

6378.  
Luban Eesti Vabariigi sõ-  
javäes tarvitusele võtta.  
10 detsembril 1922 aastal.  
Sõjainister, kindralstaabi  
kindral-major S o o t s.

# Kehaline kasvatus.

Võimlemismängud.

VIHK I.

Sõjaväe Õpetuskomitee väljaanne.  
1922 aast.

Katharine Kasstus

Völkchen

1844

Luban Eesti Vabariigi sõ-  
javäes tarvitusele võtta.  
10 detsembril 1922 aastal.  
Sõjaminister, kindralstaabi  
kindral-maior S o o t s.

# Kehaline kasvatus.

## Võimlemismängud.

### VIHK I.

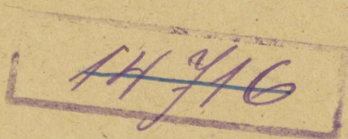
Joonmängud (Ingl. k. — line games).

Meditiinipalli mängud (Ingl. k. — medicine  
ball relays).

Nootpall (Ingl. k. — cage ball).

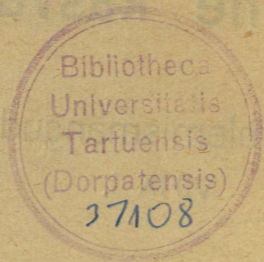
Võrkpall (Ingl. k. — volley ball).

Korvpall (Ingl. k. — basket ball).



Sõjaväe Õpetuskomitee väljaanne.  
1922 aast.

2.



Sõjaväe trükikoda Tallinn, Rüütli tän. 13.

A 6378.

## SISUKORD.

	Lhk.
Eessõna . . . . .	1
Joonmängud . . . . .	3
Meditiinipalli mängud . . . . .	5
Nootpalli määrused . . . . .	8
Võrkpalli määrused . . . . .	12
Võrkpalli oskussõnad . . . . .	19
Korvpalli määrused . . . . .	20
Korvpalli oskussõnad . . . . .	46

hingamise, vere ringjooksu ja seedimise peale. Nad loovad ja arendavad — mis sõjalisest vaatepunktist tähtis — ühtekuuluvuse ja seltsimehelikkuse tunnet.

Nootpall, võrkpall ja korvpall on küllalt kaasakiskuvad ja kui nad kord õpitud ning mänguvõimalused olemas, mängitakse neid vabatahtlikult, mõnikord isegi pärast raskeid ja väsitavaid päevaseid õppusi.

Hokkei (murul) ja jalgpalli mõju keha ja vaimu peale on veel intensiivsem; peale üldise mõju arendavad nad veel erilismalt vastupidavust, väledust, osavust, tähelepanu, otsustusvõimet, distsipliini ja solidaarsust. Kuid nende äraõppimine nõuab rohkem tööd ja nende korraldamine tarvitab erilist aega, kehakatteid (saapad), abinõusid (kepid), tasast suurt mänguvälja ja ei ole võimalik talvel. (Nende mängude määrused ilmuvad järgmises vihus.)

Korvpalli ja võrkpalli mänguplatside sisseseadmine on lihtne ja vähe kulukas. Nootpalli juures tarvivate suurte nootade muretsemine võib raskusi tekitada, kuid sellest saab omavaheliste mängude juures üle lihtsalt sellega, kui seame üles vastavasse kõrgusesse nooda lahtise poole mõõtude suuruse pikliku nõörist nelinurga, millest pall läbi läheb.

Nootpalli, võrkpalli ja korvpalli määrused on kooskõlas Ameerika Ühisriikide, Inglise ja Prantsuse viimaste ametliste määrustega, nii et neid võib tarvitada ka ametlikudel võistlustel omavahel ja väljamaalastega.

## JOONMÄNGUD.

Joonmängudeks seatakse osavõtjad üles kolonnidesse ühena koondatult ehk harvendatult. Kolonnid paigutakse üksteise kõrvale vähemalt 3 meetriliste vahedega. Kolonnide arv ja osavõtjate arv kolonnis on piiramata, kuid soovitav on, et viimane oleks keskmiselt 15, kusjuures osavõtjate arv igas kolonnis peab olema ühesuurune.

Kolonnide alged asuvad maapinnale märgitud sirgjoonel, mida nimetakse stardi jooneks. Kolonnide rinde ees, soovitavas kauguses stardi joonest (keskmiselt 10 m.) tõmmatakse paralleelselt viimasele niini-metatud lõpujoon.

Kui võistleb suur arv kolonne, siis on soovitav, et võistlust lõpetaja igas kolonnis, kes lõpujoonele jookseb, kannaks mingit selgesti eralduvat märki, et hõlbustada vahekohtunikku tegevust.

## HÜPLEMISED.

1. Parem jalg sirgelt ettepoole üles tõsta, vasaku jala peal lõpujooneni hüpata, joone taga jalad vahetada ja parema jala peal tagasi tulla. Kolonni algeni jõudes, teist nummert puudutada ja kolonni lõppu minna. Kui esimene nummer teist puudutanud, algab teine nummer hüplemist, tuleb tagasi, puudutab kolmandat ja läheb kolonni lõppu, jne., kuni kolonni viimane nummer lõpujoonele jõudnud.

2. Hoida sirge jalg üleval tahapoole.

Märkus: Ametliku meditsiinipalli asemel võib tarvitada jalgpalli, korvpalli, kiva ehk mõnda muud asja.

1. Üle pea edasiandmine. Esimene mees kolonnis alustab ja annab palli üle pea seljataha järgmisele, teine kolmandale jne., võimalikult kiirelt lõpuni. Kui viimane mees palli kätte saab, jookseb tema kohe ette, asub kolonni ette stardi joonele (kolonn peab ettejooksu ajal ühe mehe võrra tagasi liikuma) ja alustab viibimata palli edasiandmist piki kolonni. Mängu määrus on, et iga mängija peab puudutama palli. Kõik peavad ette jooksuma ühelt poolt, kas paremalt ehk vasakult, et ära hoida kuhjumist ja kokkupõrkamist. Selles võistluses püüavad mõned palli visata, et sellega kolonnis mõned vahele jätta. Seda ei tule lubada, sest see demoraliseerib mängu. Kui eelmised kõik kord juba ette jooksnud, siis jookseb kolonni viimane mees lõpujoonele.

2. Pall edasi anda jalgade vahelt.

3. Esimene mees saadab palli minema üle peade. Viimane mees jookseb ette ja saadab palli minema jalge vahelt. Nii kordamööda ülevalt ja alt. Seda nimetakse „ülevalt ja alt.“

4. Anda pall käest kätte parema külje poolt.

5. Anda pall käest kätte vasaku külje poolt.

6. Esimene mees annab palli teisele paremalt, teine mees annab palli vasakult esimesele tagasi. Esimene annab palli paremalt teisele, viimane omakorda kol-

mandale, kes jälle selle teisele tagasi annab ja nii järkjärgult edasi, kuni pall jõuab viimase meheni. (Pall teeb iga mehe ümber ringi.)

7. Seesama, alustades palli edasiandmist vasakult.

8. Pall jalge vahelt läbi anda, ümber parema jala tagasi tuua ja jalge vahelt järgmisele mehele anda.

9. Seesama ümber vasaku jala.

10. Ümber parema jala; vasaku jala ja siis järgmisele mehele.

11. Vaheldamisi alt ja ülevalt. Esimene mees annab palli edasi jalge vaselt, järgmine üle pea ja nii vaheldamisi viimase meheni.

12. Ülevalt, alt ja ülevalt. Esimene mees annab pall üle pea teisele. Teine annab palli esimese jalge vahelt tagasi. Siis annab esimene palli üle pea teisele, teine nüüd omakorda kolmandale, jne., kuni pall jõuab viimase meheni. (Pall teeb ringi ümber iga mehe, läbimindes jalge vahelt ja üle pea). See mäng nõuab alguses head koordineerimist ja on suurepäraline harjutus.

Kolonna lõpust ettejooksmist võib toimetada hariliku püsti jooksmise ja palli käes hoidmise kõrval veel mitmel kombel:

1. Kui viimane mees kolonnis palli kätte saanud, siis paneb ta selle põlvede vahele ja peab, hüpates mõlema jalaga korraga, tooma palli kolonna ette. Sealjuures ei tohi palli põlvede vahel kinni hoidmiseks käsa tarvitada. Kui pall maha kukub, siis võib selle üles tõsta ja tagasi põlvede vahele panna, kuid samal kohal,

kus pall maha kukkus, ja sealt edasihüppamist jätkata.

2. Pall veeretatakse ette peaga kuni lõpujooneni, kusjuures ei tohi puudutada palli kätega ehk mõne teise kehaosaga.

Lõpujoonele jõudes haaratakse pall kätte, jookstakse kolonni ette ja antakse edasi piki kolonni.

Harjutuste 6—12 (kaasaarvatud) juures kestab kaua, enne kui pall jõuab viimase meheni, nii et need võistlused võivad lõppeda, kui viimane mees toob palli ette lõpujoonele selle asemel, et lasta kõiki kord tagant ette jooksta, nagu kirjeldatud 1. mängu juures.

Uued teisendid saame, kui mängime neid mängu korvpalli palliga. Pall saadetakse edasi piki kolonni mõnel ülalkirjeldatud viisil ja viimane mees katsub visata palli korvpalli ringi. Tagajärgesid võib arvestada kahte moodi: 1) iga viimane mees, kui pall temale jõudnud, võib teha ühe viske korvi ja iga löödud korvi eest arvatakse üks punkt, 2) iga viimane mees teeb viske korvi, kuni iga mees on löönud ühe korvi, (võib ka kuni igas viirus on teatav arv korve löödud), kusjuures otsustavaks teguriks on aeg.

## NOOTPALLI MÄÄRUSED.

### MÄÄRUS 1.

Nootpalli mänguks tarvitakse suurt õhugummist ja puldanist kattega palli, diameetriga 75 cm.

## MÄÄRUS 2.

1. Noodad tehakse nõõrist ja seatakse üles pika renni kujul. Nende pealmine lahtine osa peab olema mitte vähem kui 7,50 m. ja mitte rohkem kui 15 m. pikk. ja 1,25 m. lai; sügavus peab olema 45 cm.

2. Nootade kõrgus maapinnast ülemiste äärteni peab võistlusmängude juures olema 3,05 m.

3. Kui mängitakse kinnises ruumis, siis kinnitakse noodad nõõriga külje seinte külge mänguruumi mõlemas otsas, vastavas kõrguses põrandast.

4. Kui mängitakse väljas, siis kinnitakse noodad aluspostide külge.

5. Aluspostid paigutakse 11,50—19 m. üksteisest, nii et jääks 2 m. iga nooda otsa ja posti vahele. Aluspostid valmistatakse puust ehk mõnest muust materjalist kahe ristpuuga iga alusposti küljes. Üks 2 m. pikk ristpuu paigutakse 3,05 m. maapinnast ja teine sama pikk ristpuu 2,45 m. maapinnast. Ristpuude ottesse tehakse augud ehk kinnitakse rõngad. Nende külge kinnitakse noodad nõõridega, mis tulevad viimaste igast nurgast.

## MÄÄRUS 3.

Ametlik mänguväli peab olema 42 m. pikk ja 30 m. lai ja märgitakse ära valgete joontega ehk nelja lipuvardaga, üks igas nurgas. Noodad paigutakse 35 m. üksteisest, jättes kumbki nooda taha vastu mänguvälja otsa veel 3,50 m. mänguruumi.

## MÄÄRUS 4.

1. Mängijate arv on piiramata.

2. Meeskonnad asuvad näoga vastamisi, 7 m. üksteisest ja kumbki 3,50 m. mänguvälja keskpunktist.

3. Mõlemad kaptenid asuvad keskpunkti juurde ja võtavad kinni pallist.

4. Kui vahekohtunik annab vile, algab mäng. Kaptenid võivad maadelda ja võidelda palli oma kätte saamiseks ja mõlemad meeskonnad tormavad palli juurde.

5. Mängu eesmärgiks on saada pall vastase noota, teda lüües, tõugates ehk visates.

#### MÄÄRUS 5.

Mängijad ei tohi:

1. Palli jalaga lüüa.
2. Palli kanda.
3. Kokkukuhjuda ehk üksteist tõugata, kui pall on maas.
4. Puutuda nootadesse.

#### MÄÄRUS 6.

Mängu kestvus on kolmkümmend minutit.

Märkus: — Mängu aega võib kokkuleppel pikendada ehk lühendada, kuid kui seda pikendakse, siis peab selle jagama kaheks poolajaks viie minutilise vaheajaga.

#### MÄÄRUS 7.

Mängu ametnikeks on vahekohtunik ja neli abikohtunikku.

Märkus — Kokkuleppel võib olla ka ainult vahekohtunik.

#### MÄÄRUS 8.

1. Määruste rikkumisi karistab vahekohtunik.

2. Kui pall on läinud väljapoole piirjooni, jätkatakse mängu niikaua, kuni vahekohtuniku ehk abikohtunikkude arvamise järele pall on viidud nii kaugele, et mäng ei ole enam võimalik.

3. Meeskonna karistamiseks antakse pall vastaspoolele 10 m. otse karistatunooda ees. Karistatud meeskond võib asuda 3,50 m. kaugusele vastasest. Vahekohtuniku vile järele algab mäng sellest seisukohast.

### MÄÄRUS 9.

1. Abikohtunikud asuvad väljaspool mänguvälja, üks kumbki otsa ja külje juures.

2. Nemad vaatavad mängu järele väljaspool piirjooni. Kui abikohtuniku arvamise järele pall on viidud nii kaugele väljapoole piirjooni, et mäng saab võimatuks, siis puhub tema vilet ja võtab palli oma kätte. Siis läheb tema viibimata palliga külgjoone juurde, asub seljaga mängijate poole ja viskab palli seljataha kõrgele õhku ja 7 m. enesest mänguväljale vahekohtuniku juhatuse järele. Abikohtunik aitab vahekohtunikku valvata määruste rikkumiste järele. Tema teatab määruste rikkumisest vahekohtunikule, kes määrab karistuse.

### MÄÄRUS 10

1. Jga löödud nooda eest arvatakse üks punkt.

2. Mänguaja jooksul rohkem punkte saanud meeskond võidab mängu.

3. Kui mäng lõpeb tasakaalus, siis jätkatakse mängu, kuni üks meeskonnadest on saanud juurde ühe punkti.

## WÕRKPALLI MÄÄRUSED.

### MÄÄRUS 1. — MÄNGUPLATS.

1. SUURUS. — Mänguplatsiks ametlikudel mängudel on täisnurkne nelinurk, väljas mängimisel  $24 \times 12$  meetrit, kinnises ruumis mängimisel  $18 \times 9$  meetrit suur. Mänguplats peab olema horisontaalne. Kui mängitakse kusagil kinnises ruumis, siis peab see ruum vähemalt 5 meetrit kõrge olema ja vaba kõigist asjadest, mis võiks mängu segada (võimlemise abinõud j. n. e.).

2. PIIRJONED. — Mänguplats peab märgitud olema selgesti nähtavate umbes 5 cm. laiuste joontega. Ümber platsi peab jääma 1 meetri laiune vaba ruum. Lühemate külgede jooned nimetakse otsjoonteks, pikemate külgede jooned — külgjoonteks.

3. Otse võrgu alt, paralleelselt otsjoontele, tõmmatakse poolte joon, mis jagab mänguplatsi kaheks ühesuuruseks osaks.

### MÄÄRUS 2. — PALL.

Pall peab olema ümarik, õhugummist, nahast kattega, ümbermõõduga 65 cm. ja kaaluma umbes 250 grammi.

### MÄÄRUS 3. VÕRK.

SUURUS JA ASUKOHT. — Võrk peab olema 1 meetri lai, ulatama külgjoonest külgjoonele ja asuma otse poolte joone

kohal, jagades mänguplatsi kaheks ühe-  
suuruseks osaks. Võrgu ülemine äär peab  
olema horisontaalne ja 2,40 m. maapin-  
nast kõrgemal. Võrk kinnitakse postide  
külge, mis peavad olema väljaspool külg-  
jooni.

#### MÄÄRUS 4. — MEESKONNAD.

1. MÄNGIJATE ARV. — Ametlikus  
mängus koosneb meeskond 6 mängijast.  
Muil juhtumistel võib mängijate arv olla  
piiramatu, vastavalt mänguplatsi suurusele.

2. ASETÄITJAD (TAGAVARAMÄNGI-  
JAD)—Asetäitja võib mänguplatsile minna  
ainult siis, kui vahekohtunik on vile annud  
ja mäng seisma jäetud. Asetäitja peab  
enne oma kohale asumist teatama vahe-  
kohtunikule.

#### MÄÄRUS 5. — AMETNIKUD.

Ametnikud on: vahekohtunik ja kaks  
joonuri.

Märkus. — Ametnikkude kohused on too-  
dud määrustes 14. ja 15.

#### MÄÄRUS 6 — MÄNGU MÕISTED.

1. MEESKONDADE KOHAD.—Kumbki  
meeskond jääb mänguplatsi oma poole  
piiridesse.

2. VÄLJALÖÖGI JÄRJEKORD. — Jär-  
jekord, milles mängijad peavad välja  
lööma, nimetakse väljalöögi järjekorraks.

3. KEERAMINE —Kohtade vahetamine  
iga väljalöögi eel nimetakse keeramiseks.

4. VÄLJALÖÖMINE — Väljalöömine  
on palli mängu panemine. Mängija, kelle  
kord on välja lüüa, asub mänguplatsi oma

poole paremasse nurka, seistes mõlema jalaga otsjoone taga, ja lööb palli ühe ehk kahe käega vastase poolele.

5 PUNKT — Väljalööja meeskond võib punkti, kui vastaspool palli määruste kohaselt tagasi ei saada.

6. KAOTATUD VÄLJALÖÖK — „Kaotatud väljalöögi“ kuulutab vahekohtunik, kui väljalööja meeskond ei võida punkti ehk ei mängi määruste kohaselt.

7. Kui mängija puudutab palli, kui see on väljaspool piirjooni, kuid õhus, siis loetakse pall veel mängus.

8. VÄLJASPOOL PIIRJOONI. — Pall on „väljaspool piirjooni“, kui ta puudutab maad ehk mõnda asja väljaspool piirjooni.

9. SURNUD PALL. — Pall loetakse surnuks kui vahekohtunik annab vile punkti, kaotatud väljalöögi ehk mõne otsuse avaldamiseks.

10. MÄNGU TAKISTUS — Mängija tegevus, mis vahekohtuniku arvamise järele on sihitud mängu asjata seismajätmiseks ehk viivitamiseks, loetakse mängu takistuseks.

11. PÜÜDMINE EHK HOIDMINE — Kui mängu ajal mõni mängija püüab palli kinni ehk hoiab teda oma käes, selle asemel, et teda otsekohe edasi lüüa, siis loetakse see püüdmiseks ehk hoidmiseks.

12. TILGUTUS — „Tilgutuseks“ nimetakse palli löömine ühe mängija poolt rohkem kui üks kord järgimööda.

### MÄÄRUS 7. — MÄNG.

1. PUNKTIDE ARV — Võrkpalli mängitakse 15 punkti peale.

2. VOISTLUSE VÕITJA — Võitjaks loetakse see meeskond, kes võidab kolmest mängust kaks.

3. MITTE VALMIS MEESKOND. — Kui mõni meeskond ei ole kohal ja mänguks valmis ühe minuti jooksul pärast vahekohtuniku ütelist „algada mängu“, siis loetakse see meeskond „ärajäänuks“.

4. ÄRAJÄÄMINE — Ärajäämine annab võidu mitte ärajäänud meeskonnale.

### MÄÄRUS 8. — MÄNGUPLATSI POOLE JA VÄLJALÖÖGI VALIMINE.

Kaptenid tõmbavad liisku mänguplatsi poole ja väljalöögi peale. Võitjal on õigus valida omale kas esimese väljalöögi või mänguvälja poole

### MÄÄRUS 9. — VÄLJALÖÖJA JA VÄLJALÖÖMINE.

1. Mängu alustakse väljalööja meeskonna esimese mängija väljalöögiga.

2. Jga väljalööja lööb välja, seni kui vahekohtunik kuulutab „väljalöök kaotatud“. Vastuvõtja meeskonna mängijad, enne kui väljalöömist alustada, teevad „keeramise“, liikudes edasi ühe koha võrra kella näitajate liikumise suunas.

3. Kui väljalöögi juures pall puudub võrku, mõnda asja ehk maad, siis loetakse väljalöök kaotatuks.

4. Mängu kaotanud meeskond teeb esimese väljalöögi järgmises mängus.

5. Väljalööja seisab mänguplatsi oma poole parempoolses nurgas mõlema jalaga otsjoone taga.

## MÄÄRUS 10 PALLIGA MÄNGIMINE.

1. Palli võib lüüa kahe ehk ühe käega, rusikaga, peaga ehk iga kehaosaga ülalpool puuse igale poole vastasa mänguplatsi poolele, kuid pall ei tohi puutuda maha, läbi minna võrgu alt ega minna üle mänguplatsi piirjoonte.

2. Palli võivad lüüa mitmed ühe meeskonna mängijad, enne kui ta üle võrgu läheb, kokku kolm korda, kuid ükski mängija ei tohi teda lüüa rohkem kui üks kord järgimööda.

3. Väljaarvatud väljalöögi puhul, (vaata määrus IX p. 3), kui pall puudutab võrku ja läheb üle, jääb ta ikkagi mängu.

4. VÄLJASPOOL PIIRJOONI. — Kui mõni väljalööja meeskonna mängija lööb palli väljapoole piirjooni, siis kuulutab vahekohtunik „väljalöök kaotatud“. Kui pall lüüakse väljapoole piirjooni mõne vastuvõtja meeskonna mängija poolt, siis arvatakse üks punkt väljalööja meeskonna kasuks.

5. VAHEKOHTUNIK võib lubada teise väljalöögi, kui esimese kohta on vaielus.

## MÄÄRUS 11. — KEELUD.

### MÄNGIJA EI TOHI:

1. — Lüüa palli mõne teise mängija kaasabil ehk tarvitada selleks mõnda asja.

2. — „Tilgutada“ (lüüa palli järgimööda rohkem kui üks kord).

3. — Püüda ja hoida palli.

4. — Palli lüües käega üle võrgu ulatada ega jalaga üle poolte joone vastase mänguplatsi poolele astuda.

5. — Väljalüüa väljaspool oma järjekorda.

6. — Puudutada võrku.

Märkus. — Kui kaks vastaspoolte mängijat puudutavad võrku korraga, ei märgita ühtegi punkti, vaid sama mängija teeb uue väljalöögi.

7. — Segada vastaspoole mängu, tungides tema mänguvälja poolele.

8. — Rääkida ametnikkudega.

Märkus. — Ainult kaptenitel on õigus rääkida ametnikkudega.

9. — Takistada mängu.

10. — Teha märkusi ja kordasaata tegusid, mis võiks mõjuda ametnikkude otsuste peale.

11. — Teha märkusi ja sündmatuid märkusi vastase kohta.

12. — Tagasi tulla mängu, pärast mängust kõrvaldamist. (Mängust kõrvaldatud mängija asemele tuleb asetäitja).

## MÄÄRUS 12. KARISTUSED.

1. — Vahekohtunik kuulutab igakord „väljalöök kaotatud“, kui vastulööja meeskond rikub määruse 11. punkte 1—12.

2. — Vahekohtunik kuulutab ühe punkti väljalööja meeskonna kasuks, ku vastu võtja meeskond rikub määruse 11. punkte 1—8.

3. — Määruse 11. punktide 8—12 esmakordse rikkumise puhul on vahekohtunikul õigus otsustada, kas määrata karistus ehk mitte; samade punktide teistkordse rikkumise eest peab vahekohtunik arvama ühe punkti süüdlase vastase kasuks.

4. — Vahekohtunikul on õigus mängust kõrvaldada määruse 11. punktide 11 ja 12 rikkumise eest ja määruse 11. puuktida 9—12 korduva rikkumise eest.

5. — Vahekohtunik avaldab „äräjäämise“ meeskonna kahjuks, kes mängust ära ütleb pärast seda, kui vahekohtunik on kuulutanud: „algada mängu“.

### MÄÄRUS 13. — PUNKTIDE ARVAMINE.

Väljalööja meeskond võib igakord ühe punkti, kui vastuvõtja meeskond palli määruste kohaselt tagasi ei saada.

### MÄÄRUS 14. — VAHEKOHTUNIKU KOHUSED.

1. — Vahekohtunik on mängu esimene ametnik. Tema otsustab, kunas pall on mängus, kunas surnud, kunas on võidetud punkt, kunas väljalöök kaotatud ja määrab kõik karistused määruste rikkumiste eest.

2. — Vahekohtunikul on õigus teha otsusi nii mängu ajal kui ka mängu seisku ajal.

3. — Vahekohtunik arvestab võidetud punkte ja tema kokkuvõte on ametlikuks aluseks.

### MÄÄRUS 15. — JOONURITE KOHUSED.

1. — Joonurid asuvad mänguplatsi kahe diagonaalselt vastamisi nurga juures ja kumbki peab silmas ühte otsjoont ja ühte küljoont. Kui pall puudatab maad piirjoonte ligiduses, siis ütleb joonur „hea“ ehk „väljas“. Kui pall kukub piirjoonte peale, siis loetakse see „heaks“.

2. — Joonurid avaldavad oma arvamist, kui vahekohtunik mõnes asjas kindel ei ole ja neilt seda küsib.

3. — Enne mängu algust peavad joonurid nõutama kaptenilt nende meeskonna väljalöögi järjekorra ja valvavad kumbki omal poolel, et keeramine ja iga väljalööja väljalöök sünniks määruste kohaselt.

## VÖRKPALLI OSKUSSÖNAD.

Eesti.	Prantsuse.	Inglise.
Ametnikud	— officiels	— officials
asetäitja (taga- vara mängija) }	— remplaçant	— substitute
„hea“	— „bon“	— „good“
joonur	— juge detouche	— linesman
keeramine	— rotation	— rotation
küljjoon	— ligne de coté	— side line
meeskond	— équipe	— team
mäng	— jeu	— game
mänguplats	— terrain	— court, playing ground
mängu seisak	— suspension de jeu	— —
mängu takistus	— —	— delaying the game
otsjoon	— ligne de fond	— end line
pall	— ballon	— ball
piirjooned	— limites	— boundary lines
punkt	— point	— point
püüdmise ehk hoidmise }	— ballon tenu	— catching or holding
surnud pall	—	— dead ball
„tilgutus“	—	— dribble

Piirjooned. 2. Mänguplats tähistatakse Kaugus tõke- hästi nähtavate joontega, test. mis vähemalt 5 cm laiad ja mitte vähem kui 1 meeter eemal iga-sugustest kindlatest tõketest. Jooned mänguplatsi pikemal külgedel nimetatakse külgsjoonteks, lühemal — otsjoonteks (vaata joon. nr. 1).

Keskring. 3. Keskring asub mängu-platsi keskel. Tema raadius on 61 cm. (vaata joon. nr. 1).

Vabaviske 4. Vabaviske joonte pik-jooned kus on 61 cm., laius 3 cm. ja nende keskpunkt asub sirgjoonel, mis ühendab otsjoonte keskpunkte. Nad peavad olema paralleelsed otsjoontele ja 0,61 m. viimaste sisemisest servast (vaata joon. nr. 1).

Vabaviske 5. Vabaviske ruumid mängu-ruumid. platsil märgitakse otsjoontele perpendikulaarsete joontega, mis 1 m. kaugusel kummagil pool otsjoonte keskpunktist. Need perpendikulaarjooned lõpevad ringkaartega, mille raadius 2 m. ja tsentr vabaviske joonte keskpunktil. (Vaata joon. nr. 1).

## MÄÄRUS 2.

Tagalauad. 1. Tagalauadade pikkus on Suurus ja materjal. 1,84 m. ja kõrgus 1,22 m. Nad tehakse puust ehk mõnest muust siledast ja kõvast materjalist ja värvitakse valgeks. (Joon. nr. 2).

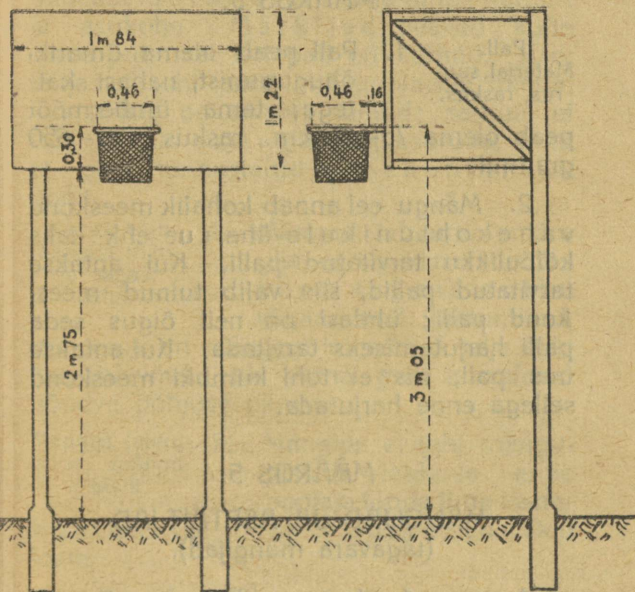
Tagalauadade 2. Tagalauad paigutatakse asukoht. mänguplatsi kummagisse otsa perpendikulaarselt maapinnale. Nemad

peavad asuma 61 cm. kaugusel otsjoonte keskpaigast. Tagalaua kaugus vabaviske joone lähemast servast on 5 m.

Päältvaatajate 3. Päältvaatajad eemaldatakse asukoht. 1 m. kaugusele mängu-  
platsi piirjoontest.

### MÄÄRUS 3.

Korvid. 1. Korvid tehakse nõörvõrgust  
Materjal, suu ehk muust materjalist. Nad  
riputatakse metall rõngaste  
külge, mille sisemine diameeter 46 cm.



Joon. nr. 2.

numbritega, mis vähemalt 16 cm. kõrged, 2<sup>1</sup>/<sub>2</sub> cm. laiad ja hästi kinnitatud nende särgi selja peale.

## MÄÄRUS 6.

### AMETNIKUD JA AMETNIKKUDE KOHUSED.

Ametnikud. 1. Ametnikke on mängu juures 6: üks vahekohtunik, üks abikohtunik, kaks ajamõõtjat ja kaks märkijat.

Märkus: Peab rõhutama, et vahekohtunik ja abikohtunik ei tohi olla milgil kombel seotud ühegi mängiva poolega; nemad peavad olema täiesti kompetentsed ja erapooletud. Vahekohtunik ja abikohtunik kannavad mõlematest meeskondadest erinevaid riideid. Ametnikkudel ei ole lubatud teha muudatusi määrustes, väljaarvatud neis, mis ettenähtud määrustes 1. p. 1. (märkus) ja p. 2 ja 8. p. 1.

Vahekohtuniku kohused. 2. Vahekohtunik paneb palli mängu, otsustab kunas pall on mängus, kunas surnud, kellele pall kuulub ja kunas on löödud goll. Tema loeb valemõtteid, määrab karistusi, tunnustab (lubab mängu) asetäitjaid ja korraldab tarbekorral mängu seisaku. Tema kuulutab iga löödud golli, näidates oma sõrmega golli punktide arvu, samuti kuulutab avalikult tagajärjed iga poolaja lõpul. See

viimane teadaanne lõpetab tema ametliku vahekorra mänguga.

Vahekohtunik kõrvaldab mängust. 3. Vahekohtunik peab kõrvaldama mängust mängija, kes on teinud neli isiklikku valesõtet ehk kõrvaldava valesõtte.

Vahekohtunik otsustab küsimusi, mis ei ole määrustes ettenähtud. 4. Vahekohtunik arvab mängijale valesõtte spordimehele mittekohase ülespidamise eest ja otsustab küsimusi, mis ei ole otsekohe määrustes ettenähtud.

5. Vahekohtunikul ja abikohtunikul ei ole õigust muuta teineteise otsusi ehk segada nendesse, mis tehtud teise poolt nendes määrustes ettenähtud tema kohuste piirides.

Kui vahekohtunik ja abikohtunik teevad ligikaudu ühekorraga otsusid ühe ja sama mängu tegevuse kohta ja määravad nendega sellesamale meeskonnale lahkuminevaid karistusi, siis viiakse selle otsus täide, kes tähelepanu juhib tõsisema valesõtte peale. See ei piira määruses 7. p. 12 ettenähtud kahehordse valesõtte arvele võtmist.

6. Vahekohtunik ja abikohtunik peavad tähelepanema igal ajal, mängu algusest kuni lõpuni, määruste rikkumisi, mis tehtud seespool ehk väljaspool mänguplatsi piirjooni. Selle hulka kuulub ka „mängu seisakute“ aeg. Valesõtteid võib arvata mitmele mängijale korraga.

Valesõtete avaldamine 7. Ametnik, kes kuulutab valesõtteid, peab kohe nime-

Vile andmine. 13. Ametnikud annavad vile igakordse otsuse tegemiseks.

Märkus: On soovitatav, et igal ametnikul oleks isesuguse häälega signaal.

## MÄÄRUS 7. MÄNGU MÕISTED.

G-lli löömine. 1. Goll arvatakse lööduks, kui pall läheb ülevalt rõngast läbi korvi ja jääb sinna sisse ehk läheb läbi.

Mängija väljaspool piirjooni. 2. Väljaspool piirjooni. — Mängija on väljaspool piirjooni, kui mõni tema kehaosa puudutab piirjoont ehk maapinda väljaspool.

Pall väljaspool piirjooni. Pall loetakse väljaspool piirjooni, kui ta puudutab piirjoont, maapinda väljaspool piirjooni ehk kui teda puudutab väljaspool piirjooni olev mängija.

Märkus: Mänguplatsidel, kus tagalauad on vastu seina, loetakse ainult tagalaua pind seespool piirjooni; nii on pall, kui ta puudutab tagalaua servi ehk seinu tagalaua kõrval väljaspool piirjooni.

Palli väljapoole piirjooni saatja. Palli väljapoole piirjooni saatjaks loetakse mängija, keda pall puudutas viimasena enne joonest üleminekut.

Hoitud pall. 3. Hoitud pall kuulutatakse siis, kui kahel vastastest pooltest mängijal on üks ehk mõlemad käed palli küljes

ehk kui üks paigalseisev mängija hoiab palli kauem käes, teda edasi mängimata.

Mängu seisak. 4. Mängu seisak kuulutatakse igakord, kui mängu võidakse seaduslikult — mänguaega kaotamata — seisma jätta.

Valevõte. 5. Valevõte on mõne määruse rikkumine, mille eest lubatakse vastasele poolele vabaviske.

Surnud pall. 6. Pall loetakse surnuks ja mäng jäetakse seisma, kuni ta uuesti vahekohtuniku poolt mängu pannakse, järgmistel juhtumistel.

- a) kui on löödud goll (pall pannakse uuesti mängu keskpaigast);
- b) kui pall satub väljapoole piirjooni;
- c) kui kuulutati hoitud pall;
- d) kui kuulutati mängu seisak;
- e) kui avaldatakse valevõte;
- f) mõlemate vabaviskete järele, mis järgnevad kahekordsele valevõttele (pall pannakse uuesti mängu keskpaigast.)
- g) mänguaja lõpul;
- h) kui pall jääb korvi aluste vahele kinni, (pannakse mängu keskpaigast.)
- i) pärast esimest kahest vabaviskest, mis järgnevad kahele ühe meeskonna poolt tehtud valevõttele;
- j) pärast mitteseaduslikku vabavisket (pannakse mängu keskpaigast).

Märkus: Kui pall on punktides **d**, **e**, ja **g** ettenähtud signaaliandmisel parajasti korvilendamas, siis ei loeta palli surnuks enne, kui

ta on korvi langenud ehk sealt mööda lennanud. Kuid kui valemõtte arvatakse meeskonnale, kes golliks viske tegi, siis loetakse pall surnuks valemõtte momentist ja golli, kuigi ta löödud, ei loeta.

Jooks palliga. 7. Jooksuks palliga nimetatakse, palli oma käes hoides, igas suunas edasiliikumine rohkem kui ühe sammu võrra.

Märkus: Paigal seisev mängija, kui ta palli oma kätte saab, võib astuda ühe jalaga igasse suuna, andes palli edasi ehk visates golliks, ja siis hüpata ühe ehk mõlema jalaga, kuid pall peab tema käest enne lahkuma, kui ta üks ehk mõlemad jalad uuesti maapinda puudutavad.

Palli oma käes hoidjat mängijat, kes oma seisukohta muudab palli mõnes suunas tuntavalt edasi viimata, ei loeta jooksjaks palliga.

Paigal seisev mängija, kui tema palli oma kätte saab ja tahab teda edasi „tilgutada“, võib teha ühe sammu igasse suuna, kuid pall ei tohi olla tema käes, kui jalg teist korda maapinda puudutab.

Mängijalt, kes jooksul palli kinni püüdis, ei nõuta selle täitmist, kui tema ametnikkude arvamise järeleni ruttu seisma jäi, kui see temale üldse võimalik.

„Tilgutus“. 8. „Tilgutus“ tehakse mängija poolt, kes viib edasi palli, tõugates, lüües, pealelüües, veeretades, tagasi lüües, ja puudutab palli uuesti enne, kui see puudutab mõnda teist mängijat. Momendil, kui pall jääb seisma ühte ehk mõlemasse kätte ehk puudutab mõlemaid käsa korraga, lõpeb „tilgutus“.

Märkus: — Mängija võib teha viske golliks pärast seaduslikku „tilgutust“ ja kui temal see korda läheb, siis loetakse goll. Üksteisele järgnevaid katseid golli visata, ei loeta „tilgutuseks“.

Pidamine. 9. Pidamine on isiklik kontakt mõne vastasega, mis takistab vastase liikumisvabadust.

Märkus: — See mida nimetatakse „kaitse seljagant“, on harilikult isikliku kontakti järelduseks ja loetakse valemõtteks. Ametnikud peavad seda mänguviisi iseäranis tähele panna.

Blokeerimine. 10. „Blokeerimine“ on vastase edasiliikumise takistamine, kellel palli ei ole.

Vabaviske. 11. Vabaviske golliks on ees-  
õigus, mis antakse ühele meeskonnale  
golli viskamiseks vabaviske joonelt.

Kahekordne 12. Kahekordne vale-  
võte. võte loetakse siis, kui mõle-  
mad meeskonnad teevad korraga vale-  
võtted.

Mängu ta- 13. Mängu takistus on  
kistus. tarbetu mängu segamine mõne  
mängija poolt.

Oma goll. 14. Oma goll on korv, kuhu  
meeskod püüab palli visata.

Lisaaeg. 15. Lisaaeg on viieminutiline  
mängu pikendamine, mis tarvilik viigi  
peale jäänud tagajärgede otsustamiseks.

Tehniline 16. Tehniline valemõte on  
valemõte. iga valemõte, mis ei ole ühen-  
duses isikliku kontaktiga mõne vastase-  
poole mängijaga.

Isiklik vale- 17. Isiklik valemõte on  
võte. takistamine, pidamine, jala ette-  
panemine, tõukamine, kallale tungimine  
ehk mõne teistsuguse tooruse korda-  
saatmine.

Kõrvaldav 18. Kõrvaldav valemõte on  
valemõte. toores mäng, mille pärast män-  
gija mängust kõrvaldatakse.

## MÄÄRUS 8.

### MÄNGU KORRALDUS.

1. Mängu alustab vahekohtunik,  
visates palli üles kahe vastaspooltest  
mängija vahele, nagu ettenähtud selle  
määruse punktis 5. ja 6.

Mängu kestvus. Vaheaeg. Mäng kestab kaks pool-  
Mängu kestvuse muutmine kok- aega, kumbki 20 minutit,  
kuleppel. 10 minutilise vaheajaga  
poolaegade vahel. See on  
tegeliku mängu aeg. Seda  
aega võivad muuta kaptenid vastastikku  
kokkuleppel. Kui valevõte tehti ühel ajal  
ehk just enne ajamõõtjate poolt  
antud signaali, siis antakse veel aeg vaba-  
viskeks.

Märkus: — Mäng koolides ehk  
mänguplatsidel, kus män-  
gijateks poisid, on soovi-  
tav, et mäng koosneks  
kaheksa minutilistest vee-  
randitest, kaheminutiliste  
vaheaegadega esimese ja  
teise ning kolmanda ja  
neljanda veerandite vahel,  
ning kümminutilise va-  
heajaga teise ja kolmanda  
veerandi vahel. Samuti on  
soovitav, et 14 aastastele  
ja noorematele poistele  
oleks veerandid kuuemi-  
nutilised, kolmeminuti-  
liste vaheaegadega nende  
vahel ja kümminutilise  
vaheajaga poolaegade va-  
hel. Kahe ja kolmeminu-  
tilistel vaheaegadeleitohi  
mängijad mänguplatsilt  
lahkuda, teine teist õpe-  
tada, ega vahetada korve.

Teatamine kap- 2. Kaptenitele peab tea-  
tenitele enne tama mängu algusest kolm  
vaheaja lõppu. minutit enne vaheaja lõppu

poolaegade vahel. Kui mõni meeskond ei ole mänguplatsil valmis ühe minuti jooksul pärast vahekohtuniku poolt väljakuulutatud mängu algust, nii teise poolaja algusel kui ka pärast igat mõnesugusel põhjusel tehtud seisakut, slis pannakse pall selle pääle vaatamata mängu niisama, nagu oleks mõlemad meeskonnad mänguplatsil ja valmis mänguks.

Korvide valik. 3. Külastaja meeskond valib korvi esimeseks poolajaks. Teiseks poolajaks vahetavad meeskonnad korve.

Palli viskete suunad. 4. Palli võib visata, lüüa, veeretada ja „tilgutada“ igasse suuna.

5. Pall pannakse mängu keskringist: Palli tsentrist a) iga poolaja, veerandi ehk

ülesviskamine lisaaja algusel;

b) pärast golli löömist;

c) pärast mitteseaduslikku vabavisket;

d) kui pall on korvi aluse vahel kinni jäänud.

e) pärast viimast vabavisket, mis järgneb kahekordsele valemõttele.

Järgmisel kombel:

Mõlemad keskmised mängijad peavad seisma mõlema jalaga keskringi omal poolel, üks käsi seljataga vastu selga surutud; see käsi peab seljataha jääma, kuni üks ehk mõlemad mängijad on palli puutunud. Teised mängijad võivad võtta mänguplatsil seisukoha oma soovi järele, kuid nemad ei tohi milgil kombel segada vahekohtuniku ja keskmiseid mängijaid.

Vahekohtunik viskab palli üles vertikaalses tasapinnas, mis perpendikulaarne küljjoontele, keskmiste mängijate vahele, kõrgemale kui kumbki neist hüpata suudab ja nii, et pall langeks nende vahele.

Keskmised mängijad peavad palli esimesena puutama.

6. Kui vahekohtunik paneb palli keskpaigast mängu, siis annab ta ühtlasi vile palli kõige kõrgemasse punkti jõudmisel, pärast seda peab üks ehk mõlemad keskmised mängijad puudutama palli. Kui pall langeb maha kummagi keskmise mängija poolt puudutamata, siis paneb vahekohtunik palli samalt kohalt uuesti mängu.

Palli ülesviskamine mitte keskpaigast.

7. Kui vahekohtunik viskab palli üles kahe mitte keskpaigas oleva oleva mängija vahele, vaid kusagil mujal, siis peavadmängijad asuma vastavalt samasse seisukohta üksteise suhtes, nagu palli keskpaigast mängu panemisel.

Mängu lõpp. 8. Mäng lõpetatakse ajamõõtjate vastava signaali järele. (Vaata määrus 7. punkt 6. märkus).

## MÄÄRUS 9.

### TAGAJÄRGEDE ARVESTAMINE.

Gollide maksvus. 1. Mängus löödud goll loetakse 2 punkti; vabaviskega löödud goll — 1 punkt.

Võit. 2. Mäng otsustatakse suurema punktide arvu saavutamisega mänguaja jooksul.

Tasakaalus tagajärjed. Lisaaeg. 3. Kui teise poolaja lõpul punktide arv mõlemal meeskonnal on ühesugune, siis mängitakse vahetpidamata edasi, korvisi vähetamata, viieminutilisel lisaajal ehk niipalju viieminutilisi lisaaegu kuni tasakaalust välja saadakse. Iga lisaaeg loetakse teise poolaja jätkamiseks, kuid iga lisaaja algusel peab pall keskpaigast mängu pandama.

Mängust loobumine. 4. Iga meeskond, kes mängimast loobub, kui tema selleks vahekohtunikult korralduse saanud, loetakse mängu kaotanuks.

Mängust loobumise tagajärg. 5. Mängust loobumisega kaotatud mängu tagajärjeks on 2 — 0.

## MÄÄRUS 10.

### VÄLJASPOOL PIIRJOONI.

Palli väljastpoolt piirjooni mängu panemine. 1. Kui pall satub mängu ajal väljapoole piirjooni, siis avaldab seda vahekohtunik ja laseb mõnda vastasmeeskonnast mängijat palli uuesti mängu panna, laskes tal asuda väljapoole piirjooni täisnurga all selle koha vastu, kust pall läks üle piirjoone. Tema peab siis viskama, tõukama ehk veeretama palli teisele mängijale mänguplatsil. Vahekohtunik määrab selleks mängija, kes oli palli piirjoonest ülemineku koha lähedal.

Märkus:—Kui ruum väljaspool piirjooni on mõnel põhjusel piiratud, siis ei tohi ükski mängijatest olla lähemal kui 1 meetri kaugusel väljaspool piirjooni asuvast mängijast. On soovitatav tõmmata selleks mänguplatsil peenike joon 1. meetri kauguselt seespool piirjooni.

Palli panek mängu, kui vahekohtunik ei tea, kes palli väljapoole piirjooni saatis.

2. Kui vahekohtunik ei saa kindlaks määrata, kes mängijatest puudutas viimasena palli enne selle väljapoole piirjooni saatmist, paneb tema palli mängu umbes 1. meetri kaugusel mänguplatsi äärest, täisnurga all sellele kohale, kust pall läks üle piirjoone. Ta määrab selleks kaks vastast ja viskab palli üles nende vahele, nagu hoitud palli puhul.

## MÄÄRUS 11.

### MÄNGU SEISAK.

Mängu seisak ainult vahekohtuniku korraldusel.

1. „Mängu seisak“ käsitakse ainult vahekohtuniku korralduse järel. Tema käsutab mängu seisaku mitte rohkem kui kaheks minutiks kapteni nõudmise peale ehk mängijate vigastuste puhul. Mängu seisakut on lubatud tarvitada kummagile meeskonnale ainult 3 korda mängu jooksul. Tehakse aga vigastuse juhtumisel mängija vahetus vähem

kui ühe minutijooksul, siis ei võeta mängu seisak arvesse.

2. Kui asetäitja asub otsekohe mängust lahkunu asemele, siis ei ole mängu seisakut, kuid mängu alustamiseks pannakse pall mängu nagu järgmises punktis ettenähtud.

Palli mängu panemine pärast mängu seisakut.

3. Kui vahekohtunik kuulutab mängu seisaku, viskab ta, mängu uuesti alustamiseks, palli üles kahe nende vastaspooltelt mängija vahele, kes kõige lähemal pallile ja sellele kohale asusid, kus oli pall mängu seisma jäämisel. Kui aga mäng seisma jäi palli väljaspool piirjooni viibimise momendil, pannakse ta mängu nagu „väljaspool piirjooni“ puhul. Valevõtteks lugemisel jätkub mäng vabaviskega golliks.

4. Mängu seisak käsitatakse kahekordse valevõtte puhul.

## MÄÄRUS 12.

### HOITUD PALL.

Hoitud palli mängu panek.

1. Kui kuulutatakse hoitud pall, paneb vahekohtunik palli mängu samuti kui keskpaigast. Kaks mängijat, kes olid kontaktis palliga, võtavad seisukohta sarnase keskmistele mängijatele mängu algusel, kuid ainult ettekujutatud ringis selles kohas, kus pall kinnihoiti, väljaarvatud juhtumistel, mis ettenähtud punkt 2. all.

Hoitud pall tagalaua taga vabaviske ruumis ehk korvi all.

2. Kui hoitud pall on kuulutatud tagalaua taga vabaviske ruumis ehk korvi all, siis pannakse pall mängu vabaviske joonelt samal kombel nagu keskpaigastki.

## MÄÄRUS. 13.

### VABAVISKE.

Tegevus valemõtte arvele võtmisel.

1. Kui valemõtte on arvele võetud, peab vahetult tunik palli silmapilk oma kätte võtma ja kohe vabaviske joonele panema. Viske golliks peab tehtama kümne sekundi jooksul, arvates momentidist, mil pall vabaviske joonele pandi.

2. Kui on löödud goll, pannakse pall mängu keskpaigast.

3. Kui viske golli ei õnnestanud, jääb pall edasi mängu, väljaarvatud järgmised juhtumised:

a) kahekordse valemõtte juhtumisel on pall surnud pärast esimest visket ja pärast teist visket pannakse mängu keskpaigast;

b) kui ühele meeskonnale on lubatud vabaviskeid kaks ehk rohkem, siis loetakse pall surnuks pärast igat vabavisket — väljaarvatud ainult viimane. Kui goll ei õnnestanud pärast viimast visket, jääb pall mängu edasi.

## MÄÄRUS 14.

### MÄÄRUSTE RIKKUMISED JA KARISTUSED.

Mängija ei tohi:

1. Visata palli korvi, kui pall on surnud.

2. Puudutada ehk üle astuda vabaviske joonest vabaviske tegemisel, enne kui pall on puudutanud korvi ehk tagalauda, ehk tarvitada vabaviskeks rohkem kui kümme sekundit.

Märkus: Pall pannakse mängu keskpaigast, kas goll löödud või mitte.

KARISTUS: (Punkt 1 ja 2 rikkumise eest).

Löödud golli ei loeta.

3. Saata palli väljapoole piirjooni.

4. Tuua palli väljastpoolt piirjooni mänguplatsile.

5. Puudutada palli, teda väljastpoolt piirjooni mängu pannes, enne kui seda puudutanud mõni teine mängija.

6. Hoida palli enne mängu panemist kauem kui 5 sekundit väljaspool piirjooni.

KARISTUS: (Punkti 3, 4, 5 ja 6 rikkumise eest).

Pall antakse vastasele väljapoole piirjooni.

7. Astuda vabaviske teele ehk puudutada vabaviske joont vabaviske ajal, enne kui pall on puudutanud korvi ehk tagalauda, ehk püüda mõnel muul viisil segada vabaviske tegijat. Kui mängijad vabaviske juures tülitsevad kohtade pärast, peab vahekohtunik mängijad nii seadma, et soovitud kohad saaks ärajaotatud ühtlaselt.

KARISTUS: (Punkt 7 rikkumise eest).

Kui mängija, kes määrust rikkus, on golli viskavast meeskonnast, ei loeta löödud goll; pall pannakse mängu keskpai-

gast, kui goll ei õnnestanud. Kui määruse rikkuja on vastasmeeskonnast, loetakse löödud goll ja kui goll ei õnnestanud, antakse uus vabaviske. Toorest tegevust vabaviske joonel võidakse lugeda isiklikuks valemõtteks.

## MÄÄRUS 15.

### VALEVÕTTED JA KARISTUSED.

#### A. Tehniline valemõte.

##### Mängija ei tohi:

Tehnilised valemõtted. 1. Jooksta palliga, seda jalaga ehk rusikaga lüüa.

##### 2. Takistada mängu:

a) puutudes palli pärast teda, kui pall on antud vastasele väljaspool piirjooni puhul;

b) mänguplatsilt äraminemisega;

c) rikkudes hüppe määrusi, kui vahekohtunik viskab palli kahe mängija vahele;

d) võttes mängu seisakut, kui tema meeskond seda juba kolm korda on tarvitanud;

e) tarvitades spordimehele mitte kohaseid võtteid, mis siin tähendamata

3. Segada mängijat, kes viskab palli tagasi mänguplatsile väljastpoolt piirjooni, s. o. ükski kehaosa ei tohi olla väljaspool mänguplatsi ja ei tohi puudutada palli enne kui see on piirjoonest üle tulnud.

4. Palli vabaviske ajal teisele mängijale edasi anda, selle asemel, et ise gollit visata; peab ise katsuma palli korvi saada.

5. Puudutada palli ehk korvi, kui pall on korvi äärel ehk korvis.

6. Teha teistkordset „tilgutust“, kui peale ühe lõpetamist pall ei ole vahepeal mõnda teist mängijat puudutanud.

Märkus: Palli üleandmine ühest käest teise ei loeta „tilgutuseks“, kui palli ei ole selgesti löödud. Palli võib ühe „tilgutuse“ jooksul ainult ühe korra kõrgele õhkulüüa.

7. Minna asetäitjana mänguplatsile ilma märkijatele teatamata ja vahekohtuniku poolt tunnustamata.

8. Rääkida ametnikuga ehk end mitte spordimehelikult ülalpidada.

KARISTUS: (Punktite: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ja 8 rikkumise eest).

Vabaviske golliks.

9. Mängu ajal ei tohi olla juhatuste andmist mängijatele ja isikutele, kes ametlikult seotud ühe ehk teise meeskonnaga.

10 Minna mänguplatsile mängu ajal ilma vahekohtuniku ehk abikohtuniku loata.

KARISTUS: (Punktite 9 ja 10 rikku-  
mise eest).

Vabaviske golliks ja tehniline valevõte süüdlase meeskonna kapteni arvele.

## B. Isiklik valevõte.

Mängija ei tohi.

Isiklikud 11. Kinnihoida, takistada, tõu-  
valeyõtted. gata, kallaletungida ehk  
jalga ettepanna vastasele, vaatamata kas  
temal on pall käes või mitte.

12. Tarvitada toorust.

13. Kallale tungida ja puudutada ühte kahest vastaspoolte mängijast, kellel kummagil üks ehk mõlemad käed palli küljes.

Märkus: Ametnikud võivad seda valevõtet ära hoida, kuulutades kiiresti hoitud palli.

KARISTUS: (Punktite 11, 12 ja 13 rikkumiste eest).

Vabaviskke golliks ja süüdlase arvele loetakse isiklik valevõte. Mängija, kes on teinud neli isiklikku valevõtet, loetakse isenesest mängust kõrvaldatuks ja peab mängust lahkuma. Seda kõlbmatuks tunnustamise määrust ei tohi milgil tingimisel tähele panemata jätta, vaid peab alati valjusti täitma. Vahekohtunik võib mängust kõrvaldada mängijaid ka punktide 11. ja 12. ühekordse rikkumise eest.

14. Kallale tungida, tõugata, kinnihoida ehk tarvitada mõnda teist sarnast valevõtet vastase kallal, kes on parajasti palli korvi viskamas.

KARISTUS: (Punkti 14 rikkumise eest).

Kaks vabavisket ja süüdlase arvele loetakse üks isiklik valevõte ehk ta kõrvaldatakse mängust.

Märkus: Kui goll löödakse valevõtte pääle vaatamata, siis loetakse see ja antakse ikkagi kaks vabavisket.

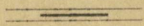
15. Tahteliselt ja silmatorkavalt toorust tarvitada mängija vastu, kes parajasti korvi viskamas

KARISTUS: (Punkt 15 rikkumise eest).  
 Kaks vabavisket ja süüdlane  
 kõrvaldatakse mängust.

## KORVPALLI OSKUSSÕNAD.

Eesti.	Prantsuse.	Inglise.
Abikontunik ajamõõtja	— juge — chronomét- reur	— umpire — timekeeper
ametnikud asetäitja (taga- vara mängija)	— officiels — remplaçant	— officials — substitute.
blokeerimine goll	— bloqué — but gagné	— blocking — goal
hoitud pall	— ballon tenu	— held ball
isiklik valevõte	— faute person- nelle	— personal foul
jooks palliga	— marcher	— running with ball
kahekordne va- levõte	— double faute	— double foul
keskring	— cercle du centre	— center circle
korv	— panier	— basket
korvpall	— basket-ball	— basket ball
kõrvaldav va- levõte	— faute disquali- fiante	— disqualifying foul
külgjoon	— ligne de coté	— side line
lisa aeg	— période sup- plémentaire	— extra period
meeskond	— équipe	— team
mäng	— jeu	— game
mängija	— jouer	— player
mängu seisak	— suspension du jeu	— time out
mängu takistus	— jeu retardé	— delaying the game
mänguplats	— terrain	— playing court
märkija	— marqueur	— scorer
oma goll	— propre but	— own goal
otsjoon	— ligne de-fond	— end line
pall	— ballon	— ball

Eesti.	Prantsuse.	Inglise.
pidamine	— tenir	— bolding
piirjooned	— limites	— boundary lines
punkt	— point	— point
rõngas	— cercle	— ring
sisseseade	— équipement	—
surnud pall	— ballon mort	— dead ball
tagajärgede ar- vastamine	—	— scoring
tagalaud	— panneau	— backboard
tehniline vale- võte.	— faute tech- nique	— technical foul
„tilgutus“	— dribbler	— dribble, drib- bling
vabaviske	— lancer franc	— free throw
vabaviske joon	— ligne de lan- cer franc	— free throw line
vabaviske ruum	— surface de lancer franc	— free throw lane
vahekohtunik	— arbitre	— referee
valevõte	— faute	— foul
väljaspool piir- jooi	— hors jeu	— outof bounds





2

A  
A-6378