonnale uuesti mängupanekuks juhtudel, mis on märgitud punktides «a», «b» ja «c» küljjoone tagant.

Tabamuse eest, mis on saavutatud mängust, arvestatakse võistkonnale kaks punkti; tabamuse eest, mis on saavutatud vabaviskest, üks punkt.

Pall, mis korvi minekul on riivanud väljakukohtunikku ja selle tagajärjel on sattunud korvi, loetakse korviläinuks.

Kui pall läheb läbi altpoolt korvirõngast, antakse pall üle vastasvõistkonnale selle mänguviskamiseks külgjoone tagant.

Võitjaks loetakse mängu jooksul suurima arvu punkte visanud võistkond.

Kui mõlemad võistkonnad saavutasid ühepalju punkte, loetakse mängu tagajärg viigiliseks.

IV. VÕISTLUSKOHT, SISUSTUS JA INVENTAR

§ 29. Väljak

1. Väljak kujutab endast tasase pinnaga nelinurka, mille pikkus on 26 m ja laius 14 m (joonis 1).

Siseväljaku minimaalsed mõõted on: pikkus 20 m, laius 11 m ja ruumi kõrgus vähemalt 7 m. Valgustus 50 luksit (3500 vatti).

2. Kõik takistused nii ots- kui ka külgjoontest ei või asetteda lähemal kui 1 m. Kõik esemed nii võimlas kui ka välisväljakul, mis võivad ohustada mängijaid (keskkütteradiaatorid, karniiside nurgad, võimlemisriistad, korvipositiidid jne.), peavad olema kaetud mattide või vildiga.

3. Võimla põrand ei või olla poonitud. Kui võimla põrand (või lahtise väljaku pind) ei ole kõlvuline mänguks või kui see võib ohustada mängijaid, on mängu läbiviimine keelatud.

Samuti ei lubata läbi viia võistlusi rohtunud pinnaga väljakul.

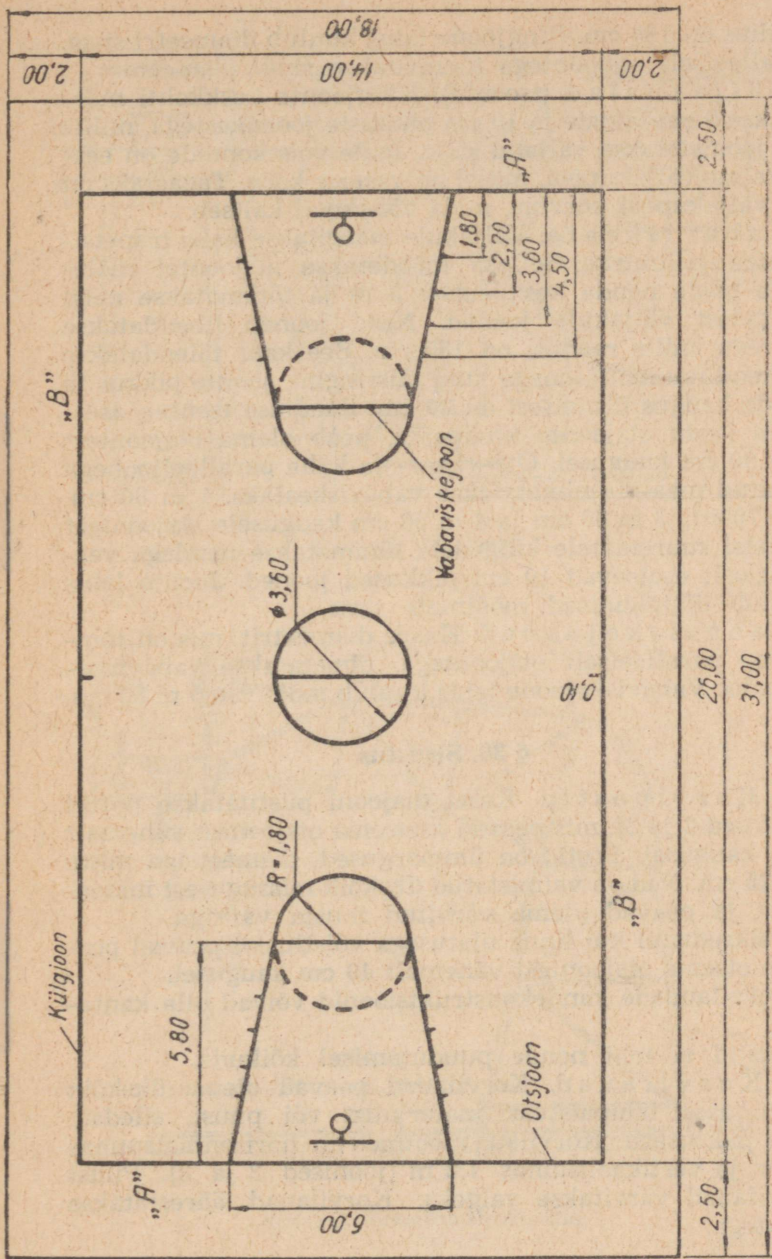
4. Väljaku märkimine.

Väljak märgitakse kas värvi või kriidiga. Väljakujoonte laius peab olema 5 cm. Külg- ja otsjoonte laius ei kuulu väljaku mõõtmete sisse.

Väljakut ei tohi märkida urete või lattidega. Märkimata väljakul ei ole lubatud võistelda.

Kül- ja otsjooned. Väljak on piiratud joontega. Lühemaid jooni «A» nimetatakse otsjoonteks, pikemaid jooni «B» külgjoonteks (vt. joonis 1).

Keskring. Keset väljakut tõmmatakse ring, mille



Joon. 1. Korvpalliväljak

raadius on 180 cm. Ringjoone laius kuulub diameetri sisse. Paralleelselt otsjoontega tõmmatakse ringi diameeter.

Väljakualad (tsoonid). Küljjoonte keskkochti märkegitakse 5 cm laiuste ja 10 cm pikkuste joonekestega, millised joonistatakse väljaku sisse. Igale võistkonnale on eesalaks see väljakupool, millel on vastase korv. Tagaalaks on see väljakupool korviga, mida võistkond kaitseb.

Vabaviskeala. Väljakule märgitakse kaks trapetsikujulist nelinurka. Selleks mõõdetakse otsjoontel mõlemale poole nende keskpaigast 3 m ja tõmmatakse neist kohtadest väljakule jooned. Need jooned ühendatakse kaarega, mille raadius on 180 cm. See kaar täiendatakse katkendliku kaarjoonega kuni täisringini; joonte pikkus ja nende kaugus üksteisest on 20 cm. Raadiuse tšenter, asetšedes vastu otsjoonte keskpaika, peab olema otsjoontest 5 m 80 cm kaugusel. Ots-, kaar- ja kahe paralleeljoonega piiratud maa-ala nimetatakse vabaviskealaks. 1 m 80 cm, 2 m 70 cm, 3 m 60 cm ja 4 m 50 cm kaugusele otsjoontest trapetsi suurematele külgedele tõmmatakse nendega vertikaalselt asetševad 10 cm pikkused jooned. Joonte laius kuulub ülalmainitud mõõtmete sisse.

Vabaviskejooned. Kaare diameetrit, mis on tõmmatud paralleelselt otsjoontega, nimetatakse vabaviskejooneks. Vabaviskejoone laius kuulub mõõtesse 5 m 80 cm.

§ 30. Sisustus

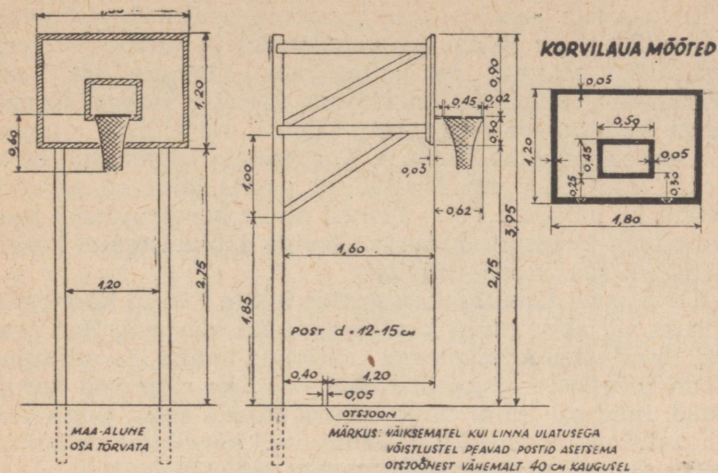
1. Korvipostid. Keset otsjooni püstitatakse postid (joonised 2 ja 3), mis peavad asetšema otsjoonest vähemalt 1 m kaugusel. Postid on ümmargused, diameetriga mitte üle 25 cm. Nad on valmistatud ükskõik missugusest materjalist ja peavad olema värvitud musta värviga.

Väiksematel kui linna ulatusega võistlustel peavad postid asetšema otsjoontest vähemalt 40 cm kaugusel.

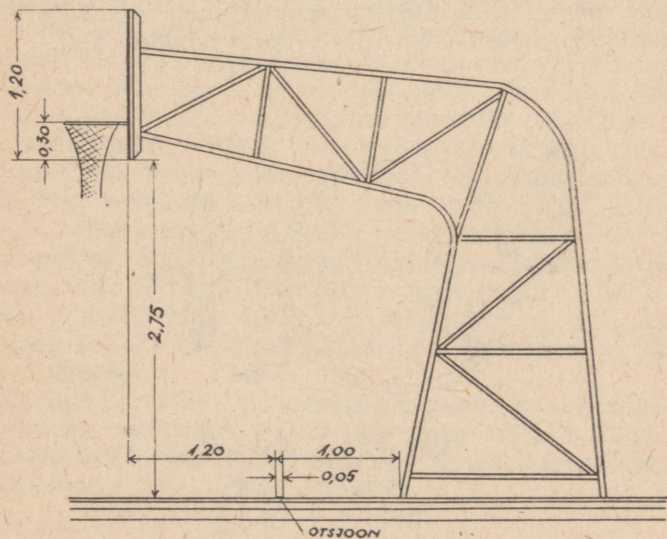
Korvilaudade kandekonstruksioonid võivad olla kantavad.

Postid ei tohi nende puudutamisel kõikuda.

2. Korvilauad. Korvilauad peavad olema ükskõik missugusest läbipaistvast materjalist või puust, siledad, 3 cm paksusega. Korvilaua mõõtmed on horisontaalsuunas 1,8 m ja vertikaalsuunas 1,2 m (joonised 2 ja 3). Puust korvilauad värvitakse valgeks. Korvilauad äärestatakse joontega.



Joonis 2. Puupostid



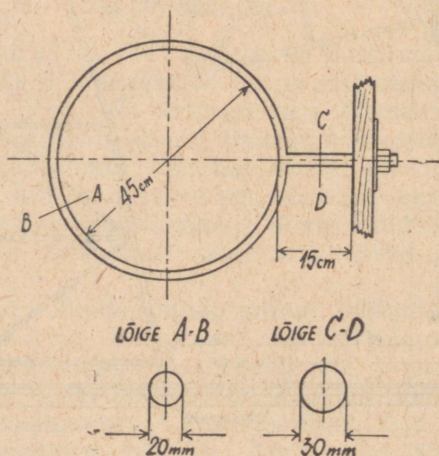
Joonis 3. Metallkonstruktsioon

Korvilauale joonistatakse ristkülik, mille horisontaalkülje pikkus on 59 cm ja vertikaalkülje pikkus 45 cm. Ristküliku alumise horisontaaljoone ülemine äär peab olema ühel tasapinnal korvirõnga ülemise äärega. Korvirõnga kinnitamise telg peab läbima ristküliku alumise horisontaaljoone keskkohast. Korvilauale joonistatud kõigi joonte laius on 5 cm. Ristküliku joonte laius on arvatud ristküliku mõõdete sisse. Jooned puust korvilaudadel peavad olema joonistatud musta värviga, läbipaistvatel korvilaudadel aga valge värviga.

Korvilauad kinnitatakse postide külge 2,75 m kõrgusele, arvates väljakupinnast kuni laua alumise ääreni. Nad peavad moodustama täisnurga väljakupinnaga ja ulatuma 1,2 m sissepoole otsjoni. Lubatud on ka rippuvad korvilauad, kuid sel juhul tuleb silmas pidada samu tingimusi, mis kehtivad postide külge kinnitatud korvilaudade kohta.

Korvilauad peavad olema tasase pinnaga, küllalt kindlad ega tohi kõikuda palli sattumisel nende vastu.

3. Korvid. Korv koosneb oranžiks värvitud ümmargusest metallrõngast (mis on valmistatud 2 cm läbimõõduga ümarrauast) ja selle külge kinnitatud valgest nõörvõrgust, mis palli kinnipidamiseks altpoolt kitseneb. Võrk kinnitatakse metallrõnga alla eriliste haakide abil.



Joonis 4. Korvirõngas

Rõnga seesmine läbimõõt on 45 cm (joonis 4). Võrgu pikkus on 60 cm. Korv kinnitatakse korvilaua külge metalltelje abil 30 cm kõrgusele alumise ääre keskpaigast või 3,05 m kõrgusele väljakupinnast, arvestades kuni rõnga ülemise ääreni. Korvirõngaste toestamiseks ei ole lubatud kasutada täiendavaid tugesid korvilaua esipinnal. Telg peab olema perpendikulaarne korvilaua pinnaga.

Kaugus korvilaua pinnast kuni korvirõnga siseküljeni peab olema 15 cm.

Korvirõngas ei või vetruda palli sattumisel selle vastu.

4. Märkimistahvel. Mängu tagajärje märkimiseks asetatakse pealtvaatajatele hästinähtavale kohale välja- poole väljakut märkimistahvel, millele märgitakse mängivate võistkondade nimetused, jooksev tagajärg ning kohtunike perekonnanimed.

§ 31. Mänguks vajalik inventar

Pall koosneb pallikummist ja nahkkestast. Täispuhutud pall, übermööduga 75—80 cm, peab enne võistlust kaaluma 600—650 grammi.

Pall peab olema oma kujult ümmargune, täis pumbatud sellise surveni (0,9 atm), et kukkudes puupõrandale 1,8 m kõrguselt (arvates palli alumisest osast) põrkaks vähemalt 1,2—1,4 m kõrguseni (arvestades palli ülemisest osast). Võistluse korraldaja peab andma mänguks ühe uue või kaks sellist palli, millega on juba varem mängitud. Pallid peavad olema heaks kiidetud mängu juhtivate kohtunike poolt. Kui võistluse korraldaja poolt anti pallid, millega on juba varem mängitud, peab vanemkohtunik neist ühe välja valima. Seda palli kasutab külalisvõistkond soojendamisel. Kui võistluse korraldaja poolt antud pallid kohtuniku arvates pole kõlblikud mänguks, on neil õigus kasutada selleks külalisvõistkonna palli, kui see on paremas olukorras.

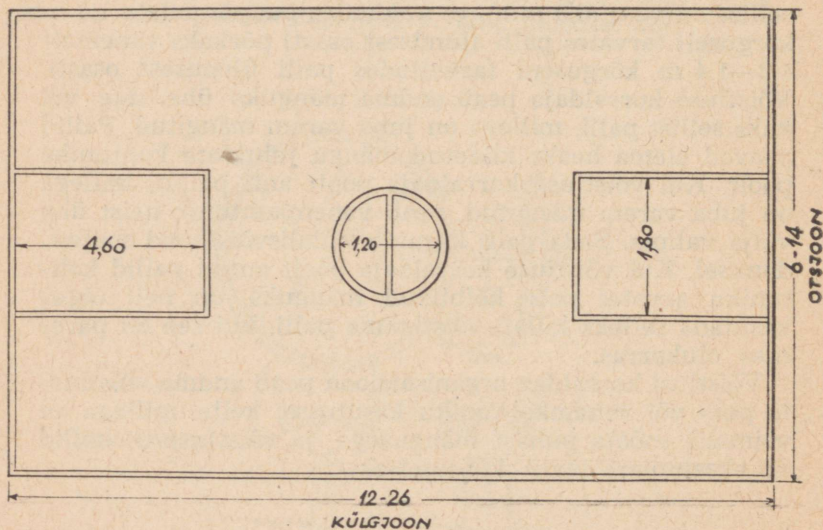
Võistlusi korraldav organisatsioon peab andma võistluste pea- või vanemkohtuniku käsutusse: kella, millega on võimalik mõõta puhast mänguaega, ja võistlusprotokollid (3 eksemplari igaks kohtumiseks).

**LIHTSUSTATUD MÄNGUMÄÄRUSED MASSILISTE
KORVPALLIVÖISTLUSTE LÄBIVIIMISEKS**

Mänguväljak

Väljak kujutab endast nelinurka, mõõtudega vähemalt 12×6 m. Väljakule joonistatakse kül- ja otsjooned, keskring raadiusega 0,6 m ja nelinurkne vabaviskeala laiusega vähemalt 1,80 m (joonis 5).

Vabaviskejoone kaugus korvilauast on 4,6 m.



Joonis 5. Väljak mängimiseks lihtsustatud määrustega

Korvilauad ja korvid

Puust nelinurksed korvilauad, mõõtudega vähemalt 1 m laiad ja 0,8 m kõrged, võivad olla vahetult kinnitatud postide või seinte külge. Metallist korvirõnga diameetriks on 45 cm. Korvirõngas kinnitatakse korvilaua külge vähemalt 2,5 m kõrgusele põrandast.

Korvirõnga võib kinnitada ka vahetult seina külge. Sellisel juhul joonistatakse korvilaud värviga seinale. Korvirõnga külge kinnitatakse nõõrist võrk.

Osavõtjad

Lastevõistkondade massilisi võistlusi viiakse läbi alljärgnevatele vanusegruppidele:

poisid ja tüdrukud 9—10-aastased,
poisid ja tüdrukud 11—12-aastased,
poisid ja tüdrukud 13—14-aastased.

Mängumäärused

Sõltuvalt väljaku mõõdetest ja laste vanusest võib lastevõistkondade massilisi võistlusi läbi viia 3, 4, 5 või koguni suurema mängijate arvuga ühes võistkonnas, erinevate mänguaegadega ja erinevate pallidega.

Väljaku mõõted	9—10 a.	11—12 a.	13—14 a.
12×6 m	4 mängijat	4 mängijat	3 mängijat
18×9 m	5 mängijat	4 mängijat	4 mängijat
26×14 m (normaal- mõõted)	8 mängijat	7 mängijat	5 mängijat
Mänguaeg Pall	2×12 jalgpall	2×15 tüdrukutel jalgpall, poistel korvpall	2×15 korvpall

Lähtudes mängus põhiliselt kehtivatest määrustest, on lastevõistkondade vahelistes mängudes lubatud:

1. Alljärgnevaid vaheaegu üldisest mänguajast mitte maha arvestada: minutilised vaheajad, vabavisete sooritamine, hüppepalli mängimine, mängijate vahetamine.

2. Lubada võistkonnale kogu mängu jooksul ainult üks minutilise vaheaeg.

3. Vahetada mängijaid, kui pall on võistkonna valduses või läks väljapoole mänguväljaku piire.

4. Mängida «3 sekundi määruse» rakendamiseta.

5. Määrata mängijate poolt tehtud kõigi isiklike ja tehniliste vigade eest kaks vabaviset neid võistlusprotokolli mitte märkides.

6. Mängijate vabalt valitav asetus vabavisete sooritamisel, mitte lähemal aga kui kaks meetrit vabaviske sooritajast.
7. Palli põrgatamine üheaegselt kahe käega.
8. Hüppepall kõigil juhtudel mängida keskväljakul.
9. Visata pall külge- või otsjoone tagant mängu, seistes ühe jalaga joonel, teise jalaga väljakul (kui ruumi mõõted ei võimalda seista joone taga).
10. Pealeviske ajal puudutada korvirõngast, võrku ja korvi kohal asuvat palli.
11. Mängida selja- ja rinnanumbriteta.

Kohtunikutegevus

Lastevõistkondade vahelisi massilisi võistlusi viiakse läbi ühe väljakukohtuniku juhtimisel. Tema fikseerib ka mänguaja alguse ja lõpu.

Mängu tagajärje arvestavad võistkondade esindajad.

METOODILISI JUHENDEID KORVPALLI VÕISTLUSMÄÄRUSTE RAKENDAMISEKS

Käesolevate juhiste ülesandeks on võistlusmääruste ühtlustamine ja neid tuleb rakendada kõigi korvpallivõistluste läbiviimisel.

Mängijate õigused ja kohustused (§ 2)

P. 3. Kui mängud viiakse läbi lühendatud mänguajaga (välkturniirid), siis on lubatud 24 tunni jooksul osa võtta mitmest mängust.

P. 6. Kui mäng on seisatatud, tuleb mängijal, kelle käes on pall või kes asetseb sellele kõige lähemal, anda see viivitamatult lähemalasuvalle väljakukohtunikule või toimetada kohale, kuhu näitab kohtunik. Kui aga mängu pärast selle peatamist tuleb jätta sisseviskega külj- või otsjoone tagant selle võistkonna tagalal, kelle valduses on pall, võib mängija sisseviske sooritada palli väljakukohtunikule üle andmata.

Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus (§ 4)

Enne algviset, esimesel või teisel poolajal on lubatud mängijaid vahetada.

Mängija, kes on teinud viis viga, võib lahkuda väljakult kohtuniku loata.

Vahetaval (mängu tuleval) mängijal on õigus sooritada vabavise tehnilise või isikliku vea eest (juhul kui mängija, kes pidi sooritama vabaviske, lahkus väljakult vigastuse tõttu). Pärast seda võib teda uuesti vahetada.

Mängija võib minna väljakule tavalise vahetamise korras ja viibida väljakul ainult selleks, et sooritada vabavise või viskeid isikliku või tehnilise vea eest. Pärast seda võib teda uuesti vahetada. Antud juhul loetakse see mängija mängust osavõtnuks.

P. 1. Turniiril, milline kestab üle kolme päeva, võib ühel võistkonnal olla kuni 9 varumängijat.

P. 2. Kui võistkond 15 minuti möödumisel pärast võistluse alguseks määratud kellaaega pole ilmunud võistluskohale, loetakse ta kaotanuks.

P. 3. Juhul kui võistkonna koosseisu on jäänud vähem kui 2 mängijat, mäng katkestatakse ja võitjaks kuulutatakse vastasvõistkond tagajärjega 50:0 (vaatamata numbrilisele seisule mängu katkestamise momendil).

Analoogiliselt tuleb talitada ka siis, kui üks võistkonnadest, vaatamata kohtuniku hoiatusele, keeldub mängu jätkamast.

P. 7. Juhul kui treener või teda asendav isik viibib võistkonna koosseisus väljakul, on temal õigus teha mängijate vahetust, pöör-

dudes selleks väljakukohtuniku kaudu sekretäri poole. Taolisest olukorrast tuleb enne mängu algust teatada vanemkohtunikule.

P. 8. Kui mängija tegi viienda vea, mille tõttu peab mängust lahkuma, sooritab vabaviske teda asendav mängija, selle puudumisel mõni teine mängijaist võistkonna kapteni määramisel.

P. 10. On lubatud vahetada isikliku vea eest vabaviset sooritava mängijat ka sellisel juhul, kui pall vabaviskest ei läbinud korvirõngast või ei puudutanud seda või leidis aset vabaviske sooritamise määruse rikkumine ja mängu, vastavalt määrustele, tuleb jätkata hüppepalliga.

Administratiivse iseloomuga tehnilise vea eest vabaviset sooritava mängijat on lubatud vahetada vaatamata vabaviske õnnestumisele.

Võistkondade esindajad ja kaptenid (§ 5)

P. 4. Protestide esitamise kord on järgmine: võistkonna esindaja (või võistkonna kapten) juhib kohe, kui esineb kohtuniku poolt tehtud viga, mis annab aluse protesti esitamiseks, võistluste peakohtuniku või asetäitja tähelepanu mänguolukorrale ja kohtuniku poolt tehtud veale. Pärast mängu lõppu märgib võistkonna esindaja või kapten protokoll, et ta esitab protesti ja samas (kui ei ole erinõudeid) esitab protesti kirjalikult, märkides ära mänguminuti, millal viga toimus, kirjeldab mänguolukorda, protesti motiive ja ka oma nõudmisi.

Protest peab olema põhjendatud. Otsuse protesti rahuldamiseks või tagasilükkamiseks teeb ainult peakohtunik. On aga soovitatav protesti sisu arutamisel välja kutsuda seda mängu juhtinud väljakukohtunikke, sekretäri, kohtunikke-ajamärkijaid ja võistkondade esindajaid.

Kohtunikekogu koosseis (§ 6)

Linna ulatusest väiksematel võistlustel võib kohtuniku-sekretäri ja kohtuniku-ajamärkija kohustusi täita üks isik.

Sekretär (§ 8)

Kõik varumängijate poolt tehtud tehnilised vead märgitakse võistlusprotokollis treeneri nimega ühte lahtrisse.

Näide. Mängija nr. 8 teeb tehnilise vea sel ajal, kui tema mängust osa ei võta. Sel juhul tehakse treeneri nime juurde mäрге «T 8».

Kohtunikud-ajamärkijad (§ 9)

P. 2. Juhul kui pall läks väljapoole mänguväljaku piire vastase mängulise tegevuse tagajärjel (mitte palli valdava võistkonna mängija poolt tehtud sihilikust viskest vastu vastasmängijat), tuleb alustada uut 30-sekundilise perioodi arvestamist.

Mängija poolt väljakul tehtud isiklikke või tehnilisi vigu näidatakse vastava suurusega kaardikujuliste näitajatega valgel alusel, mustade numbritega 1—4 ja punase numbriga 5. Väljakul oleva

mängija poolt tehtud isikliku või tehnilise vea puhul on kohtunik-ajamärkija (30 sekundi arvestaja) kohustatud tõstma ülalkirjeldatud näitaja arvuga, milline vastab selle mängija poolt tehtud vigadele.

Võistluste arst (§ 10)

P. 2. Võistluste arsti otsus, kas vigastada saanud mängija on võimeline mängu jätkama või mitte, on lõplik.

Hüppepall (§ 14)

P. 3, alapunkt b. Kui mõlema võistkonna mängijad haarasid palli üheaegselt, siis ei tohi kohtunik kohe fikseerida määrusterikumist, vaid peab hetke ootama, et anda mängijaile võimalust palli vastase käest äravõtmiseks (vastavalt paragrahvile 23, punkt 1, b). Kui kohtunik näeb, et mängijad ei tee katset palli ärakiskumiseks või kui see ei anna tulemusi ja võitlus palli pärast võib muutuda vigastamise suhtes ohtlikuks, peatab ta viivitamatult mängu ja määrab nende mängijate vahel hüppepalli.

P. 3. Hüppepall esineb ka juhtudel, kui pall läheb väljapoole väljaku piirjooni ja kohtunikud on lahkarmisel võistkonna suhtes, kes peab palli mängu panema.

Mängu peatamine (§ 15)

P. 1. Ei ole soovitatav peatada mängu siis, kui üks võistkondadest on läbimurdel ja tal on reaalne võimalus korvi saavutamiseks. Mäng peatatakse tavaliselt siis, kui ei ole nn. «teravat momenti».

P. 1, alapunkt f. Õnnetusjuhtumi puhul mängijaga peatab kohtunik mängu siis, kui pall on vigastada saanud mängija võistkonna valduses. Ilmse raske vigastuse puhul (luumurded, kukkumised peaga vastu põrandat või raudkonstruktsiooni jne.) on kohtunik kohustatud otsekohe mängu peatama, et kindlustada vigastatule kiiremas korras arstiabi.

P. 1. Mängu peatamist mängijate vahetamiseks ja minutiliseks vaheaajaks ei või lubada siis, kui mänguaega arvestav ajanäitaja seisab, kuid vastasvõistkonna mängija on valmis viskama palli mängu ots- või külgsuuna tagant.

P. 3. Mängu peatamine toimub kohtuniku poolt, ilma et kummalgi võistkonnale arvestataks minutilist vaheaega.

Minutilised vaheajad (§ 6)

P. 1. Minutilise vaheaja nõudmiseks peab võistkonna treener või teda asendav isik isiklikult tulema kohtunikulaua juurde ja kindlalt ning selgelt küsima minutilist vaheaega, täiendades suulist nõudmist määrustes ettenähtud käeliigutusega. Minutilise vaheaja võtmiseks on lubatud kasutada vastavat elektrilist seadet. Sellisel juhul võib treener või teda asendav isik nõuda minutilist vaheaega kohalt lahkumata. Keelatud on elektrilise seadme kasutamine mängijate vahetuse teostamiseks.

Juhul kui võistkonna treeneri kohuseid täitev mängija viibib

mänguväljakul, on temal õigus võtta minutilist vaheaega, pöördudes selleks väljakukohtuniku kaudu sekretäri või ajamärkija poole.

Minutilist vaheaega võib lühendada sellisel juhul, kui vanemkohtunik näeb, et mõlemad võistkonnad on valmis mängu jätkamiseks. Algatus selleks peab aga tulema tingimata selle võistkonna poolt, kes võttis minutilise vaheaja.

Sekretär on kohustatud väljakukohtuniku kaudu teatama võistkonna treenerile või teda asendavale isikule, kui kummalgi pool ajal või lisaajal võistkond võtab viimase minutilise vaheaja.

P. 2. Võistkonnale ei arvestata minutilist vaheaega, kui väljakukohtunik peatab mängu mängija võistlusdressi, jalatsite jne. korrastamiseks.

Minutilist vaheaega on lubatud võtta ka sellel võistkonnal, kellele on antud aega üks minut viie isikliku veaga või vigastada saanud mängija vahetamiseks.

Pall on mängus (§ 17)

P. 2. Juhul kui väljakukohtunik ei ole ise päris kindel, kas vise toimus enne mänguaja lõpetamise signaali või sellega üheaegselt, on ta kohustatud kohe pöörduma kohtuniku-ajamärkija poole, kes peab tähelepanelikult jälgima mänguolukorda viimastel sekunditel, tema arvamusse ärakuulamiseks ja alles pärast seda teeb otsuse, kas korvi lugeda või mitte.

Palli sisseviskamine mängu kül- või otsjoonte tagant (§ 19)

P. 1. Juhul kui mängija palli sisseviskamisel mängu kül- või otsjoone tagant astub väljakule, võib ta uuesti astuda väljakujoonte taha ja sooritada palli mänguviskamise, kui see toimub määrustikus ettenähtud viie sekundi jooksul. Kui kohtunik näeb, et võistkondadel ei ole selge, kummal neist on õigus palli mängu visata kül- või otsjoonte tagant, on ta kohustatud selgitavalt näitama ning lubama palli mängu visata alles siis, kui teine võistkond sai võimaluse asuda kaitsele.

Otsjoone tagant pannakse pall mängu ainult pärast korvi saavutamist mängust või vabaviskest.

Märkus. Kõigil teistel juhtudel pannakse pall mängu küljoone tagant lähemast punktist kohale, kus toimus määruserikumine.

P. 5. Korvi saavutanud võistkonna mängijaist ei tohi keegi puudutada palli pärast korvi saavutamist. Lubatud on ainult ebatahtlik, juhusliku iseloomuga puudutamine. Kui mängija püüab takistada mängu jätkamist palli kinnihoidmise, eemalalöömise või mõne taolise ebasportliku võttega, tuleb määrata karistuseks sellele mängijale tehniline viga ja anda vastasvõistkonnale kasutada kaks vabaviset.

Liikumine palliga (§ 20)

P. 1. Kohtunik ei tohi lugeda määruste rikkumiseks mängijate alljärgnevat tegevust palli põrgatamisel:

a) korduvad visked korvile, kuigi sealjuures pall ei puuduta korvilauda või korvi;

b) korduvad palli puutumised eesmärgiga saada see enda valdusse;

c) palli äralöömine palli pärast võitlevate mängijate käest eesmärgiga saada see enda valdusse;

d) palli püüdmine pärast selle väljalöömist vastasmängija käest. Pärast kõiki eelmainitud juhtusid on palli enda valdusse saanud mängijal õigus selle põrgatamiseks.

Pöörded (§ 21)

Juhul kui pöörde ajal mängija «tugijalg» nihkus paigast, kusjuures see ei olnud sihilik toiming, ei tule seda lugeda määrusterikkumiseks.

Mängija, kes on pärast palli püüdmist teinud kaks sammu, võib sooritada pöörde ainult tagapool asetseval jalal (s. t. teha pöörde oma liikumisele vastassuunaliselt).

Käik või jooks palliga (§ 22)

Sageli esineb juhtumeid, kus «jooksumäärust» rakendatakse ebaõiglaselt mängija suhtes, kes saab palli liikumisel. Kohtunik fikseerib määrusterikkumise, kuigi mängija liikus palliga täiesti määrustepäraselt. Põhjuseks eelnimetatud eksimusel on see, et kohtunik ei suuda üheaegselt jälgida mängija käte ja jalgade liikumist palli saamisel või söötmisel ja seepärast fikseerib ebaõigesti kolmanda sammu siis, kui pall on juba enne lahkunud mängija käest.

Visked, püüdmine, palli peatamine, äralöömine või ärarebimine (§ 23)

P. 2, alapunkt b. Ainult sihilik palli löömine jalaga, peaga või kerega on määrusterikkumine. Palli juhuslikku puutumist vastu jalga, pead või keret ei tule lugeda veaks, kui see ei anna võistkonnale mängu käigus mingit eelist.

Mängimine «3 sekundi alas» (§ 25)

Kui mängija, seistes vabaviskealas alla 3 sekundi, saab palli ja põrgatab (teeb pöörded või otsib muid võimalusi) viske sooritamiseks korvi suunas, kusjuures tema tegevus kestab üle 3 sekundi, kohtunik määrusterikkumist ei fikseeri. Juhul aga, kui mängijal on avanenud (pärast eelkirjeldatud tegevust) sobiv võimalus pealeviskeks korvile ja ta seda ei tee, tuleb kohe fikseerida määrusterikkumine. Esineb juhtumeid, kus kohtunik fikseerib 3 sekundi määruse rikkumist alles siis, kui korvile visatud pall on juba õhus. Eelmainitud tegevus on ilmne viga kohtuniku poolt, seepärast et sooritatud pealeviske hetkest alates (siis kui pall on juba mängija käest lahkunud) 3 sekundi määruse rikkumist enam ei saa olla. Kohtuniku kohuseks on sel juhul parandada oma viga järgmiselt: kui saavutati korv, tuleb see tunnistada määrustepäraselt saavutatuks. Juhul aga, kui korvi ei saavutatud, tuleb pall anda tagasi

samale võistkonnale, kelle valduses see oli enne pealeviset, uuesti mängupanemiseks külgjoone tagant.

Kohtunik ei tohi 3 sekundi määruse rakendamisel aja arvestamisega liigselt kiirustada. Määruse rikkumise fikseerimisel tuleb lähtuda põhimõttest, et see toimuks alles pärast 3 sekundi möödumist, mitte aga enne seda.

Vabavisete määramine tehniliste vigade eest (§ 26)

Vabavisete määramist tehniliste vigade eest loetakse rangeks karistuseks, mis võib avaldada mõju mängu tagajärjele. Seepärast tuleb kohtunikul rakendada karistusi tehniliste vigade näol ainult möödapääsematutel juhtudel.

Real juhtudel, kui eksimus oli esmakordne ja mitte pahatahtlik, tuleb kohtunikul eelnevalt mängijat, treenerit või esindajat hoiatada. Näited:

1. Kui võistkonna treener mängu ajal annab juhiseid oma võistkonna mängijatele, peab kohtunik esimene kord treenerit hoiatama, eksimuse kordumisel aga karistama vabaviskega tehnilise vea eest.

2. Kui mängija oma käitumisega avaldas mittenoosolekut kohtuniku otsusega, tuleb kohtunikul teha sellele mängijale märkus (soovitav võistkonna kapteni juuresolekul), taolise eksimuse kordumisel aga karistada vabavisetega tehnilise vea eest.

Esineb juhtumeid, kus kohtunikud, lähtudes määruste tõlgitsemisel formaalsest seisukohast, määravad ühele ja samale mängijale järjest kaks või rohkem tehnilist viga. Näiteks mängijale määrati isiklik viga. Mängija astus selle pärast kohtunikuga vaidlusse. Kohtunik karistab mängijat vaidlemise eest tehnilise veaga, mängija aga jätkab vaidlust — kohtunik määrab teise tehnilise vea. See ei mõju ja mängija ei mõtlegi loobuda vaidlemisest — kohtunik määrab kolmanda tehnilise vea jne. Sellisel juhul tuleb kohtunikul karistada mängijat vaidlemise eest ühe tehnilise veaga, seejärel aga kasutada distsiplinaarseid abinõusid mängija korralekutsumiseks, s. t. teha hoiatus, aga kui sellest ei aita — kõrvaldada väljakult.

Ühe võistkonna mitme mängija poolt väljakul üheaegselt tehtud tehniliste vigade puhul tuleb määrata karistuseks maksimaalselt kaks vabaviset, mängijatele teha aga märkus või hoiatus sõltuvalt vea või määruste rikkumise iseloomust.

P. 1, alapunkt a. Juhul kui mänguaega arvestav ajanäitaja on seisatatud ja mängija venitab mängu sihilikult, on kohtunikul õigus hoiatada seda mängijat, teha talle märkus või koguni väljakult kõrvaldada.

P. 1, alapunkt a. Keelatud on palli mängupanekuga sihilikult viivitada. Nimetatud nõue on kehtiv alljärgnevatel juhtudel:

a) kui ajamõõtja kummagi poolaja algul pole käivitatud, ei tohi võistkond (põhjenduseks tuues mänguks mitte valmisolekut) viivitada üle ühe minuti mängu alustamisega;

b) pärast määruse rikkumist fikseerivat kohtuniku vilet viivitada palli andmisega lähemale kohtunikule.

P. 1, alapunkt c. Pall on mängus siis, kui üks keskmängijatest või hüppepalli sooritajatest on puudutanud palli (vt. § 13, punkt 2).

P. 1, alapunkt *h*. Esineb siis, kui võistkonnal pole enam varumängijaid või kui võistkond, nõudes vahetust, hiljem loobub mängija vahetamisest ja kui tahetakse sihilikult venitada mängu.

P. 1, alapunkt *i*. Kui mänguaega arvestav ajamõõtja on seisatud ja mängija tõukab või lööb teist mängijat või paneb talle jala ette, karistatakse teda isikliku veaga. Olenevalt aga vea iseloomust on kohtunikul õigus seda mängijat koguni kõrvaldada.

P. 1, alapunkt *j*. Keelatud on kätega vehklemine vastasmängija silmade ees, et sellega takistada tal mängu jälgimist.

Mängija poolt väljakul tehtud viga, milline osutub järjekorras juba kuuendaks veaks, tuleb tõlgitseda administratiivse tehnilise veana.

P. 1, alapunktid *g* ja *k*. Kohtunikul on õigus määrata mängijale tehnilisi vigu nii enne mängu algust (hetkest, millal ta kutsub võistkondade kaptenid väljakupoolte loosimisele), mängu ajal, vaheajal kui ka pärast mängu lõppu (hetkeni, millal ta kirjutab protokollile alla). Selline tehniline viga omab administratiivset iseloomu ja seda karistatakse ühe vabaviskega.

P. 1, alapunkt *c*. Tehnilist viga ei tule määrata kohe pärast esimest ülesviskamist, vaid siis, kui mängijad ei tee sihilikult ja korduvalt katset palli mängimiseks.

Vabavisete määramine isiklike vigade eest (§ 26)

Ühest rünnakust vastase korvile on võistkonnal võimalik saavutada maksimaalselt kaks punkti, kaasa arvatud ka mängu viimasele minutil. Samal ajal kuuluvad kõik tehtud isiklikud ja tehnilised vead arvestamisele ja märkimisele võistlusprotokollile.

P. 2. Kui vabaviset isikliku vea eest ei sooritata, võtab kohtunik palli enda kätte, näitab sekretärile isikliku vea teinud mängija numbri ja alles pärast seda annab palli vastasvõistkonna mängijale selle uuesti mängupanekuks, olenevalt veast kas külge- või otsjoone tagant.

P. 2, alapunkt *c*. Näide 1. «A» võistkonna mängija sooritab viske korvile. Viske ajal teeb «B» võistkonna mängija temale isikliku vea. Kohtunik määrab isikliku vea eest kaks vabaviset. Süüdlane mängija ei ole rahul kohtuniku otsusega. Kohtunik määrab temale tehnilise vea, mille eest tuleks visata veel kaks vabaviset. Seda aga ei tehta. Võistlusprotokollile märgitakse nii isiklik kui ka tehniline viga, vabaviskeid antakse ainult kaks, s. t. esimesena tehtud vea eest.

Juhuslik ja sihilik kehaline kokkupuude

Kuigi mängumäärused ei luba kehalisi kokkupuuteid vastasmängijate vahel, on igaühele selge, et sellest täielikult hoiduda on võimatu.

Esineb olukordi, kus kokkupuuted seoses mängulise tegevusega on vältimatud ja neid ei tule lugeda määrusterikkumiseks. Näited:

1. Kaks erineva võistkonna mängijat, kes omavad võrdselt soodsaid võimalusi palli enda valdusse saamiseks, pörkavad kokku hüppel palli püüdmiseks. Sellist mängijate kokkupuudet ei tule

lageda määrusterikkumiseks, kui kohtunik on veendunud, et kumbki mängijatest ei toorutsenud sihilikult.

2. Kaitsemängija puudutas võitluses palli pärast vastasmängija käsi. Juhul kui selline kokkupuude ei avaldanud mõju edasisele mängu käigule ja pall jäi sama mängija valdusse, ei tohi kohtunik isiklikku viga fikseerida.

3. Mängija peatus ootamatult pärast kiiret liikumist. Temale järgnenud kaitsemängija tegi kõik selleks, et vältida kokkupuudet, kuid see ikkagi toimus. Kohtunik ei tohi sellisel juhul määrata isiklikku viga. Kui kokkupuute tagajärjel mängija, kelle valduses oli pall, rikkus «jooksumäärust», tuleb jätta pall samale võistkonnale selle uuesti mängupanekuks külgoone tagant.

Sellistel juhtudel, kui palli ja vastasmängija suhtes ebasoodsas positsioonis asuv mängija teeb katset palli saamiseks enda valdusse või, asudes vastasmängija selja taga, püüdis saada palli enda valdusse ja selle tagajärjel juhtus kokkupuude, tuleb süüdlasele mängijale määrata isiklik viga, vaatamata sellele, et mängija püüdis ainult palli enda valdusse saada.

Kui mängija seisib paigal või hüppas ainult üles, kuid vastasmängija liikus või hüppas talle vastu, siis süüdlaseks kokkupõrkes tuleb lugeda vastuliikuvat mängijat. Kui vastasvõistkonna 2 mängijat liiguvad või hüppavad teineteisele vastu kokkupõrget vältimata, on nad tavaliselt mõlemad kokkupõrkes süüdi ning mõlemad karistatakse isikliku veaga.

Kerget kehalist kokkupuudet mängijate vahel pole tarvis kvalifitseerida määruserikkumisena. Sellisena tuleb tõlgitseda olukordi, kus juhuslik kokkupuude ei mõju mängu käigule ega takista võistkonda läbi viimast kavatsatud tehnilisi või taktikalisi võtteid.

Süüdlase selgitamine isiklike vigade puhul

Iga mängija kohuseks on hoiduda kehalisest kokkupuutest vastasmängijaga.

Mängija võib asuda väljakul ükskõik millisel enda poolt valitud kohal tingimusel, et:

a) ta ei tõkesta kiiresti liikuva vastasmängija teed selliselt, et viimane pole võimeline enam oma liikumissuunda muutma ja kokkupõrget vältima;

b) ta ei seisa tihedalt vastasmängija selja taga ega takista sellega viimase tegevust.

Näide 1. Ründemängija seisab seljaga vastasvõistkonna korviala poole. Kaitsemängija asub tema selja taga (ründemängija teadmata) niivõrd lähedal, et ründemängija tõukab pärast palli saamist pöörde sooritamisel kaitsemängijat.

Süüdlaseks on sellisel juhul kaitsemängija ja talle tuleb määrata isiklik viga.

Näide 2. Kui mängijate samasuguse asetuse juures ründemängija pärast palli saamist sihilikult tõukab kaitsemängijat, on süüdlaseks ründemängija ja talle tuleb määrata isiklik viga.

Asendi valimisel seisva vastasmängija kõrval või ees (ilma otsese kehalise kokkupuuteta) on võimalike isiklike vigade puhul põhiliselt vastutav vastasmängija.

Esineb juhtumeid, kus ründemängija läbimurdel vastase korvi alla ei arvesta vastasvõistkonna mängijate asetust väljakul ja selle

tagajärjel toimub tõuklemine. Sellistel juhtudel on süüdi ründemängija.

Sageli püüab ründemängija viia palli läbi kahe vastasvõistkonna mängija vahelt, vaatamata sellele, et läbiminekuks pole küllaldaselt ruumi. Tagajärjeks on kokkupõrge, milles on süüdi ründemängija ja talle tuleb määrata isiklik viga.

Tõukamisi, lööke, kinnihaaramist, jala ettepanemist, kükkimisi ja teisi lubamatuid mänguvõtteid, mida mängijate poolt sihilikult kasutatakse, tuleb võtta kui ebasportlikku käitumist. Sellistel juhtudel peab kohtunik määrama kaks vabaviset ja tegema süüdlasele märkuse, hoiatuse või kõrvaldama ta väljakult, sõltuvalt toorutsemise iseloomust.

Näide. Mängija on liikumas palliga korvi poole ja tema teel pole ühtki vastasmängijat. Kaitsemängija püüab talle järele jõuda ja, nähes reaalselt ohtu korvi saavutamiseks, tõukab ründemängijat selja tagant.

Sellisel juhul tuleb määrata kaks vabaviset ja sõltuvalt toorutsemise iseloomust teha mängijale hoiatus või kõrvaldada ta väljakult.

Vähene võitlus sihiliku toorutsemise, ebasportliku käitumise ja distsipliini rikkumise vastu

Võistluste läbiviimisel on ilmnenu, et kohtunikud otsustava võitluse asemel sihiliku toorutsemise, ebasportliku käitumise ja distsipliini rikkumise vastu piirduvad ainult loendamatu märkuste ja hoiatustega süüdlastele mängijatele. Kohtunike ülesandeks on teha järsk ja kiire lõpp sihilikule toorutsemisele ja ebasportlikule käitumisele ning nõuda mängijatelt ja võistkondadelt täpset võistlusmääruste ja distsipliin nõuete täitmist. Sihiliku toorutsemise juhtudel (klammerdumised, toored tõuked, vastase lükkamine palli hankimisel, jala ettepanekud, sihilik kohalik kiiresti liikuva vastasmängija teel kokkupõrke tekitamine eesmärgiga jne.) peavad kohtunikud julgelt määrama süüdlasele mängijale karistuseks 2 vabaviset ja vältimatu vajaduse korral tegema sellele lisaks veel mängijaile märkuse, hoiatuse või jämedama toorutsemise korral koguni kõrvaldama väljakult.

Ebaõige hinnang kaitsemängijate tegevusele

Ikka veel esineb juhtumeid, kus karistatakse mängijaid, kes määrustepäraselt tegutsevad kaitstes eesmärgiga ära lüüa või saada pall vastasmängija käest enda valdusse. Kui kohtunik on veendunud selles, et kaitsemängija tegevus oli suunatud ainult palli võtmiseks, haaramiseks või löömiseks vastase käest, siis tuleb sellist olukorda tõlgitseda määrustepärase mängulise tegevusena. Kuigi eelmainitud tegevus juures leidis aset kokkupuude vastasmängijaga, ei tohi kohtunik sellist juhtumit, kui kaitsemängija tegevuses polnud märgata sihilikkust vastasmängija takistamisel, mingil juhul tõlgitseda määruste rikkumisena. Käesoleval juhul tuleb veel eriti arvestada asjaolu, et eelmainitud kokkupuude-tõuklemine ei olnud otseselt seoses palli saamisega enda valdusse, vaid juhtus alles pärast seda. Selliseid juhtumeid esineb sageli siis, kui nii ründekui ka kaitsemängija asuvad palli mängimise hetkel õhus.

Vähene nõudlikkus keskmängijate tegevuse suhtes, kes kasutavad jõulisi mänguvõtteid

Paljud keskmängijad otsivad sihilikku kehalist kontakti vastasmängijaga ja kasutavad jõulisi läbimurdeid, tõugates eemale määrustepäraselt platseerunud vastasmängijaid, pealõivisetal aga hüppavad palliga mitte otse üles, vaid kõrvale, tõugates seejuures vastasmängijaid samuti sihilikult. Selliste keskmängijate suhtes peavad kohtunikud olema eriti nõudlikud, sest taoliste eksimuste mittekseerimisel ei täiusta keskmängijad oma tehnilist ettevalmistust, vaid püüavad saavutada edu ainult määrustevastaste võtetega.

Ebaõige arusaamine isiklike vigade formaalsest fikseerimisest

Viimastel aastatel on peetud järjekindlat võitlust formalismiga kohtunikutegevuses. Selle võitluse tagajärjekus on kahtlemata olnud tooniandvaks kohtunikutegevuse taseme üldisel tõstmisel, kõrvaldades mängust üleliigsed signaalid ja muutes mängu koos sellega sisukamaks ja huvitavamaks. Kahjuks on aga märgata kohtunike kaldumist määruste tõlgitsemisel teise äärmusse. Kohtunikud, nähes tõuklemisi, kätest rebimist, lööke ja teisi isiklikke vigu, jätavad need sihilikult fikseerimata, pidades eelnimetatud isiklikke vigu mängu käigule mittemõjuvaiks. Mängijad harjuvad kiiresti määruste taolise tõlgitsemisega kohtunike poolt ja alustavad tootsemist. Ebaõige liberaalitsemissel tulemusena pole kohtunikud aga enam võimelised viima mängu uuesti määrustepärasesse raamidesse.

Kohtunike ülesandeks on õigesti aru saada tähtsusetust tõuklemisest, mis on mänguliste võtete sooritamisel möödapääsematu ega avalda mõju mängu normaalsele käigule.

Vabavisete sooritamise kord (§ 27)

P. 2. Mängijal on õigus sooritada vabaviset vabalt valitaval viisil (hüppelt, jooksuga jne.) tingimusel, et ta ei astu üle vabaviskejoone enne, kui pall pole puudutanud korvirõngast.

P. 4. Kui vabaviske sooritamisel keegi mängijatest soovib seista nende mängijate selja taha, kes asetsevad vabaviskeala ümbritsevate joonte ääres, siis peab selja taga seisev mängija asuma nendest vähemalt kahe meetri kaugusel.

JUHISED KORVPALLIVÖISTLUSTE PROTOKOLLIDE TÄITMISEKS

Sekretäri ja ajamõõtja tööst on suurel määral sõltuv ka võistluste läbiviimine. Nagu praktika on näidanud, antakse enamik proteste faktide kohta, mis on seotud eksimustega võistlusprotokolli täitmisel ja mänguaja arvestamisel.

Kõigil kohtunikel, kes tegutsevad sekretäride ja ajamärkijatenä, tuleb täie tõsidusega suhtuda eelnimetatud kohustuste täitmisse ja võrdsel määral osata täita kohtunikukohustusi nii mänguväljakul kui ka kohtunikulaua taga. Selleks on tingimata tarvis kõigil linnade kui ka rajoonide kohtunikekogudel läbi viia spetsiaalseid seminare sekretäride ja ajamärkijate ettevalmistamiseks.

Seoses uuetüübilise protokolli (vt. kleebis) rakendamisega toome alljärgnevalt lähemaid selgitusi selle õigeks ja ühtlaseks kasutamiseks.

I. Üldised alused

Sekretär märgib vastavatesse osadesse ja lahtritesse:

1. Võistlevate võistkondade nimed.
2. Protokolli numbri, võistluste läbiviimise kuupäeva, koha ja kellaaja.
3. Vanemkohtuniku ja kohtuniku nimed.
4. Võistkondade koosseisud, mängijate numbrid, nende spordijärgu ja treenerite nimed.
5. Iga mängija kohta — mängust osavõtmine (lahtrisse «mängitud aeg»).
6. Võistlevate võistkondade poolt kasutatud minutilised vaheajad.
7. Mängu käigu poolaegade viisi (lahtrisse «jooksev tagajärg»).
8. Esimese ja teise poolaja tagajärje ning mängu lõpptagajärje.

Protokoll täidetakse keemilise pliiatsiga kolmes eksemplaris, kasutades sõepaberit. Esimene eksemplar jääb pärast võistlust võistlusi läbiviivale organisatsioonile, teine võitjale ja kolmas eksemplar kaotajale võistkonnale.

Protokolli õige täitmine kinnitatakse väljakukohtunike, sekretäri ja ajamärkijate poolt allkirjadega.

Sekretär ja ajamärkijad vastutavad protokolli õige täitmise eest. Kõik arusaamatused, mis tekivad mängu ajal protokolli täitmisel, tuleb neil lahendada viivitamatult mõlema väljakukohtuniku ja vajaduse korral ka võistkondade esindajate juuresolekul.

II. Protokolli täitmine enne mängu algust

Sekretär märgib protokolli mängijate perekonnanimed, numbrid ja spordijärgud. Neid kinnitab hiljem allkirjaga võistkonna kapten.

III. Võistlusprotokolli täitmine mängu jooksul

Kõik sissekanded protokolli teostab sekretär.

A. Jooksev tagajärg. Protokolli osas «jooksev tagajärg» kantakse vastavatesse lahtritesse «A» ja «B» järjekorras: missugusel mänguminutil muutus tagajärg (lahtrisse M), milline mängija saavutas korvi ning mängu jooksev tagajärg.

Sissekanded tehakse ainult selle võistkonna lahtrisse, kes saavutas mängust korvi või sooritas vabaviskeid. Kui tagajärg samal minutil muutus mitu korda, tuleb iga vastav sissekanne teha uuele reale. Seejuures tuleb tingimata alati korrata mänguminutit.

Mängust saavutatud korvi puhul suurendatakse võistkonna jooksvat tagajärge 2 punkti võrra. Sissevisatud vabaviske korral suurendatakse tagajärge ühe punkti võrra (kahe vabaviske puhul kantakse protokolli eraldi sisse mõlemad vabavisked), möödavisatud vabavise tähistatakse kriipsuga.

Tehnilise vea (administratiivse iseloomuga) eest ühe vabaviske sooritamisel kriipsutatakse jooksva tagajärje lahtris läbi vastav arv, milline jääb jooksvaks tagajärjeks pärast vabaviske sooritamist.

Näiteks: ühe võistkonna tagajärg on 27. Vabaviskest lisandub sellele üks punkt. Sellisel juhul kriipsutatakse läbi uus arv 28. Juhul aga, kui vabaviskest punkti ei saavutata, tõmmatakse tagajärje kohale kriips.

Sissekande näide «jooksev tagajärg» osas.

Esimene poolaeg				
M	A		B	
1	8	2		
1			9	2
2	10	4		
2			12	—
2			12	—
3	11	6		
4			10	3
4			10	4
5	13	8		
5			14	5
6	7	—		
6	7	9		
6			5	7

Esimesel mänguminutil mängija nr. 8 võistkonnast «A» saavutas mängust korvi. Samal minutil saavutas korvi mängust «B» võistkonna mängija nr. 9.

Teisel minutil «A» võistkonna mängija nr. 10 saavutas mängust korvi, tagajärg suurenes nelja punktini. Samal minutil oli «B» võistkonna mängijal kasutada kaks vabaviset, millised mängija viskas mõlemad mööda.

Kolmandal minutil «A» võistkonna mängija nr. 11 saavutas mängust korvi, tagajärg suurenes kuue punktini. Samal minutil oli «B» võistkonna mängijal nr. 10 kasutada kaks vabaviset. Mõlemad vabavisked tabasid korvi ja tagajärg suurenes kahe punkti võrra.

Viiendal minutil saavutas «A» võistkonna mängija nr. 13 mängust korvi ja tagajärg suurenes kaheksa punktini. Samal minutil oli «B» võistkonna mängijal sooritada vabavise administratiivse iseloomuga tehnilise vea eest. Vise tabas ja «B» meeskonna punktide arv suurenes viieni.

Kuuendal minutil oli «A» võistkonna mängijal nr. 7 kasutada kaks vabaviset, millest ta realiseeris punktiks teise. Tagajärjeks märgiti üheksa. Samal minutil saavutas mängust korvi «B» võistkonna mängija nr. 5, mille järel tagajärg suurenes seitsmeni jne.

Teise poolaja esimene minut märgitakse kui 21. mänguminut.

B. Isiklikud ja tehnilised vead. Lahtris «isiklikud ja tehnilised vead» kuuluvad tehnilistest vigadest märkimisele ainult väljakul mängijate poolt tehtud tehnilised vead (milliseid karistatakse kahe vabaviskega). Lahtris märgitakse isikliku vea korral mängija numbri järele minut, millal mängija tegi isikliku vea. Tehnilise vea korral tähistatakse mänguminut veel väikese indeksiga «T». Näide: «30T». Kui isikliku vea eest on määratud kaks vabaviset, siis vastava minuti ümber joonistatakse ring.

Treeneri või varumängija poolt tehtud administratiivse iseloomuga tehniline viga märgitakse treeneri lahtrisse tähega «T» ja lisatakse sellele indeksina vastava mängija number. Näiteks: T₇, T₁₂ jne.

Mängijal, kes tegi viis isiklikku ja tehnilist viga, peavad kõik vastavad lahtrid olema täidetud

Sissekanded vabavisete sooritamise kohta tehakse enne lahtrisse «isiklikud ja tehnilised vead» kui lahtrisse «jooksev tagajärg»

C. Mängitud aeg. Lahtrisse «mängitud aeg» mängijate numbri kõrval märgitakse lugeja kohale mänguminut, millal mängija astub mängu, nimetaja kohale — minut, millal mängija lahkuv mängust. Mängu alguses märgitakse alkoosseisu mängijatele lugejana — 0.

Mängust lahkuval mängijal peab nimetaja olema võrdne teda asendava mängija lugejaga. Mängijaile, kes jäid väljakule kuni mängu lõpuni, märgitakse nimetajana 40 (lisa-aegadel vastavalt 45, 50 jne.).

D. Minutilised vaheajad. Kummagi võistkonna lahtrisse «aeg maha» märgitakse järjekorras minut, millal minutiline vaheaeg võeti.

IV. Võistlusprotokolli lõplik täitmine

Mängu lõppemise järel kannab sekretär sisse poolaegade ja mängu lõpliku tagajärje.

Pärast protokolli kõikide lahtrite täitmist annavad allkirja väljakukohtunikud, sekretär ja ajamärkijad.

V. Kohtunike-ajamärkijate kohustused

1. Mänguaega arvestav kohtunik-ajamärkija on kohustatud:

a) jälgima peale mänguaja, hüppeballide, minutiliste vaheaegade

ja mängijate vahetuseks kasutatud aegade arvestamist ka protokollis õigest täitmist sekretäri poolt;

b) mängija isikliku või tehnilise vea korral nimetama sekretärile mänguminuti, võistkonna, kelle mängija rikkus määrust, ja mängija numbrit, seejärel teise võistkonna vabaviset sooritava mängija numbrit, määratud vabavisete arvu ja nende tulemused [näiteks: kaksteist, «Kalev», neljas, isiklik (tehniline); «Dünamo», kaheksa, 2 viset, sisse, mööda];

c) kui mängust on saavutatud korv, nimetama sekretärile mänguminuti, võistkonna, korvi saavutanud mängija numbrit ja saavutatud punktide arvu (näiteks: kuus, «Kalev», seitse, 2 punkti);

d) minutilise vaheaja võtmise puhul teatama sekretärile, kelle nõudmisel minutiline vaheaeg oli võetud ja mänguminuti, millal aeg võeti (näiteks: «Dünamo», minutiline vaheaeg, kaheteistkümnes);

e) mängijate vahetamise puhul teatama sekretärile, kelle nõudmisel peatati mäng mängijate vahetamiseks, väljakult lahkuva mängija numbrit ning sissetuleva mängija numbrit (näiteks: «Kalev», vahetus, lahkub 6, asendab 10);

f) teatama signaali (gongi) ja žesti abil väljakukohtunikele minutilistest vaheaegadest, vahetusaegade võtmisest ning sellest, kui mängija tegi viienda isikliku või tehnilise vea.

2. Palli valdamise ajalist piiramist (30 sekundi määrase täitmist) arvestav kohtunik-ajamärkija on kohustatud:

alustama 30 sekundi arvestamist hetkest, mil võistkond sai palli enda valdusse ja teatama väljakukohtunikele vastava signaaliga (gong, elektrikell jne.), kui pall pärast eeltähendatud ajavahemiku möödumist on veel sama võistkonna valduses.

KOHTUNIKU MEELESPEA

Mida tuleb teha...

1. Laske kontrollida enda tervislikku seisukorda vähemalt kaks korda aastas.
2. Tutvuge pidevalt määrustega ja kohtunike poolt kasutatava ühtse terminoloogiaga.
3. Pidage arvestust oma kohtunikutegevuse kohta.
4. Võtke järjekindlalt osa kohtunike täiendusseminaridest, tree- ningkogunemistest ja muudest taolistest üritustest.
5. Konsulterige ebaselgetes küsimustes (määruste tõlgitsemisel) kogenumate kohtunikega.
6. Enne kui asute tegutsema kohtunikuna vastutavatel võistlus- tel, omandage kogemusi vähemtähtsate võistluste juhtimisel.
7. Võistlustel tegutsemisel kandke määrustele vastavat halli koh- tunikurõivastust.
8. Olge korralikult riietatud.
9. Rakendage mängumäärusi oskuslikult. Pidage meeles, et vii- bite pealvaatajate silme all ja peate olema oma käitumisega män- gijaile eeskujuks.
10. Ärge reetke võistkondade mängusaladusi.
11. Tulge võistluspaigale varakult, et tutvuda kohapealse olu- korraga. Mõned väljakud, millised ei vasta kehtivaile nõudeile, vajavad määruste erilist tõlgitsemist seoses sisustuse, mitteküllal- dase kõrguse või teiste ebanormaalsustega.
12. Olles riietunud, puhake pool tundi enne mängu algust.
13. Olge oma käitumisega väljakul eeskujuks kui tunnustatud autoriteet kohtunikutegevuses.
14. Kontrollige ise või jälgige palli mõõtmete ja kuju kontrolli- mist.
15. Varakult enne mängu algust kooskõlastage kaaskohtunikega küsimused, mis on seoses mängu juhtimisega, asetusega väljakul, signaalidega jne.
16. Loosige väljakupooled ja vajaduse korral tutvustage võist- kondade kapteneid erinõuetega antud mänguks.
17. Olge enesekindel, kuid käituge mängijatega sõbralikult ja liigse karmuseta.
18. Olge järjekindel oma tegevuses. Pidage meeles, et esimene viga on sama tähtis kui viimane.
19. Liikuge ja tegutsege väljakul energiliselt. Avaldage oma otsused kindlalt ja selgelt.
20. Liikuge mängu juhtimisel võimaluse korral väljaspool väl- jakupiire.
21. Sooritage hüppepalli ülesvise võimalikult kiiresti, et vältida liigset ajaviitmist mängus.

22. Täitke ausalt oma osa koostöös kaaskohtunikuga.

23. «Aeg maha» võtmisel pidage meeles, millise võistkonna valduses oli pall, kus kohas mäng katkestati, kes mängijaist pidid osa võtma hüppepalli mängimisest jne.

24. Liigse toorutsemise korral peatage mäng ja hoiatage võistkondi. Tuletage neile meelde, et võistlus peab toimuma sportlikus vaimus.

25. Olge kindel selles, et saate õigesti aru määruste mõttest ja oskate neid praktiliselt rakendada.

26. Õppige eraldama mängijate vahel ettetulevaid tähtsusetuid kokkupuuteid sellistest tõuklemistest, mis võivad mõjutada mängukäiku ja tagajärge.

27. Määruserikkumise fikseerimisel andke järsk vile, selgitage vea iseloom ja tehtud otsus ning jätkake viivitamatult mängu vastavalt määrustikus ettenähtud nõudeile.

28. Kui määrasite isikliku või tehnilise vea:

- a) vilistage otsekohe «aeg maha» võtmiseks;
- b) avaldage vea iseloom, selgitage, kes tegi ja kellele tehti viga;
- c) näidake sekretärile vea teinud mängija number;
- d) teatage määratud vabavisete arv;
- e) asuge viivitamatult vabavisete sooritamisele.

29. Hüppepalli fikseerimisel:

- a) andke vastav vile;
- b) võtke pall viivitamatult enda kätte;
- c) määrake mängijad, kes võtavad osa hüppepalli mängimisest ja teostage ülesvise. Visake pall sealjuures kõrgemale, kui suudab hüpata kumbki hüppepalli mängimisest osavõttev mängija.

30. Kui fikseerisite määruserikkumise seoses palli väljaminekuga väljakupiiridest:

- a) andke vile ja selgitage, kes oli süüdi palli väljaminekus;
- b) ühe käega näidake koht palli uuesti mängupanekuks ja teise käega selle võistkonna eesala suunas, kes teostab sisseviske;
- c) kui sissevise toimub võistkonna eesalas, võtke pall enda kätte ja liikuge kiiresti palli mängupaneja juurde. Alles siis, kui olete veendunud, et vastavõistkond on jõudnud asuda kaitsesse, andke pall üle sisseviskajale selle mängupanekuks;
- d) ärge võtke palli enda kätte, kui sissevise toimub võistkonna tagaalas. Soovitav on seda teha siiski sel juhul, kui tekib segadus palli mängupaneva võistkonna suhtes.

31. Kahtluse korral süüdlase selgitamisel palli väljakupiiridest väljaminekul ärge jätkake mängu niikaua, kui mõlemal võistkonnal on selge kohtunike poolt tehtud otsus ja nad on võtnud väljakul mängu jätkamiseks vajaliku asendi.

32. Kontrollige punktide ja mänguaja arvestust pärast esimese poolaja ja mängu lõppemist.

33. Tuletage ajamärkijale meelde vajadust võistkondade hoiatamiseks kolm minutit enne vaheaja lõppu.

34. Mängijate vahetamisel minge kohtunikulaua juurde, lubage neil mängust osa võtta ja jätkake viivitamatult mängu.

35. Hoiatage mängijaid, kui mäng omandab toorutseva iseloomu. Sageli on seda võimalik vältida rahulikus toonis esitatud nõuande või märkusega.

36. Tingimata teatage võistkondadele, kui nende poolt on kasutatud kõik minutilised vaheajad.

37. «Aeg maha» korral jääge ühe võistkonna lähedusse. Kui mängijad paluvad luba joomiseks, lubage neil seda teha ainult väljaspool väljakupiire.

38. Orienteeruge kiiresti mängus ettetulevates olukordades, eriti siis, kui mänguaeg läheneb lõpule ja iga viivitatud sekund on kalalis kaotusseisus olevale võistkonnale.

39. «Aeg maha» korral teatage võistkondade kaptenitele, kui palju on veel aega poolaja või mängu lõpuni.

40. Kui kohtunikud fikseerivad määruserikkumise üheaegselt, tuleb teisel kohtunikul murdosa sekundist viivitada, et anda esimesele kohtunikule võimalus oma otsuse teatamiseks. Otsused võivad ühtuda. Kui otsused on erinevad, nagu näiteks «hüppepall» ja «isiklik viga», tuleb neist rakendamisele rangem, s. t. «isiklik viga».

... ja mida ei tule teha

1. Ärge nõustuge tegutsema kohtunikuna, kui olete haige. Nõudke õigeaegselt enda asendamist.

2. Ärge keelduge tegutsemast põhjusel, et mängu juhtimine võib osutada liiga raskeks. Samuti ärge keelduge tegutsemast põhjusel, et peate antud mängu enda jaoks tähtsusetuks ja ebahuvitavaks.

3. Ärge vilistage sageli ühe ja sama võistkonna mängu, sellega muutute neile «oma» kohtnikuks.

4. Ärge hoobelge sellega, et olete kohtunikuna võistkondade poolt eriti nõutav.

5. Ärge vaielge asjatult treeneritega.

6. Ärge tegutsege ainult «poole jõuga», püüdes hoida energiat teiseks mänguks.

7. Ärge jälgige ainult palli, õppige jaotama oma tähelepanu.

8. Ärge kartke avaldada oma otsuseid.

9. Ärge kartke määrata viiendat (kõrvaldavat) viga mõnele tuntud mängijale.

10. Ärge lubage mängijate poolt mingit ebasportlikku käitumist kohtuniku suhtes.

11. Ärge žestikuleerige tarbetult. Pole tarvis poseerida pealtvaatajate ees — nad tulevad vaatama mängu, mitte aga kohtuniku poseerimist.

12. Ärge olge oma otsustes formaalne ja ärge kasutage oma autoriteeti liigse karmusega.

13. Ärge laske ennast segadusse viia ebasportlikult käituvast treenerist.

14. Ärge püüdke õigustada ja heaks teha oma vigu. Kohtunik pole eksimatu.

15. Ärge kujutage endast «kõiketeadjat». See pole sobiv sportlasele.

16. Ärge lakake tegutsemast täie energiaga põhjusel, et mäng kulgeb selge paremusega ühele võistkonnale.

17. Ärge loobuge isiklike vigade täpsest fikseerimisest kuni mängu lõpuni.

18. Ärge karistage vältimatut kokkupõrget, mis juhtus põhjusel, et mõlemad mängijad olid palli mängimiseks võrdselt soodsas olukorras.

19. Ärge karistage terava, kuid määrustepärase mängu eest; eraldage toorutsemist jõulisest mängust.

20. Ärge laske kaaskohtunikul võtta kogu mängu juhtimise raskust endale.

21. Ärge lobisege mängu ajal mängijate, treenerite või pealtvaatajatega.

22. Ärge kõnelge vilet suus hoides.

23. Ärge haavuge, kui kaaskohtunik fikseeris teie «nina» ees määruserikkumisi.

24. Ärge segage end kaaskohtuniku tegevuspiirkonda, kui selleks pole tungivat vajadust.

25. Ärge jätkake «aeg maha» järel mängu enne, kui olete kindel, et mõlemad võistkonnad on valmis edasimängimiseks.

26. Ärge «leiutage» määruserikkumisi. Teie võimeid hinnatakse tehtud otsuste õigsuse ja sisulise külje järgi, mitte aga isiklike vigade või muude määruserikkumiste fikseerimise arvu järgi.

SISUKORD

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD	3
§ 1. Mängijate vanusegrupid	3
§ 2. Mängijate õigused ja kohustused	3
§ 3. Mängijate riietus	4
§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine	4
§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid	6
II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED	7
§ 6. Kohtunikekogu koosseis	7
§ 7. Väljakukohtunikud	7
§ 8. Sekretär	9
§ 9. Kohtunikud-ajamärkijad	9
§ 10. Võistluste arst	10
III. VÕISTLUSMÄÄRUSED	11
§ 11. Mängu kestus	11
§ 12. Mängu algus ja lõpp	12
§ 13. Algvised	12
§ 14. Hüppepall	14
§ 15. Mängu peatamine	15
§ 16. Minutilised vaheajad	16
§ 17. Pall on mängus	16
§ 18. Pall on väljaspool mängu	17
§ 19. Palli sisseviskamine mängu külge või otsjoonte tagant ..	18
§ 20. Liikumine palliga	19
§ 21. Pöörded	19
§ 22. Käik või jooks palliga	19
§ 23. Visked, püüdmine, palli peatamine, äralöömine või ära- rebimine	20
§ 24. Palli valdamise ajaline piiramine	21
§ 25. Mängimine vabaviskealas («3 sekundi alas»)	21
§ 26. Vabavise	22
Tehniliste vigade eest	22
Isiklike vigade eest	23
§ 27. Vabavisete sooritamise kord	24
§ 28. Mängu tagajärg	27
IV. VÕISTLUSKOHT, SISUSTUS JA INVENTAR	28
§ 29. Väljak	28
§ 30. Sisustus	30
§ 31. Mänguks vajalik inventar	33

LISAD

1. Lihtsustatud mängumäärused massiliste korvpallivõistluste läbiviimiseks 34
2. Metoodilisi juhiseid korvpalli võistlusmääruste rakendamiseks 37
3. Juhiseid korvpallivõistluste protokollide täitmiseks 47
4. Kohtuniku meelespea 51
5. Korvpallivõistluste protokoll

БАСКЕТБОЛ

Правила соревнований

На эстонском языке

Обложка Х. Сампу

Эстонское Государственное Издательство
Таллин, Пярнуское шоссе, 10

*

Toimetaja E. Laping. Tehniline toimetaja A. Tõnisson.

Kunstiline toimetaja H. Tikand. Korrektorid O. Sepp ja L. Reiman.

Ladumisele antud 30. VIII 1961. Trükkimisele antud 21. X 1961.
Paber 54×84, 1/16. Trükipoognaid 3,5 + 1 lisa. Formaadile 60×92
kohaldatud trükipoognaid 2,97. Arvutuspoognaid 3,27. Trükiarv 3000.
Tellimise nr. 1582. Trükikoda «Punane Täht», Tallinn, Pikk t. 54/58.

Hind 14 kop.

14 kop.

A-24153

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00359588 3