

VÕISTLUS- MÄÄRUSED

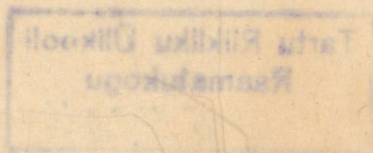


KORVPALL

KINNITATUD
NSV LIIDU SPORDIÜHINGUTE JA -ORGANISATSIOONIDE
LIIDU KESKNÕUKOGU POOLT 1963. a.

KORVPALL

VÕISTLUSMÄÄRUSED



KIRJASTUS «EESTI RAAMAT»
TALLINN 1965

7A8
K68

Originaali tiitel

БАСКЕТБОЛ

Правила соревнований

«Физкультура и Спорт»

Москва 1963 г.

Tõlkinud A. Käbi

Kaanejoonis A. Säde

2

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu

65927

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Mängijate vanusegrupid

Võistlustest osavõtjad jagunevad järgmistesse vanusegruppidesse:

Laste- ja noortegrupid:

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

Täiskasvanute grupp:

mehed ja naised — 19 aastat ja vanemad.

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

§ 2. Mängijate õigused ja kohustused

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

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

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

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

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

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

6. Kõigil võistlusmääruste rikkumise juhtudel peab mängija pärast kohtuniku vilet andma palli lähemal asu-
vale kohtunikule.

§ 3. Mängijate riietus

1. Mängijate riietus koosneb spordisärgist, spordi-
pükstest ja pehmeist kummi- või nahkjalatsitest ilma
kontsade, rantide ja naelteta.

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

3. Igal mängijal peab olema isiklik number, mis on
õmmeldud seljale ja rinnale. Seljanumbri mõõtmed on:
kõrgus 20 cm ja numbrijoone laius 2 cm; rinnanumbri
mõõtmed on: kõrgus 10 cm ja numbrijoone laius 1 cm.
Numeratsiooni võivad kuuluda numbrid 4–18 (kaasa
arvatud).

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

Ühe ja sama võistkonna mängijatel ei või olla ühe-
suguseid numbreid. Pole lubatud vahetada väljakul numb-
reid kohtunikule teatamata.

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

Mängijail on lubatud kanda prille .

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

Märkus. Erapooletul väljakul või mitmesugustes võistlussarja-
des peetavatel võistlustel loetakse väljaku «peremeheks» see võistkond,
kes võistluskalendris nende omavahelisel kohtumisel on märgitud esi-
mesena.

§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine

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

2. Võistkond saab alustada mängu ainult 5-liikmeli-
ses koosseisus.

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

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

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

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

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

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

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

7. Mängijate vahetamine toimub momendil, mil mänguaega arvestav ajanäitaja on seisatatud.

Märkus. Sekretäril on õigus lubada vahetust ainult sel juhul, kui vahetust sooviv(ad) mängija(d) on tulnud võistlusdressis enne mänguaega arvestava ajanäitaja seisatamist sekretäri juurde ja teatanud, millise mängija asemele ta läheb väljakule.

Mängijat ei saa vahetada, kui vastasvõistkonna mängija on valmis palli sisseviskamiseks külge- või otsjoone tagant või on saanud kohtunikult palli vabaviske sooritamiseks. Sellisel juhul võib mängijat vahetada ainult palli valdav võistkond.

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

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

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

line vaheaeg pärast vahetamiseks antud 1 minuti lõppemist.

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

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

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

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

11. Vahetamine loetakse toimunuks sellest hetkest, millal vahetav mängija tuli väljakule, vaatamata sellele, et vahetamiseks ettenähtud aeg pole veel lõppenud.

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

§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Igal võistlusest osavõtval organisatsioonil peab olema, kui see on junendis ette nähtud, esindaja.

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

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

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

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

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

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

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

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

10. Võistkonna kapteni võistlusdressil peab tingimata olema rinnal vasakul pool särgi värvusest erinev märk mõõtmetega 5×1 cm.

II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED

§ 6. Kohtunike kolleegiumi koosseis

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

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

§ 7. Väljakukohtunikud

1. Mängu juhtivast kahest väljakukohtunikust nimetatakse üks vanemkohtunikuks.

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

2. Kui mõlemad kohtunikud on üheaegselt vilistanud

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

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

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

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

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

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

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

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

8. Kohtunikud peavad andma vilega märku määruserikkumise puhul, samuti palli mängupanekul, kui ajamõõtja on seisatatud, samuti ka siis, kui nõutakse mängu katkestamist.

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

10. Vanemkohtunik on kohustatud:

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

b) enne mängu algust loosima võistkondade kaptenite vahel väljakupooled;

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

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

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

f) sekretäri ja kohtuniku-ajamärkija puudumisel määrama neile asendaja kohalviibivate kohtunikukategooriaga isikute hulgast;

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

Märkused. 1. Kohtunike vahel tekkivate lahkarvamuste korral saavutatud korvi arvestamisel või mitteamvestamisel on vanemkohtuniku otsus lõplik.

2. Kumbki väljakukohtunist ei tohi olla seotud emma-kumma võistleva kollektiiviga.

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

12. Väljakukohtunikud vahetavad omavahel kohti enne vabaviske ja hüppepalli sooritamist.

§ 8. Sekretär

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

Ta peab arvestust mängijate isiklike vigade ja minutiliste vaheaegade kohta. Pärast mängija viiendat isiklikku

ja tehnilist viga ja võistkonna poolt kasutatud minutilisi vaheaegu (kaks kummalgi poolajal ja üks igal lisaajal) teatab ta sellest väljakukohtunikule.

§ 9. Kohtunikud-ajamärkijad

1. Mänguaega arvestav kohtunik on kohustatud:

a) algviskel **käivitama ajanäitaja** hetkel, millal väljakukohtniku poolt ülesvisatud **pall on jõudnud oma lennu kõrgeimasse punkti**;

b) teatama esimese ja teise poolaja lõpust väljakukohtunikele signaaliga;

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

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

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

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

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

h) **mängu viimasel 5 minutil, samuti lisaajal peatama mänguaega arvestava ajanäitaja väljakukohtunike iga signaali peale.**

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

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

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

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

§ 10. Võistluste arst

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

2. Võistluste arst:

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

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

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

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

Märkus. Arsti kohuseid võib täita ka meditsiiniõde.

III. VÕISTLUSMÄÄRUSED

§ 11. Mängu kestus

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

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

2. Laste- ja noortevõistkondadele on määratud järgmine mängu kestus: **13—14-aastased poisid ja tütarlapsed mängivad 24 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esi-**

mest 12-minutilist poolaega; 15—16-aastased poisid ja tütarlapsed mängivad 30 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esimest 15-minutilist poolaega.

3. Pärast 10-minutilist vaheaega vahetavad võistkonnad väljakupooled.

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

5. Kui pärast teise poolaja lõppu on mõlema võistkonna poolt saavutatud punktide arv võrdne ja tuleb selgitada vastava võistluse võitja, mängitakse nii palju viieminutilisi lisaaegu, kui on vaja võitja selgitamiseks. Esimese lisaaaja eel loositakse väljakupooled uuesti. Iga viieminutilise lisaaaja eel tehakse kaheminutiline vaheaeg, mille kestel võistkonnad vahetavad väljakupooled.

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

§ 12. Mängu algus ja lõpp

1. Mängu algus:

a) võistkonnad tulevad väljakule vanemkohtuniku vile peale, rivistuvad vabaviskejoonele oma väljakupoolel näoga keskjoone poole ja tervitavad teineteist;

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

2. Mängu lõpp:

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

b) mängu lõppemisel rivistuvad võistkonnad analoogiliselt mängu algusega, tervitavad teineteist, võistkonnade kaptenid vahetavad käepigistuse teineteise ja mängu juhtinud väljakukohtunikega. Pärast seda lahkuvad võistkonnad vanemkohtuniku vile peale väljakult.

§ 13. Algwise

1. Mäng algab keskringist:

a) kummagi poolaja algul;

b) iga viieminutilise lisaaja algul.

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

2. Pall pannakse mängu keskringis järgmiselt. Alg-
hüpet sooritavad mängijad (keskmängijad) võivad seista vabas asendis tingimusel, et nägu oleks pööratud vastase korvilaua poole ja **kummagi mängija üks jalgadest asetseks keskringi diameetril.**

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

Märkus. Algwise sooritatakse väljakukohtuniku signaalita.

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

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

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

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

Pall, mis sattus korvi vahetult algviskest, loetakse korviks.

Määruserikkumised algviskel

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

Määruserikkumise puhul korraldatakse algviset.

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

Määruserikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks määruserikkumisele lähimast kohast külgjoone tagant.

3. Pall läks vahetult ühe keskmängija käest kas otsvõi külgjoone taha.

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

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

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

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

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

Määruserikkumise puhul karistatakse seda mängijat vabavisetega tehnilise vea eest.

6. Mõlemad keskmängijad ei tee katset puudutada palli.

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

§ 14. Hüppepall

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

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

pall lähima vabaviskejoone keskkohas; kui pall asetseb väljakukohtuniku signaali momendil mujal, antakse hüppepall keskringis.

3. Hüppepall määratakse:

a) kui pall läks väljapoole väljakut erinevate võistkondade mängijate üheaegsest puudutamisest;

b) kui mõlema võistkonna mängijad peatasid palli üheaegselt;

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

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

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

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

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

g) vabaviskemääruse rikkumise puhul mõlema võistkonna mängijate poolt (kui pall ei sattunud korvi).

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

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

5. Hüppepallist vahetult korvi sattunud pall arvestatakse.

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

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

§ 15. Mängu peatamine

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

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

2. **Tehniliste rikete puhul** või kui väljakupind muutub mängu ajal kõlbmatuks, **katkestatakse mäng** rikete parandamiseks kõige rohkem **15 minutiks**. Kui tehnilist riket või väljakupinda ei saa parandada 15 minuti jooksul, jätkub mäng **katkestatud seisust kõrvalväljakul**. Sellisel juhul tuleb vaheaga pikendada niipalju, kui on vaja üleminekuks kõrvalväljakule. Kui mängu pole siiski võimalik jätkata, mäng katkestatakse ja viiakse üle järgmisele päevale. Taolisel juhul tuleb alustada mängu **algusest peale**.

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

§ 16. Minutilised vaheajad

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

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

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

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

2. Minutilist vaheaga ei anta:

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

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

§ 17. Pall on mängus

1. Pall loetakse mängus olevaks:

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

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

c) kui määratud vabaviskeist viimase sooritamisel on kindel, et korvilaua või -rõngal pörkav pall ei lähe korvi.

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

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

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

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

§ 18. Pall on mängust väljas

1. Pall loetakse väljaspool mängu olevaks:

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

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

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

Märkused. 1. Kui palli valdav mängija puudutab väljaku piirjoont või satub koos palliga üle piirjoone vastasmängija pealesurumi-

sel, viskab palli mängu selle võistkonna mängija, kelle valduses pall oli.

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

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

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

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

Märkus. Väljakul asuvat kohtunikku puudutanud pall jääb edasi mängu.

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

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

Punkti «d» puhul sama võistkonna mängija poolt.

§ 19. Palli mänguviskamine kül- või otsjoonte tagant

1. Palli **sisseviskamine** kül- või otsjoonte tagant võib toimuda **5 sekundi jooksul** ükskõik kuidas ja ükskõik kui kaugelt. Palli sisseviskamiseks määratud 5 sekundit arvestatakse hetkest, millal mängija, kes sai selleks õiguse, saab palli enda kätte ja, seistes ots- või küljjoone taga, on valmis selle mänguviskamiseks.

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

3. Mänguviskamisel vahetult **korvi sattunud palli korvina ei loeta**.

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

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

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

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

Punktide 1, 2 ja 3 rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks samast kohast. Punkt 4 rikkumise korral karistatakse süüdlast mängijat kahe vabaviskega tehnilise vea eest.

§ 20. Liikumine palliga

1. On lubatud:

a) liikudes või paigal seistes **põrgatada** palli väljakupinnale ühe või vaheldumisi mõlema käega **piiramatu arv kordi**;

b) veeretada palli mööda põrandat **tõugetega**;

c) üks kord visata või lüüa pall õhku ja uuesti kinni püüda. Kui sel juhul pole pall veel jõudnud puudutada väljakupinda, vaid sama mängija puudutas seda õhus ühe või kahe käega, loetakse palli põrgatamine lõpetatuks. Kui aga pall puudutas väljakupinda, on lubatud põrgatamist jätkata;

d) palli **põrgatamine on lõpetatud**, kui pall on peatatud ühe või mõlema käega.

2. Ei ole lubatud:

a) **põrgatada** palli üheaegselt **mõlema käega**;

b) veeretada palli mööda põrandat kätt pallilt vabas-
tamata.

Punktide «a» ja «b» rikkumisel antakse pall üle vastasvõistkonnale sisseviskamiseks küljjoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

§ 21. Pöörded

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

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

§ 22. Käik või jooks palliga

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

A. Mängija püüdis või võttis palli paigal seistes.

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

B. Mängija püüdis või võttis palli liikumisel.

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

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

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

Esimeseks sammuks loetakse:

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

b) kui palli saamisel õhust mõlemad jalad puudutavad üheaegselt põrandat.

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

2. **Libisemine** ühel või mõlemal jalal võrdub ühe sammuga.

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

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

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

1. On lubatud:

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

b) vastase käest pall ära lüüa või ära kiskuda, ilma et satutaks kokkupuutesse palli valdava mängijaga.

2. On keelatud:

a) palli ära lüüa rusikaga;

b) lüüa palli pea, kere või jalgadega.

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

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

§ 24. Palli valdamise ajaline piiramine

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

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

Märkused. 1. Võistkond loetakse palli valdajaks, kui pall on ühe tema mängija valduses, samuti siis, kui palli söödetakse sama võistkonna mängijate vahel. Võistkonda ei loeta enam palli valdajaks, kui on sooritatud pealeviske korvile, kui pall puudutab vastas-

võistkonna korvilauda, kui palli saab enda valdusse vastasvõistkonna mängija või kui pall läheb väljapoole mänguväljaku piire.

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

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

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

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

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

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

§ 26. Vabavise

Tehniliste vigade eest

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

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

1. Mängijail ei ole lubatud:

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

b) takistada määrasevastaselt palli viskamist mängu;

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

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

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

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

g) avaldada käitumisega mittenõusolekut väljakukohtuniku otsustega;

h) peatada mängu mängija vahetamiseks ja hiljem sellest loobuda;

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

j) käituda ebasportlikult;

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

*Punktide «a», «b», «d», «e», «f», «g», «h», «i» ja «j» rikkumisel antakse vastasvõistkonnale kaks vabaviset. Punkti «c» rikkumisel mõlema võistkonna mängija poolt määratakse kummalegi mängijale tehniline viga ja korra-
takse algviset või hüppepalli.*

Märkus. Punktide «g» ja «j» rikkumisel mitte mängu ajal, vaid enne mängu algust või vaheaegadel, visatakse vabavisked vahetult enne algviset.

Punkti «h» rikkumisel karistatakse võistkonda ühe vabaviskega.

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

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

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

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

Treeneritel, esindajatel ja varumängijatel pole lubatud käituda ebasportlikult. Mängu ajal, välja arvatud minuti-

lised vaheajad, pole neil lubatud rääkida oma võistkonna väljakul asuvate mängijatega.

Määruserikkumise korral määratakse vastasvõistkonna kasuks üks vabavise administratiivse iseloomuga tehnilise vea eest.

Jämeda ja ebasportliku käitumise korral on kohtunikul õigus eemaldada võistkonna esindajat, treenerit ja varumängijaid võistluskohalt.

Isiklike vigade eest

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

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

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

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

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

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

c) teise poolaja viimasel 5 minutil ja kõigil lisa-aegadel.

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

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

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

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

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

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

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

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

§ 27. Vabavisete sooritamise kord

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

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

2. Vabaviset sooritav mängija asub vabaviskejoone taha vabalt valitavale kohale (vabaviskeala nelinurka pikendava poolkaare sees). **Vabaviske sooritamiseks on mängijal aega 5 sekundit**, arvestades momendist, mil väljakukohtunik andis palli vabaviset sooritavale mängijale.

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

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

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

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

d) ülejäänud kohtadele võivad mängijad asuda vabal valikul.

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

Vabaviske sooritamise momendil administratiivse tehnilise vea eest peavad kõik teised mängijad asuma otsjoonele mitte lähemal kui 5 m 80 cm.

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

Mängijal, kes sooritab vabaviset, on keelatud:

a) puudutada vabaviskejoont või astuda vabaviske-
alasse enne, kui pall puudutab korvi või korvilauda;

b) vabaviske sooritamiseга viivitada üle 5 sekundi.

Kui väljakukohtunik on palli üle andnud vabaviset sooritavale mängijale ja kuni pall pole puudutanud korvi või korvilauda, on **ülejäanud mängijatel keelatud:**

c) puudutada vabaviskejoont või astuda vabaviske-
alasse;

d) ületada vabaviskeala;

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

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

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

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

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

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

Üheaegsel määruserikkumisel kummagi võistkonna mängijate poolt määratakse hüppepall lähimal vabaviskejoonel.

7. Kui vabaviske sooritamisel ei esinenud määruste rikkumist vabaviset sooritava mängija poolt ja saavutati korv, siis tuleb saavutatud korv lugeda määrustepäraseks,

kuigi sel juhul vabaviske sooritamise määrust rikkus ükskõik kumma võistkonna mängija.

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

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

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

§ 28. Mängu tagajärg

Korv on saavutatud, kui pall on läbinud täielikult korvirõnga ülalt või leidis aset järgmine määruserikumine:

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

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

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

Korvi ei loeta saavutatuks juhul, kui:

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

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

c) **mängija viskas sihilikult palli oma korvi.**

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

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

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

Kui pall läheb läbi korvirõnga altpoolt, antakse pall üle vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgsjoone tagant.

Võitjaks loetakse mängu jooksul suurima arvu punkte visanud võistkond.

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

IV. VÕISTLUSKOHT, SISUSTUS JA INVENTAR

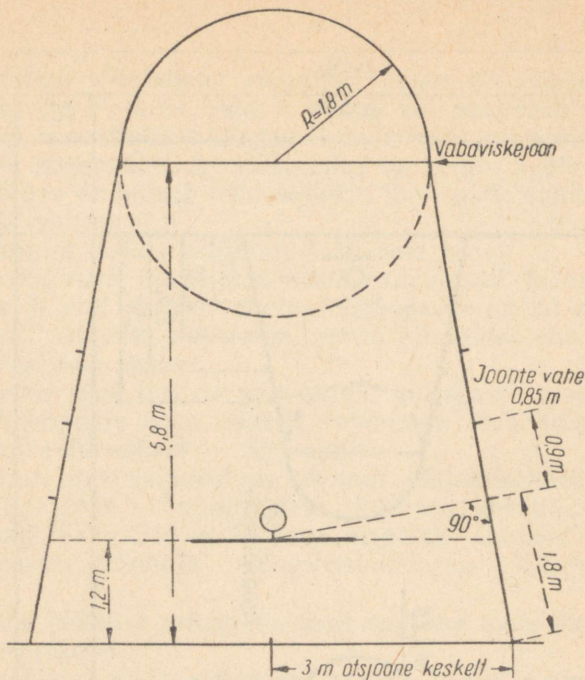
§ 29. Väljak

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

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

2. Kõik takistused ei või asuda ots- ja külgsjoontele lähemal kui 1 m. Kõik esemed võimlas või välisväljakul, mis võivad ohustada mängijaid (keskkütteradiaatorid, karniiside nurgad, võimlemisriistad, korvipostid jne.), peavad olema kaetud mattide või vildiga.

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



Joonis 2. Vabaviskeala märkimine

Samuti ei lubata võistlusi korraldada rohtunud pinna väljakul.

4. Väljaku märkimine.

Väljak märgitakse kas värvi või kriidiga. Väljakujoonte laius peab olema 5 cm . Külj- ja otsjoonte laius ei kuulu väljakumõõtmete sisse.

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

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

Keskring. Keset väljakut tõmmatakse ring, mille raadius on 180 cm . Ringjoone laius kuulub diameetri sisse.

Väljaku alad (tsoonid). Küljjoonte keskkohast märgitakse 5 cm laiuste ja 10 cm pikkuste joonekestega, millest joonistatakse väljaku sisse. Igale võistkonnale on eesalaks see väljakupool, millel on vastase korv. Tagalaks on see väljakupool korviga, mida võistkond kaitseb.

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

Vabaviskejooned. Kaare diameetrit, mis on tõmmatud paralleelselt otsjoontega, nimetatakse vabaviskejooneks.

Vabaviskejoone laius kuulub mõõtmesse 5 m 80 cm.

§ 30. Sisustus

1. Korvipostid. Keset otsjooni püstitatakse postid (joonised 3 ja 4), mis peavad asetsema otsjoontest vähemalt 1 m kaugusel. Postid on ümmargused, diameetriga mitte üle 25 cm. Nad on valmistatud ükskõik missugusest materjalist ja peavad olema värvitud musta värviga.

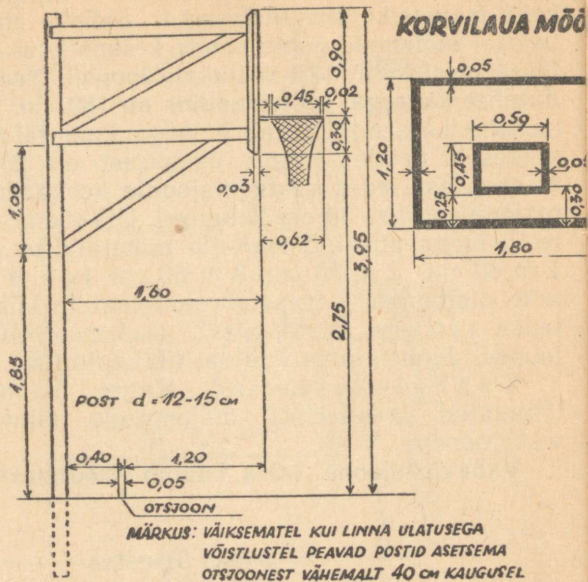
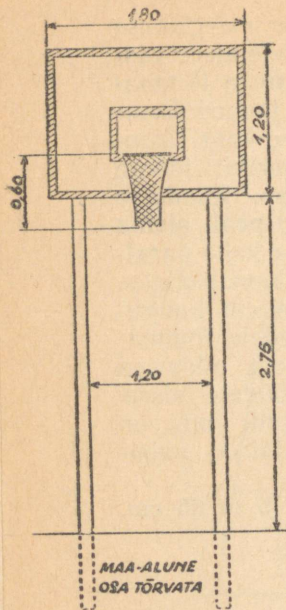
Väiksematel kui linna ulatusega võistlustel peavad postid asetsema otsjoontest vähemalt 40 cm kaugusel.

Korvilaudade kandekonstruktsioonid võivad olla kantavad.

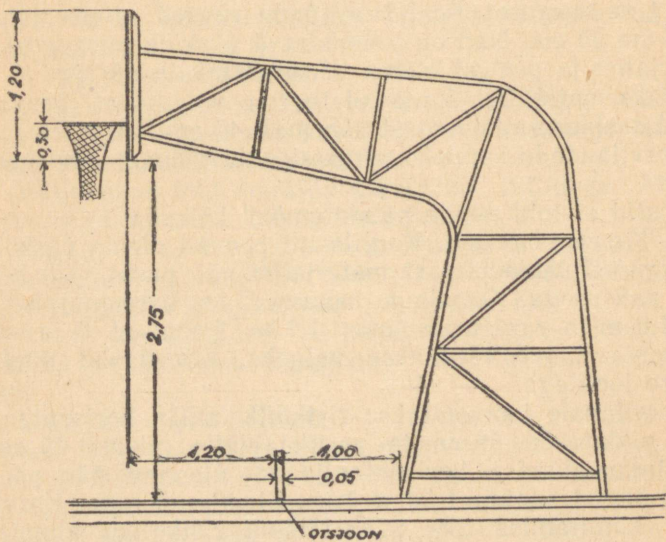
Postid ei tohi nende puudutamisel kõikuda.

2. Korvilauad. Korvilauad peavad olema ükskõik missugusest läbipaistvast materjalist või puust, siledad, 3 cm paksusega. Korvilaua mõõtmed on horisontaalsuunas 1,8 m ja vertikaalsuunas 1,2 m (joonised 3 ja 4). Puust korvilauad värvitakse valgeks. Korvilauad ääristatakse joontega.

Korvilauale joonistatakse ristkülik, mille horisontaalkülje pikkus on 59 cm ja vertikaalkülje pikkus 45 cm. Ristküliku alumise horisontaaljoone ülemine äär peab olema ühel tasapinnal korvirõnga ülemise äärega. Korvirõnga kinnitamise telg peab läbima ristküliku alumise

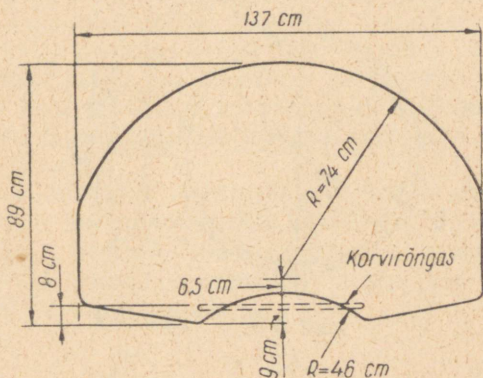


Joonis 3. Puupostid



Joonis 4. Metallkonstruktsioon

horisontaaljoone keskkohast. Korvilauale joonistatud kõigi joonte laius on 5 cm. Ristküliku joonte laius on arvatud ristküliku mõõtmete sisse. Jooned puust korvilaudadel peavad olema joonistatud musta värviga, läbipaistvatel korvilaudadel aga valge värviga.



Joonis 5. Peale mänguväljaku tagalauade peavad võimlates ja välisväljakutel olema varutagalaudad visketreeninguks. Need võivad olla alalised või portatiivsed. Siinkohal soovitame varutagalauda, mis on mõõtetelt väiksem tavalisest, seetõttu ka kergem

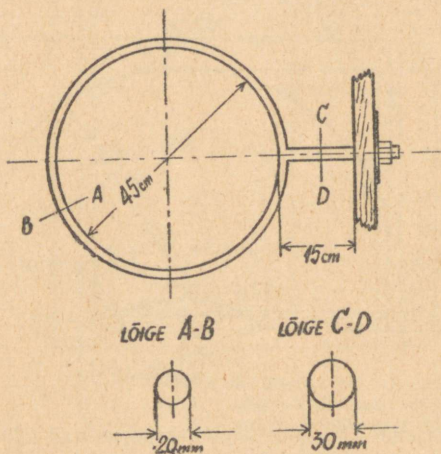
Korvilauad kinnitatakse postide külge 2,75 m kõrgusele, arvates väljakupinnast kuni laua alumise ääreni. Need peavad olema täisnurkselt väljakupinna suhtes ja ulatuma 1,2 m sissepoole otsjooni. Lubatud on ka rippuvad korvilauad, kuid sel juhul tuleb silmas pidada samu tingimusi, mis kehtivad postide külge kinnitatud korvilaudade kohta.

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

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

Rõnga seesmine läbimõõt on 45 cm (joonis 6). Võrgu pikkus on 60 cm. Korv kinnitatakse korvilaua külge

metalltelje abil 30 cm kõrgusele alumise ääre keskpaigast või **3,05 m kõrgusele** väljakupinnast, arvestades kuni rõnga ülemise ääreni. Korvirõngaste toestamiseks ei ole lubatud kasutada täiendavaid tugesid korvilaua esipinnal. Telg peab olema perpendikulaarne korvilaua pinnaga.



Joonis 6. Korvirõngas

Kaugus korvilaua pinnast kuni korvirõnga siseküljeni peab olema 15 cm.

Korvirõngas ei või vetruda palli sattumisel selle vastu.

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

§ 31. Mänguks vajalik inventar

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

Pall peab olema kujult ümmargune, täis pumbatud sel-

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

Võistlusi korraldav organisatsioon peab andma võistluste pea- või vanemkohtuniku käsutusse: kella, millega saab mõõta puhast mänguaega, võistlusprotokollid (3 eksemplari igaks kohtumiseks) ja stopperi 30-sekundilise perioodi arvestamiseks.

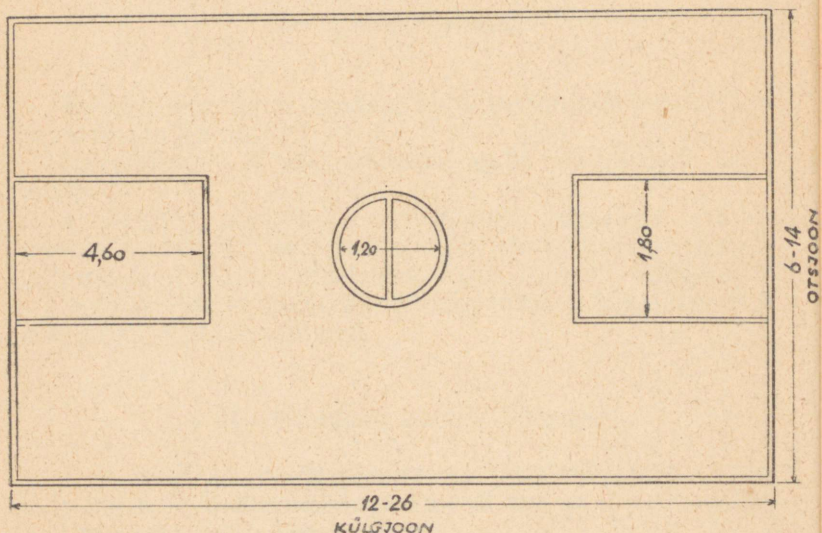
Lihtsustatud mängumäärused massiliste korvpallivõistluste läbiviimiseks

Mänguväljak

Väljak kujutab endast nelinurka, mõõtmetega vähemalt 12×6 m.

Väljakule joonistatakse kül- ja otsjooned, keskring raadiusega 0,6 m ja nelinurkne vabaviskeala laiussega vähemalt 1,80 m (joonis 7).

Vabaviskejoone kaugus korvilauast on 4,6 m.



Joonis 7. Väljak mängimiseks lihtsustatud määrustega

Korvilauad ja korvid

Puust nelinurksed korvilauad, mõõtmatega vähemalt: laius — 1 m ja kõrgus — 0,8 m, võivad olla vahetult kinnitatud postide või seinte külge. Metallist korvirõnga diameetriks on 45 cm. Korvirõngas kinnitatakse korvilaua külge vähemalt 2,5 m kõrgusele pörandast.

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

Osavõtjad

Lastevõistkondade massilisi võistlusi viiakse läbi alljärgnevatele vanusegruppidele:

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

Mängumäärused

Sõltuvalt väljaku mõõtmetest ja laste vanusest võib lastevõistkondade massilisi võistlusi koraldada 3, 4, 5 või koguni suurema mängijate arvuga ühes võistkonnas, erinevate mänguaegade ja erinevate pallidega.

Väljaku mõõtmed

12×6 m	9—10 a.	11—12 a.	13—14 a.
18×9 m	4 mängijat	4 mängijat	3 mängijat
26×14 m	5 mängijat	4 mängijat	4 mängijat
(normaalmõõtmed)	8 mängijat	7 mängijat	5 mängijat

Mänguaeg	2×12	2×15	2×15
Pall	jalgpall	tüdrukutel jalgpall, poistel korvpall	korvpall

Lähtudes põhilistest mängumäärustest, on lastevõistkondade vahelistes mängudes lubatud:

1. Mänguseisakuid üldisest mänguajast mitte maha arvata — minutilised vaheajad, vabavisete sooritamine, hüppepalli mängimine, mängijate vahetamine.

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

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

4. Mängida «3-sekundi määruse» rakendamiseta.

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

6. Mängijate vabalt valitav asetus vabavisete sooritamisel, mitte lähemal aga kui kaks meetrit vabaviske sooritajast.

7. Palli pörgatamine üheaegselt kahe käega.

8. Hüppepall kõigil juhtudel mängida keskväljakul.

9. Visata pall külg- või otsjoone tagant mängu, seistes ühe jalaga joonel, teise jalaga väljakul (kui ruumi mõõtmed ei võimalda seista joone taga).

10. Pealeviske ajal puudutada korvirõngast, võrku ja korvi kohal asuvat palli.

11. Mängida selja- ja rinnanumbriteta.

Kohtunikutegevus

Lastevõistkondade vahelised massilised võistlused viiakse läbi ühe väljakukohtuniku juhtimisel. Tema fikseerib ka mänguaja alguse ja lõpu.

Mängu tagajärge arvestavad võistkondade esindajad.

Lisa 2

Metoodilisi juhiseid korvpallimääruste rakendamiseks

Käesolevate juhiste ülesandeks on võistlusmääruste ühtlustamine ja neid tuleb kohtunikel järgida kõigil korvpallivõistlustel.

Kaasaegse korvpallimängu peamisteks omadusteks on: suur kiirus, mänguolukordade sagedased ja kiired vaheldumised, terav võitlus tagalauast pörkavate pallide pärast, mängijate rikkalik tehniliste võtete arsenal hüppel ja kiirel liikumisel, pealevisete arvu suurendamine, aktiivse kaitse («pressingu») rakendamine kogu väljaku ulatuses.

Sellega kaasneb küllaltki suur tehniline ja taktikaline meisterlikkus mängus.

Kaasaegne korvpall esitab ka mängu juhtivale kohtunikule märgatavalt suurenenud nõudmisi. Kohtuniku tegevusest sõltub palju, kuidas mäng kulgeb. Lisaks sellele langeb kohtunikule suur osa korvpallurite poolt treeningutel omandatud võtete õige ja kehtivate määruste kohase sooritamise aktsepteerimine või mitteaktsepteerimine. Kõik see nõuab kohtunikult sügavat arusaamist mängust, oskust ette näha mängus tekkida võivaid olukordi. Määruste täht-tähelisest tundmisest on üksinda vähe, tarvis on sügavalt tunda õppida ja aru saada nende olemusest.

Kohtunikutegevuse ja mängu jälgimise (õigest vaatevinklist!) taseme tõstmiseks tuleb lähtuda alljärgnevatest juhistest:

a) pidada silmas mängu sisu, selle olemust, mitte lubada määruste formaalset ja dogmaatilist rakendamist. Korvpallimängu põhiline olemus koosneb mängijate grupilisest ja individuaalsest tegevusest söötude, põrgatamise ning muude tehniliste ja taktikaliste võtete näol, mis teevad rünnaku soovitavat tulemust — visata pall korvi. Kohtuniku iga vile peab olema kantud mänguolukorra õigest hindamisest, mitte aga väljakul toimuva dogmaatilisest ja määruserikkumise täht-tähelisest registreerimisest;

b) hoiduda määruste formaalsest rakendamisest ja tähtsusetute määruserikkumiste fikseerimisest, nagu kerged tõuklemised ning muud juhuslikud kokkupuuted, milised on möödapääsematud seoses aktiivse võitlusega palli pärast, vastasmängija lähedalt katmise ja teiste mängus esinevate võtetega, milleta korvpallimäng ei ole mõeldav.

Liigne peenutsemine, olukorra ebaõige hindamine, pime ja dogmaatiline määruste järgimine on tähised, mis soodustavad formalismi, pidurdavad meisterlikkust, muudavad mängu sisutuks ja igavaks;

c) lubada tugevamat võitlust palli pärast, mis aga pole võimalik tõuklemiste, kokkupuudete ja muude taoliste mänguliste olukordadega. Tuleb silmas pidada, et korvpallimängu populaarsus seisneb lakkamatus, teravas ja atleetlikus võitluses palli pärast, milleta mäng kaotab oma köitvuse;

d) eelistada meisterlikku kombinatsiooni ja rünnakut neid takistavale määruserikkumisele. Siin tuleb jälgida

mitte ainult seda, kas määruserikkumine toimus või mitte, vaid samal ajal näha ette ka kohtuniku poolt antud signaali võimalikke tagajärgi.

e) hoiduda otsustest, mis võivad tuua kasu süüdlastele võistkonnale. Nähes määruserikkumist, vältida silmapilksel mängu peatamist, vaid eelnevalt hinnata olukorda. Mäng tuleb peatada ainult sel hetkel, kui kohtunik on kindel, et mängu peatamine ei too kahju vastasvõistkonnale;

f) võimalikult vähem takistada mängu normaalset arengut ja seda mitte tarbetult peatada. Mäng tuleb peatada ainult äärmise vajaduse korral, siis kui määruserikkumine avaldab mõju mängu käigule;

g) kohtunikul tuleb enne mängu katkestava signaali andmist välkkiirelt orienteeruda olukorras, hinnata mängijate tegevust ja ette näha, mida võib kaasa tuua mängu peatamine.

Seoses sellega on vaja, eriti isklikke vigade fikseerimisel, natuke viivitada. Kohtunik peab tarvitusele võtma kõik abinõud katkestusmomentide lühendamiseks.

Mängijate õigused ja kohustused (§ 2)

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

P. 6. Kui mäng on peatatud, tuleb mängijal, kelle käes on pall või kes asetseb sellele kõige lähemal, anda see viivitamatult lähimale väljakukohtunikule või toimetada kohale, kuhu näitab kohtunik. Kui aga mäng tuleb jätkamisele sisseviskega kül- või otsjoone tagant palli valdava võistkonna taga-alas, võib palli mängu saata seda väljakukohtunikule andmata.

Mängijate riietus (§ 3)

P. 5. Võistkondade dressid peavad olema korras võistluste lõpuni ka pikema kestusega turniiridel (puhtad, numbrid korralikult särgile õmmeldud jne.). Vanemkohtunik ei või lubada väljakule korrastamata dressis mängijaid või võistkonda.

Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus (§ 4)

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

Viis viga teinud mängija võib lahkuda väljakult kohtuniku loata.

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

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

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

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

P. 3. Kui võistkonna koosseisu on jäänud alla 2 mängija, mäng katkestatakse ja võitjaks kuulutatakse vastaspool tagajärjega 50:0 (vaatamata numbrilisele seisule mängu katkestamise momendil).

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

P. 7. Kui treener või teda asendav isik viibib võistkonna koosseisus väljakul, on õigus vahetada mängijaid, pöördudes selleks väljakohtuniku kaudu sekretäri poole. Taolisest olukorrast tuleb aga enne mängu algust teatada vanemkohtunikule.

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

P. 10. Kui treener soovib teisest vabaviskest saavutatud korvi järel vahetada vabaviset sooritanud mängijat, on ta kohustatud sellest õigeaegselt teatama sekretärile. Pärast seda, kui kohtunik on andnud palli mängijale teise vabaviske sooritamiseks, pole mängijat lubatud vahetada.

On lubatud vahetada isikliku vea eest vabaviset sooritavat mängijat ka siis, kui vabavise ei tabanud korvi, ei puudutanud korvirõngast või leidis aset vabaviskemääruse rikkumine ja mängu, vastavalt määrusele, tuleb jätkata hüppepalliga.

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

Võistkondade esindajad ja kaptenid (§ 5)

P. 2. Erilist tähelepanu tuleb pöörata esindajate, treenerite ja mängijate distsipliinile. Distsipliini ignoreerivaid esindajaid, treene-reid ja mängijaid tuleb julgemalt karistada tehniliste vigadega. Esin-dajatel ja treeneritel pole õigust mängu ajal otseselt pöörduda välja-kukohtuniku poole.

P. 4. Protestide esitamise kord on järgmine: võistkonna esin-daja (või võistkonna kapten) juhib kohe (märgates kohtuniku poolt tehtud viga, mis annab aluse protesti esitamiseks) võistluste pea-kohtuniku või tema asetäitja tähelepanu mänguolukorrale ja koh-tuniku veale. Pärast mängu lõppu märgib võistkonna esindaja või kapten protokoll, et ta esitab protesti ja samas (kui ei ole erinõu-deid) esitab protesti kirjalikult, märkides ära mänguminuti, millal viga toimus, kirjeldab mänguolukorda, protesti motiive ja oma nõud-misi.

Protest peab olema põhjendatud. Otsuse protesti rahuldamiseks või tagasilükkamiseks teeb ainult peakohtunik. On aga soovitatav protesti arutamisele kutsuda mängu juhtinud väljakukohtunikud, sek-retär, kohtunikud-ajamärkijad ja võistkondade esindajad.

Kohtunike kolleegiumi koosseis (§ 6)

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

Väljakukohtunikud (§ 7)

P. 1. Mängu vanemkohtunik ja kohtunik ei tohi kinni pidada mingitest nn. «viletsoonidest». Mõlemal peab jätkuma tähelepanu kogu tegevusele väljakul. Vanemkohtunik võib oma partneri otsust muuta ainult vaieldavatel juhtudel korvi lugemisel või mitte.

Võistluste peakohtunikul ei ole õigust muuta väljakukohtunike otsuseid otseselt mängu juhtimisse ja määruste tõlgitsemisse puutu-vates küsimustes.

Sekretär (§ 8)

Kõik varumängijate tehnilised vead märgitakse võistlusprotokol-lis treeneri nimega ühte lahtrisse.

Näide: Mängija nr. 8 teeb tehnilise vea ajal, mil ta mängust osa ei võta. Sel juhul tehakse treeneri nime juurde märges «T 8».

Kohtunikud-ajamärkijad (§ 9)

P. 2. Kui pall läks väljapoole mänguväljakut vastase mängulise tegevuse tagajärjel (mitte palli valdava võistkonna mängija sihikust viskest vastu vastasmängijat), tuleb alustada uut 30-sekundi perioodi arvestamist.

Mängija poolt väljakul tehtud isiklike või tehniliste vigade arvu näidatakse vastava suurusega valgete tahvlikestega, mustade numbritega 1—4 ja punase numbriga 5. Väljakumängija isikliku või tehnilise vea korral on kohtunik-ajamärkija (30 sekundi arvestaja) kohustatud tõstma ülalkirjeldatud tahvlikese arvuga, milline vastab selle mängija poolt tehtud vigade arvule.

Võistluste arst (§ 10)

P. 2. Võistluste arsti otsus vigastada saanud mängija edasi-võistlemise kohta on lõplik.

Hüppepall (§ 14)

Hüppepalli paneb korvialustes tsoonides mängu tavaliselt kohtunik nr. 2 (keskjoonele lähemal asuv kohtunik). Kui aga oma kaitsetsoonis hüppav mängija võib ilmse ülekaalu tõttu pikkuses loogiliselt võttes alustada kiirpealetungi, on soovitatav, et palli viskaks üles kohtunik nr. 1 (korvialune kohtunik). Nimetatud erand on antud juhul vajalik selleks, et keskjoonele lähem kohtunik jõuaks liikuda mänguga kaasa.

P. 3., alapunkt b. Kui mõlema võistkonna mängijad haarasid palli üheaegselt, siis ei tohi kohtunik kohe mängu peatada, vaid peab hetke ootama, et anda mängijaile võimalus palli vastase käest ära tõmbamiseks (vastavalt § 23, punkt 1, b). Kui kohtunik näeb, et mängijad ei tee katset palli ärarebimiseks või see ei anna tulemusi ja võistlus palli pärast võib muutuda ohtlikuks, peatab ta viivitamatult mängu ja määrab nende mängijate vahel hüppepalli.

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

Mängu peatamine (§ 15)

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

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

P. 1. Mängu peatamist mängijate vahetamiseks ja minutiliseks vaheajaks ei või lubada siis, kui mänguaega arvestav ajanäitaja seisab, vastaspoole mängija aga on valmis palli mängu viskama ots- või külgsjoone tagant.

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

Minutilised vaheajad (§ 16)

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

Kui võistkonna treeneri kohuseid täitev mängija on väljakul, on temal õigus võtta minutilist vaheaega, pöördudes selleks väljakuhtuniku kaudu sekretäri või ajamärkija poole.

Minutilist vaheaega võib lühendada, kui vanemkohtunik näeb, et mõlemad võistkonnad on valmis mängu jätkama. Algatus selleks peab aga tulema tingimata võistkonnalt, kes võttis minutilise vaheaja.

Sekretär on kohustatud väljakuhtuniku kaudu teatama võistkonna treenerile või teda asendavale isikule viimasest minutilisest vaheajast kummalgi poolajal ja lisaajal.

P. 2. Võistkonnale ei arvestata minutilist vaheaega, kui väljakuhtunik peatab mängu mängija võistlusdressi, jalatsite jne. kor-
rastamiseks.

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

P. 2, alapunkt b. Kui treener soovib teisest vabaviskest saavutatud korvi järel võtta minutilise vaheaja, on ta kohustatud sellest õigeaegselt teatama sekretärile. Pärast seda, kui kohtunik on andnud palli mängijaile teise vabaviske sooritamiseks, minutilist vaheaega võtta ei ole lubatud.

Pall on mängus (§ 17)

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

Palli mänguviskamine kül- või otsjoone tagant (§ 19)

P. 1. Kui palli mänguviskamisel kül- või otsjoone tagant astub mängija väljakule enne, kui pall on tema käest lahkunud, tuleb seda lugeda määruste rikkumiseks ja anda pall üle vastasvõistkonnale uueks mängupanekuks küljoone tagant samast või lähemast (määruste rikkumisel otsjoonel) kohast. Kui kohtunik näeb, et võistkondadel ei ole selge, kummal neist on õigus palli mängu visata, on ta kohustatud selgitavalt näitama ning lubama palli mängu visata alles siis, kui teine võistkond sai võimaluse asuda kaitsele.

Eesalas peab lähem kohtunik mängijale palli kätte andma (mitte viskama).

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

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

P. 5. Korvi saavutanud võistkonna mängijaist ei tohi keegi puudutada palli pärast korvi saavutamist. Võib esineda ainult eba- tahtlik, juhusliku iseloomuga puudutamine. Kui mängija püüab takistada mängu jätkamist palli kinnihoidmise, eemalelöömise või muu taolise ebasportliku võttega, tuleb teda karistada tehnilise veaga ja anda vastasvõistkonnale kaks vabaviset.

Kui mängija seisab ühe jalaga väljakul, teise jalaga aga väljaspool, on tal õigus väljaspool väljakut asuvat jalga õhku tõstes mängida palli. Samal ajal pole mängijal õigus palli mängida enne väljakule maandumist siis, kui tema lähtekoht enne hüpet ei olnud väljaku piirides.

Liikumine palliga (§ 20)

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

- a) korduvad visked korvile ainult oma eesalas, kuigi seejuures pall ei puuduta korvilauda või korvi;
 - b) palli korduv puutumine eesmärgiga saada see ehda valdusse;
 - c) palli äralöömine palli pärast võitlevate mängijate käest eesmärgiga saada see enda valdusse;
 - d) palli püüdmine pärast selle väljalöömist vastasmängija käest;
 - e) palli viskamine vastu korvilauda ainult oma eesalas.
- Pärast kõiki eelmainitud juhtusid on palli enda valdusse saanud mängijal õigus selle pörgatamiseks.

Pöörded (§ 21)

Kui pöördde ajal nihkus mängija «tugijalg» paigast (ja see ei olnud sihilik toiming), ei tule seda lugeda määruste rikkumiseks.

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

Käik või jook s palliga (§ 22)

Esineb juhuseid, kus rakendatakse ebaõiglaselt «jooksumäärust» mängija suhtes, kes saab palli liikumisel. Kohtunik fikseerib määruste rikkumise, kuigi mängija liikus palliga täiesti määrustepäraselt. Eelnimetatud eksimuse põhjustab see, et kohtunik ei suuda üheaegselt jälgida mängija käte ja jalgade liikumist palli saamisel või söötmisel ja seepärast fikseerib ebaõigesti kolmanda sammu siis, kui pall on juba lahkunud mängija käest.

P. 3. Hüppel palliga tuleb silmas pidada järgmisi juhuseid:

- a) palliga hüpanud mängija ja teda takistanud mängija maanduvad koos pallist kinni hoides — antud juhul antakse hüppepall;
- b) palli valdava mängija käest lüüakse pall välja ja mängija saab selle maandudes uuesti oma valdusse — antud juhul ei ole see mängija rikkunud määrusi ja tal on õigus mängu jätkamiseks.

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

P. 2, alapunkt b. Ainult palli sihilikku löömist jalaga, peaga või kerega loetakse määruste rikkumiseks. Palli juhuslikku puutumist vastu jalga, pead või keret ei tule lugeda veaks, kui see ei anna võistkonnale mängu käigus mingit eelist.

Näide. Kaitsemängija, püüdes takistada palli söötmist, puudutab palli jala või rusikaga, pall aga jääb endiselt ründava võistkonna valdusse. Antud juhul

ei tohi kiirustada mängu peatamisega, kuna see võib tuua kasu võistkonnale, kelle mängija rikkus määrusi. Kui aga kohtunik on veendunud selles, et palli puudutamisel jalaga või löömisel rusikaga muutis pall suunda ja ei sattunud sellele mängijale, kellele ta oli määratud, tuleb mäng peatada.

Mängimine «3-sekundi-alas» (§ 25)

Kui mängija seisab vabaviskealas alla 3 sekundi, saab palli ja pörgatab (teeb pöördeid või otsib muid võimalusi) viske sooritamiseks korvile, kusjuures tema tegevus kestab üle 3 sekundi, ei fikseeri kohtunik määruste rikkumist. Kui aga mängijal on avanenud (pärast kirjeldatud tegevust) sobiv võimalus pealeviskeks ja ta seda ei tee, tuleb määruste rikkumine kohe fikseerida. Esineb juhuseid, kus kohtunik fikseerib 3 sekundi määruse rikkumist alles siis, kui korvile visatud pall on juba õhus. Eelmainitud tegevus on ilmne viga kohtuniku poolt, seepärast et pealeviskest alates (siis kui pall on juba mängija käest lahkunud) 3 sekundi määruse rikkumist enam ei saa olla. Kohtuniku kohuseks on sel juhul parandada oma viga järgmiselt: kui saavutati korv, tuleb see tunnistada määrustepäraselt saavutatuks, kui aga korvi ei saavutatud, tuleb pall anda tagasi samale võistkonnale, kelle käes see oli enne pealeviset, mängupanemiseks külgoone tagant.

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

Vabavisete määramine tehniliste vigade eest (§ 26)

Vabavisete määramist tehniliste vigade eest loetakse rangeks karistuseks, mis võib avaldada mõju mängu tagajärjele. Seepärast tuleb kohtunikul mängijat karistada tehnilise veaga ainult äärmisel juhul.

Kui eksimus oli esmakordne ja mitte pahatahtlik, tuleb kohtunikul eelnevalt mängijat, treenerit või esindajat hoiatada.

Näited. 1. Kui treener juhendab mängu ajal oma võistkonna mängijaid, peab kohtunik esimene kord treenerit hoiatama, eksimuse kordumisel aga karistama vabaviskega tehnilise vea eest.

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

On juhuseid, kus kohtunikud, tõlgitsedes võistlusmäärusi formaalselt, määravad ühele ja samale mängijale järjest kaks või rohkem tehnilist viga.

Näiteks mängijale määrati isiklik viga. Mängija hakkas kohtunikule vastu vaidlema. Kohtunik karistab mängijat vaidlemise eest tehnilise veaga, mängija

aga jätkab valdlust — kohtunik määrab teise tehnilise vea. See ei mõju ja mängija ei mõtlegi loobuda vaidlemisest — kohtunik määrab kolmanda tehnilise vea jne. Antud juhul tuleb kohtunikul karistada mängijat vaidlemise eest ühe tehnilise veaga, seejärel aga kasutada distsiplinaarseid abinõusid sportlase korralekutsumiseks: hoiatada mängijat ja kui sellest ei aita — kõrvaldada väljakult.

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

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

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

a) kui ajanäitaja pole kummagi poolaja algul käivitatud, ei tohi võistkond, tuues põhjuseks mänguks mittevalmisolekut, viivitada üle ühe minuti mängu alustamisega;

b) pärast määruste rikkumist fikseerivat kohtuniku vilet viivitada palli andmisega lähimale kohtunikule.

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

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

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

P. 1, alapunkt j. Keelatud on kätega vehklemine vastasmängija silmade ees, takistades sellega mängu jälgimist.

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

P. 1, alapunkt g ja k. Kohtunikul on õigus määrata mängijaile tehnilisi vigu nii enne mängu algust (hetkest, millal ta kutsub kaptenid väljakupoolte loosimisele), mängu ajal, vaheajal kui ka pärast mängu lõppu (hetkeni, millal ta kirjutab protokollile alla). Sellisel tehnilisel veal on administratiivne iseloom ja seda karistatakse ühe vabaviskega.

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

Vabavisete määramine isiklike vigade eest

Ühest rünnakust vastase korville on võistkonnal võimalik saavutada maksimaalselt kaks punkti, kaasa arvatud mängu viimased viis minutit. Samal ajal kuuluvad kõik isiklikud ja tehnilised vead arvestamisele ja märkimisele võistlusprotokollis.

P. 1, alapunkt e. Kui isiklik viga tehakse täpselt ühel ajal viimase 5 minuti algusega, siis vabavisete arvu suhtes viimase 5 minuti määrust ei rakendata.

P. 2. Kui vabaviset isikliku vea eest ei määrata, võtab kohtunik palli kätte, näitab sekretärile isikliku vea teinud mängija numbrit ja alles pärast seda annab palli vastasvõistkonnale mängupanekuks, olenevalt veast, kas külge- või otsjoone tagant.

P. 2, alapunkt c.

Näide. «A» võistkonna mängija viskab korville. Viske ajal teeb «B» võistkonna mängija temale isikliku vea. Kohtunik määrab isikliku vea eest kaks vabaviset. Süüdlane pole rahul kohtuniku otsusega. Kohtunik määrab talle tehnilise vea, mille eest tuleb visata veel kaks vabaviset. Seda aga ei tehta. Võistlusprotokollis märgitakse nii isiklik kui ka tehniline viga, vabaviskeid antakse ainult kaks, s. t. esimesena tehtud vea eest.

Juhuslik ja sihilik kehaline kokkupuude

Kuigi mängumäärused ei luba kehalisi kokkupuuteid vastasmängijate vahel, on selge, et korvpallis on nendest täielik hoidumine võimatu.

Esineb olukordi, kus kehaline kokkupuude seoses mängulise tegevusega on vältimatu ja seda ei tule lugeda määruste rikkumiseks.

Näited: 1. Kahel erineva võistkonna mängijal on võrdselt soodsad võimalused palli saamiseks enda valdusse, nad pörkavad kokku hüppel palli püüdmiseks. Sellist mängijate kokkupuudet ei tule lugeda määruste rikkumiseks, kui kohtunik on veendunud, et kumbki mängijatest ei toorutsenud sihilikult.

Kahe erineva võistkonna mängijad üritavad saada tagalauast pörkavat palli enda valdusse, kusjuures ründava võistkonna mängija tõukas või lõi vastasmängijale vastu käsi. Vaatamata sellele jäi pall vastasmängija valdusse, tal on võimalus palli söötmiseks ja vasturünnaku alustamiseks. Sellisel juhul ei avaldanud tõukamine või vastu käsi löömine mõju mängu käigule ja oli seotud võitlusega palli pärast. Lähtudes eelnenust, tuleb hoiduda mängu peatamisest, millega võetakse võimalus vasturünnakuks ja see võib tuua kasu ainult süüdlasele võistkonnale.

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

Ründemängija püüab visata palli korvi, kaitsemängija takistab teda ja lööb sealjuures ründemängijale vastu kätt. Kui sellisel juhul on vise sooritatud ja pall juba õhus, tuleb kohtunikul hoiduda mängu peatamisest seni, kuni pole selge viske tulemus.

Kui pall läheb korvi, ei tule isiklikku viga määrata. Kui korvi ei saavutata, tuleb mäng peatada ja määrata kaks vabaviset. Nii tuleb talitada ka teistel juhtudel, kui esines vastu käsi löömist, kerget tõuklemist ja muid kehalisi kokkupuuteid mängijaga, kes püüab saavutada korvi, arvestades, et need olid tekkinud püüdest takistada viset ega ole tõlgitsetavad sihiliku toorutsemisena. Siin on korvi saavutamise fakt selle näiteks, et käte puudutamine, tõuklemine või tõukamine ei avaldanud mõju viskele. Isikliku vea määramisel korvi saavutamisel on sel juhul formaalne iseloom.

3. Mängija peatus ootamatult pärast kiiret liikumist. Järgnenud kaitsemän-

gija tegi kõik selleks, et vältida kokkupuudet, kuid see ikkagi toimus. Kohtunik ei tohi sellisel juhul isiklikku viga määrata. Kui kokkupuute tagajärjel rikkus mängija, kelle valduses oli pall, «jooksumäärust», tuleb jätta pall samale võistkonnale mängupanekuks külgjoone tagant.

Kui palli ja vastasmängija suhtes ebasoodsal positsioonil asuv mängija teeb katset palli saamiseks enda valdusse või, asudes vastasmängija selja taga, püüdes saada palli enda valdusse ja selle tagajärjel tekkis kehaline kokkupuude, tuleb süüdlasele määrata isiklik viga, vaatamata sellele, et mängija püüdis ainult palli enda valdusse saada.

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

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

Süüdlase selgitamine isiklike vigade puhul

Iga korvpallimängija kohuseks on hoiduda kehalisest kokkupuutest vastasmängijaga.

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

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

b) ei seisa tihedalt vastasmängija selja taga ega takista sellega tema tegevust;

Näide 1. Ründemängija seisab seljaga vastasvõistkonna korvilaua poole. Kaitsemängija on tema selja taga (ründemängija teadmata) niivõrd lähedal, et ründemängija tõukab pärast palli saamist pöörde sooritamisel kaitsemängijat. Süüdlaseks on sellisel juhul kaitsemängija ja talle tuleb määrata isiklik viga.

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

b) kui ründemängija saavutab korvi kaitsemängija normaalse tegevuse otsese takistamisega (kaitsemängija eemalesurumine käega, lükkamine jne.), siis tuleb anda ründemängijale isiklik viga ja saavutatud korvi mitte lugeda;

c) asendi valimisel seisva kaitsemängija kõrval või ees (ilma otsese kehalise kokkupuuteta) on võimalike isiklike vigade puhul põhiliselt vastutav ründemängija.

Esineb juhuseid, kus ründemängija ei arvesta läbimurdel vastase korvi alla vastaste asetust väljakul ja selle tagajärjel toimub tõuklemine. Sellistel juhtudel on süüdi ründemängija.

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

Tõukamisi, lööke, kinnihaaramist, jala ettepanemist, kükkimisi ja teisi lubamatuid mänguvõtteid, mida mängijad kasutavad sihilikult, tuleb kvalifitseerida ebasportlikku käitumisena. Sellistel juhtudel peab kohtunik määrama kaks vabaviset ja tegema süüdlasele märkuse, hoiatuse või kõrvaldama ta väljakult, sõltuvalt toorutsemise iseloomust.

Näide 1. Mängija on liikumas palliga korvi poole ja tema teel pole ühtki vastasmängijat. Kaitsemängija püüab talle järele jõuda ja, nähes reaalselt ohtu korvi saavutamiseks, tõukab ründemängijat selga.

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

Näide 2. Ründemängija püüab anda pika sõõdu oma kaasmängijale, kes jõudis vabalt korvi alla ja kellel on reaalne võimalus korvi saavutamiseks. Püüdes takistada sõõdu andmist vastane tõukab või lööb ründemängijale vastu kätt, seda aga selliselt, et oli siiski võimalus sõõta ning pall on juba õhus, teel ründava võistkonna mängijale. Antud juhul pole tarvis mängu peatada. Kui aga kaitsemängija tegevus oli sihilik, tuleb kohtunikul pärast korvi saavutamist teda hoiatada.

Näide 3. Ründemängija mõõdub vastasvõistkonna mängijast, kes ainukesena oli takistamas teed korvile. Pärast mõõdumist on reaalne võimalus korvi saavutamiseks. Kaitsemängija püüab ikkagi ründemängijat peatada või tema käest palli ära lüüa ja pörkab viimasega kokku. Vaatamata sellele õnnestub ründajal mõõduda ja korvi atakeerimist jätkata.

Sageli segab kohtunik liiga vara vahele — kaitsemängijale määratakse isiklik viga, ründemängija saab parimal juhul õiguse kaheks vabaviskeks või antakse pall ründavale võistkonnale mängupanekuks küljoone tagant. Selline otsus on kasuks süüdlasele võistkonnale, kuna vastastelt on võetud võimalus rünnaku lõpetamiseks.

Siin tuleb kohtunikul hoiduda mängu kohesest peatamisest, kui ta on veendunud, et ründemängija mõõdus kaitsemängijast, tal on võimalus jõuda korvi ja visata peale. Kui aga kokkupörke tagajärjel kaotab ründemängija palli, tuleb määrata kaks vabaviset.

Vähene võitlus sihiliku toorutsemise, ebasportliku käitumise ja distsipliinirikumise vastu

Võistlustel on ilmnenu, et kohtunikud otsustava võitluse asemel sihiliku toorutsemise, ebasportliku käitumise ja distsipliinirikumise vastu piirduvad ainult loendamatute märkuste ja hoiatustega süüdi olevatele mängijatele. Kohtuniku ülesandeks on teha järsk ja kiire lõpp sihilikule toorutsemisele ja ebasportlikule käitumisele ning nõuda mängijatelt ja võistkondadelt täpset võistlusmääruste ja sportliku distsipliini täitmist. Sihilikul toorutsemisel (klammerdumised, toored tõukamised, vastase lükkamine palli hankimisel, jala ettepanek, sihilik kohavalik kiiresti liikuva vastasmängija teele kokkupörke tekitamise eesmärgiga jne.) peavad kohtunikud julgelt karistama süüdlast 2 vabaviskega ja vajaduse korral tegema lisaks mängijale märkuse, hoiatuse või jämedama toorutsemise korral koguni kõrvaldama väljakult.

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

Vähene nõudlikkus keskmängijate tegevuse suhtes, kes kasutavad jõulisi mänguvõtteid

Paljud keskmängijad otsivad sihilikku kehalist kontakti vastasmängijaga ja kasutavad jõulisi läbimurdeid, tõugates eemale määrustepäraselt paiknevat vastasmängijat, pealevisetel aga hüppavad palliga mitte otse üles, vaid kõrvale, tõugates seejuures vastast samuti sihilikult. Selliste keskmängijate suhtes peavad kohtunikud olema eriti nõudlikud, sest taoliste eksimuste mittekfikseerimisel kinnistuvad keskmängijal valed mängutehnilised oskused ja nad püüavad edu saavutada ainult määrustevastaste võtetega.

Ebaõige arusaamine isiklike vigade formaalsest fikseerimisest

Viimastel aastatel on järjekindlalt võideldud formalismi vastu kohtunike tegevuses. Selle tagajärjekus on kahtlemata olnud tooniandavaks kohtunikutöö taseme üldisel tõstmisel, kõrvaldanud mängust üleliigsed signaalid, muutnud mängu sisukamaks ja huvitavamaks. Kahjuks on aga nüüd märgata määruste tõlgitsemisel kaldumist teise äärmusse. Kohtunikud, nähes tõuklemist, kätest rebimist, lööke ja teisi isiklike vigu, jätavad neid sihilikult fikseerimata, pidades eelnimetatud vigu mängu käigule mittemõjuvaks. Sportlased harjuvad kiiresti taolise määruste tõlgitsemisega ja mäng muutub toorutsevaks. Liberaalitseamise tulemusena pole kohtunikud enam võimelised mängu tagasi viima määrustepärasestse raamidesse.

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

Toodud näited võimaldavad teha põhilise üldistuse — vältides määruste formaalset rakendamist süüdlase võistkonna kasuks, anname võimaluse viia miinimumini mängu tarbetud peatamised ja suurendame märgatavalt mängu huvitavust.

Kohtunikul on tingimata vajalik meeles pidada, et mängu tarbetut peatamist ei tohi samastada määruste rikkumise ja mängijate distsiplineerimatusega, mis võib kahe silma vahele jätmisel kergesti areneda toorutsemiseks.

Eriti tuleb kohtunikel olla tähelepanelik mängudes, kus võistkonnad kasutavad kaitsemängus «pressingut».

Eespool on juba öeldud, et juhuslikke kokkupuuteid, tõuklemist ja muid kehalisi kontakte, millel ei olnud toorutsevat iseloomu, tuleb kohtunikel jälgida eriti suure tähelepanuga. Samal ajal ei tohi kohtunikud lubada, et aktiivne tegevus vastasmängija katmisel asenduks tema surumise, kinnihoidmise, tõukamise või mõne teise määrustevastase tegevusega. Teiste sõnadega: kohtunikud on kohustatud talitama selliselt, et «pressingut» kasutavate mängijate määrustepärane tegevus ei asenduks toorutsemisega.

Vabaviske sooritamise kord (§ 27)

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

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

Lisa 3

Juhised korvpallivõistluste protokollide täitmiseks

Sekretäri ja ajamõõtja tööst sõltub suurel määral ka võistluste läbiviimine. Nagu praktika näitab, protestitakse enamikul juhtudel eksimuste vastu võistlusprotokolli täitmisel ja mänguaja arvestamisel.

Kõigil kohtunikel, kes tegutsevad sekretäridena või ajamärkijatena, tuleb väga tõsiselt suhtuda eelnimetatud kohustustesse ja võrdsel määral osata täita kohtuniku-

kohustusi nii mänguväljakul kui ka sekretariaadilaua taga. Selleks on tingimata tarvis kõigil linnade ja rajoonide kohtunikekogudel korraldada seminare sekretäride ja ajamärkijate ettevalmistamiseks.

Senisest suuremat tähelepanu tuleb pöörata sekretäride sportlikule välimusele võistlustel. Tuleb kasutada ühtlast vormi (soovitav valget pluusi või sviitrit). Igal juhul peavad aga jalas olema sportlikku tüüpi jalanõud.

Seoses võistlusprotokolli (vt. kleebis) täitmisega toon alljärgnevalt lähemaid selgitusi selle õigeaks ja ühtlaseks kasutamiseks.

I. Üldised alused

Sekretär märgib protokolli lahtritesse:

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

Protokoll täidetakse keemilise pliiatsiga kolmes eksemplaris, kasutades sõepaberit. Esimene eksemplar jääb võistlusi korraldavale organisatsioonile, teine võitjale, kolmas — kaotanud võistkonnale.

Võistkondade eraldamise hõlbustamiseks ei tohi protokolli värvida siis, kui sõepaberid on protokollide vahel. Vastasel juhul määrduvad teine ja kolmas eksemplar nii, et hiljem ei ole võimalik protokolli põhjal jälgida mängukäiku.

Protokolli õigsuse kinnitavad väljakukohtunikud, sekretär ja ajamärkijad oma allkirjaga.

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

II. Protokolli täitmine enne mängu algust

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

III. Võistlusprotokolli täitmine mängu ajal

Kõik sissekanded protokolli teeb sekretär.

A. Jooksev tagajärg. Protokolli lahtris «jooksev tagajärg» kantakse veergudesse «A» ja «B» järjekorras: misugusel mänguminutil muutus tagajärg (veerg M), mängija number, kes saavutas korvi ning mängu jooksev tagajärg.

Sissekanded tehakse ainult selle võistkonna lahtrisse, kes viskas korvi või vabaviskeid. Kui tagajärg muutus samal minutil mitu korda, tuleb iga vastav sissekanne teha uuele reale. Seejuures tuleb tingimata alati korrata mänguminutit. Ülejäänud tühjad lahtrid tuleb tingimata täita kriipsukestega.

Mängust saavutatud korv märgitakse võistkonna jooksva tagajärje lahtris arvuga 2. Kahe vabaviske sooritamisel isikliku või tehnilise vea eest ümbritsetakse vastavad mänguminutid ovaaliga, väljakul tehtud tehnilise vea puhul aga mõlemad mänguminutid eraldi ovaaliga. Esimese vabaviske tabamisel suurendatakse jooksev tagajärg ühe punkti võrra, mõlema vabaviske tabamisel kahe punkti võrra. Kui vabavis(k)e(d) ei taba, korratakse eelmist tagajärge.

Tehnilise vea (administratiivse iseloomuga) eest ühe vabaviske sooritamisel ümbritsetakse vastav mänguminut samuti ovaaliga.

Sissekande näide lahtris «jooksev tagajärg» on antud lk.-l 56.

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

2. minutil viskas «A» võistkonna mängija nr. 10 korvi, tagajärg suurenes nelja punktini. Samal minutil oli «B» võistkonna mängijal nr. 12 kasutada kaks vabaviset, mil-

Esimene poolaeg

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

lised mängija viskas mööda (eelnevat tagajärge korratakse).

3. minutil viskas «A» võistkonna mängija nr. 11 korvi, tagajärg suurenes kuue punktini, samal minutil oli «B» võistkonna mängijal nr. 10 kasutada kaks vabaviset. Mõlemad vabavisked tabasid korvi ja tagajärg suurenes 1+1 punkti võrra.

5. minutil viskas «A» võistkonna mängija nr. 13 korvi ja tagajärg suurenes kaheksa punktini. Samal minutil viskas «B» võistkonna mängija nr. 14 sisse vabaviske administratiivse tehnilise vea eest ja «B» meeskonna punktide arv suurenes viieni.

6. minutil oli «A» võistkonna mängijal nr. 7 kasutada kaks vabaviset, millest ta realiseeris punktiks esimese. Tagajärjeks märgiti üheksa. Samal minutil viskas korvi «B» võistkonna mängija nr. 5 — tagajärg suurenes seitsmeni.

7. minutil realiseeris «B» võistkonna mängija nr. 6 tehnilise vea eest määratud vabavisetest punktiks teise — tagajärjeks märgiti kaheksa jne.

Teise poolaja esimene minut märgitakse kui 21. mänguminut (jne.).

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

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

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

Sissekanded vabavisete kohta tehakse enne lahtrisse «Isiklikud ja tehnilised vead» ja siis lahtrisse «Jooksev tagajärg».

C. Mängitud aeg. Lahtrisse «Mängitud aeg» märgitakse mängijate numbri järele lugeja kohale mänguminut, millal mängija läheb platsile, nimetaja kohale — minut, millal mängija lahkub väljakult. Mängu alguses märgitakse algkoosseisu mängijatele lugejana — 0.

Mängust lahkuval mängijal nimetaja peab olema võrdne teda asendava mängija lugejaga. Mängijaile, kes olid väljakul mängu lõpuni, märgitakse nimetajana 40 (või vastavalt lisaajale 45 jne.).

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

IV. Võistlusprotokolli lõplik täitmine

Pärast esimese poolaja (mängu) lõppemist kannab sekretär protokolli poolaegade ja mängu lõpliku tagajärje.

Pärast protokolli kõigi lahtrite täitmist kirjutavad alla väljakohtunikud, sekretär ja ajamärkijad.

V. Kohtunike-ajamärkijate kohustused

1. Mänguaega arvestav kohtunik-ajamärkija on kohustatud:

a) jälgima peale mänguaja, hüppepallide, minutiliste

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

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

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

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

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

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

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

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

Lisa 4

Kohtuniku terminoloogia, käeliigutused ja signaalid (viletoonid)

Kohtuniku terminoloogia ja käeliigutused leiavad rakendamist selleks, et selgitada nende poolt tehtud otsuseid, mis on seoses määruste rikkumisega ja muude olukordadega mängu käigus.

Terminid ja käeliigutused peavad olema ilmekad, täpsed ja mängijaile arusaadavad, esmajoones aga sekretärile ja ajamärkijale. Väljakohtuniku «udune» käeliigutus võib kaasa tuua lubamatuid ja mängu tagajärge mõjutavaid vigu. Rõhuv enamus esitatud protestidest on tulnud rahuldada just sekretäri ja ajamärkija poolt põhjustatud vigade tagajärjel. Seepärast tuleb mõlemal vähimagi arusaamatuse korral, mis on võistlusprotokolli täitmisega või ajamõõtmisega, mäng esimesel võimalusel katkestada ja nõuda väljakukohtunikelt täiendavat selgitust.

Soovitav on, et väljakukohtunikud kasutaksid väheste võistluskogemustega algajate, eriti noortevõistkondade kohtumistel täiendavalt suulist selgitust võistlusmääruste rikkumisel (vt. alljärgnev terminite tabel). Kohtuniku käeliigutused jäävad noortele sageli arusaamatuks ning ei mõju kasvatavalt määruste tundmisele ja tõlgitsemisele.

Vastavalt rahvusvahelistele määrustele tuleb isiklike ja tehniliste vigade fikseerimisel kasutatavatel käeliigutustel lähtuda alljärgnevast:

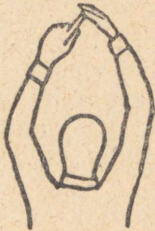
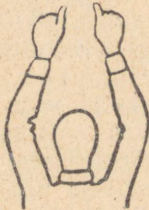
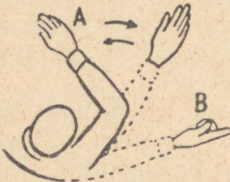
Ühe võistkonna
mängija isiklik viga

Kohtunik tõstab koos viga fikseeriva vilega üles rusikaskäe (kokkupigistatud sõrmed ees) ajamärkija poole ajamõõtja peatamiseks (vt. 10. žest). Vahetult pärast seda näitab vea teinud mängija numbri (vt. 15. žest) ja visete arvu. Ühe vabaviske korral näitab käega külgjoone suunas, millisest kohast pannakse pall uuesti mängu, kahe vabaviske korral tõstab aga käe kahe sirge sõrmega. Ühe vabaviske korral kätt ühe sirge sõrmega ei tõsteta.

Kummagi võistkonna
mängija vastastikune
isiklik viga

Kohtunik tõstab koos viga fikseeriva vilega üles ristatud rusikatega käed ja talitab edasi vastavalt eelnevas lõigus toodud seletusele.

Mängija numbri näitamine toimub nii: käed sirutatakse üles, sõrmed laiali, peospesad pööratud väljapoole. Sealjuures peab kohtunik näoga pöörduma sekretariaadilaua poole.

1 Märguanne ajamootja käivitamiseks 	2 Kohtuniku „aeg maha” 	3 Minutiline vaheaeg 
4 Hüppepall 	5 Pall läks üle väljaku- piiride  A. Märguanne palli väljaminekust B. Suund palli mängu- panekuks	6 Mängijate vahetus 
7 „Jooksumääruse” rikkumine 	8 „Kolme sekundi” määruse rikkumine 	9 Saavutatud korv ei kuulu arvestamisele 

10
Märguanne ajamõõtja
peatamiseks
isikliku vea korral



11
Tehniline viga



12
Käest kinnihoidmine



13
Lükkamine, tõuklemine



14
Käte määrusevastane
kasutamine (vastu kätt
löömine)



15
Isikliku või tehnilise
vea teinud mängija
numbri näitamine



16
Korv mängust või
vabaviskest (vastavalt
ühe või kahe sõrmega)



17
Kaks vabaviset



18
Üks vabavise



Numbrid 4 ja 5 näidatakse ühe käe vajaliku arvu sõrmedega. Number 4 näidatakse põialt kasutamata. Numbrid 6, 7, 8 ja 9 näidatakse kahe käe sõrmedega, kusjuures ühel käel peavad tingimata olema üles tõstetud kõik sõrmed (vt. 15. žest). Number 10 näidatakse kahe käega (tõstetakse korraga mõlema käe sõrmed). Numbrid 11, 12, 13, 14 ja 15 näidatakse kahe käega, kusjuures üks käsi näitab kümme (rusikasse pigistatud sõrmed), teise käega aga lisatakse vajalik arv sõrmi.

Suur tähtsus on kohtunike viletoonil. Pole tarvis kasutada pidevalt, ilma erilise vajaduseta, ainult järske ja tugevaid toone, need erutavad asjatult mängijaid ja pealtvaatajaid. Viletoon peab olema kindel, veenev, tunnistades, et määruste rikkumine oli fikseeritud õigesti. Vile nõrk toon jätab mulje kohtuniku ebakindlusest ja otsustusvõime puudumisest. Viletoon peab olema mitmekesine, sõltuvalt määruste rikkumise iseloomust mängu mitmesugustes olukordades.

Ühe või teise määruserikkumise selgitamiseks tuleb kasutada vastavat terminit või käeliigutust.

Kui vastavate eksimuste märkimiseks puuduvad kindlaksmääratud terminid ja käeliigutused, on kohtunik kohustatud selgitama tehtud vigu suuliselt.

Terminite, käeliigutuste ja signaalide (viletoonide) tabel

Nr. nr.	Määruste rikku- mine ja mängu käik	Termin	Käeliigutus	Signaal (viletoon)
1	2	3	4	5
1.	Keskmängija puudutas palli enne kui pall oli jõud- nud oma lennu kõrgpunkti	Algviske kordamine	Mõlemad käed on üles tõstetud, sõr- med rusikas, pöid- lad ülespoole (vt. 4. žest)	Järsk, lühike
2.	Keskmängija puudutas palli kol- mandat korda	Kolmas puudutami- ne	Ülespööratud peopesaga kätt lii- gutada üles-alla kolm korda	Sama
3.	Pall (või mängi- ja koos palliga) läks väljaku ots- või külgjoone taha	Väljas	Liigutada üht välja sirutatud sõr- medega kätt kii- resti edasi-tagasi (vt. 5. žest)	Sama
4.	Mängija varjab palli	Varjamine	—	Sama
5.	Mängija põrga- tab palli üheaegselt kahe käega	Kahe käe- ga põrgata- mine	Imiteerida palli põrgatamist kahe käega	Sama
6.	Mängija põrga- tab palli teistkord- selt	Kahekord- ne põrgata- mine	Sama mis eel- mine	Sama
7.	Mängija rikkus pöörde sooritamise määrust	Pöörde- jalg	Liigutada käsi vaheldumisi üles- alla peopesad sis- sepoole (vt. 7, žest)	Sama
8.	Mängija käis või jooksis palliga	Jooks	Sama (vt. 7. žest)	Sama
9.	Mängija hüppas ja maandus uuesti pall käes	Hüpe pal- liga	Liigutada mõle- mat kätt vaheldu- misi üles-alla (vt. 7. žest)	Sama

1	2	3	4	5
10.	Mängija löi palli rusikaga	Rusikaga	Teha ülessirutatud rusikaga liigutus ettepoole	Sama
11.	Mängija löi palli peaga	Peaga	Näidata pea liigutamisega	Sama
12.	Mängija löi palli kehaga	Kehaga	Näidata keha liigutamisega	Sama
13.	Mängija löi palli jalaga	Jalaga	Näidata jala liigutamisega	Sama
14.	Mängija ei mängi palli 5 sekundi jooksul ja vastane on tulnud lähemale kui 1 m	Varjamine	Sama mis p. 4	Sama
15.	Pall läks välja-poole mänguväljaku piire kummagi võistkonna mängija üheaegselt puudutamisest	Hüppepall	Sama mis p. 1	Sama
16.	Palli hoidsid üheaegselt mõlema võistkonna mängijad	Hüppepall	Sama mis eelmine	Sama
17.	Vabaviskel puudutas mängija vabaviskejoont	Joon	Näidata käega kohale, kus toimus määruserikkumine	Rahulik
18.	Mängija rikkus «Kolme-sekundi-määrust»	Kolm sekundit	Käsi on kolme sõrmega ette sirutatud (vt. 8. žest)	Sama
19.	Kaitsva või ründava võistkonna mängija, asudes vabaviskealas, puudutas või püüdis	Korv	Mõlema tõstetud ja randmest painutatud käega teha korduvaid liigutusi ülalt alla	Järsk katkendlik

1	2	3	4	5
	korvirõngast kõr- gemal olevat palli siis, kui pall pärast lennu kõrgpunkti oli langemas alla			
20.	Keskmängija lah- kus keskringist en- neaegselt	Lahkus ringist	Ühe käega teha õhus poolring	Järsk katkend- lik
21.	Mängija sõneleb mängu ajal kohtu- nikega, pealtvaata- jatega või kisab mänguväljakul	Rääki- mine	—	Järsk, lühike
22.	Mängija sihilik või toores kokku- puude vastasmän- jaga, kui pall oli mängus	Isiklik	Imiteerib määru- serikkumist (soori- tatud tegevust) (vt. 10., 12., 13., 14. ja 15. žest)	Järsk katkend- lik, pidev või lühike, sõltuvalt vea ise- loomust
23.	Mängija viskas korvi	—	Tõstetud ja rand- mest painutatud kahe püstise sõr- mega käega teha korduvaid liigutusi alla (vt. 16 žest)	—
24.	Mängija viskas sisse vabaviske	—	Tõstetud ja randmest painu- tatud ühe püstise sõrmega käega teha korduvaid liigutusi alla (vt. 16. žest)	
25.	Mängija vahetus	Vahetus	Teha rusikaskä- tega ringikujulisi liigutusi ees (vt. 6. žest)	Rahulik lühike

1	2	3	4	5
26.	Minutiline vaheaeg	Minutiline vaheaeg	Jäljendada ühe käe nimetissõrme ja teise käe peopesa abil tähte «T» (vt. 3. žest)	Sama
27.	Määruserikkumine, mida karistatakse tehnilise vea-ga	Tehniline viga	Mõlema käe sõrmede abil moodustada täht «T» (vt. 11. žest)	Järsk lühike
28.	Mängija saab ühe vabaviske	—	Tõsta üles üks käsi (vt. 18. žest)	—
29.	Mängija saab kaks vabaviset	—	Tõsta üles kaks kätt (vt. 17. žest)	—
30.	Palli mänguviskamine külgsotsjoone tagant	Nimetada võistkond, kes paneb palli mängu	Ühe käega näidata selle võistkonna eesala suunas, kes paneb palli mängu (vt. 5. žest)	—
31.	Visatud korv ei kuulu arvestamisele	Ei loe	Käte liigutamise allpool vööd edasi-tagasi (vt. 9. žest)	Järsk katkendlik
32.	Mängu katkestamine kohtuniku poolt	Aeg maha	Tõsta üles üks käsi sirutatud sõrmedega (vt. 2. žest)	Rahulik kestev

Lisa 5

Võistlussüsteemid

I. Ringsüsteem (turniirisüsteem)

Ringsüsteemis kohtub iga võistkond järjekorras kõigi teiste võistlustest osavõtivate võistkondadega. Võitjaks tuleb see võistkond, kes saavutab rohkem võidupunkte.

Punktide arvestus võib olla järgmine: 1) võidu puhul saab võitja 1 punkti ja kaotaja 0 punkti; 2) võidu puhul saab võitja 2 punkti, kaotaja 0 punkti, viigi puhul kumbki võistkond saab aga 1 punkti (soovitav on mängida kõik võistlused tulemuseni).

Märkus. Rahvusvahelistel võistlustel annab võit 2, kaotus 1 punkti.

Järgmised kohad paremusjärjestuses määrab võistkondade poolt saavutatud punktide arv.

Mängude järjekorra ning mänguväljaku valdaja («väljaku peremehe») määravad kogu võistlusteks vastavad tabelid.

Enne võistluste algust loositakse võistkondade vahel numbrid (1-st kuni võistlustest osavõtivate võistkondade arvuni). Järgnevalt, vastavalt eritabelitele, määratakse võistkondade kohtumiste järjekord. Võistkond, kelle number seisab esimesena, loetakse väljaku valdajaks (võistluse vastutavaks korraldajaks).

Kui võistkondade arv on paaritu, siis see võistkond, kes oleks pidanud kohtuma numbriga, mis on sulgudes, jääb sellel võistluspäeval (voorus) vabaks.

Voorude tabelid

3 või 4 osavõtjaga

1. 1—(4), 2—3
2. (4)—3; 1—2
3. 2—(4); 3—1

5 või 6 osavõtjaga

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

7 või 8 osavõtjaga

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

9 või 10 osavõtjaga

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

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

Kui osavõtjate arv on paaritu, siis on voorude arv niisama suur, kui palju on osavõtjaid, paarisarvu võistkondade juures on voorude arv ühe võrra vähem.

Kui võistlustest võtab osa suur arv võistkondi, siis võib võistluste kiiremaks läbiviimiseks kasutada küll ringsüsteemi, kuid jaotada võistkonnad alagruppidesse ja, selgitanud paremusjärjestuse alagruppides, moodustatakse uued grupid, kus selgitatakse lõplikult kohad esimesest viimaseni.

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

II. Ühe-kaotuse-süsteem

Kui võistlustest võtab osa rohkem kui kaks võiskonda, on korraldaval organisatsioonil vaja koostada selline kohtumiste tabel, mis kindlustaks võistluste õige kulgemise.

Alljärgnevas püüame tabelite abil selgitada võistluste korraldamise viise nn. ühe kaotuse põhimõttel.

Tabel 1

Võistlustabel 2—8 osavõtjale

I voor		II voor (poolfinaalid)		III voor (finaal)	
1.		9.		13.	
2.					
3.		10.			
4.					
5.		11.			
6.				14.	
7.		12.			
8.					

Osavõtjate paigutus tabelis:

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

Tabel 2

Võistlustabel 9—16 osavõtjale

I ring

II ring

1.	17.	Poolfinaal
2.		
3.	18.	Finaal
4.		
5.	19.	
6.		
7.	20.	
8.		
9.	21.	
10.		
11.	22.	
12.		
13.	23.	
14.		
15.	24.	
16.		

Osavõtjate paigutus tabelis:

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

I ring	II ring		
1.	33.	Veerandfinaal	
2.			Poolfinaal
3.	34.		
4.			
5.	35.		
6.			
7.	36.		Finaal
8.			
9.	37.		
10.			
11.	38.		
12.			
13.	39.		
14.			
15.	40.		
16.			
17.	41.		
18.			
19.	42.		
20.			
21.	43.		
22.			
23.	44.		
24.			
25.	45.		
26.			
27.	46.		
28.			
29.	47.		
30.			
31.	48.		
32.			

Osavõtjate paigutus tabelis:

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

III. Kahe-kaotuse-süsteem

Võistlusi korraldav organisatsioon võib anda võistkondadele võimaluse mängida kahe kaotuseni, mille järel võistkond langeb võistlustelt välja. Sel juhul kasutatakse kahe-kaotuse-süsteemi.

Selle süsteemi aluseks võetakse eespool toodud ühe-kaotuse-süsteem, millele lisatakse kaotajate ring.

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

Kaotajate ringi tabel aga kujundatakse järgmiselt.

Esmalt koostame võistlustabeli nr. 2 (9—16 osavõtjale) (vt. lk. 69). Selle asemel koostame näitliku tabeli 11 osavõtjale tabel nr. 4).

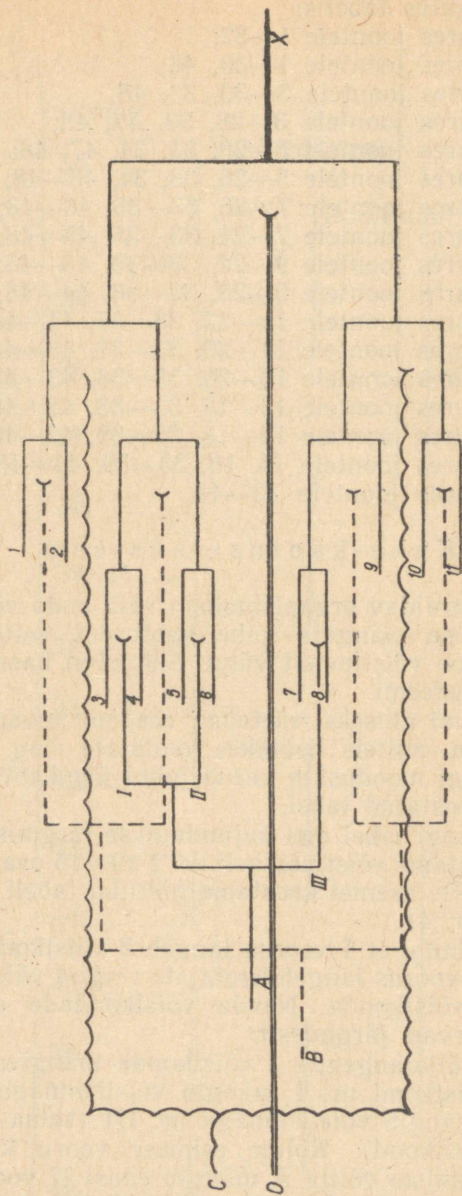
Tabelist nähtub, et I voorus langeb 3 võistkonda kaotajate ringi, II voorus langeb kaotajate ringi 4 võistkonda, III voorust 2 võistkonda. Nende võistkondade edasised mängud kujunevad järgmiselt:

I voorust väljalangenud 3 võistkonda mängivad omavahel, s. t. võistkond nr. 1 mängib võistkonnaga nr. II, nende võitja mängib võistkonnaga nr. III (sama I vooru 3. kaotaja võistkond). Kolme esimese vooru kaotajate vaheliste kohtumiste võitja A mängib edasi II vooru kaotajate võitjaga B, nende omavahelise kohtumise võitja

Kaotajate ring

Võitjate ring

1. voor 2. voor 3. voor 4. voor



A
B
C

D

Y

X

Võistluste võitja

Y

I ringkond

II ringkond

I voor	II voor	III voor	II voor	I voor 2
1.....		võitja võitja		1.....
2.....				
3.....				4.....
4.....				5.....

Finaalturniir

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

III ringkond

IV ringkond

I voor	II voor	III voor	II voor	I voor
1.....		võitja võitja		1.....
2.....				2.....
3.....				3.....
4.....				4.....
5.....				5.....
6.....				6.....
				7.....

mängib III vooru kaotajate võitjaga C. Võitjate ringi kaotaja D kohtub järgmises mängus C-ga. Selliselt saame kaotajate ringi võitja «Y», «X» ja «Y» vaheline kohtumine, juhul, kui «X» võistkond võidab kohtumise, selgitab antud võistlussarja võitja.

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

IV. S e g a s ü s t e e m

Aja kokkuhoiu ning võistkondade väljasõitude vähenemise eesmärgil on võimalik kasutada segasüsteemi, rakendades koos nii ühe-kaotuse- kui ka ringsüsteemi.

Selleks jaotatakse osavõtvad võistkonnad kas territoriaalselt, tootmisalasel või muul alusel ringkondadesse või gruppidesse.

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

Tabelis 5 (lk. 73) toodud näites selgitatakse 4 kohta.

L i s a 6

Võistluste peakohtuniku ülesanded

Peale otseste võistlusmääruste tundmise ja võistluste juhtimise tuleb vanematel ja kõrgema kvalifikatsiooniga kohtunikel tegutseda turniiridel peakohtunikenä.

Seoses sellega langevad neile mitmesugused ülesanded ja kohustused.

Peakohtunik või tema asetäitja on vastutav tehnilises osas turniiride korrapärase ja häireteta läbiviimise eest (korraldab loosimise, koostab võistlus- või turniirikalendri ja tabelid).

Enne võistluste algust on peakohtuniku otseseks ülesandeks järele vaadata ja kontrollida väljakud, kus võistlused läbi viiakse.

Peakohtunik vaatab, kas korvid (rõngad, lauad, postid, võrk) ja nende ülespanemise seadeldised vastavad määrustes esitatud nõuetele. Samuti vaatab ta, kas on olemas tagajärjetabloo, kus peavad olema märgitud võistkondade nimed, jooksev tagajärg ja võistlust juhtivate kohtunike nimed.

Juhib väljakuid valdava organisatsiooni tähelepanu määrustest kõrvalekaldumistele ja muude ilmnunud puudustele.

Peakohtunik koostab akti väljakute ja inventari seisukorra kohta.

Peakohtunik kutsub enne turniiri või võistluste algust kokku esindajate ja kohtunike koosoleku juhendiga tutvumiseks. Siin arutatakse läbi kõik võistlustega seotud probleemid (kord, distsipliin jne.).

Kui mängud pole varem võistlusi korraldava organisatsiooni poolt kindlaks määratud, loosib peakohtunik juhendi alusel esindajate juuresolekul osavõtjate järjekorra, valmistab tabelid, koostab võistluskalendri, määrab mängude kellaajad ja võistlusi juhtivad kohtunikud.

Peakohtunik koos asetäitjaga viib enne võistluste algust kohtunikebrigaadiga läbi instrueerimiskoosoleku määruste arutamiseks ja nende ühtseks tõlgendamiseks.

Kogu turniiri kestel kontrollib peakohtunik kohtunike riietust ja nende tegevust; korraldab koosolekuid vaatluskaartide ja oma tähelepanekute alusel kohtunike tegevuses ilmnunud puuduste ja vigade selgitamiseks ning parandamiseks.

Pealtvaatajaile võistluste käigust ülevaate andmiseks organiseerib peakohtunik koos asetäitja ja korraldava organisatsiooniga tabelite väljapaneku ja informatsiooni võistluspaigas.

Peakohtunik lahendab esitatud protestid ja kõik turniiri käigus üleskerkinud tehnilised probleemid.

Võistluste peakohtunik on kohustatud kolme päeva jooksul pärast võistluste lõpetamist esitama võistlusi korraldanud organisatsioonile aruande, mis peab sisaldama järgmisi materjale:

1. Kirjeldav aruanne.

1. Võistluste läbiviimise koht ja aeg.
2. Võistluspaikade, kohtunike ja osavõtjate ruumide ettevalmistus ja seisukord.

3. Inventariga kindlustamine ja selle kvaliteet.

4. Meditsiiniline abi.
5. Spordivigastused ja nende põhjused.
6. Mängude arv.
7. Viigilise tulemusega, ühe-, kahe- või 3—5-punktilise vahega lõppenud mängude arv.
8. Esitatud protestide arv, protesti kokkuvõtlik sisu, kohtuniku nimi, kes juhtis mängu, mille kohta on esitatud protest ning protesti arutelu tulemus.
9. Kohtunikutöö puudused ja selle põhjused.
10. Kuidas oli organiseeritud vaatlustöö.
11. Põhjalik hinnang kollegiumi koosseisu kuulunud peakohtuniku asetäitja, peasekretäri ja iga üksiku kohtuniku töö kohta.
12. Osavõtvate võistkondade sportlik iseloomustus.
13. Üldhinnang võistluste kohta.
14. Milles seisis kohalike organisatsioonide abi.
15. Milles seisis kohaliku kohtunikekogu abi.
16. Ettepanekud.

II. Võistlustabelid.

Võistlustabelid koostatakse vastavalt võistluste süsteemile eraldi naiskondadele ja meeskondadele.

III. Võistluskalender.

Võistluskalender, mis on koostatud mängupäevade ja väljakute kohta toodud mängu juhtinud kohtunike nimed.

IV. Mängude protokollid.

Protokollid peavad olema nummerdatud ja kokku pandud mängude ja mängupäevade järjekorras, eraldi nais- ja meeskondadele.

V. Nimelised registreerimislehed.

Nimelised registreerimislehed pannakse kokku eraldi nais- ja meeskondade osas vastavalt võistkondade poolt saavutatud kohtadele.

VI. Kohtunike kolleegiumi koosolekute protokollid.

Kohtunike kolleegiumi koosolekute protokollid pannakse kokku protokollide numbrite järjekorras.

VII. Vaatluskaardid.

Vaatluskaardid pannakse kokku vastavalt kohtunike nimekirjale tähestikulises järjekorras.

Peakohtunik

Märkus. Lisaks nimetatud peakohtuniku aruandele võib võistlusi korraldav organisatsioon esitada peakohtuniku aruandele veel omapoolseid nõudmisi.

Aruanne turniiril tegutsenud kohtunike kohta (atestatsioon)

Aruande koostab peakohtunik täiesti eraldi tehnilistest aruannetest ja esitab selle kohtunike kolleegiumi preisiidiumile, kelle poolt kohtunikud on määratud.

Aruandes tuleb märkida võistluste või turniiri iseloom, otstarve, aeg ja koht.

Loetleda turniiril tegutsenud kohtunikud kategooriate järgi.

Atesteerida iga kohtunikku eraldi, võttes arvesse vaatluskaarte (kui vaatlust on peetud) ja tähelepanekuid võistluste juhtimisel.

Loetleda, analüüsida ja kritiseerida üksikasjaliselt kõiki ilmnenuid individuaalseid omadusi, teha ettepanekuid esinenud vigade ja puuduste likvideerimiseks. Analüüsis arvestada kohtunike liikuvust, kohavalikut, reageerimist, žestikulatsiooni, nende suhtumist pealtvaatajaisse ja mängijaisse.

Mandaaatkomisjoni aruanne (protokoll)

Igale kalendaarsele võistlussarjale või turniirile eelnevalt peavad osavõtjad läbima mandaatkomisjoni, kelle funktsioonid ja ülesanded määrab võistlusjuhend.

Mandaaatkomisjoni koosseisu kuuluvad peale teiste liikmete kas peakohtunik või tema asetäitja, kuid igal juhul peasekretär.

Kui mandaatkomisjoni kuulub peakohtunik (sel juhul on ta ka komisjoni esimees), tuleb tal lisaks teistele aruannetele esitada võistlusi korraldavale organisatsioonile ka aruanne (protokoll) mandaatkomisjoni tööst. Aruande (protokolli) koostamisel võib kasutada alljärgnevat vormi:

1. Näidata võistluste või turniiri iseloom, aeg ja koht (võib olla ka pealkirjaks).
2. Mandaatkomisjoni koosseis (lugeda üles ametite järgi).
3. Koht ja aeg, kus komisjon töötas.

Otsuses loetleda:

4. a) võistkondade liikmed (nimeliselt), kelle dokumendid vastavad juhendi nõuetele ja kellel on lubatud võistelda;

- b) võistlustel või turniiril tegutsenud kohtunikud ametite ja kategooriate järgi.
5. Võistkondade liikmed, keda võistlustele ei lubatud, märkides ühtlasi põhjuse, miks neid võistelda ei lubata.

Lisa 7

Vaatlusest korvpallivõistlustel

I. Vaatluse eesmärk ja sisu

Vaatluskomisjonid moodustatakse järgmistel eesmärkidel:

- a) selgitada vead ja puudused kohtunikutegevuses, näidata põhjused, millest need olid tingitud ja määrata teed nende vältimiseks;
- b) kohtuniku kvalifikatsiooni väljaselgitamine, omistatud kategooria vastavus, võimalused kategooria omistamiseks või kõrgendamiseks;
- c) selgitada põhjused, millest on tingitud vead kohtunikutegevuses, ettepanekute väljatöötamine kohtunikutegevuse metoodika parandamiseks ja määruste ühtseks tõlgendamiseks.

Vaatlusi on kaht liiki:

- a) õppevaatlus;
- b) kvalifitseeritud vaatlus.

Vaatluskomisjonid moodustatakse kohalike kohtunikekogude juures ja võistlusi läbiviivate peakohtunike kolleegiumide juures.

Märkused. 1. Linna ulatusega võistlustel võib vaatluskomisjoni funktsioonid panna linna kohtunike kolleegiumi presiidiumi juurde moodustatud õppe-metoodilisele ja kvalifikatsioonikomisjonile;

2. Võistluste kohtunikekogu juurde moodustatud vaatluskomisjoni esimees peab olema vabastatud praktilisest kohtunikutegevusest antud võistlustel, soovitatav on ka vaatluskomisjoni liikmete vabastamine praktilisest kohtunikutegevusest.

3. Komisjoni arvuline koosseis on sõltuv võistluste ulatusest — 3—7 liiget.

4. Kui võistlustel pole võimalik vaatluskomisjone organiseerida, siis võivad üleliidulise ja vabariikliku kategooria kohtunikud iseseisvalt vaadelda madalama kategooriaga kohtunikke.

Vaatlevad kohtunikud märgivad vaadeldava kohtuniku üksikuid vigu ainult kõigi komisjoniliikmete nõusolekul.

Vead pannakse kirja kohtuniku tegevuse üldise hindamise, sagedamini esinevate iseloomulike puuduste ning põhjuste selgitamise eesmärgil, millest need vead olid tingitud.

Pärast esimest poolaega teevad vaatlejad ühise kokkuvõtte esinenud puudustest ja määravad kindlaks juhised, milliseid anda võistlust juhtinud kohtunikule.

Vaheajal juhendab kohtunikku ainult komisjoni vanem, piirdudes

selliste juhistega, mis võivad tulla kasuks mängu juhtimisele teisel poolajal.

Väljakukohtunikke vaadeldakse korraga mitmest vaatluspunktist: kaks vaatluspunkti paigutatakse otsjonte lähedusse väljaku vastasnurkadesse (diagonaalselt) ja üks või kaks vaatluspunkti keskjoone kohale.

Komisjon vaatleb üheaegselt mõlemat väljakukohtunikku.

Pärast mängu lõppu koguneb komisjon üldise hinnangu andmiseks kohtunike tegevusele ja ühiseks vestluseks mängu juhtinud kohtunikega. Vaatluskaardid vormistab komisjon varem ja sellele kirjutavad alla kõik komisjoni liikmed. Pärast vaatluskaardi täitmist on komisjoni vanem kohustatud tutvustama selle sisuga vaadeldud kohtunikke, kes peavad andma vaatluskaardile oma allkirjad.

Soovitav on vaatlustööle hõlmata ka treenereid, kuid peaaesjalikult sellistes mängudes, mille tagajärjest nad pole huvitatud. Samal ajal aga, subjektiivsete arvamuste vältimiseks, tuleks treenereid kohtunike tööle üldhinde andmisel mitte arvestada.

Vaatlusele tuleksid võtta ainult eeldatavalt tasavägised mängud. Ühe võistkonna suure üleoleku korral ei saa kohtuniku võimetest ja esinevatest vigadest objektiivset ettekujutust.

II. Vaatluskaardi täitmine

Vaatluskaardi kõik lahtrid täidetakse pärast mängu lõppu vastavalt esitatud nõudeile.

Lõigus «Vaatluse tulemused» p. 2—6 märgitakse iseloomulikud puudused kohtuniku tegevuses antud mängus, vastavalt nimetatud punktides esitatud küsimustele.

Punktis 7 «Muud tähelepanekud» märgitakse järeldused ja ettepanekud, millistega kohtunikul tuleb edasises tegevuses arvestada, samuti millele pöörata erilist tähelepanu.

Kvalifitseeritud vaatlusel hinnatakse viiepallise süsteemi põhjal, koos otsusega kategooria omistamiseks või kõrgendamiseks.

Sellisel juhul hindab vaadeldud brigaad tervikuna; sealjuures võetakse arvesse kõik näitajad ja märkused kohtuniku tegevuse kohta.

Lõigus «Üldhinne» märgitakse õppevaatlusel järeldused kohtuniku tegutsemise taseme kohta.

Kui vaatluskaardi koostamisel pole vajalikku materjali kõigile küsimustele vastamiseks, siis võib need tühjaks jätta.

Mängu juhtinud kohtunik on kohustatud alla kirjutama vaatluskaardi ja võib sellele teha oma märkused seoses vaatluskomisjoni poolt tehtud järeldustega.

Spordikohtunike vaatlusleht

Vaadeldava spordikohtuniku isiklikud andmed

1. Nimi
2. Spordiala
3. Kategooria
4. Kuulub spordikohtunike kolleegiumi

Andmed võistluste kohta, kus vaatlust peeti

1. Võistluste nimetus
2. Võistkonnad ja mängu tagajärg
3. Läbiviimise aeg ja koht
4. Pealtvaatajate arv

Vaatluse tulemused

1. Kohtuniku välimus, riietus, esinemislaad
2. Isiklike vigade fikseerimine
3. Jooksud, pallikandmised
4. Mäng ründe- ja tagalauas
5. Kohavalik
6. Esinemiskindlus, reageerimisvõime, koostöö kaaskoh-
tunikuga
7. Muud tähelepanekud

8. Üldhinne, ettepanekud kategooria omistamiseks või kõrgendamiseks

Mängu vaadelnud kohtunikud

Nimi	Kategooria	Allkiri
------	------------	---------

- | | | |
|----|--|--|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |
| 4. | | |

Vaatluslehega tutvunud
(allkiri)

Peakohtunik
(allkiri)

Lisa 8

Nõuandeid ja juhiseid kohtunikele

A. Käbi

Korvpall on üheks populaarsemaks sportmänguks maailmas, olles kümnete miljonite mängijate ja sadade miljonite pealtvaatajate huvialaks. NSV Liidus tegeleb korvpalliga sadu tuhandeid huvilisi, kelle read täienevad pidevalt andekate ja võimekate noortega. Ka meie vabariigis suureneb korvpallimängu populaarsus iga aastaga.

Vaieldamatult on korvpall ka üheks kiiremaks sportmänguks. See teeb kohtuniku ülesanded mängu juhtimisel eriti raskeks. Lisaks sellele raskendab kohtunikutööd veel see, et: 1) mäng toimub suhteliselt väikesel maa-alal; 2) pealetung vaheldub välkkiirelt kaitsemänguga ja ümberpöörduvalt; 3) mängus on keelatud kehalised kokkupuuted; 4) mängumäärused on üsna keerulised. Vähe on selliseid spordialasid, kus kohtunikul lasub nii suur hulk kohustusi ja kus tal oma tegutsemise ning otsustega on võimalusi mõjutada mängu tagajärge. Kohtunikul pole aega pike-

maks mõtlemiseks otsuste tegemisel: ta peab otsustama sekundi murdosa jooksul ja selle silmapilkselt praktikas ka rakendama.

Arusaadav siis, et kaasaegse korvpallimängu suur populaarsus sõltub suurel määral kohtuniku oskustest, s. t. õigest ja asjatundlikust tööst mängu juhtimisel. Selleks aga nõutakse igalt kohtunikult: 1) ausust; 2) julgust; 3) tähelepanu õiget jaotamist; 4) kehalist ettevalmistust; 5) enesekindlust; 6) energilisust mängu juhtimisel; 7) määruste ja mängutehnika tundmist; 8) õiget ja loogilist arusaamist mängus esinevatest olukordadest; 9) tasakaalukust; 10) energilist viletooni.

Käesoleva kirjutise ülesandeks on:

1. Ühtlustada ja parandada kohtunikutööd, aluseks võttes praktilisi kogemusi määruste tõlgitsemisel.
2. Anda meie vabariigi korvpallihuvilistele (eriti kehakultuurikollektiivides ja rajoonides) juhiseid võistlusmääruste õigeks tõlgitsemiseks.
3. Parandada ning ühtlustada mängijate, treenerite ja kohtunike üksteisemõistmist.

Kehaline ettevalmistus

Esmajärguline tähtsus tegutsemisel kohtunikuna on kehalisel ettevalmistusel. Oma tervislikku seisukorda tuleb lasta arstil kontrollida vähemalt kaks korda aastas.

Alustades käikude ja jooksuga murdmaal, lisandada sellele hiljem lühikesed sprindi- ja mitmesugused võimlemisharjutused. Lisaks sellele tuleb tähelepanu pöörata ka hingamisharjutustele. Kehalise ettevalmistuse koormust tuleb süstemaatiliselt suurendada, rakendades harjutusi vastavalt võistlusolukorrale, vaheldumisi käimise, jooksu, peatuste ja kiirete startidega.

Paar nädalat kestnud ettevalmistuse järel võib tegelikku kohtunikutööd jätkata juba korvpalliväljakul. Praktika ja kogemuste omandamiseks tuleks pidevalt tegutseda kehakultuurikollektiivide või spordiühingute võistkondade treeningutundides. Sellega on võimalik kontrollida, kas ettevalmistus vajaliku vastupidavuse saamiseks on olnud küllaldane. Eriti tuleks soovitada kohtunikul tegutseda treeningutundides üksinda. Sel juhul on koormus tavali-

sest võistlusolukorrast (kaks kohtunikku) suurem ja annab kehalisest ettevalmistusest veelgi parema ülevaate.

Kohtunik peab igas tema poolt juhitas mängus olema võrdselt heas kehalises vormis. Puuduliku ettevalmistuse tavaliseks nähteks on vastupidavuse puudumine, eriti kiiretempoliste mängude lõppminutitel. Väsimusest tingitud vähese liikumise juures tekivad krobelised vead, mis põhjustavad tõsiseid pretensioone kohtunikule nii mängijate, treenerite kui ka pealtvaatajate poolt.

Jalatsid

Suurt tähelepanu tuleb pöörata sportlikele jalatsitele. Palju tõde on väljenduses: «head kohtunikku tuntakse tema jalgadest». Tähtis pole jalatsite liik või materjal, oluline on see, et nad «istuksid» hästi jalas. Liiga väikesed, või vastupidi, liiga avarad jalanõud hõõruvad jalgu. Jalatsite juurde kuulub tingimata ka paar häid villaseid sokke.

Vile

Paljud kohtunikud hoiavad vilet käes. See aga segab, kui on vaja pall kätte võtta, peale seile võib juhuslikult maha kukkuda. Vile tuleb riputada kaela ja hoida seda pidevalt suus, palli mängus olles määruserikkumistele kiiremaks reageerimiseks. Suule ja hammastele puhkuse võimaldamiseks kasutada kõiki võimalusi mängu katkestusmomentidel vile suust võtmiseks. Igal kohtunikul peaks olema tagavaravile (taskus, kaelas jne.). Tingimata tuleb kasutada nn. «hernesvilet».

Tähelepanu jaotamine

Silm on võimeline nähtusi fikseerima suurtel kaugustel, kuid selleks, et täpselt jälgida mängu käiku ja olla valmis juhuks, kui on tarvis pall võtta enda kätte, tuleb väljakul hoida mäng tervikuna enda vaatluspiirkonnas. Autojuht on võimeline üheaegselt jälgima liiklusmärke, liiklusreguleerijat-militsionääri, jalakäijaid ja teisi sõidukeid. Sama oskust (nn. perifeerset nägemist) on vaja kohtunikul tema tegevuses. Üheaegselt on tarvis pöörata tähelepanu pallile,

mängijate liikumisele ja sellest tekkivatele olukordadele väljakul. Väikseim peapööre peab avama uue vaatevälja.

Mängust parema ülevaate saamiseks tuleb pöörata tähelepanu oma asukohale, vaatluskohale, jälgimisele ja tegevusele väljakul. Seiske, pöörduge ümber, tehke samm, peatuge või jookskite sõltuvalt ühest või teisest olukorrast mängus. Kogenud kohtunik, asudes näiliselt kõrval mängijate tegevusest, ei jää maha mängu käigust, saades sellest alati täieliku pildi.

Enesekindlus

Ärge närvitsege! Võtke endale rahulikult vastutus, milise teile paneb tegevus kohtunikuna. Ärge otsige rahust alkoholi tarvitamises! Paljudel kohtunikel on tõsiseid raskusi närvitsemisest vabanemisega enne vastutavaid mängu. Kogenud kohtunik saab sellises olukorras endast jagu suuremate raskusteta. Ta teab et «tugevat» mängu on tavaliselt kerge juhtida. Kuna isiklikud vead võivad minna «kalliks maksma», on mängijad nendega vägagi ettevaatlikud.

Tuleb arendada oskust mõtlemiseks eelseisvast mängust ilma pingeta. Iga uue mänguga kasvab enesekindlus. Kokkupuutumine olukordadega, millistest tahetakse meelsamini hoiduda, kasvatab külmaverelisust.

Julgus

Julgus — see on moraalne omadus, mis lubab kartuseta kohtuda hädaohuga. Rahuliku iseloomuga mängu on võimeline juhtima iga kohtunik. Tähtis on teada, kuidas reageerite pingelisele mängule. Mäng nii-öelda «rindrinna vastu», sportlik pinevus mängus seoses mitmesuguste võistlussarjadega on kohtunikule tõeliseks julguseprooviks.

Fikseerige momentaanselt kõik mida märkate, enesekindlalt ja julgelt. Igasugune kõhklemine näitab nõrkust ja mängijad oskavad seda kiiresti kasutada. Tuleb osata kasvatada tahtejõudu. Kui teie iseloom on nõrk, siis püüdke sellest range enesekriitikaga üle saada. Töötage pidevalt oma nõrkustest vabanemiseks. Kui jätkub julgust nõrkustele silma vaadata, siis saate teadlikuks oma jõust.

Vahekord treeneritega

Pole põhjust, mis takistaks treenereid ja kohtunikke sagedamini nõupidamistele kogunemast üksteise paremaks mõistmiseks.

Treener, kes asjatult ärritab oma võistkonda ja mõjub närveerivalt pealtvaatajaisse tarbetu žestikuleerimisega või teeb katset hirmutada kohtunikku, kahjustab oma autoriteeti. Ükski kohtunik ei pööra tähelepanu treeneri juhuslikule vahelesegamisele, küll aga kutsutakse treeneri kohe korrale, kui viimane käitub järjekindlalt distsiplineerimatult. Sellist katset protesteerida kohtuniku vastu tuleb lugeda ebasportlikuks käitumiseks.

Kui tegutsete kohtunikuna, võtke treeneri suhtes viisakas, kuid samal ajal range hoiak. Laske tal tunda, et olete momendil ainuotsustaja väljakul, kes aga on alati valmis kuulama seda, mida on öelda treeneril. Oma täpse ja enesekindla tegutsemisega näidake, et mingeid määruste rikkumisi pole lubatud. Ärge sõbrustage treeneritega! See on halb meetod suhete loomiseks. Teadke, sellisel juhul võivad vastasvõistkonna treener ja mängijad mõelda, et olete nende vastu.

Vahekord mängijatega

Suhtuge mängijaisse sõbralikult. Pole tingimata vajalik neile oma autoriteeti peale suruda. Kui kohtunik terroriseerib mängijaid, takistab see vabalt mängimast ja ärritab neid kohtuniku vastu.

Tavaliselt on mängijad nõus alluma kohtuniku otsustele, neist aru saama. Muidugi võib esineda juhuseid kus üks või teine mängija protesteerib otsuse vastu, eriti viienda isikliku vea või sellise vea puhul, milline toob kaasa väljakult eemaldamise. Kui taoline käitumine ei olnud taktitu, hoiduge karistamisest! Tuleb eraldada vääritud käitumist kohtuniku suhtes tegevusest, mis näitab mängija hetkelist enesevalitsemise kaotamist seoses oma mängulise tegevusega.

Kui aga mängija demonstratiivne käitumine on sihitud, pealtvaatajate ja treeneri kaastunde esilekutsumisele, tuleb seda viivitamatult karistada kui tehnilist viga.

Vahekord pealtvaatajatega

Ka siin julgust — see on esimene tingimus. Ärge pöörake tähelepanu pealtvaatajate käitumisele ja vahelehhüüetele. Vajalik on enesekindel hoiak. Näidake pealtvaatajaile, et enesekindlat kohtunikku pole kerge segadusse viia või hirmutada, et teil on julgust teha otsuseid kõigist sõltumata. Nii tegutsedes suhtuvad ka kõige ebakorrektsamad pealtvaatajad kohtuniku tegevusse lugupidamise ja austusega.

Printsiibitus kohtuniku tegevuses

Kuigi olete sageli vilistanud ühe ja sama võistkonna mängu, ärge tehke sellega võistkonnale mingit eelist. Võistkond austagu kohtunikku oskuse ja julguse mitte aga heatahtlikkuse eest. «Oma» kohtunik kaotab usalduse. Olge alati julge ja äärmiselt erapooletu.

Määrustiku tõlgitsemise ühtlustamine

Kerge pole mängu ainult määruste tundmise abil õigeis ja sportlikes raamides hoida. Mäng peab andma võrdseid võimalusi mängutehnika ja -taktika, kiiruse, kavaluse ja jõu näitamiseks nii rünnakul kui ka kaitses. Korvpallimängus tekib enamus arusaamatusi treenerite, mängijate ja kohtunike vahel mitte vigadest määrustikus, vaid erinevatest lähtekohtadest määrustiku tõlgitsemisel.

Selles osas on võimalik palju saavutada sagedaste nõupidamistega treenerite ja kohtunike osavõtul, kus mõlema poole esindajad võivad tutvuda ühe või teise huvitava küsimusega, kõrvaldada arusaamatusi ja leida metoodiliselt õige suund määrustiku üksikute punktide tõlgitsemiseks.

Isiklike vigade printsiibid ja elemendid

Kuigi korvpall on oma olemuselt mäng, kus pole lubatud kehalised kokkupuuted, on sellest täielikult hoiduda siiski võimatu. Kui kümme mängijat kiiresti liigub piiratud suurusega maa-alal, esineb nende vahel paratamatult ikkagi kehalisi kokkupuuteid ning selle peamiseks põhjusteks on:

1. Kiiruse ja põiklemisoskuse puudumine või vastasele allajäämine kiiruses.
2. Koordinatsiooni ja osavuse puudumine.
3. Mängijate väike kasv, mis ei võimalda hüppel palli kättesaamist.
4. Oskuse puudumine silmapilkselt peatuda või liigne agressiivsus.
5. Ebaõiged «katted».
6. Valearvestus liikumisel ja mänguolukorra ebaõige hindamine.
7. Väsimus.
8. Sihilik määruserikkumine, et takistada vastast pealeviskel.
9. Sihilik määruserikkumine kaotsuseisus oleva võistkonna poolt, et vastase vabavisete järel saada pall enda valdusse ja üritada kaotusseisu vähendamist.
10. Liigne närveerimine.

Kogemustega mängija teeb vähem isiklikke vigu kui algaja. Õige on ka see, et mängijad teevad liigse närvitsemise tagajärjel vastutavatel võistlustel rohkem isiklikke vigu kui tavaliselt. Sellise olukorraga tuleb kohtunikul arvestada ja eriti hoolikalt kaaluda isiklike vigade määramisel nende mõju mängukäigule.

Liigne vilistamine ei vähenda alati isiklike vigade arvu. Mängu iseloom määrab siin kohtuniku teguviisi. Mäng tuleb võtta kindlaisesse kätte algminutest alates. Mängijad tundku, et nõuate määruste täpset täitmist.

Iseloomulikke vigu

Kogemused näitavad, milliseid vigu tehakse mitmesugustes olukordades:

1. Kui ründav pool kasutab rünnakul «katteid», siis pöörake tähelepanu «katete» ja vastasmängijate blokeerimise määrustepärasusele.

2. Kiirpealetungide juures jälgige «jooksumääruse» rikkumist; kiires mängus on palli jälgimine tunduvalt raskem kui rahulikus ja aeglases söödumängus.

3. Kui kasutatakse maa-alakaitset, on «katted» vähem tõenäolised, jälgige aga vastase takistamist selja tagant ja blokeerimisi korvilauast põrkavate pallide hankimisel.

4. Kiirpealetungide juures jälgige veel ründajate poolt tehtavaid määrusevastaseid «katteid» selja tagant ja kül-

jelt ning teisi võtteid, mida kasutatakse rünnakul paremate positsioonide saamiseks.

5. Tõsist tähelepanu pöörake sihilikule määruserikkumisele kaotusseisus oleva võistkonna poolt (tavaliselt mängu lõpuminuteil) palli kättesaamiseks.

Vile

Vilistada liiga vara selleks, et vältida isiklikke vigu ja muid määruserikkumisi, on halb harjumus. See on sama halb kui hiline mine vilistamisega. Vilistada tuleb õigeaegselt. Ei tohi takistada mängu normaalset arengut lakkamatu ja formaalse vilistamisega. Tuleb järgida määrustiku sisu, et mäng ei kujuneks kohtuniku poolt ainult lakkamatuks vigade püüdmiseks. Määrused on tarvilikud ja neid tuleb rakendada oskuslikult.

Kui kohtunik ei oska näiteks eraldada tähtsusetut tõuget käega sellisest «kergest» tõukest, mis võib kaasa tuua tõsiseid tagajärgi, ei saa temast kunagi head kohtunikku. Õppige eraldama mängijate soodsaid ja ebasoodsaid asendeid palli hankimisel. Möödapääsmatu kokkupuude võrdselt soodsas olukorras ei ole määruserikkumine. Kahjuks leidub veel kohtunikke, kes arvavad, et nad ainult siis on hästi tegutsenud, kui fikseerivad igas mängus vähemalt neli- kuni viiskümmend isiklikku viga.

Kui mängijad teevad palju isiklikke vigu, on esma-joones treeneri kohus neid korrale kutsuda. Selliseid juhuseid esineb tavaliselt pingelistes ja jõulistes mängudes. Liigse jõulisuse vältimiseks tuleb kohtunikul mängu algusest peale täie tõsidusega suhtuda vähimassegi määruserikkumisse. Teisiti talitades võib, eriti mängu lõpu- poole, tekkida olukord, kus tegevus mänguväljakul saab kahluse ilme. Siis on aga juba hilja juhtida mängu jälle normaalsesse rööbastesse.

Blokeerimine. Treener peab õpetama mängijaile õiget «katete» tegemist ees, küljelt ja selja taga. See on lahutamatu osa mängija tehniliste võtete arsenalist. Kohtunikul tuleb rangelt nõuda, et mängijad teeksid «katteid» määrustepäraselt.

Enesekindlus. Leebe kohtunik, kes lubab mängijatel ignoreerida tema poolt tehtud otsuseid või soodustab kaotusseisus olevat võistkonda, jättes tähele panemata selle võistkonna määruserikkumised, muutub erapoolikuks ja

võib kergesti kaotada kontrolli mängu üle. Vajalik on enesekindlus. Kohtunikku hinnatakse mitte tema poolt fikseeritud määruserikkumiste arvu vaid otsuste täpsuse järgi.

Kogenud kohtunikel on, vastavalt nende poolt kasutatavale tegutsemismeetodile, välja kujunenud eriline oskus olla vajalikul hetkel õigel kohal. Mängijate «kavaluse» ja mängutehnika tundmine, oskus ette näha ja tunda määruserikkumisi mitmesugustes mänguolukordades — kõike seda saab omandada ainult kogemustega.

Nõuandeid aja arvestamiseks

Kolme sekundi määruel (mängimine vabaviskeala nelinurgas) ja viie sekundi määruel (palli mänguviskamine külge- või otsjoone tagant) on mängus suhteliselt suur tähtsus. Kohtunikul tuleb alustada lugemisega aja arvestamiseks (vaikselt omaette) kohe kui tekib vastav olukord, samal ajal tuleb jälgida ka muid võimalikke määruserikkumisi. Aja arvestamine lõpetatakse, kui selleks, vastavalt mängukäigule, pole enam vajadust.

Sageli süüdistatakse kohtunikke selles, et nad arvestavad aega liiga kiiresti. Statistika näitab, et palli sisseviskamisel külge- või otsjoone tagant viivitatakse harva üle ettenähtud aja. Tavaliselt kulub selleks vähem kui neli sekundit.

Kõige enam tekib vigu kolme sekundi arvestamisel, siis kui mängija asub nn. kolme-sekundi-alas. Nagu nähtub määrustest ja meetodilistest juhistest määruste rakendamiseks, on mängijail palju võimalusi selle määruel õigeks rakendamiseks. Kohtunikud aga unustavad sageli selle või, mis veel halvem, kiirustavad liigselt aja arvestamisega.

Kohtunikel soovitaksin kasutada sekundite lugemisel järgmist meetodit «ükssada kakskümmend üks», «ükssada kakskümmend kaks» jne. Kasulik on treeningmängudel lugemise tempot kontrollida ja korrigeerida stopperi abil.

Kahe kohtuniku koostöö

Kahe kohtuniku otstarbekal koostööl korvpallivõistluse juhtimisel on kõige paremad tagajärjed. Selle õigel

kasutamisel on võimalik kohtunike eksimused mängu juhtimisel viia miinimumini. Samuti ei nõua niisugune koostöö kohtunikelt liigset jooksmist väljakul.

Mõlemad kohtunikud asuvad võimaluse korral umbes 60 cm väljaspool väljakupiire ja liiguvad paralleelselt külge- ja otsjoontega.

Kohtuniku liikumine ja kohalik sõltub täielikult mängus tekkivatest olukordadest, šablooni selles tegevuses ei ole. Kohtunik, kelle väljakuosas toimub tegevus palliga, keskendub palli ja palli pärast võitlevate mängijate jälgimisele. Mängule järgnev kohtunik aga jälgib samal ajal teisi väljakul liikuvaid mängijaid ja nende tegevust («katete» tegemine, «3 sekundi määrus» jne.), aidates esimest kohtunikku mängijate jälgimisel, korvialuses võitluses korvilauast põrkavate pallide pärast. Antud juhul suunab kohtunik, kelle alas mäng toimub, oma tähelepanu mängule õhus, teine, s. t. tagumine kohtunik jälgib allpool tegutsevaid mängijaid. Vastavalt vahelduvatele olukordadele mängus tuleb mõlemal kohtunikul pidevalt liikuda ja otsida sobivat kohta mängu jälgimiseks. Kohtunikul ei tohi tekkida hetkekski seisvat asendit, kus mängijate liikumine ja tegevus võib varjata kohtuniku vaatevälja ja põhjustada lubamatuid vigu mängu juhtimisel. Ideaalne mängu normaalsel juhtimisel on kohtunike võimalikult väiksem diagonaalne kaugus teineteisest. Samal ajal ei tohi tagumine kohtunik minna liiga kaugele esimese kohtuniku alasse (maksimaalselt kuni vabaviskejooneni), et mängu kiirel kandumisel oma väljakuosasse jõuda õigeaegselt tagasi tõmbuda.

Lähtudes mängu juhtimisel loetletud printsiipidest, on kohtunikel võimalik hoida kogu väljakut kontrolli all ja vastavalt määrustikule praktiliselt õigesti lahendada tekkivaid olukordi.

Iga vabaviske sooritamise eel vahetavad kohtunikud väljakupoole.

Hüppepall tsentris

Hüppepalli viskav kohtunik seisab näoga kohtunike-laua poole s. t. sekretäri ja ajamärkijate poole. Kohtunik võtab asendi käeulatuse kaugusel hüppavatest mängijatest, veendudes, et mängijad asuksid määrustega fikseeritud kohtades.

Teine kohtunik seisab esimese kohtuniku vastas, keskjoonest veidi paremal, väljaku külgsuuna ääres. Tema kohuseks on jälgida võimalikke määruserikkumisi hüppepalli sooritajate ja ülejäänud mängijate poolt.

Mõlemad kohtunikud alustavad liikumist pärast hüppepalli mängimist.

Vabavise

Vabaviske ajal vastutab viske määrustepärasuse eest tagapool (vabaviskaja juures) asetsev kohtunik, eespool paiknev kohtunik võtab asendi kas korvi all paremal pool ots- ja vabaviskeala joone ristumiskohas või väljaku paremas nurgas (vaadatuna keskjoonelt). Tema kohuseks on jälgida vabaviskeala ääres asuvate mängijate tegevust vabaviske ajal.

Tagumine kohtunik peab pärast palli üleandmist vabaviskajale taganema temast vähemalt kahe meetri kaugusele keskjooone poole, et mitte segada vabaviskajat. Tähtis on see, et mõlemad kohtunikud jõuaksid pärast vabaviset õigele kohale mängu edasise käigu suhtes.

Hüppepall vabaviskejoonel

Hüppepalli vabaviskejoonel viskab üles tavaliselt tagumine kohtunik. Korvi pool asuv kohtunik võtab asendi tema vastu, et jälgida hüppavate ja ülejäänud mängijate tegevust.

Kui pärast hüppepalli satub pall ründava võistkonna valdusse selle eesalas, siis tuleb eesmisel kohtunikul kiiresti liikuda korvi alla, tagumisel kohtunikul aga lähema külgsuuna suunas. Ainult sellisel moel on neil võimalik jõuda õigeaegselt vajalikule kohale.

Hüppavate mängijate suure pikkuselise erinevuse korral selle võistkonna kasuks, kelle tagaalas sooritatakse hüppepall, viskab palli üles korvi pool paiknev kohtunik. Antud juhul on see vajalik, kuna pärast hüppepalli võib palli enda valdusse saada võistkond, kelle tagaalas hüppepall sooritati. Vastasel korral ei jõuaks tagumine kohtunik järgneva kiirpealetungi ajal mänguga kaasa ja võimalikud määruserikkumised jäävad märkamata.

«Katted»

Kohtunik ei tohi fikseerida kehalist kokkupuudet liiga varakult. Ebaõigel «katte» tegemisel võib blokeeritav «kattest» väljuda, ilma et tekiks kokkupuudet «katte» tegijaga. Liigselt närveeriv kohtunik võib blokeerimist oletades katkestada mängu ainult selleks, et vältida veel toimumata kehalist kokkupuudet. Kui kohtunik tegi sellise vea, tuleb anda pall ründavale võistkonnale tagasi selle mänguviskamiseks külgjoone tagant, lähimast kohast sellele, kus mäng katkestati.

«Katte» tegemisel tekkivatel kokkupõrgetel tuleb kohtunikel lahendada järgmisi probleeme:

1. Kas «katte» tegija jättis pärast peatumist vastasele küllaldaselt (vähemalt 1 m) ruumi kattest väljumiseks. Kui jättis, siis «katte» tegija määrusi ei rikkunud.

2. Kas «katte» tegija peatus vastasele lähemal kui 1 m, või liikus ajal, mil toimus tõuklemine. Mõlemal juhul on süüdi «katte» tegija.

3. Vastane, kellele on jäetud määrustes ettenähtud vaba maa-ala «kattest» väljumiseks, jooksis sihilikult peale «katte» tegijale. Sel juhul on süüdi vastane.

Kui kaitsja ei näe «katte» tegijat ja selg ees liikudes põhjustab kokkupuute, siis ei ole tarvis kaitsjat karistada.

Peaaegu märkamatu teeb ründaja siis vea, kui ta puudutab kergelt teda takistava kaitsja õlga, kusjuures puudutus on küllaldane selleks, et aeglustada kaitsja liikumist ja mängutempot. Ka taolisi eksimusi ei tohi jätta fikseerimata, arvestades suurt eelist, mille taoline määruserikkumine annab süüdlasele.

Keskmängija

Selg ees liikuv keskmängija, põhjustades kokkupõrke teda takistava kaitsjaga, on süüdi määruste rikkumises. Kui kaitsja võttis õige asendi keskmängija selja taga, on viimane kohustatud kokkupuutest hoiduma.

Keskmängijal on keelatud sirutada käsi kõrvale kaitsja möödumise takistamiseks ja palli saamise eesmärgil. Kui keskmängija takistab kaitsjat kätega, tuleb talle määrata isiklik viga blokeerimise eest.

Keskmängijate kõige tavalisemaks võtteks on sihilik keha ettekallutamine, et puusaga suruda teda takistav kaitsja välja normaalsest kaitseasendist. Mõned keskmängijad kasutavad järgmist võtet: järsu kehapöördega tõukavad kaitsja tasakaalutusse asendisse. See tegevus tuleb lugeda veaks.

Isiklik viga on ka see, kui keskmängija, teeb pöördel pealeviske ühe käega ja tõukab teise käe küünarnukiga teda takistavat kaitsjat. Sellise võtte jätavad kohtunikud sageli fikseerimata põhjusel, et nad jälgivad ainult viset sooritavat kätt. Süüdi on sel juhul palli valdaja — ta peab püüdma vältida kokkupuudet kaitsjaga, vaatamata sellele, et ta seisis kaitsja poole seljaga.

Keskmängija võib vältida kokkupuudet, astudes sammu edasi vabale kohale ja pärast seda teha pöörde pealeviskeks; vastasel korral peab ta olema kindel selles, et võib teha pöörde, puudutamata teda takistavat kaitsjat.

Blokeerimine. Väga sageli vahetab keskmängija ootamatult asendit selleks, et sihilikult blokeerida tema kaasmängijat katvat vastast, kes täiesti määrustepäraselt liigub oma «hoolealuse» järel. Seisukoht, et keskmängija valduses on pall ja tal on õigus pöörde sooritamiseks, ei anna mingit õigust läheneva vastase blokeerimiseks. Keskmängija peab andma järgivale kaitsjale võimaluse kokkupuute vältimiseks.

Kogemuste omandamine õpetab kohtunikku õigesti hindama, millal kaitsja tegevus keskmängija takistamisel kujutab endast läbimõeldud ja arukat taktikat, eeldusel muidugi, et kaitse tegevus vastab määruse nõuetele.

Palli saamisel võib keskmängija «kavaldada», kui kaitsja seisab tema selja taga väljasirutatud kätega. Kui kaitsja käed on tema käte all, surub ta need enda vastu. Olukord, et keskmängija valduses on pall, jätab mulje, et kaitsja hoiab kinni. Isiklik viga tuleb määrata hoopis keskmängijale. Tähelepanelikult tuleb jälgida nende keskmängijate vigu, kes püüavad kavalusega saavutada paremat positsiooni veel enne palli saamist.

Kaitsjate vead. Tuleb jälgida, et kaitsjad ei tõukaks ründajat keha. Kohtunik ei tohi lasta ennast eksitada sellest, kui kaitsja tõstab käed üles, püüdes sellega näidata, et tema pole süüdi. Kui keskmängija võttis mää-

rustepärase asendi ja ta tõugati sellest välja, tuleb määrata isiklik viga kaitsjale.

Esineb juhuseid, kus kaitsja püüab kindlaks määrata tema poolt takistatava vastase asukoha sellega, et puudutab pidevalt käega oma vastast. Selline tegevus tuleb otsekohe fikseerida isiklikuks veaks. Mitte oodata, kuni kaitsja surub vastase juba kõrvale.

Kohtunik peab jälgima kaitsja katset sihilikult astuda keskmängija jalale, teeseldes palli hankimist. Karistada tuleb kaitsjat, kes hoiab vastast kinni vööst, särgist, pükstest jne., selleks et takistada viimast hüppamast. Taolisi eksimusi märkab paremini kohtunik, kelle tegevusalas mäng toimub. Võib juhtuda, et kaitsja seab oma põlve keskmängija põlve alla ja keha või käte kerge pealesurumisega ning põlve kõverdamisega kukutab vastase üle oma jala. Arusaadavalt tuleb seda lugeda isiklikuks veaks. Kaitsjale, kes hoiab või liigutab kätt keskmängija silmade ees, tuleb määrata tehniline viga ebasportliku käitumise eest.

Palli põrgatamine

Õppige õigesti rakendama palli põrgatamise määrust. «Jooksumääruse» rikkumist pole raske kindlaks teha, kui märkate seda, millal mängija pärast palli põrgatamise lõpetamist või palli saamist on teinud kaks sammu. Põhiline on selles, et eraldada, kas pall ei olnud mängija liikumisel jäänud peatuma tema kätte (palli «kandmine»). Kõigil juhtudel, kui pall pärast kokkupuudet põrandaga jääb peatuma mängija ühte või mõlemasse kätte või mängija puudutas palli mõlema käega, loetakse palli põrgatamine lõppenuks.

Sammud. Mängija võib teha palli põrgete vahel piiramatut arv samme tingimusel, et pall ei jääks vahepeal kätte peatuma. Sageli tõukavad mängijad põrgatamise viimasel sammul palli kaugele ette, jooksevad järele, püüavad, viskavad korvile või söödavad. Selline tegevus on määrustepärane, kuigi ta esimesel pilgul sarnaneb «jooksumääruse» rikkumisele.

Kui pall jääb põrgatamise ajal peatuma mängija peopesale, tuleb põrgatamine lugeda lõppenuks. Sageli teeb mängija seda juhuslikult, pöörates peopesa põrgatamise

ajal ülespoole, selleks et suurendada kontrolli palli üle. Kui mängija jätkab põrgatamist pärast palli peatumist peopesal, tuleb see lugeda määruste rikkumiseks.

Samm ja hüpe pärast põrgatamist. Kui mängija teeb pärast palli põrgatamise lõpetamist katse pealeviskeks, siis on tal lubatud teha samm või hüpe pärast seda kui pall on jäänud peatuma ühte või mõlemasse kätte. Järgnevalt võib ta sööta või visata korvile kuni tugijalg või mõlemad jalad õhus olles puudutavad uuesti põrandat. Kohtunikud loevad sageli ebaõigesti sellise tegevuse määruste rikkumiseks, eriti kui seda teeb pikakasvuline mängija. Kui mängija astub sel juhul pika sammu ja sooritab pealeviske, näib kohtunikule see ekslikult «jooksumääruse» rikkumisena.

«Jooksumääruse» rikkumine enne põrgatamist. See on sageli esinev palli valdava mängija viga kaitsemängijast möödumiseks. Koos petteliigutusega parema möödumisevõimaluse otsimiseks nihutatakse määrusevastaselt mööda põrandat tugijalga või tõstetakse tugijalg põrandalt üles enne kui pall on lahkunud mängija käest. Eeltoodud määrusevastane tegevus annab ründemängijale suure eelise teda takistavast kaitsemängijast möödumiseks. Seepärast tuleb eriti teraselt jälgida taolisi olukordi just siis, kui ründemängijal on reaalne võimalus sellise määrusevastase tegevusega korvi saavutamiseks.

Rütmitunne. Leidub ründemängijaid kes, murdnud läbi vastase korvi alla, rikuvad «jooksumäärust» vahetult enne pealeviset, sest siis vahetab mõlema jala äratõuget mittevaldav mängija enne pealeviskele asumist kiiresti jalga, et visata «õigesti» jalalt. Taolise tegevusega kaasnneb aga liikumise rütmist väljakaldumine ja tagajärjeks jääb pall liikumise ajal määrusevastaselt peatuma mängija kätte.

Keelatud mängulised võtted põrgatamisel. Täpselt tuleb jälgida palli valdavat ja teda takistavat kaitsjat, kui see asub ründajast eespool. Palli valdav mängija peab püüdma mööduda kaitsjast, vältides temaga kokkupuudet. Tähelepanu tuleb pöörata mõlema mängija soodsaile ja ebasoodsaile asendeile väljakul. Kui palli valdav mängija möödub kaitsjast, peab viimane üritama ainult palli enda valdusse saada. Kui kaitsja blokeerib sihilikult palli valdava (põrgatava) mängija liikumistee ja juhtub kokkupõrge, loetakse süüdlaseks kaitsja.

Kui aga kaitsja on võtnud määrustepärase asendi ja palliga liikuv mängija jookseb temale otsa, tuleb süüdlaseks lugeda palliga liikuv mängija.

Kaitsja tõstab käed selleks, et sulgeda palliga liikuva mängija tee. Kui sellise tegevuse tagajärjel leiab mõlema mängija vahel aset kokkupuude, tuleb süüdlaseks lugeda kaitsja.

Kohtunik ei tohi ennast lasta eksitada kaitsja tegevusest, kes, teeseldes määrustepärest katset saada pall kätte, tõukab palli valdavalt mängijat kehaga. Samal ajal tuleb aga jälgida ka, et palli valdav mängija ei kasutaks oma vaba küünarnukki või õlga selleks, et tõugata teda takistavat kaitsjat.

Ootamatu peatumine. Pole tarvis karistada kaitsjat, kes liikus palli valdava mängija kannul ja viimase ootamatul peatumisel jooksis tolele otsa. Palliga liikuval mängijal on õigus ootamatult peatuda või lõpetada põrgatamine ükskõik millal. Kohtunikul tuleb otsustada, kas kaitsjal oli või ei olnud võimalust vältida kokkupuudet. Kui kaitsjal oli küllaldaselt võimalusi kokkupuute vältimiseks ja sellele vaatamata see ikkagi toimus, tuleb lugeda süüdlaseks kaitsja.

Sageli esineb mängus teravaid, võitluslikke olukordi, kus kokkupõrke tagajärjel üks või mitu mängijat kukuvad. Kui kohtunik näeb, et selline kokkupõrge oli juhuslik ja mänguolukorras möödapääsmatu, pole tarvis mängu peatada.

Kui palli põrgataja pärast ootamatut pidurdamist sihilikult tõukab teda takistavat kaitsjat, tuleb määrata põrgatajale isiklik viga.

Juhuslik viga. Põrgatajale järgnevat kaitsjat, kes astub põrgatajale jalgadesse või paneb jala taha, tuleb karistada tehtud vea eest ka siis, kui see oli juhuslik. Siin tuleb lähtuda põhimõttest, et kaitsjal on sellises olukorras võimalik vältida isikliku vea tegemist.

Korvilauast pörkavad pallid

Kohtunikel tuleb jälgida mängijate määrustepärest asendit ja tegevust korvi all. Ei tohi keskenduda ainult palli jälgimisele, vaid tingimata on vaja silmas pidada ka mängijate liikumist, eriti siis, kui korvilauast põrganud pall on langemas.

Hüpe toetumisega vastase seljale. Isiklik viga tuleb määrata mängijale, kes tõukega vastase seljale või vastase selga «toena» kasutades (tasakaalust väljaviimiseks ja palli püüdmise takistamiseks) saab palli enda valdusse.

Tõukamine. Karistada tuleb kaitsjaid, kes määrustevastaselt takistavad ründajaid korvilauast põrkava palli hankimisel, jäädes seisma nende teele, tõukavad, taganevad või tõstavad käed üles ja põhjustavad sellega kokkupõrke.

Karistada tuleb ründajat, kes tõukab või jookseb otsa teda takistavale määrustepärase asendi võtnud kaitsjale.

Blokeerimine. Karistada tuleb kaitsjat ka sel juhul, kui ta blokeerib sihilikult temale läheneva ründaja liikumistee.

Karistage mängijat, kes hüppab üles käed laiali ja laialisirutatud kätega tõukab vastast. Selliselt hüppates kasutab mängija rohkem ruumi, kui tal hüppeks tegelikult tarvis on. Isikliku vea teeb ka mängija, kes järsult kummardades tõukab vastast põlvedega.

Hüpetel ei tule veaks lugeda selliseid tõukeid, kus mitu mängijat hüppab üheaegselt pallile järele. Kuigi seejuures võib esineda tugevaid kokkupõrkeid nende mängijate vahel, tuleb seda vaadata kui mängulist tegevust.

Palli mänguviskamine kül- või otsjoone tagant

Kohtunik peab valima sellise asendi palli mänguviskaja jälgimiseks, et oleks hästi näha mänguviskaja tegevus ja ta samal ajal ei takistaks teda oma lähedalolekuga. Palli mänguviskajal on keelatud astuda väljakule või seda piiravale joonele enne, kui pall on tema käest lahkunud. Määruserikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale selle mängupanemiseks samast kohast.

Kui määruserikkumine toimus palli mänguviskamisel otsjoone tagant, paneb vastasvõistkond palli uuesti mängu külgoone tagant vea sooritamisele lähimast kohast.

Kui pall läks üle väljakujoonte ja samal ajal võeti «aeg maha», pidage meeles koht, kust tuleb mängu jätkata. Enne «aeg maha» lõppemist tuleb mõlemat võistkonda hoiatada ja alles siis mängu jätkata, kui kohtunik

on veendunud mõlema võistkonna valmisolekuks mängu jätkamiseks.

Palli mänguviskamisel, eriti võistkonna eesalas, ärge unustage jälgimast väljakul liikuvaid mängijaid (peamiselt korvi all) ja nende tegevust seoses «katetega». Lubage ainult tehniliselt puhtaid ja määrustepäraseid «katteid». Kuna taolistel juhtudel on palli valdaval võistkonnal alati reaalne võimalus korvi saavutamiseks, tuleb eriti täpselt jälgida, et võistkond ei saaks kasu määrustevastasest tegevusest.

Viie sekundi arvestus. Vahetult pärast palli üleandmist sisseviskajale eesalas peab kohtunik alustama viie sekundi arvestamist. Ei tohi lasta end eksitada sellest, et sisseviset teostav võistkond vahetab viskajat. Pidage meeles, et viie sekundi arvestus algab sellest hetkest, kui palli sai esimene sisseviskaja. Kui viie sekundi jooksul sisseviset ei toimunud, tuleb fikseerida määruserikkumine ja anda pall vastasvõistkonnale sisseviskeks. Palli mänguviskajat vahetab võistkond tavaliselt mingi kombinatsiooni läbiviimiseks.

Hüppepall

Pärast hüppepalli määramist tuleb see sooritada võimalikult kiiresti. Sellega väldime liigset ajakaotust seoses mängu katkestamisega.

Hüppepall peab olema üles visatud parajale kõrgusele, vastavalt sellest osavõtivate mängijate pikkusele. Pall peab langema mõlema hüppepalli mängimisest osavõtva sportlase vahele. Kui ülesvise ebaõnnestub (viltu või madal) tuleb seda korrata. Palli võib üles visata ühe või kahe käega. Kuigi kahe käega ülesvise on täpsem, soovitaksin siiski ülesviset ühe käega. Ja seda põhjusel, et kahe käega visates võib kohtunik küünarnukkidega häirida hüppepallist osavõtvaid mängijaid. Kohtunik, kelle ülesvise on ebakindel, peab pidevalt harjutama selle puuduse kõrvaldamiseks. Ebakindel ülesvise hüppepalli juures võib anda ühele võistkonnale eelise palli hankimiseks. Pärast hüppepalli ülesviskamist peab kohtunik, mängijaid segamata, kiiresti eemalduma küljoone poole mängu edasiseks jälgimiseks.

Isiklikud vead hüppepalli mängimisel. Kerge iseloomuga isiklike vigu (vastu kätt löömine, kerge kokku-

põrge vastasmängijaga jne.) ei ole tarvis hüppepalli mängimise juures fikseerida, tingimuseks on aga siin, et kannatada saanud mängija sai siiski palli suunata oma partnerile. Kui ta aga seda vastase määrustevastase tegevuse tagajärjel teha ei saanud, tuleb fikseerida isiklik viga.

Võib juhtuda, et kasvult väiksem mängija püüab pike-mat «üle mängida» keelatud võtete abil (löögiga vastasele vastu kätt, jala peale astumisega, käe asetamisega rinnale või õlale jne.). Arusaadavalt on kõik taolised võtted isiklikud vead.

Mängija, kes ainult näilikult hüppab palli järele, tegelikult aga püüab oma hüppega palli mängivat vastast tasakaalust välja lükata, teeb samuti isikliku vea.

Tähelepanu tuleb pöörata ka ülejäänud mängijatele väljakul. Seda eriti hüppepalli mängimise juures kohtade sissevõtmisel. Ei tohi lubada, et vastasmängijad seaksid jalad selliselt, et pärast hüppepalli, liikumise alustamisel, võiksid takerduda ja põhjustada vigastusi. Hüppepalli ülesviskaval kohtunikul tuleb sellele õigeaegselt juhtida mängijate tähelepanu ja mitte jätkata mängu enne, kui on võetud õige asend.

On hea, kui hüppepalli viskav kohtunik juhib mängijate tähelepanu ülesviskele väikese repliigiga, näiteks: «Tähelepanu, viskan!»

Mängijate määrustevastase tegevuse jälgimine on põhiliselt selle kohtniku ülesandeks, kes ei ole otseselt seotud hüppepalli ülesviskamisega.

Visked korvile

Paljud mängijad viskavad sihilikult korvile alt põhjusel, et vastase kaitsetegevus jätkaks vastu käsi löömisega mulje isiklikust veast. Kaitsja, kes ootab ründajalt pealeviset ülevalt, teeb määrustele vastava katse vastase takistamiseks. Ootamatul pealeviskel alt tekib aga kokkupuude kaitsja kätega. Ärge määrake sellisel juhul isiklikku viga kaitsjale, kui viimane viset takistades, ilmselt ei löönud vastasele vastu käsi, vaid viskaja käed liikusid vastu kaitsja omi.

Iseloomulikke vigu. Võib juhtuda, et kaitsja takistab viskajat käega määrustepäraselt, kuid tõukab teda

kehaga. Tagajärjeks on ebaõnnestunud pealevise ja süüdirolevale kaitsjale tuleb määrata isiklik viga.

Jälgige, et viskavale mängijale ei hüppaks «otsa» teda takistav kaitsja. Kohtunikud ei märka seda sageli põhjusel, et pall on juba lahkunud viskaja kätest ja nad jälgivad ainult palli lendu. Ka sellisel juhul tuleb määrata isiklik viga. Vabavisete arvu määramisel peab kohtunik lähtuma olukorrast mängus, s. t. kui pall oli vea hetkel juba lahkunud viskaja käest, tuleb määrata ainult üks vabavise, s. t. küljesissevise.

Viskav mängija hüppab viske ajal ettepoole. Teda takistav kaitsja seisab paigal ja püüab pealeviset määrustepäraselt üleshüppel takistada. Tekkinud kokkupõrkes on süüdlaseks viskaja, isiklik viga tuleb määrata talle. Kui pall pole tema käest enne kaitsja tõukamist lahkunud, ei saa visatud korvi lugeda. Viskaja peab oskama kokkupõrget kaitsjaga vältida.

Kui kirjeldatud juhul liigub kaitsja viskajale vastu ja toimub kokkupõrge, on süüdlaseks kaitsja.

Võib esineda juhuseid, kus kumbki mängijatest ei püüa vältida kokkupõrget. Taolisel juhul tuleb määrata isiklik viga mõlemale mängijale.

Vabavise

Kohtunik ei tohi anda palli vabaviskaja kätte enne, kui mängijad pole asetunud vabaviskeala ääres määratud kohtadele. Mängijate ebaõigel paiknemisel vabaviskeala ääres (jalad joonel, kaks ühe võiskonna mängijat kõrvuti jne.) tuleb juhtida nende tähelepanu sellele ja nõuda õiget asetust. Alles siis, kui kõik nõuded on täidetud, võib anda loa vabaviskeks.

Alljärgnevalt mõningaid iseloomulikke vigu vabaviskel:

1) hüpe korvilauast põrkava palli järele, toetudes kõrvalseisva vastasmängija õlale või seljale või eelkirjeldatud tegevusega vastase hüppe takistamine; 2) vastasmängija kinnihoidmine särgist või pükstest või astumine tema jalale; 3) vastasmängija tõukamine küünarnukiga; 4) vastasmängija tõukamine kehaga, takistades sealjuures korvilauast põrkava palli hankimist; 5) käest kinnihoidmine vastasmängija hüppe takistamiseks.

Kõigi taoliste määruste rikkumiste jälgimine kuulub korvi all asuva, s. t. selle kohtuniku kohustuste hulka, kelle tegevusalas vabavise toimub.

Pärast vabaviset peavad mõlemad väljakukohtunikud liikuma kiiresti mängu edasisele käigule vastavatele kohtadele.

Kohtunikutegevus normaalsest väiksemate mõõtmetega väljakul

Korvpalli võib mängida ükskõik millises ruumis, kus on kohta kahe korvi ülesseadmiseks. Seejuures tuleb siiski arvestada järgmisi tingimusi:

Väljakuil, mis oma mõõtmetelt ei vasta kehtivaile nõudeile, pole tarvis rakendada «3 sekundi määrust».

Niisugustes tingimustes peaksid kohtunikud silmas pidama:

1. Püüdke liikuda mängukäigust (pallist) veidi taga-pool.

2. Astuge mängijatega kokkupõrke vältimiseks pigem tihedalt väljaku ääres asuvate pealtvaatajate hulka kui väljakule.

3. Liikuge ja tegutsege võimalikult lähemal külgs-joontele.

4. Ärge rakendage formaalselt palli sisseviskamise määrust külgs- või otsjoone tagant, kui sisseviskaja püüab ausalt visata palli mängu. Sageli võib ta astuda joonele või üle selle põhjusel, et pole ruumi väljaku ääres.

5. Jälgige, et sisseviskajat takistav mängija oleks vähemalt ühe meetri kaugusel sisseviskajast.

6. Libedal väljakul ärge lugege «jooksumääruse» rikkumiseks, kui palliga mängija püüab ausalt vältida libisemist pärast põrgatamise lõpetamist.

7. Ärge fikseerige määruste rikkumisi «tundmuste» järgi, need peavad olema ilmsed.

8. Ärge lubage jõulist mängu, kirjeldatud tingimustes võib see kergesti muutuda toorutsemiseks.

Kohtuniku meelespea

Mida tuleb teha...

1. Laske kontrollida oma tervist vähemalt kaks korda aastas.

2. Tutvuge pidevalt võistlusmäärustega ja kohtunike poolt kasutatava ühtse terminoloogiaga.

3. Pidage arvestust oma kohtunikutegevuse kohta.

4. Võtke järjekindlalt osa kohtunike täiendusseminaridest, treeningkogunemistest ja muudest taolistest üritustest.

5. Konsulterige ebaselgetes küsimustes (määruste tõlgitsemisel) kogenenumate kohtunikega.

6. Enne kui asute tegutsema kohtunikuna vastutavatel võistlustel, omandage kogemusi vähemtähtsate võistluste juhtimisel.

7. Võistlustel kandke määrustele vastavat halli kohtunikurõivastust.

8. Olge korralikult rietatud.

9. Rakendage mängumäärusi oskuslikult. Pidage meeles, et viibite pealtvaatajate silme all ja peate olema oma käitumisega mängijaile eeskujuks.

10. Ärge reetke võistkondade mängusaladusi.

11. Tulge võistluspaigale varakult, et tutvuda koha-pealse olukorraga. Mõned väljakud, mis ei vasta kehtivatele nõuetele, vajavad määruste erilist tõlgitsemist seoses sisustuse, mitteküllaldase kõrguse või teiste ebanormaalsustega.

12. Riietunult puhake pool tundi enne mängu algust. Enne väljakule minekut tehke tingimata vajalik eelsoojendus.

13. Olge oma käitumisega väljakul eeskujuks kui tunnustatud autoriteet kohtunikutegevuses.

14. Kontrollige ise või jälgige palli mõõtmete ja kuju kontrollimist.

15. Varakult enne mängu algust kooskõlastage kaaskohtunikega probleemid, mis on seoses mängu juhtimisega, asetusega väljakul, signaalidega jne.

16. Loosige väljakupooled ja vajaduse korral tutvustage võistkondade kapteneid erinõuetele antud mänguks.

17. Olge enesekindel, kuid käituge mängijatega sõbralikult ja liigse karmuseta.

18. Olge järjekindel oma tegevuses. Pidage meeles, et esimene viga on sama tähtis kui viimane.

19. Liikuge ja tegutsege väljakul energiliselt. Avaldage oma otsused kindlalt ja selgelt.

20. Liikuge mängu juhtimisel (võimaluse korral) väljaspool väljakupiire.

21. Hüppepall visake üles võimalikult kiiresti, et vältida liigset ajaviitmist.

22. Täitke ausalt oma osa koostöös kaaskohtunikuga.

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

24. Liigse toorutsemise korral peatage mäng ja hoiatage võistkondi. Tuletage neile meelde, et võistlus peab olema sportlik.

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

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

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

28. Kui määrasite isikliku või tehnilise vea:

a) vilistage otsekohe «aeg maha» võtmiseks ja näidake seda vastava žestikulatsiooniga;

b) avaldage vea iseloom, selgitage, kes tegi ja kellele tehti viga;

c) näidake sekretärile vea teinud mängija number;

d) teatage määratud vabavisete arv;

e) asuge viivitamatult vabavisete sooritamisele.

29. Hüppepalli fikseerimisel:

a) andke vastav vile ja näidake seda vastava žestikulatsiooniga;

b) võtke pall viivitamatult enda kätte;

c) määrake mängijad, kes võtavad osa hüppepalli mängimisest ja visake pall üles. Visake pall kõrgemale, kui suudavad hüpata hüppepalli mängimisest osavõtvad mängijad.

30. Kui fikseerisite määruserikkumise seoses palli väljaminekuga väljakupiiridest:

a) andke vile ja selgitage, kes oli süüdi palli väljaminekus;

b) ühe käega näidake koht palli mängupanekuks ja teise käega selle võistkonna eesala suunas, kes viskab palli mängu;

c) kui sissevise toimub võistkonna eesalas, võtke pall oma kätte ja liikuge kiiresti palli mänguviskaja juurde. Alles siis, kui olete veendunud, et vastasvõistkond on jõudnud asuda kaitsesse, andke pall sisseviskajale selle mängupanekuks;

d) ärge võtke palli oma kätte, kui sissevise toimub võistkonna taga-alas. Seda tuleks teha siiski juhul, kui tekib segadus palli mängupaneva võistkonna suhtes.

31. Kahtluse korral, kes oli süüdi palli sattumisel üle väljakupiiride, ärge jätkake mängu seni, kuni mõlemal võistkonnal pole selge kohtunike poolt tehtud otsus ja nad on võtnud väljakul mängu jätkamiseks vajaliku asendi.

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

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

34. Mängijate vahetamisel minge kohtunikelaua juurde, lubage vahetusmängijail mängust osa võtta ja jätkake viivitamatult mängu.

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

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

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

38. Orienteeruge kiiresti mänguolukordades, eriti siis, kui mänguaeg läheneb lõpule ja iga viivitatud sekund on kallis kaotusseisus olevale võistkonnale.

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

40. Kui kohtunikud fikseerivad määruserikkumise üheaegselt, tuleb teisel kohtunikul murdosa sekundist viivitada, et anda esimesele kohtunikule võimalust oma otsuse

teatamiseks. Otsused võivad ühtida. Kui otsused on erinevad, nagu näiteks «hüppepall» ja «isiklik viga», tuleb neist rakendamisele rangem, s. t. «isiklik viga».

... ja mida ei tule teha

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

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

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

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

5. Ärge vaielge asjatult treeneritega.

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

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

8. Ärge kartke avaldada oma otsuseid.

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

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

11. Ärge žestikuleerige tarbetult. Pole tarvis poseerida pealtvaatajate ees — nad tulid vaatama mängu mitte aga kohtniku poseerimist.

12. Ärge olge oma otsustes formaalne ja ärge kurnitarvitage oma autoriteeti.

13. Ärge laske end segadusse viia ebasportlikult käituvast treenerist.

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

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

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

17. Ärge loobuge isiklike vigade täpsest fikseerimisest mängu lõpuni.

18. Ärge karistage vältimatut kokkupõrget, mis juhtus

põhjusel, et mõlemad mängijad olid palli mängimiseks võrdsest soodsas olukorras.

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

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

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

22. Ärge kõnelege vilet suus hoides.

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

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

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

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

27. Ärge kartke annulleerida tehtud ekslikku otsust. Sellisel juhul tuleb taastada mänguline olukord, mis oli väljakul enne mängu katkestamist.

Lisa 9

Järgunõuded korvpallis

Mehed ja naised

Suurmeister. Tulla võistkonna koosseisu 1.—3. kohale maailmameistrivõistlustel või olümpiamängudel või 1. kohale Euroopa meistrivõistlustel

või

kuuluda Euroopa karika võitnud koondise koosseisu.

Meistersportlane. Tulla võistkonna koosseisus 1.—6. kohale NSV Liidu meistrivõistlustel A-klassis või NSV Liidu rahvaste spartakiaadil

või

kolme aasta jooksul kahel korral samadel võistlustel 7.—12. kohale

võ i

tulla 1.—3. kohale liiduvabariikide, Moskva või Leningradi spartakiaadil või meistrivõistlustel, ametkondade või spordiühingute üleliidulistel meistrivõistlustel, tingimusel, et neist võtaks osa vastavalt üks, kaks või kolm NSV Liidu A-klassi kollektiivi, kes eelmistel NSV Liidu meistrivõistlustel tulid vähemalt 12. kohale ja mängisid antud võistlustel NSV Liidu jooksva aasta meistrivõistlustele registreeritud koosseisus

võ i

kuuluda võistkonna koosseisu, kes on aasta jooksul võitnud vähemalt linna ulatusega võistlustel 5 erinevat NSV Liidu A-klassi võistkonda või võistkonda, kus $\frac{2}{3}$ koosseisust on meistersportlasi

võ i

kuuluda NSV Liidu korvpalliföderatsiooni poolt igal aastal kinnitatavasse 25 parema mängija nimestikku

võ i

startida võistlustel NSV Liidu koondise koosseisus.

Meistersportlase kandidaat. Kuuluda NSV Liidu meistrivõistluste A-klassis startivasse võistkonda või NSV Liidu rahvaste spartakiaadi finaaliveistlustel startiva liiduvabariigi koondisse

võ i

kuuluda võistkonna koosseisu, kes on aasta jooksul võitnud vähemalt 4 erinevat NSV Liidu A-klassi võistkonda vähemalt linna ulatusega võistlustel

võ i

võita ühe aasta jooksul 4 erinevat liiduvabariigi koondist, kelle koosseisus oli vähemalt 50% meistersportlasi

võ i

tulla esikohale liiduvabariikide, Moskva või Leningradi spartakiaadil või meistrivõistlustel, ametkondade või spordiühingute üleliidulistel meistrivõistlustel, tingimusel, et neist võtaks osa vähemalt üks NSV Liidu A-klassi kollektiiv, kes mängis antud võistlustel NSV Liidu

jooksva aasta meistrivõistlustele registreeritud koosseisus.

võ i

tulla 2.—3. kohale samasugustel võitlustel, tingimusel, et neist võttis osa vähemalt kaks NSV Liidu A-klassi võistkonda

võ i

saavutada aasta jooksul vähemalt 3 võitu erinevate kollektiivide üle, kelle koosseisus oli vähemalt $\frac{2}{3}$ meistersportlasi

võ i

kuuluda nende liiduvabariikide, Moskva või Leningradi korvpalliföderatsioonide poolt igal aastal kinnitatavasse 25 parema mängija nimestikku, kelle kollektiivid mängivad NSV Liidu meistrivõistluste A-klassis mitte vähem kui kahe võistkonnaga

võ i

12 parema mängija hulka nendes liiduvabariikides, kes on NSV Liidu A-klassis esindatud ühe kollektiiviga.

I spordijärk. Kuuluda NSV Liidu meistrivõistluste B-klassi tsooniturniiril 1.—3. kohale tulnud võistkonna koosseisu

võ i

kuuluda võistkonna koosseisu, kes on ühe aasta jooksul saavutanud 2 võitu erinevate kollektiivide üle, mille koosseisus oli vähemalt $\frac{2}{3}$ meistersportlase kandidaate või 50% meistersportlasi vähemalt linna ulatusega võistlustel

võ i

saavutanud vähemalt 4 võitu erinevate I järgu võistkondade üle või 1 võidu I järgu võistkonna üle ja 7 võitu erinevate II järgu võistkondade üle, tingimusel, et seejuures on ühe aasta jooksul mängitud 16 mängu vähemalt linna ulatusega võistlustel

võ i

kuuluda liiduvabariikide föderatsioonide poolt igal aastal kinnitatavasse 15 parema mängija nimekirja

võ i

kuuluda NSV Liidu noortevõistlustel 1.—2. kohale tulnud võistkonna koosseisu.

II spordijärk. Kuuluda võistkonna koosseisu, kes on kolme aasta jooksul võitnud 4 erinevat II järgu kollektiivi või 8 erinevat III järgu kollektiivi, tingimusel, et selle aja jooksul on võisteldud 14 korral, sealhulgas ka kehakultuurikollektiividele korraldatud võistlustel

võ i

kuuluda vabariiklikel noortevõistlustel 1.—2. koha võitnud võistkonna koosseisu.

III spordijärk. Kuuluda võistkonna koosseisu, kes on aasta jooksul pidanud vähemalt 10 kohtumist mis tahes ulatusega võistlustel ja võitnud seejuures 5 mis tahes kvalifikatsiooniga kollektiivi, sealhulgas algajaid

võ i

võistelda aasta jooksul 15 korda mis tahes ulatusega võistlustel.

Noorte I järk. Kuuluda üleliidulistel noortevõistlustel startinud või liiduvabariigi noortevõistlustel 2.—3. kohale tulnud võistkonna koosseisu

võ i

võistelda aasta jooksul 12 korda keskmise või vanema vanusegrupi noortemeeskonnas mis tahes võistlustel ja võita seejuures kolme erinevat noorte I järgu kollektiivi või 6 erinevat noorte II järgu kollektiivi.

Noorte II järk. Võistelda aasta jooksul 10 korda keskmise või vanema vanusegrupi noortemeeskonnas mis tahes võistlustel ja võita seejuures 3 korda II järgu kollektiivi või 6 algajate võistkonda

võ i

võistelda aasta jooksul 15 korda mis tahes ulatusega võistlustel.

Spordijärgu kinnitamine

Järgu kinnitamiseks saavutada 50% võite ja mängida 50% mängu, mis on kehtestatud vastava järgu saamiseks.

Järgunõuete täitmise tingimused

1. Noorte II järgu ja III spordijärgu nõuded loetakse ka siis täidetuks, kui võistlused peeti lihtsustatud võistlusmääruste järgi.

2. Järgmine kõrgem spordijärk omistatakse eelmise madalama järgu olemasolul (näit. II spordijärgu võib omistada vaid sellele sportlasele, kellel on olemas III järk, jne.).

3. Spordijärk omistatakse ainult nendele sportlastele, kes on täitnud vastava järgu saamiseks kehtestatud erialase kehalise ja tehnilise ettevalmistuse normatiivid.

4. Mängija loetakse mängust osavõtnuks, kui ta on mänginud vähemalt 25% võistlusmäärustega kehtestatud mänguajast.

5. Järgunõuded loetakse täidetuks kõikides spordijärkudes sel juhul, kui võistkonna liige mängis kaasa vähemalt 50% antud võistluste kalendaarsetest mängudest.

6. Võitu kõrgema spordijärgu kollektiivi üle arvestatakse kui kahte võitu oma spordijärguga võistkonna üle, noorte keskmises ja nooremas vanusegrupis loetakse kaks viiki üheks võiduks.

Võistkondade kuulumine spordijärkudesse

Täiskasvanute võistkonnad jaotatakse meistersportlaste, meistersportlase kandidaatide, I, II, III järgu ja algajate võistkondadeks.

Poiste ja tütarlaste võistkonnad jagunevad noorte I ja II järgu ning algajate kollektiivideks.

Võistkonna spordijärk tehakse kindlaks antud mängust osa võtnud $\frac{2}{3}$ mängijate spordijärgu alusel. Näiteks, kui võistkonnas mängis antud mängus 10 mängijat,

neist 7 II järgu sportlast, siis võitu selle võistkonna üle loetakse kui võitu II järgu kollektiivi üle.

Nendel juhtudel, kui võistkonnas on kolme või rohkem järguga mängijaid, kusjuures ükski järk ei moodusta $\frac{2}{3}$ võistkonnast, siis tehakse võistkonna järk kindlaks järgmiselt. Kui kõrgema ja keskmise järguga mängijate arv ei ületa 40% kollektiivist, loetakse võistkonna spordijärguks keskmine järk. Näiteks, kollektiivist mängis antud mängus 9 inimest, neist 2 I järguga, 2 II järguga ja 5 III järguga. Sel juhul kvalifitseeritakse võistkond II järku.

Mängijate spordijärgu ja võistkonna järkukuuluvuse fikseerib võistlusprotokollis kohtumise vanemkohtunik mängijate poolt esitatavate klassifikatsioonipiletite alusel.

Kehalise ettevalmistuse normatiivid

Spordijärk	Takistusjooks 6×20 m (sek.)		Hüpeteseeria optimaalsele kõrgusele (cm)	
	Mehed	Naised	Mehed	Naised
Meistersportlane	23,6	26,6	60	50
Meistersportlase kandidaat	24,2	27,0	55	48
I järk	25,0	28,0	52	45
II järk	25,8	29,0	50	40
III järk	26,6	30,0	45	35
Noorte I järk	25,8	29,0	50	40
Noorte II järk	26,6	30,0	45	35

Harjutuste kirjeldus

Takistusjooks 6×20 m

Mängijad jooksevad edasi-tagasi 6×20 m, möödudes seejuures kolmest takistusest.

Esimene takistus seatakse vahetult stardijoonele, teine — distantssi keskele ja kolmas distantssi lõppu. Takistuse laius on vähemalt 0,5 m, kõrgus — vähemalt 1,20 m.

Harjutust täidetakse võistlusena kahe osavõtja vahel.

Kaks rida takistusi seatakse üles 4—5-meetrise vahega, et jooksjad ei segaks teineteist.

Sportlased alustavad jooksu püstistardist signaali peale. Aeg fikseeritakse stopperiga.

Hüpeteseeria optimaalsele kõrgusele.

5—7-kilogrammiline topispall pannakse võrku, 7—8-meetrise nööriaga kinnitatakse võrk ülalt. Nöör palli ja võrguga riputatakse üle korvpalli tagalaua. Nööri teine ots seotakse korvisõrestiku külge või hoitakse käes.

Et teha kindlaks, kui kõrgele tuleb võrk koos palliga tõsta, seisab mängija palli alla ja peab vabalt ülestõstetud käega küündima võrgu alumist serva puudutama. Seejärel tõstetakse pall normatiivides märgitud vahemaa võrra ülespoole.

Signaali peale teeb mängija 10 hüpet, puudutades igal hüppel võrku vahelduvalt vasaku ja parema käega. Vahet hüpete vahel ei tohi olla.

Tehnilise ettevalmistuse normatiivid

Spordijärk	Vabavisked (tabamuste arv)		Visked distsantsilt (tabamuste arv)		Söödud kiirusele (söötude arv)		Palli põrga- tamine koos pealeviskega (sek.)	
	M	N	M	N	M	N	M	N
Meister- sportlane	27	26	24	23	—	—	10,6	11,6
Meister- sportlase kandidaat	26	25	22	21	—	—	10,8	11,8
I järk	24	23	21	20	20	20	11,2	12,2
II järk	21	20	16	15	18	18	12,0	12,8
III järk	18	17	12	11	16	16	12,6	13,4
Noorte I järk	21	20	16	15	18	18	12,0	12,8
Noorte II järk	18	17	12	11	10	10	12,6	13,4

Harjutuste kirjeldus

V a b a v i s k e d

Lähteasend. Mängija seisab palliga vabaviskejoone taga.

Täitmise tingimused. Signaali peale viskab mängija 30 vabaviset (on lubatud talle pall kätte anda pärast viset). Kui mängija rikkus vabaviske määrusi, visatud korvi ei loeta ja viset ei korrata.

V i s k e d d i s t a n t s i l t

A. Meistersportlased, meistersportlase kandidaadid ja I järgu sportlased viskavad korvile 35 korda, igast positsioonist 5 korda.

Lähteasend. Seistakse ühes 7 punktist, mis asuvad ühel väljakupoolel järgmiselt:

1. *punkt* — väljaku nurgas, 1,6 m kaugusel otsjoonest (6 m kaugusel korvirõnga keskpunkti projektsioonist);

2. *punkt* — 6 m kaugusel korvirõnga keskpunkti projektsioonist 45-kraadise nurga all tagalauale (on lubatud ± 2 -meetrit kõrvale kaldumine ükskõik kummale poole);

3. *punkt* — otse korvi vastas, vabaviskeala kaare tipus;

4. ja 5. *punkt* — asuvad sümmeetriliselt 1. ja 2. punktiga väljaku vasakul (paremal) poolel;

6. ja 7. *punkt* — vabaviskeala kaare ja vabaviskejoone lõikepunktis.

B. II ja III järgu ning noorte I ja II järgu sportlased teevad 30 pealeviset — 3 punktist à 10 viset, punktid asuvad korvirõnga projektsioonist 6 m kaugusel järgmiselt:

1. *punkt* — vabaviskeala kaare tipus;

2. ja 3. *punkt* — 1. punktist vasakul ja paremal 45-kraadise nurga all tagalauale.

Täitmise tingimused

a) meistersportlased, meistersportlase kandidaadid ja I järgu sportlased viskavad: mehed — ühe käega hüppelt; naised — vähemalt kahest punktist ühe käega hüppelt, teistest punktidest mis tahes viisil;

b) II ja III järgu ning noorte I ja II järgu sportlased viskavad:

mehed — vähemalt 50% visetest ühe käega hüppelt, ülejäänud visked mis tahes viisil;

naised — mis tahes viisil.

Visked võib sooritada 4 m kauguselt, tingimusel:

mehed — viskavad ühe käega hüppelt või haakviset;

naised — viskavad ühe või kahe käega hüppelt.

Söötmine kiirusele

Lähteasend. Mängija seisab, pall käes, pörkeseina poole 3 m (mehed) või 2 m (naised) kaugusel seinast.

Täitmise tingimused. Signaali peale (samal hetkel pannakse käima stopper) söötab mängija vaheldumisi vasaku ja parema käega öla juurest vastu seinast ja püüab tagasipörkava palli. Fikseeritakse söötude arv, mis tehakse 20 sekundi vältel.

Söödud, millest pall pörkab maha või mängija ületab lähtejoone, arvesse ei lähe.

Palli pörgatamine koos pealeviskega.

Lähteasend. Mängija seisab, pall käes, vabaviskejoone ja otsjoone lõikepunktis paremal pool korvilauda.

Täitmise tingimused. Signaali peale (samal hetkel pannakse käima stopper) pörgatab mängija palliga ümber vabaviskeala piiri, kaasa arvatud vabaviskekaar, paremalt vasakule. Mängija lõpetab pörgatamise kolmanda «vuntsi»* juures, astub vabaviskealasse ja viskab peale ühe käega. Seejärel võtab palli, pörgatab vabaviskealast välja, sama teed mööda vasakult paremale, siseneb vabaviskealasse kolmanda «vuntsi» juures ja viskab peale ühe käega.

Vabaviskeala läbimisel paremalt vasakule peab mängija pörgatama ja viskama parema käega, liikumisel vasakult paremale — vasaku käega.

* «Vuntsid» — märgid vabaviskeala joontel mängijate paiknemise tähistamiseks vabaviske ajal (vt. joon. 2, lk. 30).

Kehalise ja tehnilise ettevalmistuse normatiivide täitmise tingimused

1. Kehalise ja tehnilise ettevalmistuse normatiivid loetakse sooritatuks ainult harjutuste sooritamise kõigi tingimuste täitmisel.
2. Normatiive võtavad vastu 2 korvpallikohtunikku, kes on selleks määratud kohaliku kohtunikukogu poolt.
3. Kehalise ja tehnilise ettevalmistuse normatiivide täitmise tulemused kantakse protokolli ning esitatakse sportliku nimetuse või järgu saamiseks.

SISUKORD

I VOISTLUSTEST OSAVÖTJAD

Lk.

§ 1. Mängijate vanusegrupid	3
§ 2. Mängijate õigused ja kohustused	3
§ 3. Mängijate riietus	4
§ 4. Võistkondade koosseis ja mängijate vahetamine	4
§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid	6

II KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED

§ 6. Kohtunike kolleegiumi koosseis	7
§ 7. Väljakukohtunikud	7
§ 8. Sekretär	9
§ 9. Kohtunikud-ajamärkijad	10
§ 10. Võistluste arst	11

III VOISTLUSMAARUSED

§ 11. Mängu kestus	11
§ 12. Mängu algus ja lõpp	12
§ 13. Algvised	13
§ 14. Hüppepall	14
§ 15. Mängu peatamine	15
§ 16. Minutilised vaheajad	16
§ 17. Pall on mängus	17
§ 18. Pall on mängust väljas	17
§ 19. Palli mänguviskamine külge- või otsjoonte tagant	18
§ 20. Liikumine palliga	19
§ 21. Pöörded	20
§ 22. Käik või jookspalliga	20
§ 23. Visked, püüdmine, palli peatamine, äralöömine või ärarebimine	21

§ 24. Palli valdamise ajaline piiramine	21
§ 25. Mängimine vabaviskealas («3-sekundi-alas»)	22
§ 26. Vabavise	22
Tehniliste vigade eest	22
Isiklike vigade eest	24
§ 27. Vabavisete sooritamise kord	25
§ 28. Mängu tagajärg	27

IV VÕISTLUSKOHT, SISUSTUS JA INVENTAR

§ 29. Väljak	28
§ 30. Sisustus	31
§ 31. Mänguks vajalik inventar	34

1. I S A D

1. Lihtsustatud mängumäärused massiliste korvpallivõistluste läbiviimiseks	36
2. Metoodilisi juhiseid korvpallimääruste rakendamiseks	38
3. Juhiseid korvpallivõistluste protokollide täitmiseks	53
4. Kohtunike terminoloogia, käeliigutused ja signaalid (viletoonid)	58
5. Võistlussüsteemid	66
6. Võistluste peakohtuniku ülesanded	74
7. Vaatlusest korvpallivõistlustel	79
8. Nõuandeid ja juhiseid kohtunikele	82
Kohtuniku meelepea	102
9. Järgunõuded korvpallis	106
Korvpallivõistluse protokoll (kleebis)	

MARKUSED

БАСКЕТБОЛ
Правила соревнований
На эстонском языке
Обложка А. Сядэ

Издательство «Ээсти Раамат»
Таллин, Пярнуское шоссе, 10

*

Toimetaja E. L a p i n g
Kunstiline toimetaja H. Keigo
Tehniline toimetaja E. L u m e t
Korrektorid E. B a c h v e r k ja A. S u u r v ä r a v

Ladumisele antud 11. IX 1965. Trükkimisele antud
29. XI 1965. Paber 54×84, $\frac{1}{16}$. Trükipoognaid 7,5 +
1 lisa. Tingtrükipoognaid 6,4. Arvestuspoognaid 6,53.
Trükiarv 4000. Tellimise nr. 6840. Hans Heidemanni
nim. trükikoda, Tartu, Ülikooli 17/19. I

Hind 24 kop.

24 kop.

A

27 328

65 927

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00427441 3