

A. A. POTAŠNIK

**KOHTUNIKU
TEGEVUS
VÕRKPALLIMÄNGUS**

A-19979 iv

A. A. POTASNIK

Üleliidulise kategooria kohtunik

KOHTUNIKU TEGEVUS VÕRKPALLIMÄNGUS

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS • TALLINN 1954

Originaali tiitel:

A. A. Поташник

Судейство соревнований по волейболу
«Физкультура и спорт»
Москва 1951

Tõlkinud A. Rünk

SISUKORD

I. Võrkpall NSV Liidus	3
II. Võrkpalli võistlusmäärused küsimustes ja vastustes	11
III. Kohtuniku tegevuse metoodika	45
IV. Võistluste organiseerimine	85
V. Kohtunike kolleegiumi töö	99

LISAD:

1. Ühtne kohtunike terminoloogia	108
2. Ühtne kohtunike žestikulatsioon	109

2

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu
23145

TARTU ÜLIKOOLI

RAAMATUKOGU

I. VÕRKPALL NSV LIIDUS

Võrkpall on Nõukogudemaal üks armastatumaid ja levinenumaid sportmänge.

Miljonid erinevas vanuses nõukogude kodanikud - kõigis meie piiritu kodumaa nurkades veedavad oma puhketunnid tegeldes armastatud spordialaga.

Tänapäeval pole võrkpall ainult kõigile kättesaadavaim mäng. Mängu tehniline ja taktikaline tase on niivõrd kõrge, et võistkonna mängijail, kes soovivad tõusta tugevamate hulka, peab olema mitmekülgne kehaline ettevalmistus ja suur meisterlikkus.

ÜK(b)P Keskkomitee ajalooline otsus 27. detsembrist 1948.a. kehakultuuri arendamise kohta meie maal püstitas nõukogude sportlaste, nende hulgas ka võrkpallurite ette grandioossed ülesanded. Mängu meisterlikkus tuleb tõsta veelgi kõrgemale. Meisterlikkuse tõus võrkpallurite hulgas peab viima võrkpallurite-järgusportlaste arvu tugevale kasvule.

Vastusena ÜK(b)P Keskkomitee otsusele

tegi nōukogude võrkpallurite paremik suuri edu-
samme mängu arengus. Seda tõendavad NSV
Liidu võistkondade võidud Euroopa ja maailma
meistrivõistlustel.

Nōukogude võrkpallivõistkondade esinemised
rajatagustel väljakutel Poolas, Tšehhoslovakkias
ja Ungaris on alati lõppenud nōukogude võist-
kondade võiduga. Erakordset edu saavutasid NSV
Liidu võistkonnad, esinedes 1949.a. Prahas (Tšeh-
hoslovakkia) maailmameistri-võistlustel meestele
ja Euroopa meistrivõistlustel naistele. NSV Liidu
võistkonnad tulid kõigis kohtumistes võitjaks ja
saavutasid meeskonnale maailmameistri ja nais-
konnale Euroopa meistri tiitli.

Nōukogude võistkonnad, millised võtsid osa
Sofias (Bulgaaria) 1950.a. oktoobrikuul peetud
Euroopa meistrivõistlustest, näitasid veelkordselt
nōukogude võrkpalli kõrget taset. NSV Liidu
mees- ja naiskonnad võitsid kõik kohtumised ja
saavutasid 1950.a. Euroopa meistri nimetuse
võrkpallis.

Meie maa parimate võrkpallurite edukus aitab
kaasa NSV Liidu rahvusvahelise autoriteedi tu-
gevdamisele, süvendab nōukogude patriootide
südames uhkusetunnet võimsa sotsialistliku riigi
spordikultuuri üle.

Suurendada võistkondade arvu, tõsta veelgi
kõrgemale võrkpallurite meisterlikkust, paremus-
tada õppe-treeningulist tööd ja tõsta võistluste

läbiviimise taset, see on nõukogude võrkpallurite austav ülesanne. Suurt osa selle ülesande lahendamisel peavad etendama võrkpallurid-asjaarmastajad: võrkpallisektsiooni liikmed, kohtunikud, ühiskondlikud instrktorid. Võrkpallurite-asjaarmastajate töö peab põhinema võistlusmääruste tundmisel.

Erilist tähtsust omab võistluste hea korraldus. Hästi ettevalmistatud ja läbiviidud võistlused on võrkpalli populariseerimisel hiilgavaks vahendiks. Võistlused võimaldavad võistkondadel ja üksikmängijatel kogemusi vahetada, nad stimuleerivad sportliku meisterlikkuse viimistletust.

Esimesed võrkpallimäärused kinnitati NSV Liidus 1925. a. jaanuaris. Sellest ajast on võrkpallimäärused tunduvalt muutunud. Need muudatused ei omanud juhuslikku iseloomu, vaid peegeldasid NSV Liidu võrkpalli arengus kvaliteetseid muutusi.

Esialgne võrgu kõrgus naistele oli 2 m 20 cm ja meestele 2 m 40 cm. Isegi selle võrgu kõrguse juures oli tugevat ründelööki valdavate mängijate (eriti naiskondades) arv väike. 1935. a. alates tõsteti võrgu kõrgus meestele 2 m 45 cm kõrgusele ja 1937. a. naistele 2 m ja 25 cm. Praegu me ei kujuta ette järgusportlast võrkpallis, kellele see võrgu kõrgus oleks takistuseks ründemängus.

Naiskondadele oli algul ette nähtud vähenda-

tud mōōdetega (15 × 7,5 m) väljak. 1928.a. spartakiaadil mängisid naiskonnad esmakordselt normaalmōōdetega (18 × 9 m) väljakul. Tänapäeval ei valmista mängimine normaalmōōdetega väljakul mingeid raskusi tavalisele võistkonnale, rääkimata üleliidulistest võistlustest osavõtjaile.

Võrkpall arenes NSV Liidus kollektiivse mänguna. Tugevalt liitunud kollektiivid on sageli võitnud tehniliselt tugevamaid, kuid ebakollektiivsemalt mänginud vastaseid. Aga kaugeltki mitte kõik mängijad ei saanud aru võistkonna kui kollektiivi maksimaalse pingutuse tähtsusest. Võrkpalliveteranid mäletavad võistkondade mängu, kus taktika seisis selles, et arvestati ainult ühe mängija võimeid ründajana. Ajal, mil võistkond oli passiivne, «tormas» juhtiv mängija väljakul, asendades enesega kollektiivi. 1937. a. piirati määrustega individuaalmängu harrastajate õigusi: väljaku märkimisse tuli juurde ründejoon ja tekkis arusaamine ees- ja tagaliini mängijaist. Tagaliini mängijail keelati osavõtt rünnakust ja vastaspoolele lubati saata võrgu kõrgusest kõrgemal olevat palli ainult ründejoone tagant. Selle määrustiku punktiga polnud tagajoone mängijail praktiliselt võimalust aktiivselt osa võtta rünnakust.

Alates 1948.a. on ründeala tähistavate joonte asemel ristid, millised jagavad väljaku tsooni-

desse. 1950.a. määrustega muudeti ristid ära, kuna nende kasutamine oli praktiliselt ebamugav ning taastati ründejoon ja ründeala.

Tugevamatele võistkondadele korraldatakse 5-geimilised (kolme asemel) võistlused, mis viis võrkpalli arengus tähendusriikka sammu edasi. Esmakordselt võeti 5-geimilised mängud kasutamisele Groznõis NSV Liidu 1947.a. meistri-võistlustel. 5-geimilised võistlused nõudsid osavõtjatelt head kehalist ettevalmistust.

Tehnika kasvu näitajaks võib pidada ka pallingu koha muutmise määrust. Algul oli pallingu koht määritletud ruuduga (1×1 m), mis oli märgitud otsjoone parempoolse osa taha. Pallingutehnika areng ja vajadus hoovõtuks muutis ruudu liiga kitsaks. Algul osutus vajalikuks likvideerida ruudu tagumine joon ja seejärel ka terve ruut. Pallingu kohaks sai maa-ala otsjoone taga — algul parempoolne osa ja 1937.a. alates parempoolne kolmandik.

Palling käelt, mis esimeste määruste alusel oli keelatud, lubati 1937. a. Kuid juba 1940. a. keelati see pallinguviis kui mängutehnika arengut mittesoodustav, uuesti.

Esimeste määruste järgi nähti ette mängija asendamist ainult õnnetusjuhtumi puhul. 1937.a. määrustega kehtestati võimalus mängijat vahetada põhjustest olenemata. See andis võistkondade juhtidele võimaluse taktikalistel kaalut-

lustel mängijat vahetada. Tõsi küll, algul puudutas vahetusõigus ainult ühte mängijat. Alles viimastel aastatel algas vahetusõiguse laialdane kasutamine. 1948. a. määrused nägid ette maksimaalset võistkonna koosseisu koos kõigi varumängijatega — 8 mängijat, 1950. a. määrused — 12.

Rääkides võistkondade koosseisust ei saa jätta märkimata, et pikema aja vältel oli lubatud võistkondadel esineda 5-liikmelises koosseisus. Ründejooone kasutuselevõtuga oli mittetäieliku koosseisuga võistkonnas kolm eesliini ja kaks tagaliini mängijat.

Kui väljakupooled jagati ristidega 6 tsooniks (1948.a.), muudeti määrustikus punkt, mis lubas võistkondadel esineda 5 mängijaga. 1950. ja 1952.a. määrustikus on see keeld säilunud.

Rida mängumääruste muudatusi ja täpsustamisi olid tingitud vajadusest kindlustada mängu täpne juhtimine.

Nii näiteks täpsustati kahe mängija poolt samaegselt võrgu kohal palli puudutamise juhtu, keskjoone ületamist, mängijate numeratsiooni märkimist spordiriietusele jne.

Määruste läbivaatamisel pöörati suurt tähelepanu mängijate poolt käte üle võrgu viimise küsimusele. Esimeste määruste järgi oli käte asetamine üle võrgu keelatud. Mõne aja pärast lubati seda teha peale lööki, et kergendada

kohtunike tegevust. 1937.a. määrustega kaotati see võimalus.

Kuid juba 1940.a. määrustega lubati käte üle võrgu viimist ilma pallita. Nõukogude võistkondade osavõtt rahvusvahelistest võistlustest tingis selle määrustiku punkti kohandamist rahvusvahelistele määrustele. 1950.a. alates on käe viimine üle võrgu kategooriliselt keelatud, 1952.a. määrustega lubati see uuesti tingimusel, et mängija ei puutu palli. Samuti võib käsi inertsil mõjul peale lööki üle võrgu minna (võrgu puudutamine on igal juhul keelatud).

NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuva Üleliidulise Kehakultuuri- ja Spordikomitee poolt kinnitatud määrused on lähedased rahvusvahelistele. Määruste lähenemisele aitas tunduvalt kaasa rahvusvaheliste määruste muutmine, mis viidi läbi 1949. a. rahvusvahelise võrkpalli-assotsiatsiooni poolt, NSV Liidu esindajate osavõtul.

Millised erinevused on nõukogude ja rahvusvaheliste määruste vahel?

Rahvusvaheliste määruste järgi võib mängust kõrvaldatud mängija peale geimi lõppu jälle mängu tulla.

Nõukogude määrused arvestavad mängija mängust kõrvaldamist kui toimunud distsipliini rikkumist. Kõrvaldatud mängijat ei saa lubada mängu kuni võistluse lõpuni.

Esineb mõningaid vähemtähtsaid lahkuminekuid mõõdete osas (võrgu kõrgus, pall, väljaku märkimine) ja nimelt:

	NSV Liidu määruste järgi	Rahvusvaheliste määruste järgi
Vaheaeg geimide vahel	1 minut (poolte vahetamiseks)	2 minutit
Võrgu kõrgus meestele	2 m 45 cm	2 m 43 cm
Võrgu kõrgus naistele	2 m 25 cm	2 m 24 cm
Võrgu laius	1 m	90 cm
Võrgu pikkus	9,5 m	9 m
Palli suurus (ümbermõõdus)	65—68 cm	65—68,5 cm
Võimla kõrgus	5 m	7 m
Takistavad esemed peavad olema väljakupiiridest kaugemal:		
kinnises ruumis	1,5 m	1 m
välisväljakutel	2,5 m	3 m
Abistavate joonekeste pikkus	15 cm kummalegi poole (kokku 30 cm)	15 cm
Võrgu pingutamine	4,5 mm trossiga või nõoriga	tross (ilma mõõteid märkimata)

Rahvusvaheliste määruste järgi on täispumbatud palli õhusurve 0,52—0,58 kg 1 cm².

Rahvusvaheliste määruste järgi loetakse mängija osavõtnuks grupisulustamisest, kui sulustajad on kuni 1 m kaugusel üksteisest.

Samade määruste alusel loetakse veaks, kui mängija vastase hirmutamiseks trambib jalgadega.

Nõukogude määrused on oma vormilt märksa täpsemad. Nad on kehtivad NSV Liidu territooriumil. Nõukogude võistkondade esinemisel rahvusvahelistel võistlustel peetakse võistlusi rahvusvaheliste määruste alusel.

II. VÖRKPALLI MÄNGUMÄÄRUSED KÜSI- MUSTES JA VASTUSTES

1. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

1. Küsimus: Millistesse vanuserühmadesse jagatakse mängijad?

Vastus: Osavõtjad jagatakse järgnevatesse rühmadesse: mehed ja naised 19 a. ja vanemad: noormehed ja neiud 17—18 a.; poisid ja tüdrukud 15—16 a.; poisid ja tüdrukud 13—14 a.

2. Küsimus: Kas täiskasvanute võistkonnas võivad mängida noormehed ja neiud?

Vastus: Noormehed ja neiud alates 18.a. võivad täiskasvanute võistkondades mängida, kuid arsti, treeneri ja kohaliku kehakultuuri- ja spordivalitsuse või sektori loal.

3. Küsimus: Kas mängija võib mängu ajal pöörduda kohtuniku poole?

Vastus: Ei või. Ta võib kohtuniku poole pöörduda ainult oma võistkonna kapteni kaudu.

4. Küsimus: Kui sageli võib mängija võistlustest osa võtta?

Vastus: Mitte rohkem kui üks kord 24 tunni jooksul.

5. Küsimus: Kas võistkonna koosseisu võib arvata mängijat, kellel ei ole arsti luba võistlustest osavõtuks?

Vastus: Ei, ei või.

6. Küsimus: Milline peab olema mängija riietus?

Vastus: Mängija peab olema spordiriietuses: spordisärgis, spordipükstes ja pehmetes kannata, randita ja tuginuppudeta jalanõudes.

7. Küsimus: Kas mängijatel on lubatud mängu ajal kanda prille?

Vastus: On.

8. Küsimus: Millises riietuses peab võistkond esinema?

Vastus: Riietus peab olema puhas, ühtlase värvusega ja korralik.

9. Küsimus: Milline on mängijate arv võistkonnas?

Vastus: Võistkonnas peab igal juhul olema kuus mängijat.

10. Küsimus: Kas mängu käigus võib mängijaid vahetada?

Vastus: Igas geimis võib igat põhikoosseisu mängijat asendada varumängijaga.

11. Küsimus: Milliseid mängijaid loetakse põhikoosseisus olevaks?

Vastus: Igat geimi alustavat kuut mängijat loetakse põhikoosseisuks, teisi varumängijateks.

12. Küsimus: Palju võib võistkonnas olla varumängijaid?

Vastus: Mitte rohkem kui kuus.

13. Küsimus: Kas võib lubada mängijale

võistlusest osa võtta, kui ta pole enne mängu algust kantud protokollid?

Vastus: Ei või.

14. Küsimus: Kus peavad võistluse ajal asuma varumängijad ja treener?

Vastus: Nad peavad istuma üle väljaku kohtuniku vastas, nende jaoks eriti varutud kohal.

15. Küsimus: Millal võib toimuda mängija vahetus?

Vastus: Mängija vahetus võib toimuda võistkonna kapteni või treeneri nõudmisel, ajal mil pall on mängust väljas.

16. Küsimus: Kui palju antakse aega mängija vahetuseks?

Vastus: Kuni 1 minut. Kui vahetus on toimunud vähem kui minutiga, jätkatakse kohe mängu.

17. Küsimus: Mida peab tegema, kui võistkond, kes nõudis vahetusaega, loobub sellest või kasutab selleks rohkem kui minuti?

Vastus: Sel juhul arvestatakse võistkonnale 1-minutiline vaheaeg. Kui võistkond on varem oma õiguse minutiliste vaheaegade saamiseks jooksvas geimis ära kasutanud, karistatakse võistkonda pallingu õiguse või punkti kaotamisega.

18. Küsimus: Kuidas vormistatakse vahetuste ajal mängijate tulek ja minek väljakult?

Vastus: Väljakule tulevad või sealt lahkuvad

mängijad peavad selleks küsima kohtuniku nõusolekut (tõstavad käe kohtuniku poole).

19. Küsimus: Millisele kohale väljakul peab asuma mängu tulev varumängija?

Vastus: Ta peab asuma mängija kohale, keda ta asendab.

20. Küsimus: Kas põhikoosseisu mängija võib mängu tagasi tulla?

Vastus: Ta võib mängu tagasi tulla üks kord samas geimis ja ainult ennast asendanud varumängija kohale, tingimusel, et selle varumängija mängus oleku ajal on pall üks kord mängus olnud.

21. Küsimus: Kas sellist juhtu vaadeldakse teise vahetusena?

Vastus: Ei, vaatamata sellele, kas põhikoosseisu mängija tuleb tagasi omale kohale või mitte, arvestatakse seda üheks vahetuseks.

22. Küsimus: Kas varumängija võib asendada ühes geimis mitut põhikoosseisu mängijat?

Vastus: Ei või. Ta võib ühes geimis asendada ainult ühte põhikoosseisu mängijat.

23. Küsimus: Kas varumängija võib asendada varumängijat, kes on mängus põhikoosseisu mängija asendajana?

Vastus: Ei või. Erand on lubatud ainult juhul, kui põhikoosseisu mängijaga, kes antud geimis vahetuses oli, juhtus õnnetus. Teda asendab varu-

mängija, kes selles geimis ei ole veel mängus olnud.

24. Küsimus: Kas võistkond võib edasi mängida 5 mängijaga, kui üks mängija on kohtuniku poolt mängust kõrvaldatud?

Vastus: Ei või. Kui kohtunik kõrvaldab mängija (ka varumängija) mängust, siis tuleb teda asendada varumängijaga, kes selles geimis pole mängus olnud. Juhul kui varumängijaid ei ole, loetakse vähem kui 6 mängijaga väljakule jäänud võistkond selles geimis kaotajaks.

25. Küsimus: Kas mängust kõrvaldatud mängija võib hiljem mängu tagasi tulla?

Vastus: Ei või.

26. Küsimus: Kas mängu võib õnnetusjuhtumi puhul peatada?

Vastus: Mängijaga tekkinud õnnetusjuhtumi puhul peatab kohtunik võistkonna kapteni nõudmisel mängu. Kui võistkonnal on kõik vahetused ära kasutatud, on mängu peatus 3 minutit. Peale selle aja möödumist mäng jätkub.

27. Küsimus: Milliseid eraldusmärke peavad võistkonna mängijad kandma?

Vastus: Mängijate võistlussärgi rinnale ja seljale peab olema korralikult õmmeldud isiklikud numbrid 1—12.

28. Küsimus: Kas mängija võib mängu ajal muuta oma isikliku numbrit?

Vastus: Ei või. Kuni võistluse lõpuni peab igal mängijal olema üks ja sama number.

29. Küsimus: Millise järjekorra alusel jaotatakse mängijaile ja varumängijaile isiklikud numbrid?

Vastus: Numbrid 1—12 on vabalt valitavad, kuid kahel võistkonna mängijal ei tohi olla ühesugust numbrit.

30. Küsimus: Kui suured ja missugusest materjalist peavad olema tehtud isiklikud numbrid?

Vastus: Numbrid kõrgus on 15 cm, laius 2 cm ja nad peavad olema valmistatud riidest.

31. Küsimus: Kas numbreid võib väljaõmelda või joonistada?

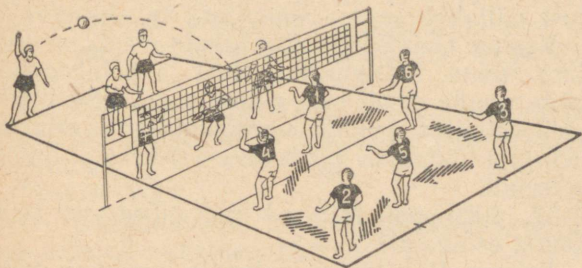
Vastus: Võib, kuid numbrid värvus peab erinema spordidressi värvist ja olema selgelt nähtav. Ei ole lubatud numbrid märkimine kriidiga. Võistkonna mängijate numbrid peavad olema ühesuured.

32. Küsimus: Kas väljakul kehtib mingi kohustuslik mängijate asetus?

Vastus: Iga pallingu eel peavad mõlema võistkonna mängijad asetuma oma väljakupoolel kahte viirgu, kummagis 3 mängijat. Need viirud võivad olla sirged või murdelised (joon. 1).

33. Küsimus: Kuidas nimetatakse kummagi viiru mängijaid?

Vastus: Võrgu juures asuvaid mängijaid nime-



Joonis 1.

tatakse eesliini ja ülejäänud 3 mängijat tagaliini mängijateks.

34. Küsimus: Kas tagaliini mängija võib pallingu momendil olla ründealal, või eesliini mängija samal momendil väljaspool ründeala?

Vastus: Võib olla, kuid tingimusel, et tagaliini mängija asub enese ees olevast eesliini mängijast tagapool.

35. Küsimus: Kas see mängijate asetus peab säiluma terve mängu kestel?

Vastus: See asetus peab säiluma ainult enne pallingut ja pallingu momendil. Mängu käigus võivad mängijad asuda ükskõik millisel kohal oma väljaku poolel, palli vastuvõtuks vajalikul juhul ka väljaspool piire.

36. Küsimus: Kas võib muuta mängijate asetust väljakul seoses mängijate vahetusega?

Vastus: Geimi lõpuni ei lubata mängijate asetust muuta. Mängijate asetust ja põhikoosseise võib muuta ainult uue geimi algul. Sealjuures võib eelmises geimis varumängijana esinenud mängija muutuda põhikoosseisuliseks ja ümberpöörduvalt.

37. Küsimus: Millised ülesanded on võistkonna esindajal?

Vastus: Võistkonna esindaja vastutab võistkonna distsipliini eest, kindlustab nende õigeaegse ilmumise võistlusväljakule ja võtab osa kohtunike kolleegiumi koosolekutest, kui need peetakse koos esindajatega.

38. Küsimus: Kas esindaja võib end segada kohtunike kolleegiumi või võistluste korraldajate tegevusse?

Vastus: Ei või.

39. Küsimus: Kas esindaja võib kaevata kohtunike tegevusele?

Vastus: Võib, kirjalikult esitatud protesti näol.

40. Küsimus: Kes täidab esindaja kohuseid, kui selline isik võistkonnal puudub?

Vastus: Võistkonna kapten.

41. Küsimus: Millised on võistkonna kapteni õigused ja kohustused?

Vastus: Võistkonna kapten on võistlusväljakul võistkonna juhiks ja tal on õigus vahetult pöör-

duda võistlust juhtiva kohtuniku poole. Ta kannab vstutust võistkonna distsipliini eest ja võib oma võistkonnas toimetada mängijate vahetusi.

42. Küsimus: Kas kapten võib asendada üht mängijat teisega, kui võistkond on juba mänguks rivistunud?

Vastus: Võib.

43. Küsimus: Kas seda vahetust loetakse geimis lubatud vahetuste hulka?

Vastus: Ei, ei loeta.

44. Küsimus: Millist eraldusmärki kannab võistkonna kapten?

Vastus: Tal peab olema rinnal $8 \times 1,5$ cm suurune spordidressist erineva värviga märk.

2. KOHTUNIKUD

45. Küsimus: Kes jälgib määruste täitmist mängijate poolt?

Vastus: Pukikohtunik (vanemkohtunik).

46. Küsimus: Kes abistab pukikohtunikku võistluste läbiviimisel?

Vastus: Üleliidulise ja vabariikliku tähtsusega võistlustel abistavad teda: abikohtunik, sekretär ja 2 piirikohtunikku; kõiki muid võistlusi juhtivad pukikohtunik ja sekretär.

47. Küsimus: Kus peab asuma kohtuniku pukk?

Vastus: See peab asuma täpselt võrguposti taga võrgu ülemise ääre mõttelisel pikendusel, kindlustades kohtunikule hea nähtavuse mõlemale väljakupoolele.

48. Küsimus: Milline peab olema kohtuniku-puki kõrgus?

Vastus: Pukil olev istekoht peab olema 2 m 40 cm kõrgusel maapinnast.

49. Küsimus: Millised on kohtuniku põhiülesanded?

Vastus: Ta peab jälgima määrustiku nõuete täitmist mängijate poolt, lahendama kõik vaiel-davad küsimused ja kinnitama sekretäri poolt koostatud mängu tehnilise aruande.

50. Küsimus: Kuidas fikseerib kohtunik mängijate vigu?

Vastus: Vilega märku andes.

51. Küsimus: Kas kohtunik peab mängijatele teatama vigade põhjusi?

Vastus: Kohtunikule soovitatakse vigade fikseerimisel teatada põhjused, eriti vigade puhul, millised võivad osutada mängijatele ja pealtvaatajaskonnale arusaamatuks.

52. Küsimus: Millisel viisil teadustab kohtunik mängijatele nende vigu?

Vastus: Kohtunik kasutab selleks ühtset vigade terminoloogiat või žestikulatsioonit.

53. Küsimus: Kas kohtunik peab teadustama mängu seisu?

Vastus: Ei pea.

54. Küsimus: Milliste üleastumiste eest teeb kohtunik mängijale isiklikke märkusi?

Vastus: Vaidlemise eest kohtunikuga või vastasmängijatega, karjumise eest väljakul, teadliku mängu venitamise eest.

55. Küsimus: Kas karistatakse ka võistkonda kui mängijale tehakse isiklik märkus?

Vastus: Kui mängijale tehakse isiklik märkus, karistatakse tema võistkonda punkti (vastuvõttevõistkond) või pallingu (pallivõistkond) kaotusega.

Kui isiklik märkus tehti mõlema poole mängijale samaaegselt, siis punkti või pallingu kaotust ei toimu.

56. Küsimus: Kas kohtunik võib võistkondi hoiatada ilma mängijale isiklikku märkust tegemata?

Vastus: Võib küll.

57. Küsimus: Kas võistkonda sel puhul karistatakse punkti või pallingu kaotamisega?

Vastus: Ei, ei karistata.

58. Küsimus: Mida peab kohtunik tegema, kui märkuse saanud mängija jätkab määruste rikumist?

Vastus: See mängija tuleb väljakult kõrvaldada.

59. Küsimus: Kas kohtunik võib mängijat ilma eelneva hoiatuseta väljakult kõrvaldada?

Vastus: Kohtunikku solvanud mängija tuleb ilma eelneva hoiatuseta kõrvaldada. Mängijat võib kõrvaldada ka sündsusetu käitumise (vandumine väljakul jne.) pärast.

60. Küsimus: Kas kohtunik võib karistada võistkonda väljastpoolt antavate õpetuste eest?

Vastus: Kui võistkonda instrueerivad kõrvalasuvad varumängijad või treener, siis peale ühekordset hoiatust karistatakse võistkonda punkti või pallingu kaotamisega.

Treenerid võivad instrueerida oma võistkonda minutilise vaheaja vältel.

61. Küsimus: Kas võistkonda võib karistada kõrvaliste isikute poolt (võistkonda mittekuuluv mängija või pealtvaataja) antava instruktaazi eest?

Vastus: Ei või. Kohtunik võib teha sellele mängijale või pealtvaatajale märkuse ja kordul instrueerimisel paluda administratsiooni kõrvaldada see mängusegaja.

62. Küsimus: Kas pukikohtunik võib muuta teiste kohtunike (abi, sekretär, piirikohtunikud) otsuseid?

Vastus: Võib küll.

63. Küsimus: Millised ülesanded on sekretäriil?

Vastus: Sekretär vormistab mängu protokoll, märgib ära iga geimi algul mängijate asetuse ja pallingute järjekorra, mängijate vahetused,

kontrollib vahetusaegade ja 1-minutiliste vaheaegade kestust, peab punktide arvestust ja jälgib mängijate ümberasetuste õigsust ning märgib kohtuniku poolt mängijatele määratud karistused protokollis.

64. Küsimus: Kuidas teadustatakse pealtvaatajatele ja mängijatele mängu tagajärge?

Vastus: Teadetetahvli abil.

65. Küsimus: Kuidas toimida siis kui teadetahvleid ei ole?

Vastus: Sellisel juhul teadustab tagajärje sekretär.

66. Küsimus: Mida siis teha, kui teadetetahvli ja sekretäri andmed on lahkuminevad?

Vastus: Tagajärg määratakse kindlaks sekretäri poolt peetava protokollis alusel.

67. Küsimus: Kas kohtunik võib muuta sekretäri kohustuste hulka, nagu mängutagajärg jne., kuuluvaid otsuseid?

Vastus: Võib. Kõigisse kohtuniku tegevusse puutuvais küsimusis, nende hulgas ka sekretäri ülesannetesse puutuvais otsuseis, kuulub lõppotsuse tegemise õigus pukikohtunikule.

68. Küsimus: Kus asub sekretär võistluste ajal?

Vastus: Sekretär peab asuma kohtunikupuki vastas.

69. Küsimus: Kus asub abikohtunik?

Vastus: Abikohtunik asub pukikohtuniku vas-

tas külgjoone ja võrguposti vahelisel alal, sekretäri ees.

70. Küsimus: Millised on abikohtuniku ülesanded?

Vastus: Ta jälgib mängijate asetust väljakul, keskjoone võimalikku ületamist, võrgu puudutamist, palli lendu väljaspool võrgul olevat külgjoone märki.

Ta annab luba minutilisteks vaheaegadeks, mängijate vahetuseks, jälgib, et varumängijad või treenerid ei instrueeriks mängijaid väljakul.

71. Küsimus: Kas abikohtuniku ülesandeid võib suurendada?

Vastus: Abikohtuniku ülesandeid võib suurendada ainult pukikohtunik. See ei tohi puudutada, vastavalt üleliidulise kohtunike kolleegiumi presiidiumi selgitusele: a) käte üle võrgu viimise ja b) palli puudete (hoitud pall) otsustamist.

72. Küsimus: Kuidas fikseerib abikohtunik mängijate vigu?

Vastus: Mängijate vead, mängu peatused mängijate vahetuseks või minutilisteks vaheaegadeks fikseerib abikohtunik vilega.

73. Küsimus: Kes täidab abikohtuniku ülesandeid kui võistlust juhivad ainult kaks kohtunikku?

Vastus: Sel juhul täidab abikohtuniku ülesandeid sekretär.

74. Küsimus: Kus asuvad piirikohtunikud?

Vastus: Piirikohtunikud asuvad 1—2 m väljapool väljaku piire, pallingu kohtadele vastupidistes nurkades.

75. Küsimus: Millised on piirikohtunike ülesanded?

Vastus: Jälgida palli maandumist lähima külga otsjoone juures.

76. Küsimus: Kuidas näitavad piirikohtunikud palli maandumiskohta?

Vastus: Palli maandumist näitavad piirikohtunikud lipukese lehvitamisega. Kui pall maandub väljapoole väljaku piire, siis lehvitatakse lipukest õhus pea kohal, kui väljakule, siis pinnase lähedal.

77. Küsimus: Kas pukikohtunik võib teha piirikohtuniku otsusele vastupidise otsuse?

Vastus: Kui pukikohtunik selgelt nägi, et pall ei maandunud vastavalt piirikohtuniku näitamisele, langetab ta ise otsuse ja jätab piirikohtuniku märguande tähele panemata.

78. Küsimus: Kas pukikohtunik võib piirikohtunikku kõrvaldada?

Vastus: Kui piirikohtunik segab end mängu või märgib valesti vigu, võib pukikohtunik teda kohtunike koosseisust kõrvaldada.

3. MÄNGU KESTUS JA POOLTE VALIK

79. Küsimus: Mitmest geimist koosneb võistlus?

Vastus: Võistkondade vahelised võistlused peetakse 3- või 5-geimilised. Geimide arv on ette nähtud juhendis.

80. Küsimus: Kellel on poole või pallingu valiku õigus?

Vastus: Enne mängu algust loosib pukikohunik väljaspool väljakut võistkondade kaptenite vahel pallingu või väljakupoole valiku õiguse. Valiku õiguse saab loosimisel võitnud võistkonna kapten.

81. Küsimus: Kuidas alustatakse mängu pärast esimese geimi lõppemist?

Vastus: Pärast esimese geimi lõppemist vahetavad võistkonnad väljakupoole. Pallingu õiguse saab see võistkond, kellel seda esimeses geimis ei olnud. Samas korras jätkatakse pallimist ka kolmandas ja neljandas geimis (viiegeimiliste mängude puhul).

82. Küsimus: Kuidas alustatakse mängu otustavas geimis?

Vastus: Enne kolmandat (kolmegeimilises mängus) ja viiendat (viiegeimilises mängus) geimi võetakse uuesti loosi pallingu või poole valiku õiguse saamiseks.

83. Küsimus: Mille poolest erineb otsustav geim teistest geimidest?

Vastus: Kolmandas (kolmegeimilises mängus) või viiendas (viiegeimilises mängus) toimub väljakupoolte vahetus pärast seda, kui üks võistkondadest on saavutanud 8 punkti. Peale poolte vahetust peavad mängijad säilitama sama asetuse, mis neil oli enne ja pallingut jätkab sama mängija, kes pallis 8. punkti võitmise ajal.

84. Küsimus: Kui suured on geimidevahelised vaheajad?

Vastus: Iga geimi järel on väljakupoolte vahetuseks määratud 1 minut.

Kolme- või viiegeimilises mängus pärast 8. punkti saavutamist poolte vahetamiseks vaheaega ei anta. Enne otsustavaid geime antakse 5 minutit kohustuslikku vaheaega puhkamiseks.

85. Küsimus: Millal võib võistkond võtta minutilise vaheaja?

Vastus: Kumbki võistkond võib võtta igas geimis 2 üheminutilist vaheaega ajal, mil pall pole mängus. Võistkonna poolt võetud minutilist vaheaega võib lühendada ja mäng jätkub, kui seda nõuab vaheaega võtnud võistkond.

86. Küsimus: Kas võistkond võib võtta 2 minutilist vaheaega üksteise järel?

Vastus: Võistkond võib võtta korraga 2 minutilist vaheaega ja seda loetakse kaheks üheminutiliseks vaheajaks.

87. Küsimus: Kas võistkonda karistatakse, kui ta on antud geimis 2 lubatud minutilist vaheaega ära kasutanud ja nõuab kolmandat?

Vastus: Sellisel juhul karistatakse võistkonda «mängu viivitamise» pärast punkti või pallingu kaotusega.

88. Küsimus: Kas võistkond võib varasemates geimides kasutamata jäetud minutiliste vaheaegade arvel mõnes järgmises geimis, peale 2 lubatud vaheaega, seda võtta?

Vastus: Ei või.

89. Küsimus: Kes võib võistkonna nimel võtta minutilist vaheaega?

Vastus: Võistkonna kapten (või treener) võib igas geimis palli mängust väljasoleku ajal võtta 2 minutilist vaheaega.

Kui võistkonna kapten keeldub kasutamast treeneri poolt võetud minutilist vaheaega, siis arvestatakse võistkonnal aeg võetuks vaatamata sellele, kas võistkond seda kasutab või mitte. (Üleliidulise võrkpallikolleegiumi presiidiumi seletus.)

90. Küsimus: Millises korras lubatakse treeneril minutilise vaheaja kestel anda võistkonnale instruktaazi?

Vastus: Minutilise vaheaja kestel võib treener instrueerida võistkonda seistes külgsjoone taga. Võistkonna mängijad ei tohi väljakult lahkuda

91. Küsimus: Kas võib lubada võistkonna mängijat minutilise vaheaja kestel väljakult lahkuda, kui see on tingitud äärmisest hädavajalikkusest (riietuse rebenemine jne.)?

Vastus: Kohtuniku loal võib mängija väljakult lahkuda, kuid peab enne vaheaja lõppemist väljakule tagasi tulema.

4. PALLINGU JA KOHTADE VAHETUS

92. Küsimus: Mis on palling?

Vastus: Pallinguks nimetatakse palli mängu panekut. Mängija, seistes otsjoone taga pallimiskohal, viskab palli üles ja ühe käega lüües püüab palli saata üle võrgu vastaste poolele. Pallida ei tohi 2 käega või ühe käega tõugates. Palling loetakse sooritatuks, kui mängija pärast palli ülesviset seda puudutab.

93. Küsimus: Kas võib pallingut lugeda toimunuks, kui mängija pärast palli ülesviset ei puuduta seda ja pall langeb maha?

Vastus: Antud juhul ei loeta seda pallinguks ja mängija võib sooritada uue katse.

94. Küsimus: Kas mängija võib korduvalt palli üles visata ja lasta puudutamata maha langeda?

Vastus: Sellist võtet vaadeldakse kui mängu tahtlikku viivitamist ja karistatakse pallingu kaotamisega.

95. Küsimus: Mida teha siis, kui mängija peale palli õhku viskamist püüab selle uuesti kinni?

Vastus: Sellisel juhul loetakse palling toimunuks.

96. Küsimus: Kuidas antakse luba pallinguks?

Vastus: Pukikohtuniku vilesignaali. Enne vilesignaali sooritatud palling tuleb kordamisele.

97. Küsimus: Millal loetakse palling õigeks?

Vastus: Kui pall pärast lööki lendab väljaku laiust tähistavate lindikeste vahelt üle võrgu seda puudutamata. Seejuures ei tohi pall puudutada ühtegi palliva võistkonna mängijat.

98. Küsimus: Kas palliv mängija võib enne, kui pall on lennanud üle võrgu, astuda väljaku joonele või üle selle?

Vastus: Võib küll, otsekohe pärast pallingu ajal palli pihta toimunud lööki.

99. Küsimus: Kas mängija võib enne pallingut kasutada hoojooksu või üleshüpet?

Vastus: Võib küll, kuid ta peab palli tabama otsjoone taga ja võib siis asuda väljakule.

100. Küsimus: Kas löögi momendil võib otsjoone taga olev pallija ühel jalal seistes (teine on õhus) otsjoonest üle astuda vahetult peale lööki?

Vastus: Võib küll.

101. Küsimus: Kas palling loetakse toimunuks, kui mängija pärast palli ülesviset ei löö

käega palli ja pall langedes (pärast ülesviset) puudutab mängija keha?

Vastus: Vastavalt üleliidulise võrkpalli kohtunike kolleegiumi presiidiumi seletusele seda pallinguks ei loeta.

102. Küsimus: Kas mängija võib pallingut sooritada käelt (ilma üles viskamata)?

Vastus: Mängu määrus sellist pallingut ei luba.

103. Küsimus: Kui kaua pallib üks ja sama mängija?

Vastus: Kuni tema, ega tema võistkond ei tee viga, mille tagajärjel palling läheb vastasvõistkonna valdusesse.

104. Küsimus: Kes mängijaist peab pallima, kui võistkond omandab pallingu õiguse?

Vastus: Pallima hakkab eesliini parempoolsem mängija, kusjuures kõik mängijad liiguvad kellaosuti suunas ühe koha võrra edasi.

105. Küsimus: Kas toimub ka siis kohtade vahetus, kui üks ja sama mängija pallib?

Vastus: Sel juhul kohti ei vahetata.

106. Küsimus: Millise karistuse määrab kohtunik, kui mängijail on pallingu momendil vale asetuse?

Vastus: Kui palliv võistkond pallingu momendil on vale asetuses, kaotab ta pallingu õiguse. Vastasvõistkonda karistatakse vale asetuse eest punkti kaotusega. Kui pall satub pal-

lingust võrku ja vastasvõistkond on vale asetus, saab punkti palliv võistkond.

107. Küsimus: Kas kohtunik või tema abid peavad mängijaid hoiatama vale asetuse või vales järjekorras pallimise pärast?

Vastus: Ei pea.

108. Küsimus: Kuidas hinnatakse vales järjekorras toimunud pallingut?

Vastus: Vales järjekorras toimunud pallingut loetakse võrdseks mängijate vale asetusega ja võistkonda karistatakse pallingu õiguse vastasvõistkonnale andmisega.

5. MÄNG PALLIGA

109. Küsimus: Kuidas võib palli tõrjuda?

Vastus: Palli võib tõrjuda ühe või kahe käe löögiga. Võtte sooritamise viis on vaba, kui tõrje toimub löögiga (hetkeline palli puude). Palli hoidmine (pidev palli puude) ja visked ei ole lubatud.

110. Küsimus: Kas need kohtunikud, kes keelavad palli löömist alt pihkudega, üksteisesse asetatud pihkudega jne., toimivad õieti?

Vastus: Ei. Kõik need võtted on lubatud ja nende võtete keelamine üksikute kohtunike poolt ei ole õigustatud.

111. Küsimus: Mitu lööki on võistkonnale lubatud palli saatmiseks vastasvõistkonna poolele?

Vastus: Kolm lööki, kusjuures pall ei tohi vahepeal maha kukkuda.

112. Küsimus: Millistel juhtudel ei loeta palli edasiandmist kehtivaks?

Vastus: Siis, kui palli löögi asemel (hetkeline puude) visatakse (pidev puude). Neil juhtumel pall nagu kleepuks pidevalt käte külge.

113. Küsimus: Kas loetakse veaks, kui mängija surub palli vastu võrku?

Vastus: Sellist olukorda hinnatakse palli hoidmisena (pidev puude) ja loetakse veaks.

114. Küsimus: Kas ühe võistkonna mängija tohib palli kaks korda järjest puutada?

Vastus: Mängija poolt kaks korda järjest toimunud palli puudet loetakse veaks.

115. Küsimus: Kas mängija võib palli tõrjuda peaga või kehaga?

Vastus: Võib. Kui pall puudutab ükskõik millist kohta kehal ülalpool vööd, siis ei loeta seda veaks ja võrdsustatakse löögiga pallile.

116. Küsimus: Kas palli veeremist mängija kehal loetakse veaks?

Vastus: Jah, kuna toimub mitmekordne puude.

117. Küsimus: Kas tuleb lugeda veaks juhtu, kui mängija rinnaga palli vastu võttes samaaegselt puudutab seda ka kätega?

Vastus: Kui palli puude toimub käte ja rinnaga samaaegselt, siis seda veaks ei loeta.

118. **Küsimus:** Kas mängus lubatakse vastastikust abistamist?

Vastus: Lubatakse. Palli võib lüüa, toetudes kaaslasele; võib abistada ja eemale tõmmata inertsil mõjul üle keskjoone või võrku langevat kaaslast.

119. **Küsimus:** Kas kaks ühe võistkonna mängijat võivad samaaegselt lüüa palli?

Vastus: Lubatakse, kuid seda loetakse kaheks löögiks ja kumbki neist kahest mängijast ei tohi teha kolmandat lööki.

120. **Küsimus:** Kas loetakse kahekordseks löögiks momenti, kui ühe mängija palli lüües, kaas mängija lööb temale vastu kätt palli puudutamata?

Vastus: Ei. See loetakse vahetult palli puudutanud mängijale üheks löögiks.

121. **Küsimus:** Kuidas hinnatakse olukorda, kui samaaegselt löövad võrgu kohal olevat palli kaks erinevatest võistkondadest mängijat?

Vastus: Sellisel juhul loetakse viimaseks löögiks mängijat, kelle löögist pall läks vastaspoolele. Võistkonnal, kelle poolele pall lendas, on õigus kolmele löögile ja mängija, kes võttis osa sellest samaaegsest palli puutest, võib sooritada neist kolmest esimese löögi.

122. **Küsimus:** Mis on sulustamine (blokeerimine)?

Vastus: Selle termini all mõeldaks üle võrgu lendava palli vastuvõtmist ühe või mitme mängija kätepaari poolt moodustatud «seinaga».

123. Küsimus: Mis on grupisulg (blokk)?

Vastus: Grupisuluks nimetatakse tervikut moodustavat kahe või kolme mängija samaaegset osavõttu nimetatud võtte teostamisest.

124. Küsimus: Kuidas hinnatakse palli puudet grupisulu juures?

Vastus: Grupisulu juures loetakse kahe või kolme mängija puudet pallile üheks löögiks. Kui pall peale sulustamist lendab sulustajate poolele, ei tohi ükski neist sulustamisest osavõtjaist palli kohe teistkordselt uuesti puudutada, vaatamata sellele, kas mängija grupisulu sooritamisel palli puudutas või mitte.

125. Küsimus: Kas võib lugeda sulustajaks mängijat, kes olles võrgu juures, tegi hüppe ja sulustamise liigutuse (tõstis käed üles), seega võttis osa grupisulust kuid ei puudutanud palli, kuna oli kaugemal tegelikult sulustavast mängijast?

Vastus: Mängijat, kes asub rohkem kui 1 m eemal vahetult sulustavast mängijast ei saa lugeda grupisulustajaks.

126. Küsimus: Kas võivad grupisulust osavõtnud mängijad puudutada palli, kui nad sulustamisel palli ei puudutanud?

Vastus: Sel juhul loetakse sulustamine ebaõn-

nestunuks ja igauks neist mängijaist on õigustatud vastasvõistkonna poolelt ületunud palli puudutama.

Mäng võrgu juures

127. Küsimus: Kas loetakse veaks, kui pall puudutab võrku?

Vastus: Kui pall puudutab võrku kahe külgjoont märkiva lindikese vahel (sealhulgas ka löögi momendil pallile), loetakse pall mängus olevaks ja ei peeta veaks, välja arvatud pallingu puhul (vt. p. 97.). Kui pall puudutab võrku väljaspool külgjooni märkivaid lindikesi, siis loetakse see pall väljakupiiridest väljaläinuks.

128. Küsimus: Kas mängija poolt võrgu puudutamine loetakse veaks?

Vastus: Kui mängija puudutab võrku palli mängus olles, siis loetakse see veaks ja võistkonda karistatakse punkti või pallingu andmisega vastasvõistkonnale.

129. Küsimus: Mida peab kohtunik tegema võrgu katkemisel?

Vastus: Pall tuleb ümber mängida (s. t. palling tuleb kordamisele).

130. Küsimus: Kas mängija võib kätt üle võrgu viia koos palliga või peale lööki palli järel?

Vastus: Käe üle võrgu viimine ja sealpool oleva palli puudutamine loetakse igal juhul veaks. Käe

üle võrgu viimine ilma palli puudutamata ja inertsi mõjul peale lööki ei loeta veaks.

131. Küsimus: Kas mängijal on lubatud ületada keskjoont?

Vastus: Mängija ei tohi mingi kehaosaga puududa keskjoont või vastaspoole väljakut, karistusena on ette nähtud punkti või pallingu kaotus.

132. Küsimus: Kas mängija võib viia mingit kehaosa võrgu alt läbi ilma vastaspoole väljakut puudutamata?

Vastus: Mingi kehaosa (käed, jalad, pea) võrgu alt läbiviimine puudutamata võrku, vastasmängijat või vastasväljakut, ei loeta veaks. Kui aga mängija, kes on õhus võrgu alt viinud vastaspoolele mingi kehaosa ja segab sellega vastasel palli käsitamist, loetakse see veaks ja võistkonda karistatakse pallingu või punkti andmisega vastasvõistkonnale.

133. Küsimus: Kas loetakse veaks, kui mängija on ületanud mingi kehaosaga keskjoone mõttelise pikenduse väljaspool väljakupiire, puudutamata seejuures palli, võrku, vastase väljakut?

Vastus: Ei loeta.

134. Küsimus: Millised kitsendused on püstitatud tagaliini mängijaile võrguesises mängus?

Vastus: Tagaliini mängija, olles ründealas või selle mõttelises pikenduses vasakule või paremale, võib võrgu kõrgusest madalamal olevat palli suunata vastaspoolele.

Vastasel korral (kui ta saadab võrgu üleemisest äärest kõrgemal oleva palli vastaspoolele) ning ka siis, kui tagaliini mängija võtab osa sulustamisest, karistatakse võistkonda pallingu või punkti kaotamisega.

135. Küsimus: Kas lubatakse tagaliini mängijale, kes asub väljaspool ründeala või selle mõtetelist pikendust, ründelöögiga (võrgu kõrgusest kõrgemal olevat palli) suunata palli vastaspoolele?

Vastus: Lubatakse, kui ta on üles hüpanud tagaliinil. Pärast seda võib ta aga asuda ründelalasse.

Pall on mängust väljas

136. Küsimus: Millal on pall mängust väljas?

Vastus: Pärast seda, kui pall puudutab väljakupinnast, võrku hoidvaid poste, esemeid väljaku kohal või kõrval ning pärast võistleivate võistkondade mängijate vigu.

137. Küsimus: Millist võistkonda loetakse kaotanuks peale palli maandumist?

Vastus: Kui pall langeb väljakule, siis loetakse sellel väljakupoolel mängivat võistkonda kaotajaks ja karistatakse pallingu või punkti andmisega vastasvõistkonnale.

Kui pall langeb väljapoole väljaku piire või puudutab kõrvalisi esemeid väljaku kohal või

kõrval (sein, pink, post, lagi, laest rippuvad esemed, puude oksad jne., samuti ka pealtvaatajad, kes asuvad väljaspool väljaku piire), siis loetakse viga võistkonnale, millise mängija viimasena palli puudutas.

138. Küsimus: Kas mängijale on lubatud palli vastuvõtuks joosta väljapoole väljaku piire?

Vastus: Lubatakse.

139. Küsimus: Kas mängijale on lubatud palli löömiseks toena kasutada kõrvalisi esemeid (väljaspool väljakupiire)?

Vastus: Ei ole lubatud. Kui aga mängija pärast palli löömist puudutab kõrvalisi esemeid, siis seda veaks ei loeta.

140. Küsimus: Kellele arvestatakse viga, kui pall lendab üle võrgu väljaspoolt külgsuuna märkivaid linte, või võrgu alt läbi?

Vastus: Võistkonnale, millise mängija viimasena puudutas palli.

141. Küsimus: Kuidas lugeda palli, mis langeb külgsuuna või otsjoonele või oma servaga kattis üht neist joontest?

Vastus: Palli loetakse maandunuks väljaku piiridesse.

142. Küsimus: Kas loetakse veaks, kui tagaliini mängija sooritab üleshüpanult ründelöögi ja asub ründealasse, kusjuures löök toimus ründeala taga võrgu kõrgusest kõrgemal olevale pallile?

Vastus: Kui pärast tagaala mängija ründelööki, mis toimus ründealast või selle mõttelisest pikendusest tagapool, mängija asus ründealasse, siis ei loeta seda veaks.

6. MÄNGU TAGAJÄRJE ARVESTUS

143. Küsimus: Mitu punkti peab võistkond saavutama geimi võitmiseks?

Vastus: Viisteist punkti, kusjuures peab olema kahepunktiline ülekaal. Seepärast seisul 14:14 jätkatakse mängu kuni 16; seisul 15:15 kuni 17 jne.

144. Küsimus: Millisest punktide seisust jätkatakse mingisugustel põhjustel (võrgu ja selle kinnitajate parandamiseks, valgustuse riknemisel jne.) katkestatud mängu?

Vastus: Mängu jätkatakse samast seisust ja sama mängijate asetusega, mis oli enne katkestamise põhjuse tekkimist.

Kui mäng viidi üle järgmisele päevale, näiteks pimeduse tuleku tõttu, pinnase halva olukorra tõttu pärast vihma jne., siis saavutatud tagajärg annulleeritakse ja arvestusega alatakse otsast peale.

145. Küsimus: Millal kaotab võistkond punkti ja millal pallingu?

Vastus: Vastuvõtva võistkonna viga annab vas-

taspoolele punkti. Palliva võistkonna vea puhul läheb palling vastasele.

146. Küsimus: Mida teha, kui erinevate võistkondade mängijad teevad samaaegselt või pea-aegu samaaegselt vea?

Vastus: Erinevate võistkondade mängijate samaaegselt tehtud vea korral antakse uus palling (korratakse viimast pallingut).

Kui üks mängijaist teeb vea hetk enne teist mängijat, karistatakse varem tehtud vea eest.

7. VÄLJAK

147. Küsimus: Missugune on võrkpalliväljak ja selle mõõted?

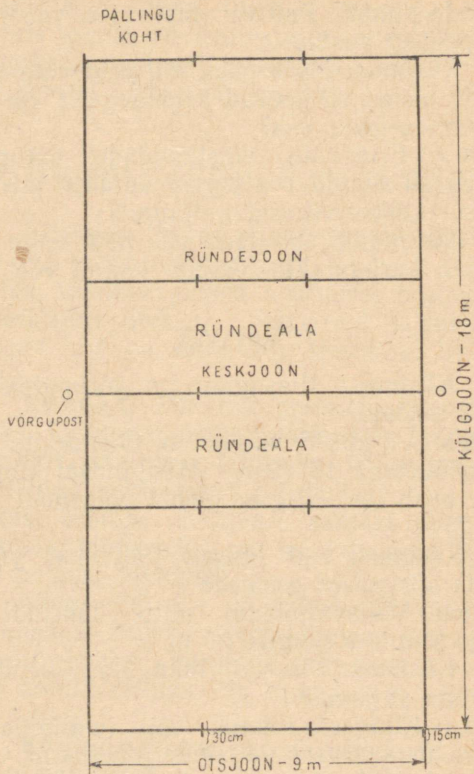
Vastus: Võrkpalli väljak on täisnurkne nelinurk mõõdetega 18×9 m. Mängimisel kinnises ruumis peab lae kõrgus olema vähemalt 5 m (joon. 2).

148. Küsimus: Kui kaugel väljakust võivad asetseada kõrvalised esemed?

Vastus: Välisväljakutel mitte lähemal kui 2,5 m ja kinnises ruumis 1,5 m.

149. Küsimus: Kas võib mängida vähendatud mõõdetega väljakul?

Vastus: Kinnises ruumis võib mängida ka $15 \times 7,5$ m suurusel väljakul. Ametlikud võistlused tuleb läbi viia normaalsel 18×9 m väljakul.



Joonis 2,

150. Küsimus: Millise temperatuuri juures lubatakse võrkpalli mängida?

Vastus: Määrustiku alusel peab olema siseruumides ja välisväljakutel temperatuur mitte madalam kui $+10^{\circ}\text{C}$.

Välisteks võistlusteks talvel, mida hakati praktiseerima 1951. a. algul, ei ole temperatuuri jt. tingimusi veel välja töötatud.

151. Küsimus: Kuidas nimetatakse väljakut piiravaid jooni?

Vastus: Lühemaid jooni nimetatakse otsjoonteks ja pikemaid külgjoonteks. Ots- ja külgjooned moodustavad täisnurga.

152. Küsimus: Millised jooned määratlevad pallingu koha?

Vastus: Pallingu koht on otsjoone taga. Pallingu kohta märgitakse kahe 15 cm pikkuse joonega; üks neist märgitakse otsjoone taga 3 m kaugusel külgjoone parempoolsest nurgast, teine on külgjoone pikendus, mis moodustab parempoolse nurga kummalgil väljakupoolel.

Mõlemad 15 cm pikkused jooned märgivad pallinguuala külgjooni. Eesmist pallingujoont märgib otsjoon. Pallinguuala tagumist joont ei ole olemas, s. t. mängija võib pallida ükskõik kui kaugelt otsjoone tagant.

153. Küsimus: Mis on keskjoon?

Vastus: See on joon, mis jagab väljaku pooleks. Ta ühendab külgjoonte keskkochti.

154. Küsimus: Mis on ründejoon?

Vastus: See on keskjoonest 3 m kaugusele märgitud paralleelne joon. See kaugus jääb muutmatuks ka vähendatud mõõdetega väljakul.

155. Küsimus: Milleks on vajalik ründejoon?

Vastus: Ründejoon piirab ründeala. Ründeala moodustub ründejoone, keskjoone ja küljoone lõikudest.

156. Küsimus: Kuidas tuleb teostada väljaku märkimist?

Vastus: Väljaku märkimist tuleb läbi viia hästi nähtava värviga.

Joonte laius peab olema 5 cm ja jooned peavad asuma väljakuga samal tasapinnal. Väljakujooni ei tohi märkida serviti maasse asetatud laudadega või kraavikestega.

Joonte laius kuulub väljaku mõõdete sisse. Seega tuleb väljaku täpsel märkimisel joonte laius märkida väljaku sisse. Ründeala joone laius märgitakse ründeala sisse.

157. Küsimus: Millised on võrgu mõõted?

Vastus: Võrk peab olema punutud nõõrist, pikkusega 9,5 m ja laiusega 1 m. Võrgu ruudud peavad olema 10×10 cm ja ülemine äär palistatud 5 cm laiuse valge riidega.

158. Küsimus: Kuidas kinnitatakse võrk?

Vastus: Võrk kinnitatakse 4,5 mm jämeduse trossiga või nõõriga 2 posti külge, millised on paigutatud 0,5 m kaugusele külgjoontest.

Kui kohalikkude olude tõttu ei saa võrku postide külge kinnitada (näiteks võimlas, kus see võib olla kinnitatud seinte külge), siis tuleb 0,5 m kaugusele asetada ümberpaigutatavad tugipostid.

159. Küsimus: Milleks on külgjooni märkivad lindikesed?

Vastus: Valged lindikesed, mida õmmeldakse võrgu laiusele külgjoonte kohale, tähistavad väljaku laiust.

160. Küsimus: Kui kõrgele pannakse võrk?

Vastus: Meeste ja 17—18-aastaste noormeeste võistkondadele — 2 m 45 cm; naiste ja 15-aastaste ning vanemate tütarlaste võistkondadele 2 m 25 cm. 13—14-aastastele poistele on võrgu kõrgus 2 m 20 cm; 13—14-aastastele tütarlastele 2 m 10 cm ja 15—16-aastastele poistele 2 m 35 cm.

161. Küsimus: Milline peab olema pall?

Vastus: Palli kest peab olema nahast. Enne mängu algust peab pall kaaluma 250—300 g ja ta ümbermõõt peab olema 65—68 cm.

III. KOHTUNIKU TEGEVUSE METOODIKA

ÜLDISI MÄRKUSI

Kõikidel spordialadel, sealhulgas ka võrkpallis omab erakordselt suurt tähtsust õige ja täpne kohtuniku tegevus. Iga kohtunik peab meeles

pidama, et parandades oma tegevust ta mitte ükski ei tõsta isiklikku kohtuniku autoriteeti, vaid abistab antud spordiala arengut. Seejuures ei tohi kohtunik unustada oma juhtivat osa sportlaste kasvatamisel patriotismi ja andumuse väimus oma sotsialistlikule kodumaale.

Kohtunik peab olema ette valmistatud temale määratud mängu juhtimiseks, laitmatult tundma määrustikku ja oskama neid teadmisi praktikas kasutada. Tundes hästi määruseid, peab kohtunik oskama üksikuid määrusesse puutuvaid küsimusi selgitada mängijatele ja organisatsioonide esindajatele, kui see osutub vajalikuks. On loomulik, et kohtunik peab pidevalt kursis olema ka kõigis määrustiku muudatustes. Tähtis pole ainult hästi tunda määrustikku, vaid tähtis on ka aru saada, mis on põhjustanud ühe või teise punkti kehtestamise. Kui hästi ka kohtunik määruseid ei tunneks, on siiski vajalik, et ta neid perioodiliselt uuesti loeks ja värskendaks mälus üksikuid määrustiku punkte. Kohtunik peab hästi tundma oma tegevusalast instruktiiv-materjali ja temale täitmiseks määratud võistlusjuhendit.

Võrkpallimängu tehnika ja taktika arenguga on muutunud mängud märksa pingelisemaks, eriti alates sellest, kui kehtestati 5-geimilised mängud. Et laitmatult juhtida pingelisi mänge, peab kohtunik vastama reale nõuetele.

Esimene nõue — kohtunik peab olema vastutusrikasteks võistlusteks kehaliselt hästi ette valmistunud. Arvestades, et kunagi ei ole ette teada, kui kaua kestab ja kui pingeliseks kujuneb mäng, peab kohtunik valmis olema pikaajaliseks pingutuseks.

Ainult kehaline ettevalmistus ilma kohtuniku-praktikata ei kindlusta veel head tegutsemist kohtunikuna. Viimistleda oma võimeid praktilisel tegutsemisel kohtunikuna ja mitte jääda istuma saavutatul — see peab olema juhiseks heale kohtunikule. On iseloomustav, et mõned kohtunikud, kes on esialgu edukalt esinenud kohtunikutöös, pärast nende kinnitamist kõrgemas kohtuniku-kategoorias, hakkavad eemale hoiduma praktilisest kohtunikutööst. Sellised kohtunikud ei lähe edasi, vaid kaotavad üsna kiiresti väärtuslikke vilumusi.

Kohtunikule on samuti nagu mängijatelegi vajalik töötada enese kallal, viimistleda kehalisi, moraalseid ja tahtelisi omadusi, varakult ette valmistada määratud võistlusteks. Peale selle peab kohtunik pidevalt tõstma oma ideelis-politilist taset. Kohtunik peab olema tähelepanelik, kiire reageerimisvõimega, distsiplineeritud, külmavereline. Eeskujulikuks tegutsemiseks on kohtunikul vaja pidada samasugust kindlat režiimi nagu igal sportlasel (s. t. õige ajajaotus töös, treeningus, puhkuses, söömisel, öörahus jne.),

pidades seejuures kinni kindlatest hügieenilistest ettekirjutustest.

Noored kohtunikud alustavad oma praktikat treeningmängudes ja vähemtähtsatel võistlustel.

Igalt kohtunikult, sealhulgas ka võrkpallikohtunikult, nõutakse täielikku objektiivsust. Tal ei ei tohi olla oma varem kujunenud arvamust selle kohta, milline võistkond võidab. Ta ei tohi enne mängu avaldada mängijate ja esindajate juuresolekul mingisuguseid arvamusi võistkondade edukuse kohta järgnevatel mängudel. Kohtunik peab käituma laitmatult ja ta peab olema eeskujuks mängijatele. Kohtunik ei jälgi ju ainult mängumääruste täitmist vaid ta on ka kasvatajaks, kes arendab mängijais nõukogude sport laste parimaid omadusi.

Suhtlemises mängijatega, treeneritega ja organisatsioonide esindajatega peab kohtunik kõikidel juhtudel jääma viisakaks ja korrektseks; võistluse käigus aga rahulikuks ja sealjuures kindlaks. Tema korraldused peavad olema lühidalt. Kohtuniku poolt tehtud otsus peab olema läbimõeldud ja lõplik. Vajaduse korral tuleb mängijate distsiplineerituse tõstmiseks kasutada võistkonna kapteni (võistlusväljakul), treeneri või esindaja (väljaspool võistlusväljakut) autoriteeti. Juhtub aga, et on vaja korda luua vaatajaskonnas, annab kohtunik vastavad korraldused võistlust läbiviiva organisatsiooni esindajale,

soovitades korra jaluleseadmiseks kasutusele võtta vajalikke abinõusid. Kohtunik ei tohi lasкуда mängijatega mingisugustesse vaidlustesse, aga veel vähem pealtvaatajaskonnaga.

Kui kohtunik märkab enese poolt tehtud viga, on tema kohus seda viivitamatult parandada. Kui ta märkab oma viga liiga hilja ja võistkond (kuigi teenimatult) sai palli ning sooritas näiteks pallingu, siis ei maksa otsida kahju kannatanud võistkonnale kompenseerimise võimalust, kuna see viiks ainult vigade kuhjumisele.

Sellisel juhul peab kohtunik keskendama oma tähelepanu veelgi rohkem, et edaspidi selliseid vigu vältida. *Kohtunik peab fikseerima mängijate vigu selle alusel, mida ta ise selgelt nägi.* Kui ta kogemata mittevajalikult vilistab, tuleb lasta pall ümber mängida (s. t. anda uus palling). Mingil juhul ei maksa fikseerida vigu, milliste suhtes kohtunik tunneb end ebakindlana.

Tuleb meeles pidada, et pealtvaatajate hulgas on palju asjatundjaid, kes väga erksalt reageerivad kohtuniku poolt läbilastud vigadele. Kui pealtvaatajate reageerimine ei kannata spetsiifiliselt demonstreerivat iseloomu, peab kohtunik kahekordistama oma tähelepanu ja edaspidi eksimusi vältima.

Esineb juhtumeid, kus kohtuniku tähelepanu juhivad kõrvale kohtunikupuki läheduses istuvate üksikute pealtvaatajate hüüded või kõnelus.

Kohtunikul on õigus korraldava organisatsiooni esindaja (väljaku peremehe) kaudu kõrvaldada kohtuniku normaalset tegevust segavad isikud. Seda õigust tuleb aga kasutada ainult erakordse vajaduse puhul. Igal juhul peab kohtunik oskama ennast valitseda, jääma rahulikuks ja mitte ärrituma, igati ennast taltsutama ning mitte väljendama oma sümpaatiat ühe võistkonna või üksikute mängijate vastu. Kui kohtunik on jõudnud kohale tunduvalt varem enne mängu algust, mida tema juhib, ja jälgib pealtvaatajaskonna hulgas viibides teiste võistkondade mängu, peab ta vältima igasuguseid väljendusi, mida võidakse valesti tõlgitseda.

Kuigi võrkpallimängus esinevad õnnetusjuhtumid võrdlemisi harva, peab kohtunik olema väga tähelepanelik tema poolt juhitud mängus tekkinud õnnetusjuhtumite puhul.

Mõne sõnaga ka kohtuniku riietusest. Nõudes mängijatelt puhtas ja korralikus riietuses väljakule ilmumist, peab kohtunik selles osas ise olema neile eeskujuks. Seepärast peavad kohtunike kolleegiumid püüdma saavutada, et kohtunikud ilmuksid võistlust juhtima ühtlases riietuses (näiteks valges spordisärgis, valgetes püksides ja tenniskingades).

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

Kohtunik peab ilmuma võistlustele niisuguse ajaarvestusega, et võistluste täpne algus oleks kindlustatud. Ilmudes varakult (20—30 minutit enne võistluse algust) kohale, peab kohtunik kõigepealt kontrollima, kas võistluspaik, varustus, pallid ja väljaku märkimine on korras, kas on olemas piirikohtunike jaoks lipukesed, ning kas õnnetusjuhtumi puhuks on organiseeritud esmaabi. Kohtunik tutvub võistlust korraldava organisatsiooni esindajaga ning esitab temale tõendi selle kohta, et ta on kohtunike kolleegiumi poolt võistlustele kohtunikuks määratud.

On loomulik, et kohtunik enne oma kohustuste täitmisele asumist veendub, kas võrk on vajalikult pingutatud ja väljak määrustepäraselt märgitud. Kui võrk on valesti pingutatud, peab kohtunik viivitamata nõudma vea parandamist. Võrgu kõrgust kontrollib ta isiklikult või teeb selle ülesandeks oma abile, juhul kui see on võistlusteks määratud. Soovitatakse piinlikult täpselt kontrollida võrgu mõõdulatti. See on väga tähtis, kuna eksimus võrgu kõrguse täpsuses on alus protestiks. Isegi hästi pingutatud võrk vajub natuke. Mida parem on võrguseadeldis, seda väiksem on kõrguse vahe äärte ja keskkoha vahel. Trossi abil pingutatud võrk on äärtest

1—2 cm kõrgem kui keskelt. Seda vahet on võimalik hea võrguseadeldise juures vähendada kuni 0,5 cm. Nööri abil pingutatud võrgu kõrguses on äärte ja keskkoha vahe natuke suurem (3—4 cm). Kontrollides võrgu kõrgust, peab kohtunik jälgima, et nõutav kõrgus (meeste mängudes 2 m 45 cm, naistel 2 m 25 cm) esineks kõige madalamas kohas, s. t. väljaku keskel. Äärtest peab võrk olema ühekõrgune.

Võrk asetatakse paigale nii, et alumine äär oleks täpselt keskjoone kohal. Seda on kerge kontrollida loodimise teel. Loodiks võib kasutada nõöri, mille otsa on seotud kas kaaluviht või kivike. Hoides nõöri, mille ühes otsas on kaaluviht, teist otsa pidi käes, võib kohtunik kiiresti veenduda, kas võrgu alumine äär terviklikult asub keskjoone kohal. Juhtub aga ka, et ühel väljaku-poolel on võrgu alumine äär täpselt keskjoone kohal, samal ajal aga teisel pool kaldub pisut kõrvale. See juhtub siis, kui võrgupostid ei ole õigesti kohale asetatud. Selline loodiga kontrollimine võimaldab õigeaegselt kõrvaldada ebatäpsused võrgu ülesseadmisel.

Kontrollides võrku, peab tähelepanu pöörama võrgu aukude suurusele. Määruste järgi peavad need olema 10×10 cm ruudud. Võrgu laius on võrdne meetriga, seega peab võrguauke olema 10 rida. On tarvis ka jälgida, et võrgu ülemine äär oleks kaetud valge riidega ja küljjoone ko-

hale oleks kinnitatud valged, väljaku laiust märkivad paelad.

Igal juhul, seejuures ka vähendatud mõõdetega väljakul peab ründejoon jääma keskjoonest 3 m kaugusele.

Eriti hoolikalt peab kohtunik pärast tugevaid sadusid üle vaatama väljaku pinnase. Ei tohi lubada võistluse pidamist libedal pinnasel.

Kontrollides pallide (mänguks antud palle ja tagavarapalli) kõlblikkust, nende määrustikule vastavust, peab kohtunik osutama tähelepanu pallide korralikule nõõrimisele ning neis olevale õhu survele.

Varakult enne võistluste algust määrab kohtunik kindlaks väljakupoole, kuhu ta asub mängu juhtima:

Koha püüab kohtunik loomulikult valida nii, et väljak oleks hästi nähtav. Päike ei tohi silma paista ja seetõttu valitakse koht nii, et mängu juhtimisel oleks kohtunik seljaga päikese poole. Et kaitsta silmi terava valguse eest, võivad kohtunikud kanda vastavat sirmi.

Kui väljakul on pealtvaatajaskonna jaoks tribüün (ühelt poolt väljakut pikki külgjoont), siis soovitatakse kohtunikul asuda näoga selle vastu.

Enne võistluste algust kontrollib kohtunik mängutulemuste tahvli kõlblikkust, lepib kokku tagajärje teatamise viisi suhtes. Kui tagajärje

teatamine jääb sekretäri hooleks, tuleb selles varem kokku leppida. Samuti peab kokku leppima võistkondade koosseisude teatamise suhtes publikule. Kui abistajaks on abikohtunik, siis lepib kohtunik enne võistlust kokku ülesannete jagamise suhtes. Kui pole kohale ilmunud sekretäri või piirikohtunikke, tuleb need valida kohalviibivate kohtunike kolleegiumi liikmete hulgast.

Olles lõpetanud väljaku olukorra kontrollimise, jälgib kohtunik võistlusprotokolli täitmist, kuhu sekretär kannab mängijate nimed ja initialsid.

Kohtunik peab jälgima, et iga mängija annaks isiklikult oma allkirja protokollile ja iga võistkonna kapten kinnitaks oma allkirjaga võistkonna koosseisu. Protokolli kantakse kõigi mängijate, kaasa arvatud ka varumängijate nimed. Kohtunik jälgib ka seda, et peale osavõtjate nimede oleksid protokollile kantud ka nende isiklikud numbrid ning et need vastavad võistlussärgile kinnitatud numbrile (rinnal ja seljal). Juhul, kui mõnel mängijal on numbrid lohakalt peale õmmeldud, nõuab kohtunik vea kõrvaldamist enne mängu. Kohtunik peab veenduma, et mängijate riietuse küljes või kätel ei oleks mingisuguseid kaunistusesemeid (prossid, käevõrud, nõelad jne.), mis võiksid vigastada mängu ajal kaaslasi.

3—5 minutit enne mängu loosib kohtunik võistkondade kaptenite vahel poole või pallingu valiku õiguse. Loosimine viiakse läbi mõlema võistkonna kapteni juuresolekul, ja niisuguse arvestusega, et mäng algaks täpselt kindlaks määratud ajal. Juhul, kui üks võistkond ei ilmunud või ilmus ettenähtust väiksemas koosseisus, fikseerib kohtunik võistkonna mitteilmumise. Enne võistkonna mitteilmumise fikseerimist peab kohtunik terviklikult vormistama teise võistkonna mängijate allkirjad. Kohtunik peab meeles pidama, et fikseerides ühe võistkonna mitteilmumist, tunnistab ta seega teise võistkonna ilma mänguta võitjaks. Selleks peab ta aga olema kindlasti veendunud, et see võistkond on vähemalt kuueliikmelisena kohale ilmunud ja on valmis võistlust alustama.

Täpselt määratud ajal asub kohtunik võistluse läbiviimisele. Kõik ettevalmistused peavad olema selleks ajaks lõpetatud. Juhtub vahel, et kohtunik, andes vile võistkondade väljakule ilmumiseks, märkab mõningaid korratusi, mida ta oleks pidanud juba enne mängu kõrvaldama (võrk pole täpsele kõrgusele pingutatud, vead väljakumärkimises, ebasobiv pall jne.). Sellised hilja avastatud vead kahjustavad kohtuniku autoriteeti. Jagades oma abilistele (abikohtunik, sekretär, piirikohtunikud) ülesandeid, peab kohtunik samal ajal meeles pidama, et ta kannab

võistluse ettevalmistuse ja läbiviimise eest *ainuvastutust* ning ei saa teiste peale süü ajamisega ennast vabandada.

VÕISTLUSE LÄBIVIIMINE

Lõpetanud kõik ettevalmistused ja läbi viinud väljakupoole või pallingu loosimise, rivistab kohtunik võistkonnad ja sammudes oma abilis- tega ees, viib nad väljakule.

Jäädes peatuma kohtunikupuki juurde, annab kohtunik pika vile, kutsudes ühte võistkondadest ilmuma organiseeritult väljakule. Pärast koh- tuniku esimest vilet jookseb väljakule üks võist- kond (külalised), eesotsas kapteniga. Võistkond rivistub selle väljakupoole otsjoonele, millisel ta alustab mängu. Võistkonna kapten seisab esin- dajana kül- ja otsjoone lõikekohal. Pärast koh- tuniku teist vilet jookseb väljakule teine võist- kond (väljaku peremehed). Olles niimoodi üks- teise vastu rivistunud, tervitavad võistkonnad teineteist (näiteks «Iskra» võistkond tervitab «Spartaki» võistkonda — «tervist!»).

Sekretär teatab võistkondade nimetuse ning pu- kikohtuniku nime ja kategooria. Tähtsamatel võistlustel teatab sekretär ka mängijate nimed, nende numbrid ja spordijärgu (ning kõigi kohtu- nike nimed ja kategooria). Mängija, kelle nime ni- metatakse, astub ühe sammu rivi ette. Kui väljak

on radiofitseeritud, teatab sekretär seda häälekõvendaja kaudu.

Mängijate tutvustamist tuleb püüda kiiresti läbi viia, kuna nad on kindlasti teinud eelsoojenduse ja võivad mänguks jahtuda.

Peale tseremoonia lõpetamist asub kohtunik oma pukki ning lubab vilega märku andes mängijaid asuda oma kohtadele mänguväljakul. Mängijate asetus väljakul on vabatahtlik ja ei olene numeratsiooni järjekorrast nende rinnal ja seljal.

Võistkonna mängijad, asudes geimi algul teatud järjekorras oma kohtadele, peavad seda järjekorda säilitama geimi lõpuni. Kummagi võistkonna algrivistus tuleb märkida protokollis. Selleks, et sekretär saaks kiiresti kirjutada protokollis, teatab abikohtunik talle võistkonna algseisu pärast mängijate kohtadele asumist umbes selliselt: «Dünamo» — seitse — neli — kaheksa, üks — kolm — kaks.

Numbrid teatatakse mängijate rivistuse järjekorras kella osuti liikumisele vastupidises suunas, kusjuures esimesena märgitakse tagaliini paremas nurgas oleva mängija number (palliija).

Võistkonna lahkumine väljakult viiakse läbi samuti organiseeritult. Pärast kohtuniku poolt mängutagajärgede teatamist rivistuvad võistkonnad uuesti otsjoonele, kusjuures kaptenid asuvad küljjoone ääres, kelle järel võistkonnad lah-

kuvad väljakult. Enne väljakult lahkumist tervitavad võistkonnad teineteist uuesti, kusjuures võitjaks tulnud võistkond teeb seda esimesena.

Pärast tervitamist lähevad võistkondade kaptenid kohtuniku juurde, ning suruvad tänutäheks tema tegevuse eest kätt. Samuti vahetavad käepigistuse omavahel võistkondade kaptenid, täna des võistkonna nimel vastasvõistkonda võist lusest osavõtu eest. Võistkondade väljakule tu leku ja lahkumise tseremoonia omab suurt täht sust kui üritus, mis distsiplineerib mängijaid ja võistkondi. Kui võistkond lahkub väljakult tervitamata või ära kuulamata vastase tervitust, peab kohtunik neid tagasi kutsuma ja juhul, kui võistkond keeldub (kuigi sellised juhud on väga harvad), kindlasti märkima protokolli kui nõu kogude võistkonnale ebasobiva distsiplineeri matu käitumise fakti.

Kui otsustavas geimis saavutab üks võistkon dade 8 punkti, vahetatakse väljakupooled. Koh tuniku vile peale rivistuvad võistkonnad oma väljakupoole otsjoontel. Üleminek teisele välja kupoolele toimub organiseeritult pärast teist kohtuniku vile; mängijad liiguvad kolonnis oma võistkonna kapteni järel.

Uute määruste kehtestamisega on pukikohtunik mängu seisu teatamisest vabastatud. Seoses sel lega on pukikohtuniku vile ja mitte mänguseisu teatamine märguandeks, et mängija võib pallida.

Pukikohtunik peab jälgima seda, et tema pallingut lubav vile ei hilineks ja ei pidurdaks mängu tempot. Samuti ei tohi kiirustada pallingut lubava vilega; vile antakse siis, kui pallija saades palli kätte, asub pallingu kohale ning võistkondade mängijatel on olnud kohtadele asumiseks küllaldaselt aega.

Kohtuniku vile peab mängu algusest peale olema järsk, nagu väljendades kohtuniku kogemusrikkust ja enesekindlust. Koos sellega tuleb võrkpallis, erandina teistest sportmängudest, vältida teravatooniliste vilede kasutamist (eriti trilleriga). Võrkpallis ei ole ju kohtunikul vaja peatada õhinal jooksvat mängijat, nagu see on korvpallis või jalgpallis. Liiga teravakõlalised viled häirivad mängijaid ja ei abista võistluse head läbiviimist. Nõrk ja loid vile jätab aga mulje, et kohtunik ei ole eneses ja oma teadmistes kindel. Aga arg kohtunik on tõesti halb kohtunik.

Kui võistlused toimuvad mitmel kõrvuti asetseval väljakul, on soovitav kasutada erinevate toonidega vilesid. Kohtunikul pole tarvis ka vilet alati suus hoida, kuna ta peab üsna sageli teatama mängijaile, milles nad määruste vastu eksisid. Kõige parem on, kui vile ripub paelaga kaelas.

Kõige raskemaks momendiks on pukikohtunikele palli «hoidmise» fikseerimine. Kohtunike

tegutsemise praktikas käsitavad mõned kohtunikud palli «hoidmise» küsimusi erinevalt. On veel halvem kui sama kohtunik erinevatel mänguaegadel samas mängus vilistab palli «hoidmist» erinevalt. Seepärast on kohtuniku põhiliseks ülesandeks otsustada palli «hoidmise» küsimusi igas mänguolukorras ühtlaselt. Oskus seda küsimust õigesti lahendada ei tule kohtunikule otsekohe. Kogemuste omandamiseks soovitatakse kohtunikul algul, olles pealtvaatajana võistlustel, suunata eranditult kogu tähelepanu palli puudetele ja mõttes langetada otsus iga esineva puute kohta. Ei maksa end lasta häirida sellest, et need otsused ei ole alati kooskõlas pukikohtunikuga. Selline meetod õpetab kriitiliselt suhtuma teiste kohtunike ja mängijate tegevusse väljakul. Järgnevalt tuleb oma oskusi rakendada treeningtundides või mängudes. Pärast seda võib oma võimeid proovile panna kontrollvõistlustel, püüdes stabiilset lahendust leida palli puudete õigsuse küsimuses.

Mõningad kohtunikud fikseerivad palli «hoidmise» momenti üsna harva, lastes võistkondadel «mängida». Selline «minna laskmine» määruste tõlgitsemisel ei aita millegagi kaasa mängu tehnika kasvule. Veel halvemad on fantaasiarikkad kohtunikud, kes mõtlevad välja «hoitud» ja «visatud» palle täiesti määrustepäraselt mängitud pallide kohta. Viimasel ajal on rea kohtunike

juures esile kerkinud ilmne tendents madalalt tulevate ja raskelt päästetavate pallide vastuvõtjaid lugeda määruste rikkujajaks. Niisugused kohtunikud hävitavad mängijate pingutuse ja vaeva raskete pallide päästmisel ning muudavad rea tehnilisi mänguvõtteid tulutuks. Vahel on nad valmis vilistama juba enne, kui mängija puudutas palli, arvestades ainult võtet, mida mängija kavatses palli vastuvõtuks kasutada. Need kohtunikud unustavad, et nende ülesanne on vilega fikseerida nende määruste rikkumist, millised tegelikult toimusid ja mida nad selgelt nägid. *Oletatavaid vigu ei tohi fikseerida.* On iseloomustav, et need kohtunikud, kes on valmis veaks lugema igat madalalt tuleva palli vastuvõttu, lasevad läbi mängijatel söödu juures esinevaid vigu ja ilmseid «hoidmisi» ründelöögis. Kohtunik peab teadma, et «hoitud» palli puhul «kleepub» pall mõneks ajaks märgatavalt sõrmede külge, mida ei toimu kunagi loomuliku löögi juures. Küllaldase tähelepanu korral võib alati eraldada «hoitud» palli täiuslikust pallikäsitlusest. Madala raske palli vastuvõtul võib kohtunikule näida, et pall nagu peatus lühikeseks hetkeks mängija kätes. Kuid niisugune olukord on sageli loomulik, samuti kui rinnale tuleva palli vastuvõtt. Selliste pallide puhul on «hoidmise» otsus sageli enneaegne. Andes vile palli «hoidmise» fikseerimiseks, peab kohtunik olema selles täiesti

veendunud ja näinud selgelt palli hoidmise fakti. See on kehtiv ka kahekordse löögi fikseerimisel. Et viga fikseerida, peab kohtunik seda nägema ja mitte eeldama, et mängija käed ei puudutanud samaaegselt palli. Teine kohtuniku tegevuse tähtsaim punkt on käte üle võrgu viimise fikseerimine.

1952. a. määruste järgi on käte viimine üle võrgu jälle lubatud. Käsi võib pärast ründelööki inertsi mõjul koos palliga või ilma minna üle võrgu, sulustamisel (blokeerimisel) palli puudutamata. Käte üle võrgu viimise määruse muutmine peab viima mõningatele muudatustele (tehnikas ja taktikas) ka võrguesises mängus. Pukikohtuniku mitteküllaldane tähelepanu, ebaõige võtte teadlik märkamata jätmine ei suuna mängijaid uute, võrguesise mängu võtete omandamisele. Muidugi ei tohi kohtunikud sellistel juhtudel fantaseerida, vaid nad peavad fikseerima täpseid fakte. Sellega seoses on vajalik ära märkida, et mängija käte üle võrgu viimise määrustepärasuse jälgimine on pukikohtunikul võimalik, kui ta valib oma asukoha õieti. Pukikohtuniku asukoha õigsus oleneb põhiliselt kahest tingimusest.

a) kohtunikupukk peab olema täpselt väljaku keskel ja kindlustama võrdse jälgimise võimaluse mõlema väljakupoole üle;

b) kohtuniku silmad peavad olema 50—80 cm

kõrgemal ülemisest võrgu äärest. Seetõttu ongi määrustes ette nähtud, et kohtunikupuki iste peab olema 2 m 40 cm kõrgusel väljakupinnast. Kohtunikud, kes kasutavad madalamaid pukke (tennisekohtunike pukke), on sunnitud mõnikord seisma, ehkki vabalt istudes oma kohal on pingutus kahtlemata väiksem. Ei ole mõtet rääkida, et kohtunikul, kes seisab väljakul, ei ole võimalik õieti fikseerida käte viimist üle võrgu.

DISTSIPLIIN VÄLJAKUL

Mõnikord pärast läbiviidud võistlust kurdavad kohtunikud mängijate distsiplineerimatu käitumise üle väljakul. Sellised kaebused ei ole oma kohal, kuna mängijate distsiplineerimatu käitumise osas on esmajärjekorras süüdi kohtunik ise. Ta võib distsiplineerimatu mängija, kui niisugune tõesti on olemas, kohe korrale kutsuda. Kõige sagedamini väljendub mängijate distsiplineerimatus väljakul hüüetes võistluse ajal. Selle kõrvaldamiseks on kohtunikul kõik võimalused olemas.

Ta võib hoiatada võistkonda, ilma punkti või pallingut ära võtmata. Hüüete eest väljakul, vaidlemise eest kohtunikuga või vastasmängijaga võib kohtunik teha isikliku märkuse mängijale ja karistada võistkonda punkti või pallingu kao-

tamisega. Kui see karistusmäär ei aita, siis võib korduvad distsipliini rikkumises (kisa, vaidlused) süüdi olēvat mängijat mängust kõrvaldada. Kohtuniku aadressil toimunud solvavate sõnade ja tegude eest saadab kohtunik mängija väljakult ära ilma eelneva hoiatuseta.

On väga halb, kui kohtunik kohe mängu algul ei kõrvalda distsiplineerimatuse algeid väljakul ja on lõppude-lõpuks olukorra ees, kus ta peab kõige karmimaid vahendeid kasutama. Õigel ajal antud hoiatus mõjub enamikel juhtudel kohe. Kui aga kohtunik hakkab mängijatele lakkamatult meenutama, et määruste rikkumine on keelatud, ei tohi karjuda ega distsiplineerimatult käituda ja ei julge samal ajal kasutada vajalikke abinõusid, siis ei kanna niisugune lühisõnalisus vajalikku tagajärge.

Ei tohi piirduda ainult hoiatusega, kui see ei aita. Kohtunik peab olema kategooriline ja ei tohi mingil juhul hellitada distsiplineerimatuid mängijaid. Kohtunik peab mängijate ja võistkondade poole pöörduma rahulikult, kindlalt ja otsustavalt.

Mõningad kohtunikud tõlgitsevad mängijate vahelist asjalikku kõnelust «kisana väljakul» (näit. «sööda», «kõrgemale», «anna mulle süüt» jne.). Asjalik mängu käigusse puutuv mängijate vaheline kõnelus mänguväljakul, rahuliku häälega võistkonna vanema poolt tehtud korraldu-

sed mängu käigu kohta, mängu käiku puudutavad kõnelused — see on kõik lubatud ja loomulik. Muidugi oleneb see kõik kõneluste toonist, tugevusest jne. Omavahelised jutuajamised ja asjalikud mängu käiku puudutavad rahulikud kõnelused on täiel määral lubatavad ja neid ei tule vaadelda kui «kisa» väljakul.

Mõned kohtunikud peavad vajalikuks kohe võtta «ohjad» oma kätte. Esimestest mänguminutitest alates otsivad nad võimalust vilistamiseks ja isegi peatavad mängu ilma erilise vajaduseta. Niisugune võistkondade häirimine on täiesti lubamatu. Kohtuniku hea tegevuse juures on ta vilesignaaliid niivõrd loomulikud, et kohtunik ise muutub märkamatuks, teda nagu ei olekski. Ja vastupidi — vaevalt saab nimetada heaks sellise kohtuniku tegevust, kes püüab ennast «näidata». Tegutseda ühtlaselt, rahulikult, võistkondi häirimata — see on põhiline kohtuniku ülesanne.

ÜHTNE TERMINOLOOGIA JA ŽESTIKULATSIOON

Kohtuniku märguanded peavad olema arusaadavad nii mängijatele kui ka pealtvaatajatele. On väga halb, kui pukipohtunik annab vile ja näitab «pall paremale», või «pall vasakule», kuid mängijate ja pealtvaatajaskonna hulgas tekib

arusaamatus ja küsimus «mis oli?». On mõistetav, et paremates mängu jälgimistingimustes olev kohtunik võis märgata mängijatele ja pealtvaatajaskonnale märkamatu määruste rikku-mist. Neil juhtudel peab kohtunik püüdma ennast arusaadavaks teha vaatajale, selgitama millist viga ta fikseeris oma vilega. Fikseeritud vigade teatamine on kohtunikule kontrolliks. Kui kohtunikud teataksid mängijatele nende vigu sa-gedamini, jääks ära palju asjatuid vilesid, mida mõnikord antakse põhjusega.

Kohtuniku selgitavad märkused peavad olema nipsisõnalised. Määrustikuga on ette nähtud vigade teatamise ühtne terminoloogia (vt. lisa 1) Üksikuid mängijate vigu võib selgitada žestiku-latsiooniga. Tabelis (vt. lisa 2) on toodud ühtne rahvusvaheline žestikulatsioon. Žestikulatsiooni kasutamine on eelistatavam suurearvulise ja aktiivselt reageeriva pealtvaatajaskonna juures-olekul, mil kohtuniku häält ei ole kuulda. Žesti-kulatsiooni soovitatakse kasutada koos sõnalise selgitusega ühtse terminoloogia alusel.

MÄNGU TAGAJÄRGEDE VORMISTAMINE

Pärast võistluse lõppu peab pukikohtunik oma allkirjaga kinnitama mängu protokoll. Ta kontrollib sekretäri märkuste õigsust, kas kõik laht-rid on täidetud ja tagajärjed õigesti kirjutatud.

Kõik protokollid kuuluvad märkused peavad olema kirjutatud lühidalt ja arusaadavalt. Pärast protokollid allakirjutamist peab kohtunik esitama selle allakirjutamiseks võistlevate organisatsioonide esindajatele. Võistkondade esindajate allkiri on kinnituseks, et nad on protokollid sisuga tutvunud ja ei vaidle tagajärje vastu.

Esineb juhuseid, kus mingisugustel põhjustel ei saa mängu lõpetada (võrgu kinnitajate rike, ebasobiv väljakupinnas peale vihma, pimeduse saabumine jne.).

Mängu määrustes tehakse vahet mängu lõpetamise ja katkestamise vahel. Kui mäng on katkestatud (kui väljaku ebasobivus ja tehnilise varustuse vead saab likvideerida lühema aja vältel), siis ei luba kohtunik mängijatel väljakult lahkuda ja mäng jätkub peale põhjuse kõrvaldamist samast punktide seisust, samast mängijate asetusest väljakul ja samade kohtunikega, mis oli katkestuse momendil. Üleliidulise kohtunike kolleegiumi presiidiumi selgituse kohaselt ei tohi sellised katkestused kesta üle 30 minuti. Juhul kui mäng lõpetatakse seepärast, et seda pole võimalik enam jätkata, lubab kohtunik mängijatel lahkuda. Mängu kordamisel lubatakse kasutada uut mängijate ja kohtunike koosseisu ning eelnevas mängus saavutatud tagajärg annulleeritakse. Sel juhul koostatakse 2 protokollid: üks lõpetatud ja teine uue mängu kohta.

Eriti tuleb tähelepanu pöörata pimeduse saabumise tõttu veninud mängude lõpetamisele. Sellistel juhtudel on sagedaseks nähtuseks see, et edu seisus olev võistkond nõuab mängu jätkamist, kuna kaotusseisus olev võistkond taotleb mängu lõpetamist pimeduse tõttu.

Mittevajalike vaidluste vältimiseks soovitakse kohtunikule selliseid mängu, kus puudub võimalus enne pimeduse tulekut mängu lõpetada, üldse mitte alustada.

Pärast vihma mängu jätkamiseks kasutatava väljaku kõlbulikkuse üle otsustab pukikohtunik. Ta võib ära kuulata kohtunike kolleegiumi liikmete, võistkondade esindajate ja kapteni arvamuse, kuid lõpliku otsuse väljaku kõlbulikkuse üle teeb siiski tema.

ABIKOHTUNIK JA KOHTUNIKE KOOSTÖÖ

Abikohtuniku ülesanded on määrustikuga ette nähtud. Ta jälgib mängijate asetust, keskjoone ületamist, vigu, mis toimuvad võrgu alumise ääre all, palli lennu teed väljaspool temale lähemalolevat võrgu peal külgjooni märkivat linti. Abikohtunik peab arvestust minutiliste puhkeageade kohta ja annab luba mängijate vahetuseks.

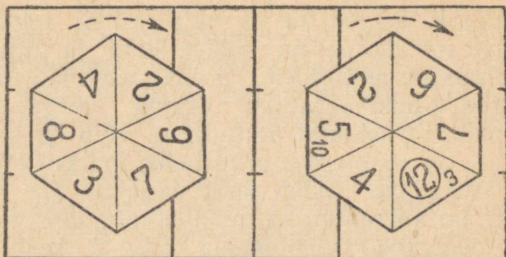
Määrustikus loetletud abikohtuniku ülesanded

on küllalt selged ja ei vaja erilisi selgitusi. Kohustuste ulatus on määratletud ja tingitud abikohtuniku asukohast. Ta peab asetuma toolile (pingile) pukikohtuniku vastas, võrgupostist sissepoole. Üksikutel juhtudel ta võib ka seista, kuid see on ebamugav, arvestades märkuste tegemise vajadust. Olles otse väljakul (ja mitte pukis) on abikohtunikul pukikohtunikuga võrreldes soodsamad võimalused jälgida keskjoone ületamist ja vigu võrgu alumise ääre all. On loomulik, et kõige paremini on talle nähtavad temapoolse võrguosa all tekkivad vead (võrgu puudutamine jne.).

Määrused näevad ette ka abikohtuniku kohustuste laiendamise võimalust, kuid seda ainult neil juhtudel, kui pukikohtunik selleks soovi avaldab.

Vastavalt üleliidulise võrkpalli kohtunike kolleegiumi presiidiumi seletusele, võib abikohtunik fikseerida mängija poolt sooritatud võrgu puudutamisi terve võrgu ulatuses ja ka mängija mitmekordseid palli puuteid (kuid mitte «hoitud» palle).

Abikohtunik fikseerib vilega mängijate vigu. Üks tema ülesannetest on jälgida mängijate asetust väljakul. Istudes sekretäri kõrval, võib abikohtunik, kahtluse korral mängijate asetuse suhtes, kontrollida seda sekretäri poolt peetavas tehnilises aruandes.



Vöistkond A

Vöistkond B

Joonis 3.

NSV Liidu meistersportlane K. J. Bludov (Harkov) esitas mängijate asetuse ja pallingu järjekorra õigsuse kontrollimiseks lihtsa vahendi. Tema ettepanekul tuleb joonistada papile või vineeritükile võrkpalliväljaku plaan. Kummagi väljaku keskpunkti kinnitatakse kuusnurkne papitükk (vt. joonis 3), mis on jagatud kuueks võrdseks kolmnurgaks. Igasse kolmnurka märgitakse mängija number. Abikohtunik hoiab seda maketti käes, ja olenedes pallingu vahetumisest võistkondade vahel ning selle järgi toimuva mängijate ümberasetuse põhjal, pöörab kuusnurka ühe kolmnurga viisi edasi mööda kellaosuti liikumise suunda.

Mängijate numbreid on maketile kõige otstarbekohasem märkida kriidiga, et järgnevas geimis toimuvaid muudatusi oleks hõlpus muuta. Kui järgmises geimis vahetusi ei toimunud, siis pööratakse maketti sellise arvestusega, et varem vasakul olnud kuusnurk (vöistkond A) oleks nüüd paremal ja ümberpöördukt. Mängijate vahetusel märgitakse

kolmnurgale mängutuleva varumängija number põhikoosseisust lahkuva mängija numbri alla. Kui põhikoosseisu mängija tuleb mängu tagasi, asendades enese asemele mängu tulnud varumängijat, tehakse tema numbri ümber ring. Joonis 3 toodud maketil on põhikoosseisu mängija nr. 5 (võistkond B) asendatud varumängijaga nr. 10. Teisel juhul on põhikoosseisu mängija nr. 12 tulnud tagasi mängu teda asendanud nr. 3 asemele.

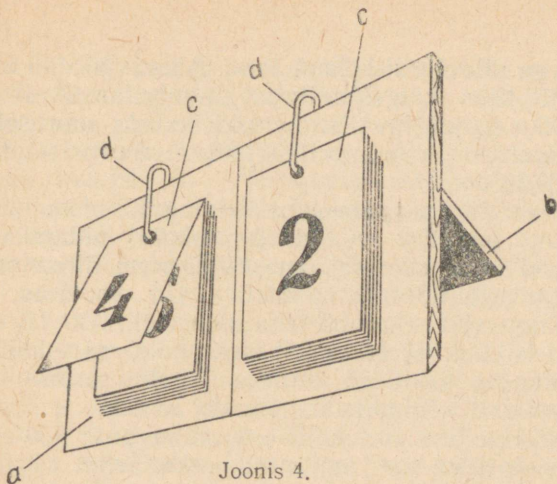
Abikohtunik jälgib väljaspool väljakut olevate (varumängijate pingil) varumängijate, treenerite ja võistkonna esindajate tegevust. Tema lähedal olevate treenerite nõudmisel annab abikohtunik minutiliseks vaheajaks või mängijate vahetuseks vilega märku. Selliseid signaale võib ta anda ainult siis, kui pall ei ole mängus, s. t. perioodil, mil pukikohtunik fikseeris vilega ühe võistkonna vea ja ei ole veel järgneva vilega pallimiseks luba andnud. Peale pallingut lubavat vilet, kuigi palling ei ole veel toimunud, ei tohi abikohtunik lubada minutilisi vaheaegu või mängijate vahetusi. Ta peab meeles pidama, et pallinguks liiga vara antud luba võib muuta ainult pukikohtunik ise.

Pallingu sooritamisel on pukikohtunikul raske samaaegselt jälgida pallingu määrustepärast sooritamist ja vastava võistkonna asetuse õigsust. Tavaliselt lepitakse kokku selles, et pukikohtunik jälgib pallingu määrustepärast sooritamist ja pallivat võistkonda ning abikohtunik vastasvõistkonna asetuse õigsust.

SEKRETÄR

Sekretäri osatähtsus võrkpallivõistluste läbi viimisel on väga suur. Tuleb arvestada, et enamikku võistlusi juhivad kaks kohtunikku: pukikohtunik ja sekretär. Sel juhul on sekretär pukikohtuniku ainsaks abiliseks ja ta täidab peale muude kohustuste ka abikohtuniku ülesandeid. Kuid isegi siis, kui võistlusi juhivad viis kohtunikku (pukikohtunik, abikohtunik, sekretär ja kaks piirikohtunikku) on sekretäri kohustused väga vastutusrikkad. Sel juhul on tema ülesandeks mängu tehnilise aruande pidamine. Tulles võistlusele pukikohtuniku eeskujul õigeaegselt, abistab sekretär pukikohtunikku võistluspäiga kontrollimisel ja vormistab protokollid. Ta peab enesele varuma ajanäitaja minutiliste vaheaegade kontrollimiseks.

Kõige rohkem koormab sekretäri mängu seisu teatamine. See ei tohi aga sekretäri segada mängu tehnilise aruande (protokollid) hoolikalt pidamisega. Neil juhtudel, kui väljakul puudub tagajärje teatamise tahvel, võib kasutamiseks soovitada kaasaskantavat tagajärje näitajat. See meenutab (joon. 4) lauakalendrit. Ta koosneb vineerist või kartongist lauakesest (a), toest (b), mille najal tahvel püsib laual kaldtasapinnas ja kahest komplektist numbritest (c) (vineerist või kartongist) — 0—20 või 22-ni. Kumbki numb-



Joonis 4.

rite komplekt on rõngaga (d) aluse külge kinnitatud nii, et üksikuid lehti võib pöörata aluse taha.

Mängu algul on mõlemad numbrite komplektid pööratud esiküljega väljaku poole. Kummagi komplekti pealmiseks numbriks on 0, ja kummagi võistkonna jaoks on oma komplekt.

Mängu seisu muutumise järgi pöörab sekretär vastavast komplektist ühe lehe (numbri) võrra edasi. Loomulik, et tagajärg on nähtav vaid mängijatele ja sekretäri laua vastas istuvaile pealtvaatajaile.

Selle vahendi eelis seisab selles, et teda on

kerge viia ühest kohast teise. Alust (30×40 cm) võib koos külgekinnitatud numbritahvlikestega kokku panna tavalise kantseleikausta suuruseks. Seejuures on numbritahvlikeste suurus umbes 18×28 cm.

Sekretäri peamine tähelepanu peab olema suunatud tehnilise aruande (protokoll) pidamisele. Ta ei tohi hetkekski oma tähelepanu ülesannete täitmiselt kõrvale pöörata. On soovitatav, et mängu ajal sekretäri laua ümber ei oleks kõrvalisi isikuid. Et sekretäril oleks hõlpsam tehnilist aruannet käsitleda, on see jagatud eriosadeks vastavalt võimalikule geimide arvule.

Iga selline protokoll osa on jagatud kaheks; vasakpoolne on määratud sekretärist vasakul asuva võistkonna ja parempoolne paremal asuva võistkonna jaoks. Enne mängu algust märgitakse lahtrisse «A» (asetus) mängijate pallimise järjekord rinnal (seljal) kantavate numbrite alusel. Esimesena märgitakse pallingu kohal asuva mängija number. Kui geimi kestel toimub mängijate vahetus, märgitakse mängutuleva varumängija number tema asemel mängust lahkunud põhikoosseisu mängija numbri alla. Vahetuse täis saamise juures, mil põhikoosseisu mängija tuleb teda asendanud varumängija kohale tagasi, piiratakse tema number ringiga. Seejuures märgitakse lahtris «S.v.» (seis vahetuse ajal) vahetuse momendil olev punktide seis.

Geimi algul märgib sekretär pallingut alustava võistkonna tingmärgiga, näiteks x-ga. Palling märgitakse palliva võistkonna tagajärjega. Nii märgitakse seisul 3:2 palliva mängija numbrile järele number 3. Võistkonna poolt võidetud punkti puhul tõmmatakse tagajärje arvestuslahtris numbrile ristjoon peale.

Sekretäril tuleb meeles pidada, et iga pallingu eel peab ta tegema protokollil märkuse; kas märgi pallingu kohta, kirjutades vastava arvu palliva mängija numbrile järele sel juhul, kui võideti palling, või kriipsutama läbi vastava arvu tagajärje lahtris, kui võideti punkt. On täiesti arusaadav, et pallingu kohta tehtavat märget mängija nime taha ei tehta iga tema poolt sooritatava pallingu ajal, vaid ainult pallijate vahetumisel. Sekretär jälgib tähelepanelikult, et paliks tingimata see number, kelle poolel on tehtud viimane märg; vastasel korral peab ta kohtunikule sellest teatama.

Võistkonnal, milline võttis minutilise vaheaja, piiratakse mängu tagajärg ringiga ja vastasvõistkonna samaaegse tagajärje juurde tehakse märk «V».

Näitena toome väljavõtte Leningradi ja Moskva meeskondade vahel 16. aprillil 1950. a. Harkovis 8 linna turniiril toimunud mängu protokollist (joon. 5).

Protokolli andmetel olid võistkonnad üles antud järgmistes koosseisudes:

Leningrad		Moskva	
Perekonnanimi ja initsiaalid	Mängija number	Perekonnanimi ja initsiaalid	Mängija number
Uljanov, V. P.	4	Jakušev, A. P.	1
Mihhejev, N. S.	11	Štšagin, V. J.	4
Voronin, P. I.	6	Kitajev, V. K.	3
Eingorn, A. H.	9	Nefjodov, S. A.	5
Parnov, A. A.	3	Burtsev, G. A.	9
Ivoilov, A. V.	7	Maltsmann, V. P.	6
Kadõkov, V. I.	12	Gailit, V.	7
Taal, A.	5	Viner, M. I.	8
Kalinevič, V.	8	Štšerbakov, S. M.	2

Võistkonna kapten — **Uljanov**. Võistkonna kapten — **Štšagin**.

Esimesena pallis Moskva mängija nr. 7, Gailit. Võistkonnal ei õnnestunud kohe võita punkti. Seda on näha protokollis sellest, et järgnevalt pallinud Moskva võistkonna mängija (Nr. 1 — Jakušev) pallingu ajal on tagajärg 0:0.

Mängu algul oli Leningradi võistkonnal paljaja kohal Mihhejev (nr. 11). Aga siis, kui Leningrad võitis esimese pallinguõiguse, toimus kohtade vahetus (vastavalt määrustele) ja pallima asus mängija nr. 3 (Parnov). Tema nime juures on pallingute lahtris märgitud «0», kuna nr. 11 nime juures on pallingute lahtris tõmmatud kriips.

PALLINGU JÄRJEKORD	III G E I M							PALLING	PALLING	PALLING											
	VÕISTK. "L"		PALLING								VÕISTK. "M"		PALLING								
	A	S.K.	1	2	3	4	5				6	7	A	S.K.	1	2	3	4	5	6	7
1	11		-	2	9	12															
2	3		0	3	9	13															
3	9		0	3	9	13															
4	4		1	4	10																
5	7		2	4	10																
6	6		2	9	10																

Joonis 5.

Jakuševi pallingute ajal võitis Moskva meeskond 3 punkti. Eingorn (Leningrad), asudes pallima seisult 0:3, pallis teistkordselt tagajärjeks 1:3. Seda on näha sellest, et järgnev leningradlane (Uljanov — nr. 4) pallis seisult «1»:

Kui võistkonnad tegid mängijate asetuses terve ringvahetuse, pallis leningradlane Mihhejev (nr. 11) seisul 2:4 ja peale teda moskvalane Gailit — seisul 4:2. Eingorni pallingute ajal leningradlased viigistasid seisu 4:4 ja Ivoilovi (nr. 7) pallingute ajal läksid eduseisu kuni 9:4.

Sel viisil, kasutades tehnilist aruannet, võime

jälgida tervet mängu käiku. Me näiteks näeme, et punktide seisul 6:10 moskvalased vahetasid Kitajevi (nr. 3) välja ja tõid tema asemele mängu Vineri (nr. 8), ja seisul 11:13 Kitajev (nr. 3) vahetati mängu tagasi.

Moskva võistkond võttis kaks korda minutilisi vaheaegu punktide seisul 4:8 ja 6:12. Leningradlased kasutasid selles geimis minutilist vaheaega ainult üks kord (seisul 12:10).

Geimi võitis Leningrad 15:13.

Moskvalased võitsid mängu geimide seisuga 3:1 (15:10; 15:11; 13:15; 15:8). Aruandest on näha, et esimene geim kestis 17 minutit, teine — 25, kolmas — 20 ja neljas — 18 minutit.

Sellest ühest geimist võib näha, et protokollit täitmine on vajalik mitte ainult kohtuniku tegevuse õigeks peegeldamiseks, vaid protokoll abistab peale võistlusi mängijaid ja treenereid mängu käigu taastamisel. Punktide arvestamise lahter otsustavas geimis (III või V) koosneb kolmest väiksemast lahtrist. Pärast punktide arvestuse kaheksandat punkti on tõmmatud horisontaaljoon.

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

Joonis 6.

Pärast poolte vahetust otsustavas geimis viiakse punktide märkimine vasakust äärmisest lahtrist üle paremasse äärmisse lahtrisse.

Teise võistkonna jaoks peetakse punktide arvestust muudatusteta keskmises lahtris. Näitest on näha, et võistkonnad vahetasid väljaku-pooled punktide seisul 6:8. Kaheksanda punkti saavutas parempoolses lahtris märgitud võistkond. Pärast pooltevahetust viigistas vastane punktide seisu ja võitis ka geimi 15:12 (joonis 6).

Otsustavas geimis, mil üks võistkond on saavutanud 8 punkti, peab sekretär pukikohtunikule meenutama poolte vahetamise vajadust. Sekretär peab kontrollima, et kõik protokolliga alajaotused oleks täidetud. Need alajaotused, mis antud mängus ei vaja täitmist (näiteks mängijatele tehtavad märkused) tuleb läbi kriipsutada.

PIIRIKOHTUNIKUD

Piirikohtunikud asetuvad pallingu nurkade vastu olevatele nurkadele (diagonaalselt üksteisele). Nende ülesandeks on abistada pukikohtunikku palli maandumiskoha kindlakstegemisel. Piirikohtunikud signaliseerivad lipuga. Kumbki neist jälgib temale lähemal olevat ots- ja küljoont.

Kui pall langes väljaku piirjoonele või kattis

seda osaliselt, loetakse pall väljakule maandu-
nuks. Igat palli maandumist peab piirikohtunik
tähistama lipu lehvitamisega, muidu võib puki-
kohtunikul jääda arusaamatuks, kas piirikohtunik
hoiab lippu joonel ja sellega märgib palli maan-
dumiskohta või ta lihtsalt hoiab lippu käes. Vä-
heste kogemustega kohtunikud, jälgides innukalt
mängu ja elades mängule kaasa, unustavad oma
otsesed ülesanded ning teevad vigu.

Otsustav sõna palli maandumiskoha kindlaks-
tegemisel kuulub pukikohtunikule. Ta võib oma
otsuse langetada ka vastupidi piirikohtuniku
otsusele, kuid ainult juhul, kui ta pukist selgesti
nägi palli maandumist.

Vaatamata sellele on piirikohtunike osatähtsus
pingelistes, eriti kiiretempolistes mängudes üsna
suur. Sellistes mängudes on pukikohtuniku tähe-
lepanu peamiselt suunatud palli käsitamisele ja
võrguesisele mängule ja siis võivad piirikoh-
tuniku otsused olla palli maandumiskoha suhtes
otsustava tähtsusega. Mõningate kohtunike juu-
res esinev arvamine, et piirikohtunike ülesanded
on lihtsad ja nendele kohtadele tuleb paigutada
madalama kategooria kohtunikke, on ekslik.
Iseloomustavaks nähtuseks üleliidulistel võist-
lustel on sagedane kõrgemate kategooriate koh-
tunike (kuni üleliidulise kategooriani) mää-
ramine piirikohtunikeks.

Igasugune võrkpallikohtuniku tegevus võistlu-

sel on austav ja vastutusrikas, on ta siis pukis, sekretäri laua taga või lipukesega joontel.

Kohtunike kolleegiumide ülesandeks on terve kollektiivi ja tema üksikute liikmete töö paremustamisega tõsta pidevalt kohtunike autoriteeti.

KORRAPIDAJA JA PEAKOHTUNIK

Mõnikord peetakse võistlusi kahe organisatsiooni mitme võistkonna vahel. Neil puhkudel võivad olla ühel ja samal väljakul määratud (ehk sama staadioni mitmel väljakul) mängima mitu võistkonda. Nii näiteks toimub Moskva võrkpalli esivõistluste arvestus I grupis 12 võistkonna järgi (meeste, naiste, noorte, alaealiste võistkonnad).

Koos kahe organisatsiooni vahelise mitme võistkonna mängude määramisega määratakse kohaliku kohtunike kolleegiumi poolt kõrgema kvalifikatsiooniga kohtunike hulgast ühepäevane valvekohtunik.

Valvekohtuniku ülesanded määratakse tavaliselt kindlaks vastavate kohtunike kolleegiumide instruksioonidega. Valvekohtunikule võivad olla määratud alljärgnevad ülesanded.

1. Võistluste koha ja inventari vastuvõtt antud päevaks.
2. Õigeaegse võistluste alguse kindlustamine.
3. Kohtunike määramine mängudeks, millis-

tele kohtunike kolleegiumi poolt määratud kohtunik ei ilmunud.

4. Võistlustest osavõtjate dokumentide kontroll.

5. Korra kindlustamine võistlusväljaku ümber.

6. Terve kohtunike koosseisu (pukikohtunik, abikohtunik, sekretär, piirikohtunik) töö jälgimine ja lõppotsuse tegemine nende töö kohta.

Oma töö viib valvekohtunik läbi kooskõlas pukikohtunikega. Püüdes maksimaalselt lühendada mängudevahelisi vaheaegu ja kindlustada päevakorras ettenähtud ajal mängude alustamist, juhendab valvekohtunik enne mängu kõiki pukikohtunikke kõikides võistluste organisatsioonilistes küsimustes. Kuid alates esimesest vilest, otsustab pukikohtunik isiklikult kõik antud võistlusega seoses olevad küsimused. Valvekohtunik ei tohi mingil juhul segada end pukikohtuniku otsustesse antud mängu juhtimisel ja mängijate käitumisse väljakul.

Oma märkused ja tähelepanekud peetud võistluste kohta esitab valvekohtunik vastavale kohtunike kolleegiumile kirjaliku aruandena. Oma aruandes annab ta iseloomustuse võistlusi juhitud kohtunike töö kohta.

Esivõistluste mängude operatiivseks juhtimiseks määratakse vastavate organisatsioonide poolt peakohtunikud. Peakohtunikke esitavad kohtunike kolleegiumid: üleliidulise tähtsusega

võistlustele — üleliiduline kohtunike kolleegium; vabariikliku tähtsusega võistlustele — vabariiklike kohtunike kolleegium jne.

Tavaliselt määratakse peakohtunik sellistele esivõistlustele, mis ei kesta kaua, ning ei ole seotud töölt ärajäämisega (NSV Liidu, vabariigi, oblasti esivõistlused, ühepäevase kestusega võistlused, karika- ja hooaja avavõistlused jne.). Linnade esivõistluste operatiivset juhendamist viib reeglina vahetult läbi linna võrkpalli kohtunike kolleegiumi presiidium.

Millised on peakohtuniku õigused ja millised on ta kohustused?

Peakohtunik vastutab algusest kuni lõpuni esivõistluste läbiviimise eest.

Ta peab võistluskohtade sobivuse (kaasa arvatud riietus- ja duširuumid) üle vaatama ja nad enne võistluste algust vastu võtma.

Tema kohustuseks on varustuse kindlustamine vastavatel väljakutel ja küllaldase arvu kõlbulike pallide olemasolu eest hoolitsemine. Ta peab kontrollima arsti kohalolekut võistluspaigal.

Peakohtunik määrab mängudeks kohtunike koosseisud. Ta võib üksikuid kohtunikke esivõistluste juhtimisest kõrvaldada, kes tema arvates ei suuda kindlustada võistluste normaalset kulgemist (kohtuniku madal tase, erapoolikus, distsiplineerimata käitumine).

Peakohtunik instrueerib kõiki kohtunikke, ees-

märgiga saavutada ühtse metoodikaga määruste-
pärast kohtunike tegevust.

Peakohtunik kinnitab mängude kava ja viib läbi osavõtivate võistkondade vahelise loosimise. Loosimine viiakse võimaluse korral läbi kõigi võistkondade esindajate juuresolekul. Mängude kava peab olema õigeaegselt teatatud kõigi osavõtivate võistkondade esindajatele.

Peakohtunik määrab kindlaks protestide esitamise korra, vaatab läbi võistkondade esindajate protestid ja teeb nende kohta otsused.

Mängu kohta esitatud protest peab olema esitatud võistkonna esindaja poolt kirjalikult, täpselt esile tuues võistlust juhtinud kohtuniku vead.

Protesti arutamine toimub mõlema võistlusest osavõtnud võistkonna esindaja, võistlust juhtinud kohtunike ja peakohtuniku abi juuresolekul või terve esivõistluste kohtunike kolleegiumi ees. Kuulates ära kohtunike kolleegiumi liikmete arvamuse, teeb peakohtunik isiklikult otsuse, juhendades võistlusmäärustest ja esivõistluste juhendist.

Mängu käigus pole soovitatav peakohtunikul segada end pukikohtuniku otsustesse. Kui see osutub aga hädavajalikuks, siis pukikohtuniku palvel abistab teda peakohtunik.

Väljaspool mänguväljakut (pealtvaatajaskonnas) valitseva korra kindlustab peakohtunik staadioni administratsiooni abil.

Võistluste kohtunike kolleegiumi lõppkoosole-

kul annab peakohtunik tervele kohtunike koosseisule hinnangu ja märgib selle ära oma aruandes vastavale kohtunike kolleegiumile ja kehakultuuri valitsusele, milline teda määras antud võistluste peakohtunikuks.

Peakohtunik peab kindlustama võistluste kultuurse läbiviimise ja eeskujuliku pealtvaatajaskonna teenindamise.

IV. VÕISTLUSTE ORGANISEERIMINE

Võrkpallis võivad võistlused toimuda kalender-võistlustena ja väljaspool kalenderplaani peetavate võistlustena. Esimeste hulka kuuluvad rea võistkondade kohtumised, milliseid peetakse vabriku, kooli, spordiühingu, linna jne. esivõistlustena, kalenderplaanis ettenähtult, ja mis selgitavad esivõistluste võitja. Väljaspool kalenderplaani peetavateks võistlusteks on kahe või mitme võistkonna vastastikusel kokkuleppel korraldatavad võistlused. Need kohtumised omavad tavaliselt treeningu iseloomu. Neid nimetatakse ka kalendervõistlustest eraldamiseks sõprusvõistlusteks.

Enne kalendervõistluste toimumist peab juhtiv organisatsioon kinnitama vastava võistlusjuhendi. Juhendis peab olema täpselt ära määratud kõik võistlustega seoses olevad küsimused. Seal peab olema näidatud, kes korraldab võist-

lusi, mis eesmärgil neid korraldatakse, millisteks tähtaegadeks tuleb esitada võistlustest osavõtt ja võistlejate nimekirjad, osavõtu tingimused, läbiviimise süsteem, tagajärgede arvestamise, kinnitamise ja protestimise kord ja andmed võistlustega seoses olevate kulutuste kandmise kohta.

Esimeses järjekorras peab võistlust korraldava organisatsioon määrama kindlaks võistluste läbiviimise süsteemi.

Levinenumaks on ringsüsteem, kus iga võistkond kohtub järjekorras kõigi teiste võistkondadega. See süsteem võimaldab kõige täpsemalt välja selgitada võistkonna võimeid. Kui osavõtjaid võistkondi on paarisarv, siis on tarvis võistluste läbiviimiseks ringsüsteemis mängupäevi osavõtjate võistkondade arvust ühe võrra vähem. Paaritu arvulisel võistkondade osavõtul kulub mängupäevi samapalju, kui on võistkondi.

See tähendab, et kolme või nelja võistkonna osavõtul on vaja kolm mängupäeva, viie või kuue osavõtul viis päeva.

Mängude järjekorra (voorude, mängupäevade) tabelit võib koostada mitut moodi. Allpool tuuakse kõige levinenum võistlustabel ringsüsteemis.

Võistlustabel ringsüsteemis

3 ja 4 osavõtja puhul:

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

5 ja 6 osavõtja puhul:

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

7 ja 8 osavõtja puhul:

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

9 ja 10 osavõtja puhul:

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

Sulgudes on number, mis paaritu arvu osavõtjate puhul puudub. Selle numbriga paaris olev

number osutub mänguvabaks. Osavõtivate võistkondade numbrid selgitatakse eelneval loosimisel.

Kui juhend eraldi võistluskohtade määramist ette ei näe, siis toimuvad võistlused tabelis esimesena märgitud numbriga võistkonna väljakul.

Tagajärgede arvestust peetakse vastava vormi kohaselt.

Kollektiivse arvestuse puhul selgitatakse võitja osavõtivate organisatsioonide mitme võistkonna poolt saavutatud punktide kokkuvõtte põhjal. Kollektiivse arvestuse juures määratakse tavaliselt kõrgema tasemega võistkonna võidu eest suurem arv punkte. Sellise diferentseeritud tagajärgede arvestuse jaoks võiks kasutada alljärgnevat näitlikku skaalat:

Võistkonnad	Punktide arv		
	võidu eest	kaotuse eest	mitteilmumisel
1. mees- ja naiskond	18	6	0
2. " "	15	5	0
3. " "	12	4	0
4. " "	9	3	0
5. " "	6	2	0
6. " "	3	1	0

Seda näitlikku skaalat võib vastavalt kohalikele tingimustele muuta. Neil juhtudel, kui üldtagajärje arvestusse kuuluvad ka laste- ja noorte võistkonnad, hinnatakse nende saavutusi teise

või kolmanda täiskasvanute võistkonna poolt saavutatavale punktide arvule. Moskvas on näiteks tavaks saanud arvestada esimesele võistkonnale 24 punkti võidu ja 8 kaotuse eest, teisele vastavalt 18 ja 6, kolmandale 15 ja 5 jne. Sellise süsteemiga tugevdub parimate võistkondade juhtiv osa.

Vaatamata reale eelistele ei kasutata ringsüsteemi kaugeltki mitte alati. Osavõtjate suure arvu juures nõuab see süsteem esivõistluste läbiviimiseks palju aega. Lühema aja vältel läbiviidavate võistluste jaoks kasutatakse süsteemi, kus võistkonnad peale 1 või 2 kaotust langevad välja (nimetatakse ka 1 või 2 miinuse süsteemiks).

Sellise väljalangemise süsteemi kasutamise korral langeb esimese kaotuse saanud võistkond võistlustest välja ja osavõtjate arv väheneb pidevalt, kuni selgub võitja võistkond.

Mängude kava ja tabel on ühe kaotuse süsteemi juures lihtne, kui osavõtjate arv on 2 mingisugusel astmel: 4, 8, 16, 32 jne.

Võtame näiteks 1950. a. NSV Liidu võrkpalli karikavõistluste poolfinaal- ja finaalmängude tabeli naiskondade osas:

- | | | | |
|--------------------------|---------------|---|----------------------|
| 1. «Medik» (Harkov) | } «Dünamo» | } | «Dünamo»
(Moskva) |
| 2. «Dünamo» (Moskva) | } (Moskva) | | |
| 3. «Spartak» (Leningrad) | } «Spartak» | | |
| 4. «Nauka» (Tbilisi) | } (Leningrad) | | |

Poolfinaalmängudes kohtusid «Medik» — «Dünamo» ja «Spartak» — «Nauka».

Poolfinaalide võitjad Moskva «Dünamo» ja Leningradi «Spartaki» naiskonnad kohtusid finaalis. Võitjaks osutusid moskvalannad.

Samuti koostatakse kohtumiste tabel 16, 32, 64 jne. võistkondade juures.

Kui osavõtjate arv ei jagune lõpuni kahega, näiteks 5, 6, 13, 18 osavõtja juures, siis koostatakse tabel nii, et peale esimese päeva mängusid muutuks osavõtjate arv 2 astmeks. Selleks mängivad esimesel päeval niipalju paare, kui palju on üldine osavõtjate arv suurem lähimast 2 astmest. Teised osavõtjad alustavad mängu teisest voorust.

Viie osavõtjaga võistlusel mängib esimesel päeval üks võistkondade paar ($5-4=1$), 13 osavõtjaga — 5 paari ($13-8=5$), 18 osavõtjaga 2 paari ($18-16=2$). Osavõtjate arvu juures, millega ei jagune lõpuni 2-le, mängivad esimesel päeval tabeli keskmised numbrid, kuna äärmised lähevad teise vooru edasi ilma mänguta. Nii mängivad 18 osavõtjaga võistlusel esimesel päeval nr. nr. 8—9; 10—11 ja esimesed ning viimased 7 numbrit asuvad võistlusesse teisest voorust alates.

Võtame näitena 1949. a. Moskva linna suvehooaja avaturniiri naiskondade tabeli.

2. «Spartak»	}	1. «Lokomotiv»	}	«Dünamo»	}
3. «Dünamo»		«Dünamo»		15:7, 12:15, 15:11	
		15:11, 15:10			
4. «CDSA»	}	«Bolševik»	}	«Nauka»	}
5. «Bolševik»		15:11, 15:1		15:11, 16:14	
		6. «Nauka»			
				«Dünamo»	
				15:3, 15:11	

Turniirist võttis osa 6 naiskonda.

Esimene ja kuues number («Lokomotiiv», «Nauka») said teise ringi ilma mänguta. «Dünamo» ja «Bolševik» võitsid oma vastaseid esimeses ringis ja jõudsid poolfinaali. Joone all on näidatud kohtumiste tagajärjed. Järgnevatel kohtumistel võitis «Dünamo» «Lokomotiivi» 2:1 ja «Nauka» «Bolševikku» 2:0. Finaalis «Dünamo» võitis «Naukat» 2:0.

Tabelis on peale mängude järjekorra nähtav ka iga võistluse tagajärg. Tagajärgedest on näha, et võistlusi peeti kolme geimilistena.

Võtame teise juhuse, kus osavõtjate arv on paaritu. Näitena kasutame 1928. a. Moskvas peetud spartakiaadil esimesi meeskondade vahelisi võistlusi võrkpallis.

2. Moskva	}	1. KSFNV	}	Moskva	}	UNSV
3. Põhja-Kaukaasia		Moskva		15. VIII 2:0		
		4. UNSV		UNSV		17. VIII 2:0
		5. KIK		15. VIII 2:1		

Viie osavõtja juures mängis esimeses voorus ainult üks paar (Moskva ja Põhja-Kaukaasia meeskonnad). Teised kolm meeskonda — esimene ja kaks viimast numbrit — pääsesid poolfinaali ilma mänguta. Poolfinaalis, mida peeti 15. augustil, võitis Moskva Taga-Kaukaasia Föderatsiooni ja Ukraina NSV Kaug-Ida kraid. Finaalis võitis UNSV 2:0.

Ühe kaotuse süsteem ei selgita teist, kolmandat jne. kohta.

Et võistlusi läbi viia sama lühikese ajaga, nagu see toimub ühe kaotuse süsteemi juures, kuid sealjuures selgitada kõiki kohti esimesest kuni viimaseni, kasutatakse sama süsteemi lisamängudega. Selle juures ei saa kaotanud võistkond tulla paremale kohale kui teda võitnud võistkond.

Teine koht arvestatakse viimasel võistluspäeval (finaalis) kaotanud võistkonnale.

Kolmandale ja neljandale kohale mängivad

võistkonnad, millised võistluste eelviimasel päeval (poolfinaalis) kaotasid esimesele ja teisele kohale tulnud võistkondadele.

Kui kalenderplaan ühe kaotuse süsteemis on koostatud 16 võistkonnale, siis iga esimeses voo-
rus võitnud võistkond (8) jääb põhikalendrisse ja võistleb edasi 1.—8. koha pärast.

Esimesel päeval kaotanud 8 võistkonnale korraldatakse täiendav kalenderplaan, kusjuures nende hulgast võitjaks tulnud võistkond saab parima koha teises 8-lises rühmas, s. t. 9. koha.

Esimeses kaheksalises rühmas mängivad teises voo-
rus neli paari võistkondi. Nende paaride võitjad pääsevad poolfinaali ja võistlevad, nagu juba eelpool oli öeldud, omavahel esimese nelja koha pärast. Kaotajad moodustavad omavahel neliku, milline võistleb 5.—8. koha pärast. On loomulik, et selle neliku võitja saab viienda koha.

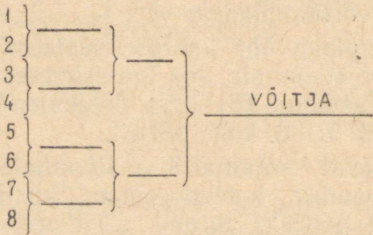
Selliselt lisakalendreid koostades selgitatakse kõik kohad kolmandast viimaseni.

Kõige suuremaks puuduseks ühe kaotuse süsteemis on juhuslikkuse element. Üks kaotus võtab võistkonnalt igasuguse esikohale tuleku võimaluse.

See juhuslikkuse element kaotab natuke teravust kahe kaotuse süsteemis, s. t. võistkond langeb võistlustest välja peale teist kaotust.

Tabel sarnaneb ühe kaotuse süsteemi tabeliga.

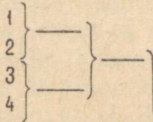
PÕHITABEL



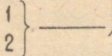
TÄIENDAV TABEL

ÜHE KAOTUSEGA VÕISTKONDADELE

ESIMESEL PÄEVAL
KAOTANUD VÕISKONNAD



TEISEL PÄEVAL
KAOTANUD VÕISTKONNAD



VIIMASEL PÄEVAL
KAOTANUD VÕISTKONNAD

1

VÕITJA
 ÜHE KAOTUSEGA
 VÕISTKONDADE
 HULGAST

Joonis 7.

Sellise skeemi järgi koostatakse tabel kaotusteta võistkondadele (joonis 7).

Esimese kaotuse saanud võistkonnad lülitatakse põhitablest välja ja pannakse täiendavasse

tabelisse. Teise kaotuse saanud võistkonnad langetavad võistlustest välja.

Põhitabelis olevad ja teisel võistluspäeval kaotanud võistkonnad liidetakse täiendavas tabelis olevate võistkondadega.

Lõpptulemusena kohtub ühe kaotuse saanud võistkondade hulgast võitjaks osutunud võistkond põhitabeli võitjaga, s. t. kaotusteta võistkonnaga. Kui selle mängu võidab kaotajate tabeli võitja, tuleb täiendavalt veel üks mäng, kuna põhitabeli võitjal on nüüd ka üks kaotus ja võistlustest väljalangemine toimub alles peale teist kaotust. Kahe kaotuse süsteem natuke pehmen-dab, kuid ei kaota täielikult ühe kaotuse süsteemis esinevat juhuslikkust.

Seetõttu kasutatakse suure osavõtjate arvuga võistlustel kombineeritud süsteemi tabelit. Nii-sugust süsteemi kasutatakse ka NSV Liidu võrk-palli esivõistlustel.

Nagu teada, võtab viimastel aastatel NSV Liidu esivõistlustest osa 24 mees- ja naiskonda. Kui võistlusi pidada ringsüsteemis, kuluks võist-lusteks 23 päeva.

NSV Liidu 1949. ja 1950. a. esivõistlustel jaotati 24 võistkonda kaheksasse kolmeliikmelisse alagruppi. Igas kolmikus viidi võistlused läbi ringsüsteemis ja selgitati 1—3 koht. Selleks ku-lus 3 päeva. Kolmikutes esimeseks tulnud võist-kondadest moodustati grupp, kus ringsüsteemis

selgitati 8 esimest kohta. Kolmikutes teisele kohale tulnud võistlesid omavahel (samuti ring-süsteemis) 9.—16. koha pärast ja lõpuks viimased võistkonnad kolmikutes said õiguse võistelda 17.—24. koha pärast.

Sellisel viisil kulus NSV Liidu võrkpalli esivõistluste 24 võistkonna jaoks 10 päeva (3 eelmängudeks ja 7 kaheksalistes gruppides mängimiseks). Võistkonnad olid juhuslikkuse elemendi vältimiseks eelmise aasta esivõistluste tagajärgede alusel hajutatud alagruppidesse. Eelmise aasta esivõistluste esimesele 8 kohale tulnud võistkonnad olid loosimise juures kunstlikult hajutatud erinevatesse kolmikutesse.

Esivõistlusi oleks võinud pidada 24 võistkonnale ka teise samasuguse viisi alusel, jagades neid eelnevalt kuude neljavõistkonnaliselt ja järgnevalt kuuelistesse gruppidesse. Selliselt jagades oleks võistluste läbiviimiseks kulunud 8 päeva (3+5).

Vahel kasutatakse võistluste läbiviimiseks ring- ja väljalangemise süsteemist kombineeritud süsteemi. Suure populaarsuse on võrkpallurite seas omandanud ühepäevalised võistlused, mida viiakse läbi mõne sündmuse puhul rühma võistkondade poolt ühel päeval (hooaja avamine, pidustus jne.).

Sellised 4—8 võistkonnalisel turniirid viiakse enamikus läbi ühe kaotuse süsteemis. Kalendri

koostamisel tuleb tähelepanu pöörata võimalikule mängijate koormusele. Kuna võistlused algusest lõpuni viiakse läbi ühel päeval, tuleb mängud pidada kolmegeimilised (parim kolmest).

Võistluste läbiviimiseks on hädavajalik kõigi osavõtjate kohta koguda andmed. Linnaesivõistluste ülesandmislehele märgitakse tavaliselt alljärgnevad andmed: a) organisatsiooni aadress; b) esindaja nimi ja aadress; c) mänguks antava väljaku (spordisaali) aadress; d) väljaku (saali) suurus (saali kõrgus); e) mis päevadel ja kella-aegadel on väljak võistlusteks vaba; f) kui palju mees- ja naiskondi antakse võistlusteks üles. Need andmed on võistlusi korraldavale organisatsioonile vajalikud enne võistluste algust. Olenedes kohapealsetest tingimustest võib tüüpülesandmislehte muuta ja täiendada lisapunktidega. Näiteks märgitakse mitmes grupis toimuvatele võistluste ülesandmislehele ka grupp, millises võistkond soovib võistelda.

Peale eelregistreerimise esitab iga võistlustest osavõttev organisatsioon võistlejate nimelise registreerimise. Peale üldiste andmete (spordijärk võrkpallis, VTK aste jne.) peab iga võistleja nime taga (mitte terve võistkonna peale üldine) olema arsti allkiri, millega sportlast lubatakse võrkpallis võistelda.

Registreerimislehele kirjutavad alla ainult organisatsiooni vastutavad töötajad. Registreeri-

mislehe lõpus märgitakse ära võistkonna kapteni nimi ja ka kohtunike nimed, keda antud organisatsioon esitab kohtunike kolleegiumi käsutusse (kui seda on juhendis nõutud).

Iga võistlusest osavõttev organisatsioon määrab ära võistkonna esindaja ja tema asetäitja. Esindaja võtab osa võistlust organiseeriva toimikonna (seksiooni) ja kohtunike kolleegiumi istungitest ja informeerib tehtud otsustest oma organisatsiooni.

Esindaja vastutab oma organisatsiooni võrk-pallurite distsipliini eest.

Võistluste toimudes koduväljakul on esindaja vastutav väljaku õigeaegse korrastamise, riietusruumide küllaldase arvu olemasolu, inventari ja esmaabivahendite kohaloleku eest. Võistluste ajal peab ta kindlustama ametiruumides ja pealtvaatajaskonnas korra, ja õnnetusjuhtumite puhul organiseerima esmaabi andmise.

Võistkonna esinemisel võõral väljakul kontrollib esindaja väljaku märkimist, pinnast ja inventari ning teatab puudustest peakohtunikule enne võistlust, kuna peale võistlusi sellised avaldused ei leia enam tähelepanu.

V. KOHTUNIKE KOLLEEGIUMI TÖÖ

Võrkpallimängu laialdane levik meie maal nõuab suure hulga kohtunike ettevalmistamist, nende kohtunike kvalifikatsiooni ja ideelis-poliitilise kasvatuse taseme tõstmist. Seda võib saavutada ainult kohapealsete kohtunike kolleegiumide tubli tööga.

Kohtunike kolleegiumid luuakse vastavate võrkpallisektsioonide juurde.

Rajooni, linna jne. võrkpallikohtunike kolleegiumid ühendavad endas antud rajooni, linna jne. võrkpallikohtunikke.

Võrkpallikohtunike kolleegiume võib luua ka algkollektiivide juurde, kuhu kuuluvad kõik kollektiivis olevad kohtunikud, ning nende ülesandeks on abistada kollektiivis toimuvate võistluste ja treeningmängude läbiviimist.

Algkollektiivi kohtunikud kuuluvad vastavasse territoriaalsuse põhimõttel loodud kohtunike kolleegiumi. Linna, rajooni, algkollektiivi kohtunike kolleegiumide presiidiume valitakse kohtunike üldkoosolekuil lahtisel hääletamisel üks kord kahe aasta kohta. Neid kinnitab vastava organisatsiooni juhatus (algkollektiivi büroo, spordiühingu juhatus, linna tervishoiu osakonna kehakultuuri ja spordi sektorid). Oblastite, kraide, vabariikide ja üleliiduliste kohtunike kolleegiumide presiidiumid moodustatakse spordi-

seksioonide poolt aktiivsematest kohtunikest ning arvestades nende poolt esindatavate alakolleegiumide suurust. Kohtunike kolleegiumi esimees kuulub olemasoleva võrkpalliseksiooni koosseisu esimehe asetäitja õigustega.

Kohtunike kolleegiumi presiidiumi juurde võib luua erikomisjone (õppe-metoodiline, kvalifikatsiooni, distsiplinaar, võistlustele määrav sekretariaat jne.). Komisjonide koosseisu ja nende poolt tehtavad otsused kinnitab kohtunike kolleegiumi presiidium.

Kohtunikele on omistatavad järgnevad kategooriad: kolmas, teine, esimene, vabariiklik, üleliiduline.

Kolmanda kategooria omistamise õigus on antud rajooni ja linna tervishoiu osakondade kehakultuuri ja spordi sektoritele.

Teise ja esimese kategooria kinnitavad krai, vabariigi kehakultuuri valitsused. Üksikud linnade kehakultuuri ja spordi sektorid (vabariikliku kehakultuuri ja spordi valitsuse loal) on õigustatud andma kohtunikele teist ja esimest kategooriat. Vabariikliku kohtuniku kategooria omistab vabariiklik kehakultuuri ja spordi valitsus ja Moskva ning Leningradi linnade kehakultuuri ja spordi valitsused. Võrkpalli kohtunike üleliidulise kategooria omistab NSV Liidu Tervishoiu Ministeeriumi Kehakultuuri ja Spordi Peavalitsus.

Kohtuniku kategooria kinnitamiseks on vajalik järgmiste dokumentide esitamine: kaadri arvestusleht, spordiorganisatsiooni tõend läbiviidud võistluste kohta, ühiskondliku ja sportliku tegevuse iseloomustus, väljavõte kollektiivi võrkpallisektsiooni protokollist, kehakultuuri ja spordi sektori või valitsuse taotlus ja 2 fotot.

Kohtunike kolleegiumist võib kohtunik välja langeda tegevusetuse või nõukogude sportlase eetika vastu eksimuste pärast. Oma ülesannetega mitte toime tulnud kohtuniku kategooriat võib alandada. Kohtunike nimekirjast kustutamine või tema kategooria alandamine võib toimuda sama organi poolt, milline temale kategooria omistas.

Kategooria kinnitamine, alandamine või nimekirjast kustutamine toimub vastava kohtunike kolleegiumi esitise põhjal.

Kolmas kohtuniku kategooria omistatakse isikutele, kes on sooritanud vastavad katsed, omavad võistluse juhtimise praktikat 5 võistlusel ja vähemalt kuuekuulist aktiivset kohtuniku staaži.

Teine kohtuniku kategooria omistatakse vähemalt aastase praktikaga kohtunikele. Esimese kategooria kohtuniku nimetus omistatakse isikutele, kes on tegutsenud vanema kohtunikuna vähemalt oblasti mastaabiga võistlustel ja kellel on vähemalt 3-aastane kohtuniku praktika kõigil selle aladel.

Vabariiklik kategooria omistatakse kõrge kvalifikatsiooniga kohtunikele, kes omavad pikema-aegset praktikat peakohtuniku või selle asetäitjana mitte alamal kui vabariikliku ulatusega võistlustel, vähemalt 5 a. kohtunikuna tegutsemise staaži ning on läbi viinud 2. ja 3. järgu kohtunike kvalifikatsiooni tõstmise seminare või õppekogumisi.

Kohtunikele on vastavalt kategooriale ette nähtud üleliiduliselt ühtsed rinnamärgid.

Kohtunike kolleegiumid on kutsutud kaasa aitama võistluste parimaks läbiviimiseks. Üheks kohtunike kvalifikatsiooni tõstmise vormiks on pärast võistlusi peetav kohtunike tegevuse asjalik arutelu. Sellepärast peab esivõistluste peakohtunik pärast võistluste lõppu läbi viima ühise arutelu, kus ta teeb iga võistlusel tegutsenud kohtuniku tegevuse kohta ülevaate.

Asjalik ja objektiivne kriitika kohtunike vahel abistab igat kohtunikku oma vigade likvideerimisel ja kvalifikatsiooni tõstmisel. Linnavõistluste-järgset kohtunike ühis-arutelu on soovitatav pidada kohtunike kolleegiumi presiidiumi istungil kohtunike aktiivi juuresolekul või üldkoosolekuil. Sellised arutelu-koosolekud peavad olema vastavalt ettevalmistatud ja ei tohi muutuda üksikute kohtunike vaheliseks «arvete õiendamiseks».

Üksikute kohtunike tegutsemise eeskujudel

tuleb püüda tõsta kogu kolleegiumi koosseisu taset. On tingimata vajalik, et madalama kategooriaga kohtunikud elavalt kritiseeriksid oma vanemaid kolleege.

Tuleb ette juhuseid, kus üksikud pealtvaatajaskonnas viibivad kohtunikud teevad oma kolleegide kohta kriitilisi märkusi. Selline kohtunike «kritiseerimine» ei ole vastuvõetav. See ei abista, vaid kahjustab kohtuniku kvalifikatsiooni tõstmist ja võib vaatajaskonna häälestada mängu juhtiva kohtuniku vastu ning segada võistluse normaalset kulgemist.

Kohtunike kvalifikatsiooni tõstmiseks organiseeritakse spetsiaalseid seminare. Kohtunike kolleegiumid peavad hoolitsema noorte kohtunike alalise juurdekasvu eest, arvestades võrkpallurite ridade pidevat kasvu ning võistlustest osavõtvate võistkondade arvu järjekindlat tõusu. Seejuures tuleb püüda suurte kogemustega mängijaid haarata tegutsemisele kohtunikuna. Kohtunike kolleegiumid peavad maksimaalselt püüdma kohtuniku tegevusele kaasa haarata ka naisi. See on juba selletõttu väga tähtis, et naiskondade arv on peaaegu võrdne meeskondade arvuga, kuna aga naiskohtunikke on kohtunike kolleegiumes väga vähe.

Võib soovitada kohtunike seminari alljärgnevat tüüpkava.

Töö sisu	Tundide arv	
	algajatele kohtunikele	kvalifik. tõstmise seminaril
A. Teoreetiline osa		
1. Kehakultuuriliikumine NSV Liidus	2	2
2. NSV Liidu võrkpallimängu arengu lühiülevaade	1	1
3. Vigastuste profülaktika ja esmaabi sisustamine ning arstlik kontroll	2	2
4. Kohtunike töö organisatsioon	1	—
5. Mängumääruste arutelu	4	3
6. Kohtuniku tegevuse metoodika	2	2
7. Võistluste organiseerimine ja läbiviimine	2	2
Kokku	14	12
B. Praktiline osa		
1. Praktiline kohtuniku tegevus vanema kohtuniku juhtimisel (igale kuulajale)	3	2
2. Mängude arutelu ja kohtuniku tegevuse analüüs	3	2
Kokku	6	4
Üldse	20	16

Teoreetilised tunnid arvestatakse kahetunnistena. Iga kavas olev teema esitatakse lektori poolt tänapäeva teooria arengu tasemel ja täiustatakse kuulajaskonnale lähedaste praktiliste näidetega. Käsitledes teemat «Võrkpall NSV Liidus», tuleb peamine tähelepanu suunata mängu iseloomustusele, tema tähtsusele üldises kehalise kasvatusesüsteemis ja ülesannetele, mis seisavad kehakultuuriliikumise ja kohtunike perees ÜK(b)P Keskkomitee 27. detsembri 1948. a. otsuse kehakultuuri arendamise kohta NSV Liidus realiseerimise eest ning peale selle mängumääruste muudatuste küsimusele.

Profülaktika, esmaabi ja ärstlikku kontrolli käsitlevat teemat peab lugema spordiarst. Lektorile tuleb soovitada põhjalikumalt peatuda võrkpallimängus esinevatel iseloomustavatel vigastustel, nagu: sõrmeliigete väänamised, põrutused pärast palli hankimiseks ebaõnnestunult sooritatud sukeldumisi ja maandumisi, jalaliigete väänamised ja lihaste rebestused.

Peale igakordset ettekannet on soovitav osavõtjaile esitada kontrollküsimusi.

Õppusel on mängu momentide illustreerimiseks soovitav kasutada vastavat väljaku maketti.

Grupi koosseis ei tohiks olla suurem kui 25—30 inimest. Praktilistes tundides on grupi suuruseks 13 — 15 inimest. Terve kohtunike koosseis tegutseb mängijatena, kuna 1—2 osavõtjat on puki-

ja abikohtunikuks. Sekretäri tegevusega tutvumiseks on sobivad 5—6-liikmelised grupid. On arusaadav, et praktikantide üht ja sama mängu käsitavad protokollid peavad olema sarnased.

Kohtunike kolleegiumi presiidiumid ei pea oma töös piirduma ainult võistluste ja ürituste juhtimise ning kohtunike kvalifikatsiooni tõstmise küsimustega.

Üheks ülesandeks on tähelepanelik kohtunike kaadri tundmaõppimine, õigeaegse seltsimeheliku abi osutamine kohtunikule tema töö paremusdamiseks. Kohtunike edutamine, õigeaegne kohtuniku üleviimine, kui ta seda on ära teeninud, kõrgemasse kategooriasse, mis on omakorda stiimuliks kohtunike taseme tõstmisel.

Kohtunike kolleegiumi presiidiumide töö aluseks on plaan. Varakult koostatavates tööplaanides (aastaks, kvartaliks) tuleb ette näha võrkpalli kohtuniku tegevuse alaliigid, täitmise tähtajad ja täitmise eest vastutavate isikute nimed. Kuid isegi kõige parem plaan ei anna soovitud tagajärgi, kui selle täitmist perioodiliselt ei kontrollita. Plaani täitmise kontroll on kohtunike kolleegiumi presiidiumide esimeeste põhiline ülesanne.

Suurt tähtsust omab kohtunike kolleegiumide presiidiumide töös kohtunike kaadri ja nende poolt sooritatud töö arveldus,

Püüdes oma tööd parandada, oma ridu suurendada alaliselt juurdevoolavate värskete jõududega, peavad kohtunike kolleegiumi presiidiumid oma töö ehitama enesekriitika ja kriitika laialdasele arengule oma liikmete hulgas, igati abistama reakohtunike initsiatiivi ja edasi arendama parimate kohtunike töökogemusi.

ÜHTNE KOHTUNIKE TERMINOLOOGIA

Mängija tegevus	Kohtunik teatab
1. Mängija, visanud palli õhku, puudutas seda käega	«Palling toimus»
2. Palliti enne kohtuniku vilet	«Ilma vileta»
3. Pallimise momendil astus mängija otsjoonele või sellest üle	«Joonel»
4. Palling toimus väljaspool pallingu ala	«Vale kohalt»
5. Palliti väljaspool järjekorda	«Vale järjekord»
6. Pallingust puudutas pall võrku	«Võrk»
7. Pall läks üle võrgu väljaspool külgjooni märgistavaid linte	«Väljaspoolt»
8. Pall langes väljapoole väljaku piire	«Väljas»
9. Pall langes väljakule	«Õige»
10. Pall puudutas lage või mõnd eset	«Lagi» jne.
11. Pallingu sooritamisel mängija viskas või tõukas palli	«Vise»
12. Mängijate vale asetused uue pallingu momendil	«Vale asetused»
13. Võistkond sooritas rohkem kui 3 lööki	«4 lööki»
14. Pall oli «hoitud» või visatud	«Vise»
15. Mängija surus palli võrku või hoidis käes	«Hoitud pall»
16. Pall puudutas mängijat allpool vööd	«Jalad»
17. Pall puudutas mängija keha kaks korda või veeres tema kehal	«Kahekordne»

- | | |
|---|-----------------------------|
| 18. Mängija puudutas mängu ajal võrku | «Võrk» |
| 19. Mängija viis mingi kehaosa vastase tähelepanu hajutamiseks võrgu alt läbi | «Keskjoon» |
| 20. Mängija astus keskjoonele või kukkus sellest üle | «Keskjoon» |
| 21. Mängija viis käed üle võrgu | «Käed üle» |
| 22. Tagaliini mängija tuli ründealasse ründama | «Tsooni viga» |
| 23. Mängija lõi palli toetudes kõrvalisele esemele | Eseme nimetus, näit. «sein» |
| 24. Kaks vastasvõistkondade mängijat teevad samaaegselt vea | «Uus pall» |

Lisa 2

KOHTUNIKE ÜHTNE ŽESTIKULATSIOON*)
(kätega näidatavad signaalid)

Mängu moment	Kohtuniku signaal
1. Pallingu vahetus või punkt	Kohtunik näitab parema käega võistkonda, milline peab pallima (joonis 1)
2. Kahekordne löök	Kohtunik tõstab vertikaalselt 2 sõrme (joonis 2)
3. Kahekordne palli puudutamine sulustamise juures	sama

*) Kohtunike ühtne žestikulatsioon kinnitati 1949. a. Prahast toimunud rahvusvahelisel võrkpalli liidu kongressil.



Joonis 1.



Joonis 2.



Joonis 3.

4. Ühe võistkonna poolt toimunud neli palli puudet

5. Käsi üle võrgu

6. Võrgu puudutamine

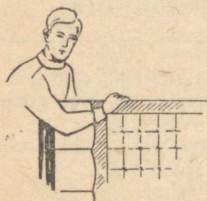
7. Palli hoidmine

Kotunik tõstab vertikaalselt neli sõrme (joonis 3)

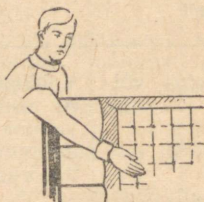
Kohtunik asetab käe võrgu ülemisele palistusele (joonis 4)

Kohtunik paneb käe võrgule (joonis 5)

Kohtunik tõstab aeglaselt mõlemad käed peopesadega ülespoole (joonis 6)



Joonis 4.



Joonis 5.



Joonis 6.

8. Palli tõugati löögi juures

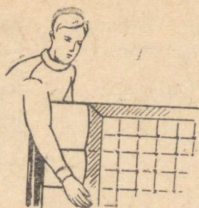
Käe aeglane ülevalt alla viimine ja süüdlasele mängijale osutamine (joonis 7)



Joonis 7.



Joonis 8.



Joonis 9.



Joonis 10.

- 9. Samaaegselt vastasvõistkonna mängijate viga
- 10. Pall lendas üle võrgu väljastpoolt külgjoont tähistavat linti
- 11. Minutiline vaheaeg
- 12. Mängija puudutab keskjoont

Kohtunik ristab käed (joonis 8)

Kohtunik asetab käe külgjoone lindile (joonis 9)

Kohtunik moodustab kahe käe pihkudest T tähe kujutuse (joonis 10)

Abikohtunik puudutab või osutab keskjoont (joonis 11)



Joonis 11.



Joonis 12.



Joonis 13.



Joonis 14.

- | | |
|--|---|
| 13. Võistkonna vale asetus pallingu ajal | Abikohtunik teeb käega ringliigutuse ja osutab süüdlasele mängijale (joonis 12) |
| 14. Mängija vahetus | Peopesade pööramine üksteise ümber (joonis 13) |
| 15. Geimi lõpp | Ülestõstetud ristatud käed (joonis 14) |

Toimetaja L. Riikoja

Tehniline toimetaja T. Mitt

Korrektorid M. Eesmaa ja V. Antje

Ladumisele antud 29. XII 1953. Trükkimisele antud 10. III 1954. Trükiarv 3000. Paber 60:92, ¹/₃₂. Trükipoognaid 3,5. Arvutuspoognaid 3,73. MB-07118. Trükikoda «Ühiselu», Tallinn, Pikk 40/42. Tellimise nr. 11.

Hind rbl. 1.15

На эстонском языке.

RBL. 1.15

A-19979

IV

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00571216 3