

# LAUATENNISE VÕISTLUSMÄÄRUSED



15700 V

Määrused on kinnitatud NSV Liidu  
Ministrite Nõukogu juures asuva  
Üleliidulise Kehakultuuri- ja Spordi-  
komitee käskkirjaga nr. 899,  
10. oktoobrist 1952. a.

# LAUATENNISE VÕISTLUSMÄÄRUSED



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS  
TALLINN 1953

Originaali tiitel:

Настольный теннис  
правила соревнований  
Москва, 1953

2

Tartu Riikliku Ülikooli  
Raamatukogu

21701

## I. VÕISTLUSTE LIIGID JA ISELOOM

### § 1. Võistluste liigid

Lauatennise võistlused toimuvad järgmistes mänguliikides:

- a) üksikmängudes nii naistele kui meestele;
- b) paarismängudes nii naistele kui meestele;
- c) segapaarismängudes (üks naine ja üks mees ühe naise ja ühe mehe vastu).

### § 2. Võistluste iseloom

1. Oma iseloomult jagunevad lauatennise võistlused:
  - a) individuaalvõistlusteks;
  - b) võistkondade võistlusteks;
  - c) individuaal- ja võistkondade võistlusteks.
2. Individuaalvõistlusteks nimetatakse võistlusi, milles tulemusi arvestatakse igale üksikule mängijale.
3. Võistkondade võistlusteks nimetatakse võistlusi, kus toimub rida individuaalkohtumisi, mille tulemusi arvestatakse võistkonnale tervikuna.
4. Individuaal- ja võistkondade võistlusteks nimetatakse võistlusi, milles tulemusi arvestatakse üheaegselt nii üksikutele mängijatele kui kogu võistkonnale.
5. Võistluste iseloom ja kava määratakse kindlaks võistluste juhendis.

## II. VÕISTLEJAD

### § 3. Vanuserühmad

1. Lauatennise võistlusi viiakse läbi järgmistes vanuserühmades:

- Laste ja noormeeste-neidude rühm:
- a) noorem — poisid ja tüdrukud (13—14 aastat);

- b) keskmine — noormehed ja neiud (15—16 aastat);
- c) vanem — noormehed ja neiud (17—18 aastat).

#### T ä i s k a s v a n u t e r ü h m:

- a) mehed ja naised 19 aastat ja vanemad;
- b) vanemad mehed (50 aastat ja vanemad).

2. Laste ja noormeeste-nejude rühma võistlejate vanus määratakse kindlaks sünniaasta järgi kooskõlas Üleliidulise Kehakultuuri- ja Spordikomitee käskkirjaga nr. 880 2. oktoobrist 1952. a.

3. Noormeeste ja nejude rühma võistlejaid võib lubada osa võtta vanema vanuserühma võistlustest arsti, treeneri ja vastava Kehakultuuri- ja Spordikomitee loal. 13—14 aasta vanuseid lapsi ei lubata osa võtta suurematest kui linna ulatusega võistlustest.

4. Meeste ja noormeeste rühma individuaalvõistlustest võib lubada osa võtta naisi ja neidusid.

5. Meeste ja naiste, samuti ka noormeeste ja nejude vahel peetud võistlustel saavutatud võidud ei loe spordijärgu saavutamiseks.

### § 4. Arstlik järelevaatus

Võistlustest lubatakse osa võtta võistlejaid, kel on arsti luba võistlustest osavõtuks ja kes on läbi käinud arstlikust järelevaatusest mitte varem, kui kuu aega enne võistluste algust.

### § 5. Osavõtjate riietus

1. Võistlustest osavõtjail peab olema puhas, meeldiv ja hästiistuv spordiriietus.

2. Spordiriietuseks loetakse: võimlemis- või treeningpüksid, pikad spordipüksid, spordiseelikud, võimlemis-, tennis-, või jalgpallisärgid; kerged kontsata jalatsid.

Märkus: Valget värvi spordiriietus (nii võimlemis- või tennis- või pikad püksid) pole lubatud.

3. Võistkondade võistlustest osavõtjail peab olema ühtlane spordiriietus, millele on kinnitatud vabariigi, linna, ettevõtte või VSÜ embleem.

Võistlustest osavõtt tavalises riietuses on keelatud.

Märkus: Algajate ja spordikollektiivi sisemistest võistlustest on lubatud osa võtta tavalistes pikkades pükstes või tavalistes seelikutes.

## § 6. Osavõtjate õigused ja kohustused

1. Võistlejad peavad tundma ja täpselt kinni pidama võistlusmäärustest, võistlusjuhendist ja päevakavast.

2. Võistlejad on kohustatud võistluste ajaks kas isiklikult või esindaja kaudu ära andma kohtunikekogule oma kvalifikatsioonipileti.

3. Võistlejad peavad olema võistlusvalmis ja teatama sellest kohtunikekogule mitte hiljem kui 10 minutit enne võistluse algust. Võistleja, kes pole kahe minuti jooksul peale väljakutset ilmunud laua juurde, loetakse mitteilmumise pärast kaotajaks.

4. Võistleja, kes on alustanud võistlusi, on kohustatud pidama kõik oma võistlusmängud. Mõjuva põhjuseta võistlustest loobumine toob endaga kaasa diskvalifitseerimise.

5. Võistleja, kes ei ilmunud võistluskohtumisele ilma mõjuva põhjuseta, kõrvaldatakse võistlustelt. Niisuguse võistleja kohta välja ei selgitata, tema poolt varem võistkonnale toodud punktid aga kustutatakse.

6. Määruste rikkumise ja ebakorrekse käitumise eest kohtumisel tehakse võistlejale hoiatus, teistkordse määruste rikkumise korral võib võistleja kohtumiselt kõrvaldada. Määruste eriti jämeda rikkumise puhul võib võistleja kohtumiselt kõrvaldada hoiatuseta.

7. Võistlejal on õigus, selleks enne vaba käe tõstmisega märku andes, pöörduda mängu käigus selgituste saamiseks või palvega kohtuniku poole.

8. Kategooriliselt on keelatud vaidlusse astuda kohtunikega. Juhul kui võistleja ei ole rahuldatud mängu juhtiva kohtuniku poolt antud seletusega, võib ta kohtumise ajal pöörduda vanemkohtuniku poole. Vanemkohtuniku otsusele võib vaielda vastu mitte hiljem kui ühe tunni jooksul peale võistluste lõppu kirjaliku protesti sisseandmisega. Proteste üksikute punktide lugemise vastu arutatakse ainult sel juhul, kui võistleja kohtumise antud momendil pöördus vaieldavate punktide määramise asjus võistlust juhtiva kohtuniku poole (või on esindaja pöördunud selles asjas vanemkohtuniku poole).

9. Peale võistluse lõppu tervitavad võistlejad käepigistusega üksteist ja tänavad samal viisil kohtunikku. Tervitamisest keeldumine toob endaga kaasa diskvalifitseerimise.

## § 7. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Igal võistlustest osavõtval organisatsioonil peab olema oma esindaja, kes on võistkonna juhiks ja vahendajaks kohtunikekogu ja antud organisatsiooni esindavate võistlejate vahel.

2. Esindaja vastutab võistlejate distsipliini eest ja kindlustab nende õigeaegse võistlusele ilmumise.

3. Esindaja võtab osa loosimisest, kohtunikekogu koosolekuist, kui viimased toimuvad koos esindajatega ja saab andmeid võistluste tulemustest.

4. Esindajal on keelatud vahele segada kohtunike ja võistlust juhtivate isikute korraldustesse.

Kõik protestid annab esindaja kohtunikekogule üle kirjalikult. Alusetud ja asja sisu moonutavad avaldused ja protestid võivad endaga kaasa tuua neid esitavate isikute võistlustelt eemaldamise.

5. Võistluste ajal peab esindaja viibima esindajaile eraldatud kohas ja võib ainult vaheaegadel anda juhiseid võistlejaile.

6. Esindaja ei tohi olla üheaegselt võistluste kohtunik.

7. Esindajad peavad tundma võistlusmäärusi ja olema tuttavad võistluste organiseerimise ja läbiviimisega.

8. Peale esindaja peab igal võistkonnal olema kapten, kelleks on üks suuremate kogemustega võistleja, kes hoolitseb korra ja distsipliini eest võistkonnas ning juhib võistkonna võistluspaigale. Kapten asub võistkonna paremal tiival.

9. Kui võistkonnal ei ole eraldi esindajat, täidab tema kohustusi võistkonna kapten.

## III. KOHTUNIKEKOGU

### § 8. Kohtunikekogu koosseis

1. Kohtunikekogu võistluste läbiviimiseks määrab võistlusi korraldav organisatsioon ja kinnitab vastav Kehakultuuri- ja Spordikomitee.

2. Kohtunikekogu koosseisu kuuluvad: peakohtunik, peakohtuniku asetäitjad, vanemkohtunikud, peasekretär, juhtivad kohtunikud, kohtunik-märkijad, võrgu- ja pallimisjoone kohtunikud (küljekohtunikud), sekretärid, kohtunik-informaator, kohtunik võistlejate juures ja peakohtuniku asetäitja õigustega arst.

3. Peakohtunikekogu moodustatakse 3-e kuni 7-me liikmeline, olenevalt võistluste ulatusest.

Peakohtuniku käsutuses on võistluste komandant.

4. Kehakultuurikollektiivide võistlusi juhib kohtunikekogu, mis koosneb peakohtunikust ja juhtivaist kohtunikest.

5. Igaks võistluskohtumiseks määratakse juhtiv kohtunik. Üleliidulistel ja vabariiklikel võistlustel määratakse juhtivale kohtunikule abiks kohtunik-märkija, pallimisjoone kohtunikud ja võrgukohtunik.

6. Alates oblasti ulatusega võistlustest on kõigile kohtunikele kohustuslik ühtlane riietus.

## § 9. Peakohtunik

1. Peakohtunik vastutab võistluste juhendikohase läbiviimise eest. Peakohtunik on kohustatud:

a) kontrollima võistluspaikade ettevalmistamist ja nende korrasolekut kogu võistluse jooksul ning hoolitsema pealtvaatajate ja võistlejate kohtade eest;

b) jaotama kohustusi kohtunike vahel, kinnitama kohtumiste päevakava, läbi viima osavõtjate loosimise;

c) juhtima kohtunikeaparaadi tööd ja lõplikult lahendada kõiki võistluste jooksul üleskerkinud küsimusi ja proteste;

d) kindlaks määrama võistlejate organiseeritud väljatuleku korra kohtumisele ja teksti kohtumise väljakuulutamiseks kohtunike poolt;

e) tagama osavõtjaile, pealtvaatajaile ja ajakirjanduse esindajaile informatsiooni võistluste käigu ja selle tulemuste kohta;

f) kinnitama vanemkohtunike koondprotokolle;

g) kinnitama võistlustulemused ja kokkuvõtted, mis esitatakse vastavale võistlusi korraldavale organisatsioonile.

Koondaruandes peab olema antud hinnang sporditehnilistele tagajärgedele, võistluste üldisele tasemele, kohtunike tööle ja võistluste organiseerimisele ja läbiviimisele.

2. Peakohtunikul on õigus:

a) kõrvaldada võistluste käigus kohtunikke, kes ei tulnud toime oma ülesannetega või rikuvad võistlusmäärusi, korda või distsipliini;

b) kõrvaldada edasivõistlemisest osavõtjad, kes rikuvad võistlusmäärusi, on lubanud endale jämedusi või on tul-

nud toime muude tegudega, mis ei ole kooskõlas nõukogude sportlasele esitatud nõuetega;

c) ära muuta või võistlusi edasi lükata, kui nende läbiviimist takistavad ettevalmistamata võistluspaik või ebasoodsad meteoroloogilised tingimused;

d) teha muudatusi võistluste kavas, päevakavas, kohtunike määramisel, kui selleks on tekkinud äärmine vajadus;

e) muuta võistlust juhtiva või joonekohtuniku otsusi (viimasel juhul ainult siis, kui joonekohtuniku otsus oli tehtud tema juuresolekul). Kõigil juhtudel peab otsuse muutmine toimuma enne mängu jätkamist järgmisele punktile.

3. Peakohtuniku korraldusi peavad täitma kohtunikekogu liikmed, osavõtjad ja esindajad.

## § 10. Peakohtuniku asetäitjad

Peakohtuniku asetäitjad vastutavad võistluste läbiviimise eest neile määratud tööloikudel, kindlustavad teatud kategoria, järkude või võistkondade võistluste läbiviimise. Üks asetäitjaist täidab peakohtuniku äraolekul tema kohuseid.

## § 11. Vanemkohtunik

Vanemkohtunik:

a) juhatab võistluste läbiviimist teatud gruppides — järkudes või võistkondade vahel tema käsutusse antud väljadel või laudadel;

b) jaotab tema käsutusse antud kohtunikud võistluskohtumiste jaoks kooskõlas võistluste kavaga ja peakohtuniku korraldustega, viimase puudumisel oma äranägemise järgi;

c) kindlustab võistlustulemuste märkimist osavõtjate isiklikkudele kaartidele.

## § 12. Peasekretär

Peasekretär:

a) kontrollib ülesandmisi võistlusteks, valmistab ette loosimise läbiviimist;

b) koostab võistluste päevakavad ja peale nende kinnitamist peakohtuniku poolt teeb need võistlejaile teatavaks;

c) koostab kohtunikekogu koosolekute protokollid;

d) vormistab peakohtuniku korraldusi ja otsuseid;

e) võtab vastu avaldused ja protestid ning teatab nendest peakohtunikule;

f) vastutab võistluskohtumiste protokollide õigeaegse ja nõuetekohase täitmise ja võistlustega seoses oleva tehnilise dokumentatsiooni eest. Valmistab ette ja jaotab võistluskohtumiste protokollid kohtunike brigaadide vahel ja kontrollib nende õiget täitmist;

g) kindlustab osavõtjate võistlustulemuste õigeaegset märkimist võistlustabeleisse;

h) juhatab temale alluvate sekretäride tööd;

i) valmistab võistlusaruande ettenähtud vormi kohaselt.

### § 13. Juhtiv kohtunik

#### 1. Juhtiv kohtunik:

a) juhhib üksikuid võistluskohtumisi, lahendades iseseisvalt kooskõlas maksvate võistlusmäärustega kõik kohtumise kestel üleskerkinud küsimused (välja arvatud joone- ja võrgukohtunike kompetentsi kuuluvad küsimused).

Märkused: 1. Juhtiv kohtunik võib lahendada küsimusi, mis kuuluvad võrgukohtunike ja pallimisjoone kohtuniku kompetentsi ainult siis, kui need on teinud avalduse, et nad ei ole ise võimelised otsustama.

2. Juhtival kohtunikul on õigus iseseisvalt tõlgitseda mängu käigus üleskerkinud juhtumeid, mis ei ole käesolevas võistlusmäärustikus ette nähtud;

b) jaotab tema käsutuses olevate kohtunike vahel kohused ja juhatab nende tööd;

c) jälgib mängupaiga ja laua korrasolekut, kontrollib enne kohtumise algust võrgu kõrgust, vajaduse korral ka kohtumise ajal;

d) teeb enne kohtumisele minekut võistlejate vahel kindlaks, kes kust poolt pallib, juhindudes valikõiguse tabelist (vaata lisa 2);

e) viib võistlejad ja kohtunikebrigaadi organiseeritult kohtumisele ja mängu lõppemisel sealt ära;

f) jälgib võistlejate sportliku riietuse korrasolekut enne kohtumise algust ja selle kestel.

Märkused: 1. Juhtiv kohtunik ei luba võistlejat kohtumisele, kui tema riietus ei vasta ettenähtud sportlikule vormile.

2. Juhtiv kohtunik teeb võistlejale korralduse riietuse korrastamiseks, kui see on võistluse kestel kannatada saanud;

g) jälgib iseseisvalt, kohtunik-märkija või joonekohtuniku abiga kohtumise, seti alguse aega ja kestust, vaheaegade ja soojendusaja kestust, mis on võistlusmäärustes ette nähtud, samuti ka ettenägemata juhtumeil;

h) annab oma äranägemise järgi korraldusi kella seismajätmiseks kohtumise paratamatuil katkestusmomentidel, palli purunemisel, võrgu, laua, valgustuse mittekorrasolekul, võistleja vigastuse puhul, palli kauakestva otsimise puhul, meelega venitatult palli järele mineku puhul, võistlejate distsiplineerimata ülalpidamise puhul, pealtvaatajate vahelesegamisel mängule;

i) jälgib poolte õigeaegset vahetamist, paarismängude puhul ka mängijate õiget asetust;

j) jälgib palli korrasolekut, kontrollides seda oma äranägemisel või võistlejate palvel.

Märkus: Katkise palli vahetamine uuega toimub enne kohtumise algust selleks valitud pallidega, varem kindlaksmääratud järjekorras;

k) otsustab oma äranägemisel, kas palli vigastus mõjus või mitte antud punkti mängimisele, lastes kas korrata samale punktile mängimist või arvestada mängitud punkti;

l) otsustab oma äranägemisel segavate vahejuhtumite puhul punkti übermängimise §-i 25 punkti 11 all ettenähtud juhtudel;

m) informeerib võistlustest osavõtjaid ja pealtvaatajaid kohtumise tingimustest, esitab võistlejaid, teatab kohtumise tulemustest.

Märkus: Juhtiv kohtunik on kohustatud teatama: võistluse liigi, võistlejate nimed ja spordijärgu, spordiühingusse kuuluvuse, kas kohtumine on «parem viiest» või «parem kolmest» ja kes alustab pallimist;

n) juhib võistluse käiku iseseisvalt või kohtunik-märkija, võrgukohtuniku ja pallimisjoone kohtuniku abiga. Kuulutab seti algust hüüdega «null-null», loeb punkte valju häälega ja nimetab pallija punkte esimesena, vajalikel juhtudel fikseerib mängus esinevaid vigu, kooskõlas kindlaksmääratud terminoloogiale (vaata lisa 1);

o) juhib kogu võistlust, protokollib tagajärgi, kohtuniku-märkija puudumisel teatab iga seti ja kogu kohtumise lõpust;

p) jälgib täpset kinnipidamist võistlusmäärustest; mängijate ebakorrekse või distsiplineerimatu ülalpidamise korral on tal õigus mängijatele hoiatuse tegemiseks ja üle-

astumise kordumisel kohtumiselt kõrvaldamiseks. Võistlusmääruste süstemaatiline rikkumine mängija poolt või juhu, kui mängija on võistlusest osavõtuks ilmselt tehniliselt ette valmistamata, on juhtival kohtunikul õigus neid osavõtjaid kohtumiselt kõrvaldada.

Märkused: 1. Võidul vastase üle, kes on kõrvaldatud võistlusest ilmse tehnilise ettevalmistamatuse pärast, ei ole järgu taotlemisel tähtsust.

2. Diskvalifitseerimise küsimusi rohkem kui üheks kohtumiseks otsustab peakohtunik.

Diskvalifitseerimise küsimust rohkem kui üheks võistluseks otsustab vastav kehakultuuri- ja spordikomitee.

2. Juhtiv kohtunik ei tohi lubada:

a) vaheaegu mängus, mis ei ole võistlusmäärustikus ette nähtud, välja arvatud mängija kukkumise korral; kui sees sellega on mängijal tekkinud vajadus oma riietuse korrastamiseks;

b) vaheaegade venitamist labida või katkise palli vahetamisel;

c) sihilikult aeglast käimist palli järel, lohakat palli üleandmist pallijale, sihilikku venitamist palli üleandmisel pallijale ja muude ebakorreksete juhtude puhul, mille eesmärgiks on kohtumist sihilikult venitada;

d) vaidlusi mängijate vahel või kohtunikega;

e) vahele hüüdeid ja muid mängu käigu ja kohtunike kohta käivaid rahulolematuse avaldusi;

f) vahelesegamist mängu käiku (vaidlusi kohtunikega, etteütlemisi jms.) pealtvaatajate, treenerite ja esindajate poolt.

## § 14. Kohtunik-märkija

1. Kohtunik-märkija on juhtiva kohtuniku abi, kes märgeb tulemusi üksiku kohtumise protokollis.

2. Kohtunik-märkija:

a) jälgib õiget punktide vahekorra väljakuulutamist juhtiva kohtuniku poolt, parandades teda vajaduse korral;

b) võrgukohtuniku puudumisel jälgib oma poolel palli tabamist vastu lauaplaadi serva;

c) jälgib võrku;

d) teostab ajakontrolli iga seti ajal.

3. Kohtunik-märkija otsus (temale usaldatud kohustuste piirides) on lõplik ja seda tohib muuta ainult §-i 9 punkti

2 all ettenähtud puhul või tema enda isikliku avalduse põhjal juhtivale kohtunikule, et tema polnud suuteline palli üle otsustama.

## § 15. Võrgukohtunik

1. Võrgukohtunik:

a) jälgib võrgu puudutamist pallingu ajal palli poolt ja üksiku punkti mängimisel võrgu puudutamist kõige muuga, välja arvatud pall, kuulutades vigu vastava hüüdega ja käe tõstmisega.

b) jälgib palli tabamusi vastu lauaplaadi serva omal poolel, kuulutades vigu;

c) teostab ajakontrolli iga seti ajal malekella või stopperi abil (mitte suurema kui linna ulatusega võistlustel sekundiosutiga kella abil), hoiatades mängijaid esimese kauakestva seti ajal 17 minuti möödumisel ja iga järgneva seti ajal 7 minuti möödumisel hüüdega: «on jäänud kolm minutit» ning fikseerib iga järgmise minuti möödumist (18., 19., 20. või vastavalt 8., 9., 10.) hüüdega «kaks minutit», «üks minut», «aeg»;

d) peatab kella juhtiva kohtuniku nõudmisel.

Märkus: Avaldused kellade ebaõige käigu, kontroll-ljpu mitte korasoleku jms. kohta võetakse arvesse ainult enne kohtumise algust.

2. Võrgukohtuniku otsus on temale usaldatud ülesannete piirides lõplik ja muutmatu, välja arvatud §-i 9 punkti 2 all ettenähtud juhul, või tema isikliku avalduse puhul juhtivale kohtunikule, et tema polnud suuteline palli üle otsustama.

## § 16. Pallimisjoone kohtunik

1. Pallimisjoone kohtunik: istub pallimisjoonel 2 meetri kaugusel, paarismängude puhul aga 3 meetri kaugusel lauast, juhtiva kohtuniku vastaspoolel.

2. Pallimisjoone kohtunik:

a) jälgib pallingu määrustekohast sooritamist üksik- ja paarismängudes, kuulutades kõiki vigu.

Märkus: Pallimisjoone kohtunik ei jälgi palli õiget kukkumist peale palli põrget pallija poolel;

b) jälgib laua temapoolse otsajoone puudutamist palli poolt;

c) jälgib palli vastuvõtmist reketiga õhust või käega väljaspool laua piire.

3. Pallimisjoone kohtuniku otsus on temale usaldatud ülesannete piires lõplik ja muutmatu, välja arvatud §-i 9 punkti 2 all ettenähtud juhul, või tema isiklikul avaldusel juhtivale kohtunikule selle kohta, et seda või teist võtet pallingul oli võimatu kindlaks määrata.

### § 17. Sekretär

Sekretär korraldab kogu tehnilise dokumentatsiooni ja aruandluse vormistamise võistlustel peasekretäri juhtimisel.

### § 18. Kohtunik-informaator

1. Kohtunik-informaator määratakse suure ulatusega võistluste puhul osavõtjate ja pealtvaatajate paremaks informeerimiseks. Vastutab informatsiooni eest mikrofoni kaudu.

2. Kohtunik-informaator:

- a) annab üldist informatsiooni võistluste käigu kohta;
- b) kutsub välja võistlejaid ja kohtunikke järjekordseteks kohtumisteks kooskõlas päevakavaga;
- c) tutvustab pealtvaatajaid võistlejate koosseisuga, nende sportlike aunimetuste ja paremate saavutustega.

Märkus: Informatsiooni ajalehtedele ja kõrgemalseisvatele organisatsioonidele annab kohtunik-informaator ainult võistluse peakohtuniku loal.

### § 19. Kohtunik võistlejate juures

1. Kohtunik võistlejate juures määratakse suure osavõtjate arvuga võistluste puhul.

2. Kohtunik võistlejate juures:

- a) kindlustab osavõtjate õigeaegse ilmumise kohtumistele kooskõlas päevakava ja peakohtuniku korraldustega;
- b) kontrollib osavõtjate riietust kooskõlas määrustiku nõuetega.

### § 20. Võistluste arst

Võistluste arst:

- a) kontrollib koos mandaatkomisjoniga võistlejate läbimist arstlikust kontrollist ja sellekohase loa olemasolu võistlusteks;

- b) teostab võistlejate arstlikku valikkontroll-läbivaatust;
- c) kindlustab sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmise võistluste ajal;
- d) annab meditsiinilist abi õnnetusjuhtudel ja vigastuste puhul;
- e) teeb kindlaks võistlejate haigestumise puhul edasi-võistlemise võimalikkuse;
- f) juhib teiste meditsiinala töötajate tööd, kes on kutsutud võistluste teenindamisele.

## § 21. Võistluste komandant

Komandant vastutab vahenditult võistluspaikade õigeaegse ettevalmistuse ja nende kunstilise kujundamise, võistlejate ja pealtvaatajate vastuvõtu eest, samuti korra eest võistluste ajal, ja tagab samuti kõik vajaliku kooskõlas peakohtuniku ja võistlust korraldava organisatsiooni juhistega.

Komandant on kohustatud ette valmistama ja hoolitsema, et oleks õigeaegselt korras:

- a) võistluslauad, võrgud, malekellad, kriit, magneesium, käterätid, kohtunike lauad, toolid ja teised vajalikud vahendid;

- b) riietusruumid võistlejatele, dušš, soojendussaal, kohtunike ja sekretariaadi ruumid, kohad pealtvaatajaile, kohtunikele ja esindajaile, raadiosõlm, puhvet ja teised kõrvalruumid.

## § 22. Mandaatkomisjon

Võistlusi korraldava organisatsioon määrab mandaatkomisjoni (esimees ja kaks komisjoni liiget), kelle kompetentsi kuulub võistlejate koosseisu kontroll kooskõlas võistlustingimustega ja nende võistlejate kõrvaldamine võistlustest osavõtust, kes ei vasta neile tingimustele; kõigi võistlejate registreerimine ja arvestus eritunnuste kohaselt (sotsiaalne päritolu, vanus, parteilisus jne.).

Peale võistluste lõppu esitab mandaatkomisjoni esimees aruande tehtud tööst võistlusi korraldavale organisatsioonile.

**M ä r k u s:** Võistlus viiakse läbi siis, kui mandaatkomisjoni poolt on lubatud võistlustest osavõtt mitte vähem kui kolmele võistlejale või võistkonnale.

## IV. MÄNGUMÄÄRUSED

### § 23. Palling

1. Pallinguks nimetatakse palli mängu viimist mängu alustamiseks. Peale palli löömist reketiga peab pall pörkama vastu lauda pallija poolel, peale selle lendama üle võrgu seda riivamata ja puudutama lauda vastase poolel.

2. Pallimise ajal peavad asuma nii pallija kui ka pallija reket laua tagajoone taga külgjoonte kujuteldavate pikenduste vahel. Käigult pallimine on keelatud.

Pallimine toimub palli selgelt nähtava ülesviskamise teel peopesalt, millele järgneb löök reketiga pallile. Palli ülesviskamine toimub käe liigutusega ülespoole lahtiselt, sirgelt peopesalt, millel on eemalepainutatud põial, kuna teised sõrmed on omavahel suletud. Peopesa ei tohi keerata ega nihutada kõrvale.

Pallida tuleb selliselt, et vastane ja kohtunik saaksid palli jälgida kogu ülesviskamise aja kestel.

Pallimine käelt või painutatud peopesalt, või palli ülesviskamine sõrmedega, samuti pallimine käe allaviimisega on keelatud.

Märkus: 1. Mängija, kellel on ainult üks terve käsi, sooritab palli ülesviskamist reketiga või käega.

2. Palling, mille juures reketiga käe ranne puudutab palli, loetakse ebaõigeks.

3. Pallingu alguseks loetakse palli ülesviskamise momenti peopesalt, olenemata sellest, kas sellele järgneb löök reketiga või mitte.

4. Palling loetakse määrustevastaseks:

a) kui palling on sooritatud laua kohal, väljaspool külgjoont või käigult;

b) kui pall ei ole üles visatud või on valesti üles visatud;

c) kui pallija laseb palli kukkuda või püüab pallinguks ülesvisatud palli või lööb ülesvisatud pallist mööda;

d) kui pallitud pall ei taba vastase lauapoolt;

e) kui pallitud pall enne vastase lauapoolse puudutamist riivab võrguhoidjaid või võrku.

5. Palling kuulub kordamisele:

a) kui tõrjuja enne pallingu sooritamist teatab, et tema pole valmis.

Märkus: 1. Tõrjuja avaldus selle kohta, et ta pole pallingu vastuvõtmiseks valmis, toimub hüüde või käetõstmisega.

2. Kui hoolimata tõrjuja õigeaegsest avaldusest mittevalmisoleku kohta pallingu vastuvõtmiseks on palling siiski sooritatud, siis kuulub ta übermängimisele, vaatamata sellele, kas palling oli teostatud õigesti või on selle juures eksitud;

b) kui kõigiti õigesti pallitud pall enne tõrjuja lauapoolt puudutamist puudutab võrku või võrguhoidjaid.

Märkus: Kui pallija poolt on tehtud pallimisel mingisugune viga veel enne, kui pall on ületanud võrgu, siis see palling loetakse ebaõigeks ja ei kuulu kordamisele;

c) kui pallijat või tõrjujat pallingu ajal segas ettenägematu takistus.

Märkus: Kui ettenägematu takistus segas tõrjujat vastuvõtmisel, kuulub punkt übermängimisele olenemata sellest, kas tõrjuja jõudis teatada oma mittevalmisolekust või mitte.

6. Pallija ei tohi pallingut enne alustada, kui tõrjuja on mänguks valmis. Mängija, kes teeb katset pallingu vastuvõtmiseks, loetakse valmisolevaks.

Märkus: Tõrjuja võib võtta endale soovikohase positsiooni.

## § 24. Punkti mängimine

1. Punkti mängimine algab pallimise momendist ja kestab kuni üks pooltest võidab punkti. Punkti mängimine toimub vahelduvalt palli üle võrgu löömisega ühelt lauapoolt teisele.

Märkus: Kui punkti mängimise ajal võrgu kõrgus muutub, tuleb mängimine kohe katkestada, võrgu kõrgust kontrollida ja see korda seada ning punkt ümber mängida. Kui võrgu kõrguse muutumist märgatakse pärast mängitava punkti lõpetamist, seatakse võrk õigele kõrgusele, mängitud punkti aga arvestatakse.

2. Pallitud pall tuleb tõrjuda esimese ja teise põrke vahepeal.

3. Palli tõrjutakse mängija käes oleva reketi löögiga. Reketit on lubatud vahetada ühest käest teise või hoida mõlema käega korraga.

Märkus: Pall loetakse õigesti tõrjutuks, kui mängija seda puudutab ükskõik millise reketiosaga või reketit hoidva käe randmega.

4. Tõrjutud pall peab riivama vastase lauapoolt.

Märkus: Kui lennusolev pall riivab mistahes esemeid, nagu: lage, valgustus-armatuuri ja muud sellesarnast, loetakse punkt kaotatuks. Lahtistel väljadel peetavatel võistlustel loetakse puude lehti puudutanud pall kaotatuks.

5. Pall, mis on riivanud vastase lauapoolt, mis küll ülelennul riivas võrku (ükskõik mis kohal) või võrgu hoidjaid, samuti mis lendas võrguhoidjaist väljaspoolt mööda (madalamalt või kõrgemalt), loetakse õigesti tõrjutuks.

Märkus: Palli, mis riivas lauaplaadi ülemist pinda, loetakse õigeks.

6. Mängija võidab punkti, kui tema vastane:

- a) ebaõigesti pallib;
- b) tõrjub palli lennul, enne põrget vastu lauda;
- c) tõrjub palli kuhugile mujale, kuid mitte vastase lauapolele;
- d) tõrjudes puudutab palli reketiga rohkem kui üks kord või püüab palli reketile ja jätkab mängu;
- e) tõrjub palli enne lööki käest lahti lastud reketiga;
- f) puudutab punkti mängimisel palli laua kohal oleva ükskõik mis kehaosaga;
- g) reketiga varustatud käe randmega puudutab palli lennult;
- h) puudutab punkti mängimisel ükskõik millega (väljarvatud palliga) võrku või võrguhoidjaid, samuti vastase lauapoolt.

Märkus: Ettekujutatavast võrgupikendusest üleastumine on lubatud;

i) ei jõua temale õigesti saadetud palli tõrjuda enne kui ta puudutab lauda teist korda.

Märkused: 1. Pallipõrke iseloom ei ole aluseks palli ümbermängimiseks.

2. Pall, mis on kukkunud üle võrgu ja lendab tagasi (vindi või tuule mõjul) üle võrgu laua teisele poolele, peab olema tingimata tõrjutud reketiga, kui aga mängija ei jõua reketiga puudutada palli, on tema punkti kaotanud;

j) puudutab lauaplaadi pinda vaba käega (reketita käega);

k) nihutab laua või lauaplaadi paigast.

7. Kui on juhtunud ettenägematu takistus, katkestatakse punkti mängimine ja jätkatakse mängu uuesti pallimisega.

Märkus: Iga laadi juhuslikkused, mis on esile kutsunud mängija enda poolt (kukkumine, vigastamine jms.), samuti (paarismängus) partnerite kokkupõrge ja muud segadused, mis on tingitud partneri süü läbi, ei ole aluseks punkti ümbermängimiseks.

## § 25. Üksikmäng

### Punktide lugemine

1. Punkti mängimine algab pallimise momendist. Iga viga annab vastasele ühe punkti. Sett on võidetud siis, kui üks vastastest on saavutanud 21 punkti, mitte vähem kui 2 punktilise ülekaaluga. Mängu seisu juures «20 tasa» jätkatakse mängu, kuni üks vastastest saavutab kahepunktilise ülekaalu.

Iga viie punkti järele pallija muutub tõrjujaks ja tõrjuja pallijaks. Mängu seisu juures «20 tasa» pallimise vahetus toimub iga punkti järele. Iga seti järele vahetavad mängijad pooli ja pallingut. Otsustavas setis (kolmandas või viiendas) vahetavad mängijad pooli pärast 10-nda punkti võitmist ühe mängija poolt. Võistleja, kes pallimist alustas esimeses setis, pallib esimesena ka kolmanda ja viienda seti alguses, vastane aga teises ja neljandas.

Märkus: Kui võistleja sooritab pallingu väljaspool oma järjekorda, siis vastane, kelle kord oli pallida, peab sooritama järgmise järjekordse pallingu otsekohe ainult sel juhul, kui viga on avastatud enne tema järjekordse viie punkti pallimise lõppu. Vastasel korral aga edaspidine palling tuleb sooritada selles järjekorras nagu ei oleks pallingu järjekorda rikutud.

### Settide arv

2. Võistlusi võib läbi viia kas «parem kolmest» või «parem viiest». Võistlusi laste ja noorte (13—18. a.) ja vanade (50. a. alates) klassis viiakse läbi ainult «parem kolmest».

3. Võistlus loetakse lõppenuks, kui üks pooltest on võitnud kaks setti võistluses «parem kolmest» või kolm setti võistluses «parem viiest».

### Aeg

4. Kõigis võistlusliikides piiratakse esimese pikaleveninud seti kestus 20-ne minutiga. Aja lõppemisel katkestatakse otsekohe järjekordse punkti mängimine ja võitjaks tunnistatakse see, kel on rohkem punkte. Võrdse punktide arvu puhul määratakse võit järgmise punkti võitjale, kusjuures otsustava punkti mängimise aeg on piiramatu. Otsustava punkti pallimist sooritab mängija, kes eelmise punkti ajal oli tõrjuja.

Märkus: Kohtunik on kohustatud mängijatele teadustama, et mängu lõpuni on jäänud mängida kolm minutit, hiljem kaks ja üks minut.

5. Kui esimese seti kestus ei olnud vähem kui 17 minutit, siis iga järgneva seti kestus piiratakse 10 minutiga.

### Valikuõigus

6. Võistleja, kellel on tabeli järjekorra põhjal valikuõigus, on kohustatud:

a) valima kas pallingu või tõrjumise (sel juhul tuleb vastasel valida pool), või poole (sel juhul tuleb vastasel valida palling või tõrjumine);

b) esitama vastasele valikuks kolm palli, mis vastavad määrustiku nõuetele.

Märkus: Palli vigastamise puhul võistluse kestel asendatakse ta palliga vastase poolt varem valitud pallide kolmikust. Palli vahetamiseks kulutatud aega ei loeta mänguaja hulka.

### Soojendus

7. Enne võistluse algust võimaldatakse mängijatele kuni kaks minutit aega soojendamiseks ja palli valikuks.

Märkus: Kui osavõtjad on juba samal võistluspäeval esinenud samal laual, võimaldatakse soojendusaega kuni üks minut.

### Koormatus

8. Osavõtja võistluskohtumiste arvu päevas piiratakse «parem kolmest» mängude puhul meestele kuue, naistele ja noormeestele aga viie kohtumisega, selle hulgas mitte üle 4 üksikmängu meestele ja mitte üle 3 üksikmängu naistele ning noormeestele; «parem viiest» mängude puhul aga kahe üksik- ja ühe paarismänguga. Võistlejal on õigus kohtumiste vahel puhata «parem kolmest» mängude juures kuni 15 minutit, «parem viiest» mängude puhul kuni 20 minutit.

### Vaheaegmängus

9. «Parem viiest» mängude puhul on lubatud peale kolmandat setti teha kuni 5-minutiline vaheaeg.

Kõigil neidude ja noormeeste vanusegrupi võistlustel, samuti vanemate (50. a. alates) mängijate vanusegrupis tehakse peale teist setti ühe mängija nõudmisel vaheaeg, kestusega mitte üle 5 minuti.

Märkus ed: 1. Võistlustel, millest võtavad osa nooremate vanusegruppide mängijad, kes on lubatud võistlema vanemas grupis, toimuvad kõik kohtumised, samuti mängude vaheajad, vanemate vanusegrupi kohta maksvate mängumääruste kohaselt.

2. Peale ülalloeletud juhtumite mängu vaheaja kohta peale teist või kolmandat setti (vastavalt võistluste tingimustele), on lühiajalised vaheajad lubatud mänguvahendite (reket, pall) vahetamiseks või võrgu, mängija riietuse või jalanõude korrastamiseks ja mängija vigastamise korral. Neil vaheaegadel ei tohi mingil juhul olla pikaajalist iseloomu. Sellelaadilistele vaheaegadele kulutatud aeg ei kuulu arvestamisele võistluseks määratud aja sisse.

3. Kui alustatud võistlust ei ole võimalik lõpetada ühe võistleja tervisliku seisukorra tõttu või kui pole võimalik katkiläinud reketit asendada jms., arvatakse nimetatud võistlejale kaotus.

10. Peakohtunikul on õigus võistlust katkestada või edasi lükata pimeduse või halva ilma tõttu, mänguväljaku, samuti laua ja võrgu halva seisukorra puhul. Katkestatud või edasilükatud võistlus, olenemata vaheaja kestusest, jätkub sellest seisust, millel võistlus katkestati ja samade ajamõõtmise tingimustega, kusjuures vastased asuvad oma endistel lauapooltel, välja arvatud need juhud, kus võistlejate nõusolekul ja pea- või vanemkohtuniku loal alustatakse võistlust algusest peale.

Märkus: Võistluste peakohtunik on kohustatud enne võistluste algust kindlaks määrama ja teatavaks tegema igapäevase mängude lõpetamise aja; hilise aja või pimeduse tõttu selleks ajaks lõpetamata kohtumised, sõltuvalt nähtavusest ja võistluse seisust, kas katkestatakse või neid jätkatakse pea- või vanemkohtuniku loal, kuid mitte üle 10 minuti. Pärast seda võib võistlust jätkata ainult kõigi mängijate nõusolekul ja pea- või vanemkohtuniku loal.

11. Punkti ümbermängimise põhjuseks võivad olla järgmised ettenägematud takistused: üle mänguväljaku kõnnivad kõrvalised isikud, kõrvaliste isikute poolt visatud pall, kõrvallaualt lendav või veerev pall, kohtuniku ekslikud hüüded, mis segasid mängijaid punkti mängimisel, pealtvaatajate vahelesegamine, kustunud valgus jms.

## § 26. Paarismäng

1. Mängimise puhul neljakesi (paarismängus) on maksavad järgmised täiendavad määrused:

2. Pallitakse vastavalt §-ile 23, kuid nii, et pall puudutaks enne pallija parempoolset lauapinda või pallija poolset keskjoont, ja hiljem, võrku ületades, puudutaks tõrjuja parempoolset lauapoolt või temapoolset keskjoont (piki diagonaali).

3. Pallija pallib, tõrjuja tõrjub, seejärel lööb pallija partner, tõrjub tõrjuja partner ja lõpuks tõrjub pallija. Edasi tõrjuvad partnerid vahelduvalt loetletud järjekorras, kuni punkti mängimise lõpuni. Selle järjekorra rikkumine palli tõrjel põhjustab punkti kaotamise.

4. Kohtumisel esimesena pallimist alustav paar peab otsustama, kumb partnereist pallib esimesena, seejärgi tõrjuv paar aga — kumb partnereist tõrjub esimesena. Viit esimest punkti pallinud mängija partner pallib ka kolmandat viit punkti. Teist viit punkti pallinud mängija partner pallib ka neljandat viit punkti ja nii selles järjekorras kuni seti lõpuni.

Peale iga viiepallilise seeria pallimise lõpetamist asub pallinud mängija partner tõrjuja kohale.

Seisu juures «20 tasa» vahetatakse pallimist pärast iga punkti mängimist ja vastavalt sellele toimub tõrjujate kohade vahetamine.

5. Kui otsustavas setis üks paaridest on saavutanud 10 punkti, võivad mängijad, kes esimestena pallisid, teatada oma soovi muuta endi asetust, olenemata sellest, kas nad sel momendil on pallijad või tõrjujad. Vastastel asetuse muutmise õigust ei ole.

6. Järjekorda rikkunud paari loetakse punkti kaotanuks, niipea kui eksitus on avastatud.

Märkus: Kui varem aset leidnud järjekorra rikkumist avastatakse peale mänguseisu väljakuulutamist juhtiva kohtuniku poolt, siis ei ole väljakuulutatud mänguseisu muutmine enam lubatud.

7. Peale järjekorra rikkumise avastamist taastatakse õige pallimise ja tõrjumise kui ka mängijate vahetamise järjekord.

## V. VÖISTLUSPAIGAD, SISSESEADE JA INVENTAR

### § 27. Mänguväli (saal või väljak)

1. Mängupaigaks võivad olla:

a) ruumis — tuba, saal, lava, võimla.

b) vabas õhus — korraldatud väljak.

2. Ruumis mängimisel peavad mänguväljakul olema järgmised minimaal mõõted:

a) kehakultuurikollektiivide võistlustel: pikkus 7,75 meetrit, laius ühe laua puhul 4,5 meetrit, kahe laua puhul aga 9 meetrit;

b) linna- ja vabariiklikel võistlustel: pikkus 10,75 meetrit, laius ühe laua puhul 6 meetrit, kahe puhul aga 12 meetrit;

c) üleliidulistel võistlustel: pikkus 13,75 meetrit, laius ühe laua puhul 7 meetrit, kahe laua puhul aga 14 meetrit.

Märkused: 1. Võistluste läbiviimisel kolme ja suurema laudade arvu juures suureneb ruumi laius vastavalt ülalesitatud nõuetele.

2. Suurtes saalides, mis ületavad nõutud mänguväljaku suuruse, piiristatakse mänguväljak tumedavärviliste 0,6 meetri kõrguste barjääridega.

3. Võistluste läbiviimisel mitte suurte mõõdetega ruumides peab kõik liikuvad esemed saalist välja viima.

4. Ruumi temperatuur ei tohi olla madalam kui  $+10^{\circ}$  C.

3. Mängu puhul väljas peab mänguväljak olema:

a) mistahes kõvapinnaline maa, tingimata aga sileda pealispinnaga, mis ei tohi olla künkline, mättaline ega kaetud rohuga;

b) samade mõõdetega, mis on kehtivad mängu puhul ruumides;

c) varustatud tumedavärviliste foonidega. Foonideks võivad olla spetsiaalsed lõuendid, looduslikud põõsad jms., mis pakuvad küllaldast kaitset tuule eest.

4. Laud peab olema asetatud selliselt, et valgus ei pimestaks mängijate silmi.

5. Kunstliku valguse puhul peab valgusallikas asuma laua kohal ja ühtlaselt ning küllaldaselt valgustama mänguväljakut.

6. Mitte vähem kui vabariikliku ulatusega võistluste läbiviimisel peab võistluspaik olema radiofitseeritud.

7. Filmi- ja fotoülesvõtete tegemine on võistluspaigas lubatud ainult peakohtuniku loal.

## § 28. Laud

1. Laua pind peab olema täisnurkne pikkusega 2,74 meetrit, laius 1,525 meetrit, kõrgus (põrandalt või maapinnalt) 0,76 meetrit. Laua pealispind peab olema rangelt horisontaalses asendis.

2. Laua mängupind peab olema sile, ühetasane ja olema valmistatud kõvast, kuivast ja tihedast puust või muust materjalist ning võimaldama palli ühtlase põrkamise; 30 sentimeetri kõrguselt laua kohale langetatud pall peab põrkama vähemalt 20 sentimeetri kõrgusele ja mitte rohkem kui 23 sentimeetrit. Laua pind olgu matt, tumerohe-

list värvi, 1,5 sentimeetri laiuste valgete joontega laua äärtel ja 0,3 sentimeetri laiuse pikijoonega laua keskel.

Märkused: 1. Lauad võivad olla lahtivõetavad ja lauaplaat võib koosneda kahest tükist, olles võrgu kohal lahtivõetav.

2. Mitte lahtivõetaval lauaplaadil peab olema märk keskel võrgu ülespanemiseks.

3. Laud peab olema asetatud kindlalt.

4. Lauda ei tohi asetada vaibale, linoleumile ega kivipõrandale. Saali põrand ei tohi olla poonitud.

## § 29. Võrk

1. Laua pind on jagatud kaheks võrdseks pooleks võrguga, mis tõmmatakse paralleelselt laua lühemate külgedega.

2. Võrgu pikkus on 1,83 meetrit, laius 15,25 sentimeetrit. Võrk peab olema punutud, 13—15 millimeetriliste ruutudega. Võrgu ülemine äär peab olema kogu laua laiuses palistatud 15 millimeetri laiuse valge paelaga.

3. Võrgu ülemine äär peab olema kogu laua laiuses laua pinnast 15,25 sentimeetri kõrgusel ja alumine äär peab kõikjal puudutama laua pinda. Võrgu mõlemad otsad on kinnitatud võrgutugede külge ja nad peavad olema ühtlaselt ja tugevalt seotud. Võrgutoed on laua küljjoontest 15,25 sentimeetrit väljaspool.

## § 30. Pall

Pall valmistatakse valgevärvilisest matt-tselluloidist. Pall peab olema ümmargune, siledate õmbluskohtadega. Palli mõlemad pooled peavad olema ühesugused seinte paindumise ja paksuse poolest. Palli ümbermõõt on 11,3—12 sentimeetrit, diameeter 3,63—3,83 sentimeetrit, kaal 2,4—2,53 grammi.

Märkus: Palli kaalumine toimub enne kohtumise algust ühe osavõtja palvel. Pärast mängu algust avastatud kõrvalekaldumised palli kaalus ei ole palli vahetamise või protesti avaldamise põhjuseks.

## § 31. Reket

Reket võib olla valmistatud ükskõik mis materjalist ja see võib olla ükskõik mis mõõdete, kuju ja raskusega.

Märkus: Reketi pealispind ei tohi läikida.

## Kohtuniku terminoloogia

Jrk. nr.	Määruste rikkumine ja punkti lugemine	Venekeelne termin
<b>Pallimisel</b>		
1.	«Ei loel!» — kui pallimist alustati enne seisu väljakuulutamist juhtiva kohtuniku poolt . . . . .	«Без счета»
2.	«Käigult!» — kui pallija sooritas pallingu käigult . . . . .	«С хода»
3.	«Jalaviga!» — kui pallija pallingu sooritamisel astus küljele kaugemale küljjoone kujuteldavast pikendusest . . . . .	«Зашаг»
4.	«Laua kohal!» — kui pallija pallingu sooritamisel viis reketi või ükskõik mis kehaosa laua kohale . . . . .	«Над столом»
5.	«Võrk!» — kui kõigiti õigesti pallitud pall üle võrgu lennates riivas võrku . . . . .	«Сетка»
6.	«Viga!» — kui pall, riivates võrku, või seda riivamata sattus võrku, või ei maandunud vastaspoolele . . . . .	«Нет»
7.	«Viga!» — kui pallija püüab pallimiseks ülesvisatud palli, või laseb kukkuda, või lööb pallist mööda, püüdes teda tabada . . . . .	«Нет»
8.	«Vale palling!» — kui pallija pallimisel hoidis palli sõrmede vahel; avas peopesa põialt eemale tõmbamata; ei hoidnud koos nelja sõrme; pallis sõrmede pealt; pallis kõverdatud peopesalt; ei visanud üles palli, mis oli õigesti ette valmistatud peopesal, pühkides reketiga peopesalt palli . . . . .	«Неверно подано»
9.	«Vale ruut!» — kui paarismängus pallitud pall sattus ebaõigele väljale . . . . .	«Не квадрат»
10.	«Vale ruudult!» — kui paarismängus pallitakse vale kohast . . . . .	«Не с квадрата»
<b>Punkti mängimisel</b>		
11.	«Väljas!» — kui pall kukkus vastase laua-poolt puudutamata . . . . . M ä r k u s: Kasutatakse ainult kahtlastel juhtudel.	«За»
12.	«Hilja!» — kui mängija lõi palli, mis oli kaks korda puudutanud lauda . . . . .	«Поздно»
13.	«Kahekordne löök!» — kui mängija lõi ajal puudutas palli reketiga rohkem kui üks kord . . . . .	«Двойной удар»
14.	«Vise!» — kui mängija tabas palli käest visatud reketiga . . . . .	«Бросок»

Jrk. nr.	Määruste rikkumine ja punkti lugemine	Venekeelne termin
15.	«Võrgus!» — kui mängija punkti mängimisel puudutas võrku või võrguhoidjaid	«Сетка»
16.	«Külg!» — kui pall puudutas lauaplaadi külgpinda	«Ниже»
17.	«Käsil!» — kui mängija puudutas vaba käega (reketita käega) lauda	«Рука»
18.	«Puudutas!» — kui mängija, kummardudes laua kohale, puudutab millegagi palli, välja arvatud reket ja reketiga varustatud käe ranne	«Задет»
19.	«Nihe!» — kui mängija mingil viisil nihutas laua või lauaplaadi paigast	«Сдвиг»
20.	«Õhus!» — kui pall lauda puudutamata riivab reketit hoidvat kätt või reketit	«С лета»
21.	«Asetus!» — kui paarismängus pallimisel või tõrjumisel on rikutud õige mängijate asetust	«Расстановка»
22.	«Vale järjekord!» — kui paarismängus punkti mängimisel on rikutud palli tõrjumise järjekorda	«Не в очередь»
23.	«Ümber mängida!» — kui kõigil määrustikus ettenähtud juhtudel on vaja mängitud punkti mängida uuesti M ä r k u s: Hüüet «Õige!» kasutatakse kohtuniku poolt ainult sel juhul, kui pall on õigesti mängitud, aga üks mängijatest, kes kahtleb õigesti mängitud pallis, pöördub kohtuniku poole selgituse saamiseks.	«Переиграть»
24.	«Stoppl!» — kõigil juhtudel, kus on vaja katkestada mängu	«Стоп»
25.	«On jäänud 3 minutit» — kui seti mängimine on kestnud 17 minutit	«Осталось три минуты»
26.	«Kaks minutit!» — kui seti mängimine on kestnud 18 minutit	«Две минуты»
27.	«Üks minut!» — kui seti mängimine on kestnud 19 minutit	«Одна минута»
28.	«Aeg!» — kui seti mängimisel on möödunud 20 minutit M ä r k u s: Kui antud võistluse üks settidest kestis vähemalt 17 minutit, siis selle kohtumise kõigis järgnevates settides fikseeritakse punktides 25—28 antud terminitega vastavalt 7., 8., 9. ja 10. minuti möödumist.	«Время истекло»
29.	«Aeg maha!» — kui on vaja kella seisma panna	«Взять время»

Jrk. nr.	Määruste rikkumine ja punkti lugemine	Venekeelne termin
30.	«Kell!» — kui on vaja kell käima panna	«Часы»
31.	«Parandan seisul!» — kui juhtiv-, vanem- või peakohtunik parandab lugemisel juhtunud vea . . . . .	«Поправляю счет»
32.	Seti võitmine kuulutatakse välja: «Esimese (teise jne.) seti võitis . . . . .»	«Первую (вторую и т. д.) партию выиграл...»
33.	Kohtumise võitmine kuulutatakse välja: «Teise (kolmanda jne.) seti ja kogu kohtumise võitis . . . . .»	Вторую (третью и т. д.) партию и встречу со счетом выиграл . . . . .

Lisa 2

**Kohtumiste järjekorra kindlaksmääramise kord võistlustel**

Juurdelisatud tabelid on abiks kohtumiste järjekorra kindlaksmääramiseks turniirisüsteemi võistlustel, samuti valikuõiguse (pallingu või poole valikul) kindlaksmääramiseks igal kohtumisel. Eelkõige määratakse loosimise teel kindlaks antud võistluse kõigi osavõtjate üks või teine järjekorra number alates esimesest ja lõpetades viimasega vastavalt võistlejate arvule. Peale selle tehakse vastava tabeli alusel kindlaks, missugused numbrid kohtuvad igas ringis üksteisega.

Võistlejal, kelle number on tabelis näidatud esimesena, on palli või poole valikuõigus. Kui võistlustest osavõtjate arv on paaritu, siis number, mis seisab sulgude järel, näitab, et võistleja, kellel on see number, on antud ringis vaba.

Olümpia või täiendatud olümpia süsteemi juures (süsteemid väljalangemisega) tingib valikuõiguse võistleja asetus tabelis (vaata lk. 35).

Paaritutes mänguringides (esimeses, kolmandas jne.) on valikuõigus iga paari ülemisel numbril.

Paaris mänguringides (teises, neljandas jne.) on valikuõigus iga paari alumisel numbril.

**Mängude järjekorra arvestamise tabel turniirisüsteemi võistlustel**

3 või 4 osavõtja puhul				7 või 8 osavõtja puhul			
Ring				Ring			
1	1—(4)	2—3		1	1—(8)	2—7	3—6 4—5
2	(4)—3	1—2		2	(8)—5	6—4	7—3 1—2
3	2—(4)	3—1		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

5 vōi 6 osavōtja  
puhul

9 vōi 10 osavōtja  
puhul

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

11 vōi 12 osavōtja puhul

Ring							
1	1—(12)	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7	
2	(12)—7	8—6	9—5	10—4	11—3	1—2	
3	2—(12)	3—1	4—11	5—10	6—9	7—8	
4	(12)—8	9—7	10—6	11—5	1—4	2—3	
5	3—(12)	4—2	5—1	6—11	7—10	8—9	
6	(12)—9	10—8	11—7	1—6	2—5	3—4	
7	4—(12)	5—2	6—2	7—1	8—11	9—10	
8	(12)—10	12—9	1—8	2—7	3—6	4—5	
9	5—(12)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—11	
10	(12)—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6	
11	6—(12)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	

13 vōi 14 osavōtja puhul

Ring								
1	1—(14)	2—13	3—12	4—11	5—10	6—9	7—8	
2	(14)—8	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	1—2	
3	2—(14)	3—1	4—13	6—12	6—11	7—10	8—9	
4	(14)—9	10—8	11—7	12—7	13—5	1—4	2—3	
5	3—(14)	4—2	5—1	6—13	7—12	8—11	9—10	
6	(14)—10	11—9	12—8	13—7	1—6	2—5	3—4	
7	4—(14)	5—3	6—2	7—1	8—13	9—12	10—11	
8	(14)—11	12—10	13—9	1—8	2—7	3—6	4—5	
9	5—(14)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—13	11—12	
10	(14)—12	13—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6	
11	6—(14)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—13	
12	(14)—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7	
13	7—(14)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1	







## Tehnilised tagajärjed

Tagakülg

Kohtunike järjekorra number	Võistkondade koosseisud				Kohtumise tulemus		Kohtumise punktid võistkonnale		Juhtiv kohtunik	
	Võistlejate numbrid ja perekonnanimed				Kohtumise tagajärg (märkida murruna)	Võitja perekonnanimi			Perekonnanimi	Allkiri
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										

Võistlus lõppes kell \_\_\_\_\_ min. \_\_\_\_\_

Võistluse kestus \_\_\_\_\_ tundi \_\_\_\_\_ min.

Võistluse võitis \_\_\_\_\_ võistkond tagajärjega \_\_\_\_\_

*Esindajad (võistkondade kaptenid)* \_\_\_\_\_

*Vanemkohtunik* \_\_\_\_\_ *kategooria kohtunik* \_\_\_\_\_

Võitja võistkond toimetab protokollis võistluste peakohtunikekogule hiljemalt järgmise päeva jooksul peale võistluse lõpetamist.

Pea (vanem) kohtunik \_\_\_\_\_

" \_\_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 195 a.

(võistluste nimetus)

195 a. lauatennise võistkondade individuaal võistluste üksik paaris  
mängu kohtumise protokoll nr. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ järgu \_\_\_\_\_ grupi võistlejate

(võistlejate perekonnanimed)

(linn, võistkond, VSÜ)



























ja

(võistlejate perekonnanimed)

(linn, võistkond, VSÜ)

" \_\_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 195 a. Kohtumise algus : kell \_\_\_\_\_ min. \_\_\_\_\_

Kohtumise lõpp : kell \_\_\_\_\_ min. \_\_\_\_\_

Pallija initsiaalid	Mänguseis pallin- gu vahetamisel	Punktide mängi- mise tagajärg seerias					Pallija initsiaalid	Mänguseis pallin- gu vahetamisel	Punktide mängi- mise tagajärg seerias					
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5	
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—

Pallija initsiaalid	Mänguseis pallin- gu vahetamisel	Punktide mängi- mise tagajärg seerias					Pallija initsiaalid	Mänguseis pallin- gu vahetamisel	Punktide mängi- mise tagajärg seerias				
		1	2	3	4	5			1	2	3	4	5
		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—

Esimene sett kestis \_\_\_\_\_ min., võitis \_\_\_\_\_ tagajärjega \_\_\_\_\_

Teine sett kestis \_\_\_\_\_ min., võitis \_\_\_\_\_ tagajärjega \_\_\_\_\_

Kolmas sett kestis \_\_\_\_\_ min., võitis \_\_\_\_\_ tagajärjega \_\_\_\_\_

Neljas sett kestis \_\_\_\_\_ min., võitis \_\_\_\_\_ tagajärjega \_\_\_\_\_

Viies sett kestis \_\_\_\_\_ min., võitis \_\_\_\_\_ tagajärjega \_\_\_\_\_

KOHTUMISE VÕITIS \_\_\_\_\_ tagajärjega \_\_\_\_\_

Kohtuniku märkused \_\_\_\_\_

Juhtiv kohtunik \_\_\_\_\_ Kohtunik-märkija \_\_\_\_\_

## JUHISEID VÖISTLUSTE KORRALDAMISEL

### Võistluste läbiviimine turniirisüsteemi kohaselt

Individuaal- ja võistkonnavõistluste läbiviimisel turniirisüsteemis mängib iga võistleja (või võistkond) järjekorras kõigi ülejäänutega. Võitjaks loetakse kõige rohkem kohtumisi võitnud võistleja (võistkond).

Võistluste läbiviimisel turniirisüsteemis peab kindlaks määrama kindla korra kohtade selgitamiseks mitme osavõtja võrdse punktide lõppseisu puhul. Selleks kasutatakse mitut meetodit:

1. Otsustava tähtsusega on omavahelise kohtumise tulemus, sel juhul tunnistatakse omavahelise kohtumise võitja tugevamaks.

2. Otsustav on suhe kõigi võidetud ja kõigi kaotatud settide vahel, ja vajaduse korral — ka punktide vahel settides.

3. Korraldatakse lisakohtumine, kui kahel osavõtjal on võrdne punktide seis, või lisavõistlus, kui võrdse punktide seisuga on kolm või rohkem osavõtjat.

Nii võitja kui ka osavõtjate poolt saavutatud kohtade kindlaksmääramisel võib turniirisüsteemi puhul omada olulist tähtsust kohtumiste arvestamise viis sel juhul, kui pärast võistluste algust ja enne nende lõppemist langeb mingi osavõtja võistlustest välja. Juhul, kui väljalangenu on mänginud vähem kui poole kohtumistest, annulleeritakse kõigi tema kohtumiste tulemused. Kui aga väljalangenu mängis vähemalt poole kohtumistest, siis arvestatakse kõigi tema kohtumiste tulemusi, pidamata kohtumised aga loetakse tema poolt kaotatuks.

Turniirisüsteemis peetavate võistluste jaoks vajalik kohtunike üldarv võrdub osavõtjate arvule jagatud kahega.

Vajalik pallide arv määratakse kindlaks, võttes aluseks üks pall ühe kohtumise jaoks.

Kohtumiste üldarv turniirisüsteemi puhul võrdub osavõtjate arv korrutatud ühe võrra väiksema arvuga ja jagada kahele (näiteks: 8 osavõtja puhul —  $8 \times 7 : 2 = 28$  kohtumist).

Võistluste läbiviimiseks vajalike päevade arv (kui igal osavõtjal on üks kohtumine päevas) on ühe võrra väiksem osavõtjate üldarvust, kui on tegemist paarisarvuga. Suurema arvu osavõtjate puhul jaotatakse osavõtjad alagruppidesse. Osavõtjate jaotamine alagruppidesse toimub loosimise teel tugevamate mängijate asetamisega. Igas alagrupis toimuvad võistlused turniirisüsteemis. Pärast seda peetakse turniirisüsteemis finaalvõistlused gruppide võitjate vahel ja selgitatakse nende poolt võistlustel saavutatud kohad.

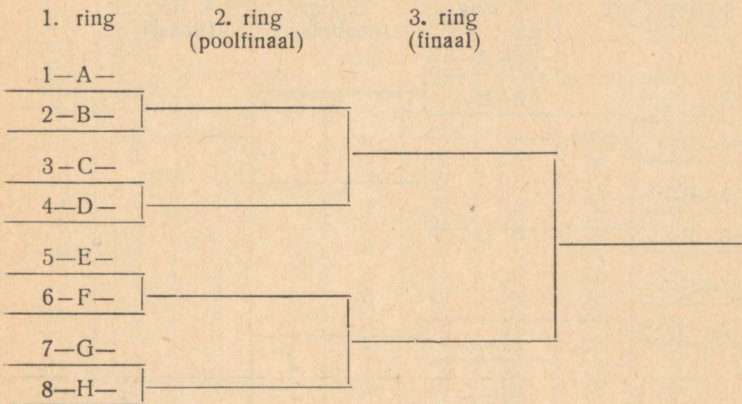
Peale selle peetakse mõnikord finaalvõistlusi turniirisüsteemis järgnevate kohtade selgitamiseks nende osavõtjate vahel, kes on saavutanud alagruppides võrdsed kohad (2., 3., 4. jne.).

### Võistluste läbiviimine väljalangemisega süsteemi kohaselt

Individuaal- ja võistkonnadevõistluste läbiviimisel väljalangemisega süsteemi kohaselt langeb iga võistleja pärast oma esimest kaotust võistlustest välja, mille tagajärjel võistluste lõpuks jääb üks kaotuseta võistleja, kes ongi üldvõitja.

Tabel 1 kujutabki endast väljalangemistega süsteemi võistlustabelit.

Tabel 8 osavõtja jaoks



Iga osavõtja järjekorranumber, mis näitab, kellega tal tuleb kohtuda, määratakse loosimisega.

Kui osavõtjate arv võrdub kahe mingi astmega (4, 8, 16, 32, 64, 128 jne.) alustavad kõik osavõtjad kohe võistlemist. Mängijate perekonnanimed või võistkondade nimetused kantakse tabelisse üksteise alla loosimisega määratud järjekorras. Mängivad järjekorras esimene teise, kolmas neljandaga jne., moodustades võistluste esimese ringi. Kaheksa osavõtja puhul on neid ringe kolm. Võitjad mängivad omavahel samas korras, moodustades teise ringi, mis koosneb kahest kohtumisest. Nende kohtumiste võitjad pääsevad viimasesse ringi, mida nimetatakse finaalsiks. Finaalkohtumiste tagajärg määrab kogu võistluse võitja.

Ringi, milles kohtuvad neli mängijat, nimetatakse poolfinaalsiks; temale eelnenud ringi, s. t. see ring, kus kohtuvad kaheksa mängijat, nimetatakse veerandfinaalsiks.

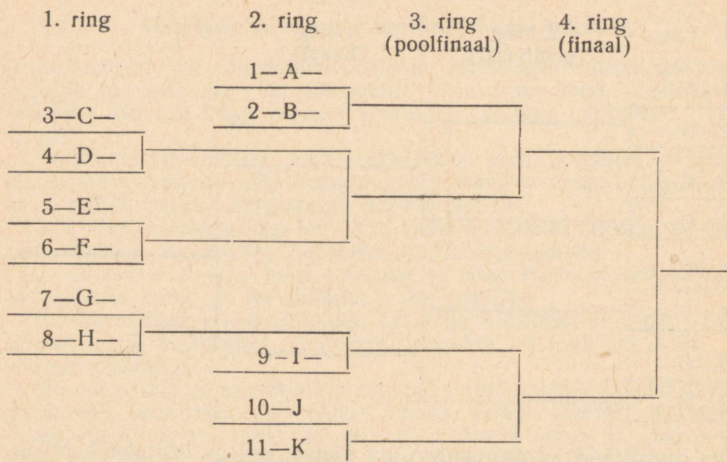
Kui osavõtjate arv ei kujuta endast kahe mingit astet, alustab osa võistlejaist, olenevalt loosimisel tõmmatud numbrist, võistlemist teises ringis. Esimesest ringist mitte osavõtjate mängijate üldarv võrdub lähema kõrgema kahe astme ja osavõtjate arvu vahega, esimeses ringis võistlevate paaride arv võrdub osavõtjate arvu ja lähema kahe väiksema astme vahega.

Kui osavõtjate arv on paarisarv, siis jaotuvad kõik teisest ringist võistlemist alustavad osavõtjad, samuti ka esimeses ringis mängivad võistlejad, võrdselt tabeli ülemise ja alumise poole vahel.

Kui osavõtjate arv on paaritu, on teisest ringis võistlemist alustavate osavõtjate arv tabeli alumisel poolel ühe võrra suurem, esimeses ringis mängivate paaride arv aga on ühe võrra suurem tabeli ülemisel poolel (tabel 2).

Teisest ringist võistlemist alustavate osavõtjate arvu, nende asetumist tabeli ülemisel ja alumisel poolel ning kõigi võistlevate osavõtjate arvu esimeses ringis on näidatud tabelis 3 (osavõtjate arvu juures 4 kuni 64 vaata tabelist lk. 37).

Tabel 11 osavõtja jaoks



Vajalik kohtunike arv võistluste läbiviimisel väljalangemisega süsteemis võrdub osavõtjate arv jagatud kolmega.

Vajalik pallide arv määratakse kindlaks, võttes aluseks üks pall ühe kohtumise jaoks.

Võistluste läbiviimiseks vajalik päevade arv selle süsteemi puhul, kui igal osavõtjal tuleb mängida päevas üks kohtumine, võrdub osavõtjate üldarvule vastava kahe astmega, näiteks 16 osavõtja puhul 4 päeva, või kõrgema kahe astmega, kui arv ei kujuta endast kahe astet, näit. 11 osavõtja puhul samuti 4 päeva.

Suurema ulatusega võistlustel kasutatakse süsteemi väljalangemisega veidi muudetud kujul:

- 1) tugevamate võistlejate nn. «asetamisega» loosimisel;
- 2) ühe või mitme täiendava kaotajate grupiga.

Nende muudatuste sisu seisneb järgmises.

Et vähendada tugevamate osavõtjate võimalikku juhuslikku väljalangemist ja et muuta viimased ringid huvitavamaks, jäetakse tugevamad osavõtjad (mängijad või võistkond), arvult 2, 4, 8 või 16, üldisest loosimisest välja ja «asetatakse». Neile jäetakse vabad kohad tabeli eripooltesse, veerandesse ja kaheksandikesse, ja enne üldist loosimist toimub loosimine alguses kahe tugevama vahel (näit. 64 osavõtja puhul tavaliselt 1-sele ja 64-ndale). Seejärel tugevuselt järgmiste vahel (32-le ja 33-ndale) ja lõpuks nelja järgmise (nr. 16, 17, 48 ja 49) vahel.

Peale selle kasutatakse individuaalvõistlustel, millest võtab osa ka teiste järkude mängijaid (näiteks teise ja kolmanda järgu), loosimise meetodit, mis kindlustab igale nõrgemale osavõtjale esimeses ringis kohtumise ühega tugevamatest. Selleks koostatakse osavõtjate üldnimekiri tugevuse järjekorras, alustades kõige tugevama ja lõpetades kõige nõrgemaga. See nimekiri jagatakse pooleks. Loosimine toimub tugevama poole mängijate ja nõrgema poole mängijate vahel eraldi.

Tabel 3

Üldine osa- võtjate arv	Esimeses rin- gis mängivate osavõtjate arv	Teises ringis mängi- mist alustavate osavõtjate arv			Üldine osa- võtjate arv	Esimeses rin- gis mängivate osavõtjate arv	Teises ringis mängi- mist alustavate osavõtjate arv		
		kokku	üle- mises pooles	alumi- ses pooles			kokku	üle- mises pooles	alu- mises pooles
4	4	—	—	—	35	6	29	14	15
5	2	3	1	2	36	8	28	14	14
6	4	2	1	1	37	10	27	13	14
7	6	1	—	1	38	12	26	13	13
8	8	—	—	—	39	14	25	12	13
9	2	7	3	4	40	16	24	12	12
10	4	6	3	3	41	18	23	11	12
11	6	5	2	3	42	20	22	11	11
12	8	4	2	2	43	22	21	10	11
13	10	3	1	2	44	24	20	10	10
14	12	2	1	1	45	26	19	9	10
15	14	1	—	1	46	28	18	9	9
16	16	—	—	—	47	30	17	8	9
17	2	15	7	8	48	32	16	8	8
18	4	14	7	7	49	34	15	7	8
19	6	13	6	7	50	36	14	7	7
20	8	12	6	6	51	38	13	6	7
21	10	11	5	6	52	40	12	6	6
22	12	10	5	5	53	42	11	5	6
23	14	9	4	5	54	44	10	5	5
24	16	8	4	4	55	46	9	4	5
25	18	7	3	4	56	48	8	4	4
26	20	6	3	3	57	50	7	3	4
27	22	5	2	3	58	52	6	3	3
28	24	4	2	2	59	54	5	2	3
29	26	3	1	2	60	56	4	2	2
30	28	2	1	1	61	58	3	1	2
31	30	1	—	1	62	60	2	1	1
32	32	—	—	—	63	62	1	—	1
33	2	31	15	16	64	64	—	—	—
34	4	30	15	15					

Ühe poole loosimine toimub paarisnumbreile, teise poole loosimine paarituile.

Selleks, et võimaldada kaotajatele edaspidist osavõttu võistlustest, moodustatakse üks või mitu täiendavat gruppi, näiteks esimeses ringis kaotanutele, teises ringis kaotanutele jne. Sel juhul ei toimu mingit täiendavat loosimist: osavõtjad paigutatakse tabelisse selles järjekorras, nagu nad on oma põhigrupis.

Kasutatakse ka teisi väljalangemistega süsteemi variante, nagu «kahe miinuse süsteem», «täiendatud süsteem» jne.

### Võistlusjuhend

Iga võistlus viiakse läbi võistlusjuhendi alusel. Juhendis peab olema näidatud:

- 1) missugune organisatsioon korraldab võistluse;
- 2) missuguse iseloomuga on võistlus (individuaal-, võistkondade või individuaal- ja võistkondade võistlus);
- 3) võistluse läbiviimise täpne tähtaeg;
- 4) läbiviimise koht;
- 5) missugustes mänguliikides toimuvad võistlused;
- 6) missugused kitsendused on kehtestatud võistlustest osavõtuks;
- 7) mis süsteemis viiakse võistlused läbi;
- 8) kuidas määratakse turniirisüsteemi puhul tagajärg kindlaks, kui kahel või rohkem võistlejal on võrdne punktide arv;
- 9) kas üksikkohtumised üksikutes mänguliikides ja igas järgus viiakse läbi «parem kolmest» või «parem viiest»;
- 10) missugusele kohtunikekogule on usaldatud võistluste läbiviimine;
- 11) missugustele nõuetele peab vastama ülesandmise leht, kes peab selle esitama, missugune on selle esitamise viimane tähtpäev ja kus võetakse seda vastu;
- 12) millal ja kus toimub osavõtjate loosimine;
- 13) mis päeval ja kellaajal peavad saabuma kohale osavõtjad väljastpoolt ja kuhu nad peavad ilmuma;
- 14) autasustamise viisid;
- 15) osavõtu materiaalsed tingimused.

Võistkondade võistluste juhend peab peale selle veel ette nägema:

- a) missugustele organisatsioonidele on lubatud võistlustest osavõtt;
- b) kas võistlused toimuvad ühes või mitmes võistkondade rühmas ja missuguste tunnuste järgi määratakse võistkonnad ühte või teise rühma.
- c) kas on lubatud ühe ja sama organisatsiooni osavõtt mitme võistkonnaga;
- d) kas võib ülesandmislehel ületada lubatud osavõtjate arvu, esitada täiendavaid ülesandmislehti ja kui seda lubatakse, siis mis tähtpäevani;
- e) milline on võistkonna kindlaksmääratud põhikoosseis ja varumängijate arv;
- f) mitmest ja nimelt missugustest üksikkohtumistest ning mis järjekorras viiakse läbi võistkondade võistlused;
- g) mis tingimustel asetatakse mängijaid üksikmängudes, missuguses korras asub varumängija võistkonna võistluses;
- h) mis tingimused on maksvad paaride koostamisel paarismängudes põhi- ja varumängijatest ja nende asetamisel;
- i) missuguseid tagajärgi näeb ette võistkonna liikmete mitteilmumine ja igasugune võistlusjuhendi rikkumine (vanuses, mängijate asetuses jms.);
- j) kuidas toimub punktide arvestamine igal üksikul kohtumisel (võidetud, kaotatud või toimumata), võitnud võistkonna kindlaksmääramine igal võistkonnavahelisel kohtumisel ja nimelt kuidas määratakse kindlaks võitja võistkond juhul, kui kahel võistkonnal on võrdne punktide arv;
- k) kuidas toimub punktide arvestamine iga võistkonna kohtumisel (võidetud, kaotatud või toimumata) kogu võistluse võitnud võistkonna kindlaksmääramiseks, kui võistlused toimuvad turniirisüsteemis.

Juhendi sisu koostamise järjekord määratakse kindlaks järgmise skeemi kohaselt:

- 1) võistluse siht ja ülesanne;
- 2) koht ja läbiviimise tähtaeg;
- 3) võistluste juhtimine;
- 4) osavõtjad organisatsioonid ja võistlustest osavõtjad;
- 5) võistluste kava;
- 6) individuaal- ja võistkondade võistluste kindlaksmääramise tingimused;
- 7) võitjate autasustamise tingimused ja kord individuaal- ja võistkondade vahelistel võistlustel;
- 8) osavõtjatele esitatud eritingimused (nõudmised inventari ja osavõtjate riidetuse suhtes);
- 9) organisatsioonide ja osavõtjate vastuvõtu tingimused (linnade vahelistel võistlustel);
- 10) osavõtuks eelülesandmiste ja nimeliste ülesandmiste esitamise tähtpäevad, Loosimise aeg ja koht.

## ÜHTNE ÜLELIIDULINE SPORDIKLASSIFIKATSIOON

### LAUATENNIS

#### Meistersportlane

Saavutada I—II koht üleliidulistel esivõistlustel

võit

saavutada kolme aasta kestel üleliidulistel esivõistlustel kahel korral III koht

võit

saavutada ühe aasta jooksul kolm võitu kolme eri meistersportlase üle, kes kuuluvad sel aastal üleliidulises ulatuses kümne parema mängija hulka ja kuus võitu kuue I järgu sportlase üle.

#### Esimene järk

Saavutada esikoht vähemalt vabariikliku ulatusega võistlustel, millest võtab osa mitte alla 10 I järgu mängija

võit

saavutada aasta jooksul vähemalt kuus võitu kuue I järgu mängija üle

võit

saavutada aasta jooksul vähemalt kaks võitu kahe I järgu ja kaheksa võitu kaheksa II järgu mängija üle.

#### Teine järk

Saavutada I—II koht linna ulatusega võistlustel, tingimusel, et neist võtab osa vähemalt kümme III järgu mängijat

võit

saavutada aasta jooksul vähemalt viis võitu viie II järgu mängija üle

võit

saavutada aasta jooksul kaks võitu kahe II järgu mängija ja kaheksa võitu kaheksa III järgu mängija üle.

### Kolmas järk

Saavutada esimene koht ükskõik missugustel turniirisüsteemis korraldatud lahtistel võistlustel, millest võtab osa vähemalt kümme spordijärguta mängijat

või

saavutada aasta jooksul kolm võitu kolme III järgu mängija üle

või

saavutada aasta jooksul kaks võitu III järgu mängijate üle ja neli võitu spordijärguta mängijate üle võistkondlikel võistlustel.

### Esimene noortejärk

Saavutada I—III koht üleliidulistel noorte võistlustel

või

saavutada aasta jooksul kuus võitu II noortejärgu mängijate üle

või

saavutada aasta jooksul kolm võitu I noortejärgu mängijate üle.

### Teine noortejärk

Saavutada aasta jooksul kuus võitu III noortejärgu mängijate üle

või

saavutada aasta jooksul kolm võitu II noortejärgu mängijate üle.

### Kolmas noortejärk

Saavutada aasta jooksul vähemalt kuus võitu võistkondlikel võistlustel või väljalangemissüsteemis korraldatud võistlustel

või

saavutada I—II koht ükskõik missugustel lahtistel võistlustel spordijärguta mängijatele, kui neist võtab osa vähemalt 10 mängijat.

### Spordijärgu säilitamine

Saavutada aasta jooksul neli võitu samasse spordijärku kuuluva nelja mängija üle.

Märkus: Spordijärk omistatakse ainult võitude eest üksikmängus.

## SISUKORD

<b>I. Võistluste liigid ja iseloom</b>	3
§ 1. Võistluste liigid	3
§ 2. Võistluste iseloom	3
<b>II. Võistlejad</b>	3
§ 3. Vanuserühmad	3
§ 4. Arstlik järelevaatus	4
§ 5. Osavõtjate riietus	4
§ 6. Osavõtjate õigused ja kohustused	5
§ 7. Võistkondade esindajad ja kaptenid	6
<b>III. Kohtunikekogu</b>	6
§ 8. Kohtunikekogu koosseis	6
§ 9. Peakohtunik	7
§ 10. Peakohtuniku asetäitjad	8
§ 11. Vanemkohtunik	8
§ 12. Peasekretär	8
§ 13. Juhtiv kohtunik	9
§ 14. Kohtunik-märkija	11
§ 15. Võrgukohtunik	12
§ 16. Pallimisjoone kohtunik	12
§ 17. Sekretär	13
§ 18. Kohtunik-informaator	13
§ 19. Kohtunik võistlejate juures	13
§ 20. Võistluste arst	13
§ 21. Võistluste komandant	14
§ 22. Mandaatkomisjon	14
<b>IV. Mängumäärused</b>	15
§ 23. Palling	15
§ 24. Punkti mängimine	16
§ 25. Üksikmäng	18
§ 26. Paarismäng	20
<b>V. Võistluspaiad, sisseseade ja inventar</b>	21
§ 27. Mänguväli (saal või väljak)	21
§ 28. Laud	22
§ 29. Võrk	23
§ 30. Pall	23
§ 31. Reket	23
Lisad	24

*Toimetaja H. Väk*  
*Tehniline toimetaja H. Kohu*  
*Korrektorid E. Toots ja S. Ridala*

Ladumisele antud 9. IX 1953. Trük-  
kimisele antud 23. X 1953. Trükiarv  
3000. Paber 54×84,  $\frac{1}{16}$ . Trükipoognaid  
2,75. Formaadile 60×92 kohaldatud trüki-  
poognaid 2,25. Arvutuspoognaid 2,28.  
MB-15805. Trükikoda „Pioneer“, Tartu,  
Kastani 38. Tellimise nr. 2098.

На эстонском языке.

Hind 70 kop.

70 kop.

A-19768

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00357125 6