

VÕISTLUSMÄÄRUSED



**LAUATENNIS**

22597 II  
Kinnitatud

NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuva  
Kehakultuuri- ja Spordikomitee poolt  
25. juunil 1957. a.

# LAUATENNIS

VÕISTLUSMÄÄRUSED

Originaali tiitel:  
НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС

Правила соревнований

Государственное издательство  
«Физкультура и спорт»  
Москва 1957

Tõlkinud  
K. Laigra

2

Tartu Riikliku Olükoeli  
Raamatukogu

44914

НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС

Правила соревнований

На эстонском языке

Эстонское Государственное Издательство  
Таллин, Пярнуское шоссе, 10

\*

Toimetaja E. Teemägi

Tehniline toimetaja T. Mitt.

Korrektor S. Kõiv.

---

Ladumisele antud 25. II 1959. Trükkimisele antud 27. V 1959. Paber 58:84, <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Trükipoognaid 3,25. Formaadile 60:92 kohaldatud trükipoognaid 2,67. Arvutuspoognaid 2,28. Trükiarv 2000. Tellimise nr. 468.

---

Trükikoda «Punane Täht», Tallinn, Pikk tän. 54/58.

Hind 85 kop.

## I. VÕISTLUSTE LIIGID JA ISELOOM

### § 1. Võistluste liigid

Võistlused lauatennises toimuvad järgmistes mänguliikides:

- a) üksikmängud;
- b) paarismängud;
- c) segapaarismängud.

### § 2. Võistluste iseloom

1. Oma iseloomult jaotatakse lauatennisevõistlused järgmiselt:

- a) individuaalvõistlused;
- b) võistkondlikud võistlused;
- c) individuaal-võistkondlikud võistlused.

2. Individuaalvõistlusteks nimetatakse võistlusi, mille tulemusi arvestatakse igale üksikmängijale.

3. Võistkondlikeks võistlusteks nimetatakse võistlusi, kus toimub rida individuaalkohtumisi, mille tulemusi arvestatakse võistkonnale.

4. Individuaal-võistkondlikeks võistlusteks nimetatakse võistlusi, mille tulemusi arvestatakse üheaegselt nii individuaalmängijatele kui võistkonnale.

5. Võistluste iseloom ja programm määratakse kindlaks võistluste juhendiga.

## II. VÕISTLEJAD

### § 3. Vanuseklassid

1. Lauatennisevõistlusi viiakse läbi järgmistes vanuseklassides:

## Noorteklassid

Poisid ja tüdrukud (9—12 a.)

1959. a. sünniaastaga 1947—1950

1960. a. sünniaastaga 1948—1951

jne.

Poisid ja tüdrukud (13—14 a.)

1959. a. sünniaastaga 1945—1946

1960. a. sünniaastaga 1946—1947

jne.

Poisid ja tüdrukud (15—16 a.)

1959. a. sünniaastaga 1943—1944

1956. a. sünniaastaga 1944—1945

jne.

## Täiskasvanute klass

Naised 17-aastased ja vanemad.

Mehed 17-aastased kuni 49-aastased.

Mehed 50-aastased ja vanemad.

2. Noorteklassides esinevate võistlejate vanus määratakse kindlaks sünniaasta järgi, arvestamata sünnikuu-päeva.

3. Noorteklassidesse kuuluvaid võistlejaid võib lubada osa võtta vanema vanuseklassi võistlustest arsti, treeneri ning vastava kehakultuuri- ja spordikomitee loal. 9—12-aastasi lapsi ei lubata osa võtta suurematest kui linna ulatusega võistlustest.

4. Meeste individuaalvõistlustest võib lubada osa võtta ka naistel ja 15—16-aastaste poiste individuaalvõistlustest sama vanuseklassi tüdrukutel.

5. Meeste ja naiste, samuti poiste ja tütarlaste vahelisi kohtumisi spordijärkude omistamisel ei arvestata.

## § 4. Võistlejate lubamine võistlustele

1. Võistlustest lubatakse osa võtta võistlejaid, kes on läbi teinud eelneva treeningu ja kes on kehakultuuridispanseri või teiste tervishoiuasutuste poolt järele vaadatud ning lubatud võistlustele. Arsti luba võistlustest osa-

võtuks vormistatakse arsti poolt vastava spordiorganisatsiooni ülesandmislehel selleks ettenähtud lahtris arsti allkirja ja pitsatiga või individuaalse tõendi näol (individuaalvõistluste puhul).

## § 5. Võistlejate kohustused ja õigused

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

2. Võistlejad on kohustatud andma kohtunike kolleegiumile võistluste ajaks kas isiklikult või esindaja vahendusel oma kvalifikatsioonipileti.

3. Võistlejad peavad olema võistlusvalmis ja teatama sellest kohtunike kolleegiumile hiljemalt kümme minutit enne võistluse algust.

Võistlejale, kes ei ilmu mängu juhtiva kohtuniku juurde pärast esimest väljakutset, tehakse märkus. Mitteilmumisel pärast teist väljakutset arvestatakse talle aga vastav mäng kaotatuks.

4. Võistleja, kes on alustanud võistlust, on kohustatud pidama kõik oma võistlusmängud. Võistlemisest loobumine ilma mõjuva põhjuseta toob endaga kaasa diskvalifitseerimise.

5. Ebakorrekse käitumise ja määruste rikkumise eest tehakse võistlejale hoiatus, teistkordse määruste rikkumise korral aga võib võistleja kohtumiselt kõrvaldada. Määruste eriti jämeda rikkumise puhul võib kõrvaldada võistleja kohtumiselt hoiatuseta.

6. Võistlejal on õigus vahetult pärast mängitud punkti pöörduda selgituse saamiseks või palvega kohtuniku poole.

7. Kategooriliselt on keelatud astuda vaidlusse kohtunikega. Kui võistleja ei ole rahul mängu juhtiva kohtuniku poolt antud seletusega, võib ta kohtumise ajal pöörduda ka vanemkohtuniku poole. Vanemkohtuniku otsuse kohta võib esitada kirjaliku protesti, kuid mitte hiljem kui ühe tunni jooksul pärast võistluse lõppu.

Proteste üksikute punktide lugemise kohta arutatakse ainult sel juhul, kui võistleja vaieldava punkti määramise momendil pöördus võistlust juhtiva kohtuniku poole või siis esindaja vanemkohtuniku poole.

8. Pärast võistluse lõppu suruvad võistlejad teine-

teisel kätt ja tänavad samal viisil ka kohtunikku. Käeandmisest keeldumine toob enesega kaasa diskvalifitseerimise.

## § 6. Võistlejate riietus

1. Võistkondlikest võistlustest osavõtjad peavad kandma ühtset spordirõivastust, mis on varustatud selle organisatsiooni embleemiga, kelle nimel võistkond esineb.

2. Võistlejail peab olema meeldiv, puhas ja neile sobiv spordiriietus.

3. Spordiriietuseks loetakse: lühikesed spordipüksid, treeningpüksid, pikad spordipüksid, spordiseelikud, võimlemis-, tennise- ja jalgpallisärgid ning kerged kontsata jalatsid.

Märkused: 1. Üleliidulistel ja vabariiklikel võistlustel ei ole lubatud kasutada spordiriietusena pikki spordipükse.

2. Algajate ja kollektiivisestest võistlustest on lubatud osa võtta ka tavalistes pikkades pükstes või seelikutes.

3. Valget värvi spordiriietus pole lubatud.

## § 7. Võistkondade esindajad ja kaptenid

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

2. Esindaja kannab vastutust võistlejate distsipliini eest ja kindlustab nende õigeaegse ilmumise võistlustele.

3. Esindaja võtab osa loosimisest ja kohtunike kolleegiumi koosolekutest, kui need toimuvad koos esindajatega, ning saab kohtunike kolleegiumilt andmed võistluste tulemuste kohta.

4. Esindajal on keelatud vahele segada kohtunike ja võistlusi juhtiva personali korraldustele.

Kõik protestid annab esindaja kohtunike kolleegiumile üle kirjalikult.

5. Võistluste ajal on esindaja kohustatud viibima temale eraldatud kohas ja võib ainult vaheaegadel anda juhiseid võistlejatele.

6. Esindaja ei tohi olla samaaegselt võistluste kohtunik.

7. Esindajad peavad tundma võistlusmäärusi ja olema kompetentsed võistluste organiseerimise ja läbiviimise küsimustes.

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

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

### III. KOHTUNIKE KOLLEEGIUM

#### § 8. Kohtunike kolleegiumi koosseis

1. Kohtunike kolleegiumi võistluste läbiviimiseks määrab võistlusi korraldav organisatsioon ja kinnitab vastava lauatenniseseksiooni kohtunike kolleegiumi presiidium.

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

Peakohtuniku käsutuses on ka võistluste komandant.

3. Peakohtunike kolleegium moodustatakse 3—7-liikmeline, olenevalt võistluste ulatusest.

4. Kehakultuurikollektiivide võistlusi juhib kohtunike kolleegium, mis koosneb peakohtunikust ja juhtivatest kohtunikest.

5. Igaks võistlusmänguks määratakse juhtiv kohtunik.

Üleliidulistel ja vabariiklikel võistlustel määratakse juhtivale kohtunikule abiks kohtunik-märkija ning vastavalt vajadusele ka pallijoone kohtunikud ja võrgukohtunikud.

6. Üleliidulistel ja vabariiklikel võistlustel peab kõigil kohtunikel olema ühtlane riietus: valged püksid või seelik, valged jalatsid, tumedad sviitrid kohtuniku embleemiga või tumedad pintsakud kohtuniku käesidemega.

## § 9. Peakohtunik

1. Peakohtunik kannab vastutust võistluste juhendikohase läbiviimise eest.

2. Peakohtunik on kohustatud:

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

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

c) juhtima kohtunike kolleegiumi tööd ja lõplikult lahendama kõik võistluste jooksul üleskerkinud küsimused;

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

e) tagama osavõtjatele, pealtvaatajatele ja ajakirjanduse esindajatele informatsiooni võistluste käigu ja selle tulemuste kohta;

f) kinnitama vanemkohtunike koondprotokollid;

g) kinnitama võistluste tulemused ja kokkuvõtted, mis esitatakse koondaruande näol vastavale võistlusi korraldavale organisatsioonile.

Koondaruandes peab olema antud hinnang sporditehnikalistele tagajärgedele, järgunormide täitmisele, kohtunike tööle ning võistluste organisatsioonilisele küljele.

3. Peakohtunikul on õigus:

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

b) kõrvaldada võistlustest osavõtjaid, kes rikuvad võistlusmäärusi, käituvad jämedalt või on tulnud toime muude tegudega, mis ei ole kooskõlas nõukogude sportlasele esitatud nõuetega;

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

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

e) muuta võistlust juhtiva kohtuniku või joonekohtuniku ekslikke otsuseid (viimasel juhul ainult siis, kui joonekohtuniku otsus oli tehtud peakohtuniku juures-

olekul). Kõigil juhtudel peab otsuse muutmine toimuma enne mängu jätkamist järgmisele punktile.

4. Peakohtuniku korraldused on kohustuslikud kõigile kohtunike kolleegiumi liikmetele, osavõtjatele ja esindajatele.

## § 10. Peakohtuniku asetäitjad

Peakohtuniku asetäitjad vastutavad võistluste läbiviimise eest neile määratud tööloikudel. Peakohtuniku puudumisel täidab tema kohustusi üks peakohtunike asetäitjatest, kasutades kõiki peakohtunikule omistatud õigusi.

## § 11. Vanemkohtunik

Vanemkohtunik:

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

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

c) omab õigust peakohtuniku puudumisel muuta juhtiva kohtuniku ja joonekohtuniku ekslikke otsuseid (viimasel juhul ainult siis, kui joonekohtuniku otsus oli tehtud vanemkohtuniku juuresolekul). Kõigil juhtudel peab otsuse muutmine toimuma enne mängu jätkamist järgmisele punktile.

## § 12. Peasekretär ja sekretärid

1. Peasekretär:

a) kontrollib ülesandmiste õigsust võistlusteks, valmistab ette loosimise läbiviimist;

b) koostab võistluste päevakavad ja pärast nende kinnitamist peakohtuniku poolt teeb need teatavaks võistlajatele;

c) koostab kohtunike kolleegiumi koosolekute protokollid;

d) vormistab peakohtuniku korraldusi ja otsuseid;

e) võtab vastu avaldused ja protestid ning teatab neist 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 ning kontrollib nende täitmise õigsust;

g) kindlustab osavõtjate võistlustulemuste õigeaegse märkimise võistlustabelitesse;

h) kindlustab osavõtjate võistlustulemuste õigeaegse märkimise nende isiklikele kaartidele;

i) juhatab temale alluvate sekretäride tööd;

j) valmistab võistlusaruande vastavalt ettenähtud vormile.

2. Sekretärid vormistavad peasekretäri juhtimisel kogu tehnilise dokumentatsiooni ja võistluste aruandluse.

### § 13. Juhtiv kohtunik

#### 1. Juhtiv kohtunik:

a) juhib üksikuid võistluskohtumisi, lahendades iseisvalt, vastavalt kehtivatele võistlusmäärustele, 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 kohtunike kompetentsi, ainult siis, kui need teatavad, et nad ei ole ise võimelised otsustama.

2. Juhtival kohtunikul on õigus tõlgitseda iseseisvalt kõiki mängu käigus esinevaid juhtumeid, mida pole käesolevas võistlusmäärustikus käsitletud.

b) jaotab kohustused tema käsutuses olevate kohtunike vahel ja juhib nende tööd;

e) 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 pallib ja kummalt poolt (juhindudes valikuõiguse tabelist, vt. lisa 2 ja § 23 punkt 11);

e) viib võistlejad ja kohtunikud organiseeritult kohtumispaijale ja kohtumise lõppemisel sealt ära;

f) jälgib enne kohtumise algust ja ka selle kestel võistlejate spordiriietuse korrasolekut;

Märkused: 1. Juhtiv kohtunik ei tohi lubada võistlejat kohtumisele, kui ta riietus ei vasta ettenähtud nõuetele.

2. Juhtiv kohtunik teeb vajaduse korral võistlejale korralduse riie-  
tuse korrastamiseks ka võistluse käigus.

g) informeerib võistlusest osavõtjaid ja pealtvaatajaid  
kohtumise tingimustest, tutvustab võistlejaid ja teatab  
kohtumise tulemusi;

Märkus. Juhtiv kohtunik on kohustatud teatama võistluse liigi,  
võistlejate nimed ja spordijärgu, spordiühingusse kuuluvuse ja män-  
gija nime, kes alustab pallimist.

h) on kohustatud nii üksik- kui ka paariskohtumisi  
juhtima seistes;

i) jälgib iseseisvalt või kohtunik-märkija abiga kohtu-  
mise algust ja kestust, võistlusmäärustega ettenähtud  
soojendusaja ja vaheaegade kestust, samuti vaheaegade  
kestust mitmesugustel ettenägemata juhtudel;

j) oma äranägemise järgi seisatab kella või annab kor-  
ralduse kella seistamiseks kohtumise paratamatutel  
katkestusmomentidel — palli purunemisel, võrgu, laua,  
valgustuse mittekorrasolekul, võistleja vigastada saami-  
sel, palli kauakestva otsimise puhul, tahtlikul ajaviitmi-  
sel palli järele minekul, võistlejate distsiplineerimatu  
käitumise puhul, pealtvaatajate vahelesegamisel mängu;

k) jälgib poolte õigeaegset vahetamist, paarismängude  
korral ka mängijate õiget asetust;

l) jälgib palli korrasolekut ja möödapääsmatutel juhtu-  
del oma äranägemise järgi seisatab mängu, et kontrol-  
lida palli korrasolekut;

Märkus. Katkise palli vahetamine uuega toimub enne kohtumise  
algust kindlaksmääratud järjekorras.

m) otsustab oma äranägemise järgi, kas palli vigastus  
antud punkti mängimisele mõjus või mitte, lastes kas kor-  
rata mängimist samale punktile või arvestada mängitud  
punkti;

n) otsustab oma äranägemise järgi segavate vahejuhtu-  
mite puhul punkti ümbermängimise § 23 punkt 12 all  
ettenähtud juhtudel;

o) juhhib võistluse käiku iseseisvalt või kohtunik-mär-  
kija, võrgukohtuniku ja pallijoone kohtuniku abil. Kuu-  
lutab seti algust hüüdega «Null — null», loeb punkte  
valju häälega ja nimetab pallija punkte esimesena.  
Vajalikel juhtudel fikseerib mängus esinevaid vigu koos-  
kõlas kindlaksmääratud terminoloogiaga (vt. lisa 1);

p) juhib kogu võistlust, protokollib tagajärgi, kohtunik-märkija puudumisel teatab iga seti ja kogu kohtumise lõppemisest;

r) jälgib täpset kinnipidamist võistlusmäärustest; mängijate ebakorrekse või distsiplineerimatu käitumise korral on tal õigus mängijatele hoiatuse tegemiseks ja üleastumise kordumisel kohtumiselt kõrvaldamiseks. Võistlusmääruste süstemaatilisel rikkumisel mängija poolt või juhul, kui mängija on võistlustest osavõtuks ilmselt tehniliselt ette valmistamata, on juhtival kohtunikul õigus neid osavõtjaid kohtumiselt kõrvaldada.

Märkused: 1. Võitu vastase üle, kes on kõrvaldatud võistlustelt ilmse tehnilise ettevalmistamatuse pärast, järgu taotlemisel ei arvestata.

2. Diskvalifitseerimise küsimuse rohkem kui üheks kohtumiseks otsustab peakohtunik.

Diskvalifitseerimise küsimused rohkem kui ühtedeks võistlusteks otsustab vastav kehakultuuri- ja spordikomitee.

2. Juhtiv kohtunik ei tohi lubada:

a) niisuguseid vaheaegu mängus, mis ei ole võistlusmäärustikus ette nähtud, välja arvatud mängija kukkumise korral ja kui mängija on sunnitud oma riietust kohendama;

b) vaheaegade venitamist reketi või katkise palli vahetamisel;

c) sihilikult aeglast järeleminekut pallile, lohakat palli üleandmist pallijale, sihilikku venitamist palli üleandmisel pallijale ja muid ebakorrekseid kohtumise venitamise mooduseid;

d) vaidlusi mängijate vahel või kohtunikega;

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

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

Märkus. § 13 punktis 2 loetletud määrusterikkumised võivad tuua endaga kaasa: märkuse, hoiatuse, kohtumiselt kõrvaldamise.

## § 14. Kohtunik-märkija

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

2. Kohtunik-märkija:

a) jälgib oma poolel palli puutumist vastu lauaplaadi serva;

b) jälgib võrku;

c) teostab malekella või stopperiga (kuni ülelinnalise ulatusega võistlustel aga kellaga, mis on varustatud sekundiosutiga) aja kontrolli iga seti ajal, informeerides mängijaid esimese seti seitsmeteistkümnenda mänguminuti möödudes ja igas järgnevas setis seitsmenda mänguminuti möödumisel hüüdega «Mängida 3 minutit!» ning fikseerib iga järgmise minuti (18., 19. ja 20., või vastavalt 8., 9. ja 10.) hüüdega «2 minutit!», «1 minut!», «Aeg!»;

Märkus. Kohtunik-märkija peab aja teatamiseks püsti tõusma. Seejuures soovitatakse näidata mängida jäänud minutite arv ülestõstetud käe sõrmedega.

d) seisatab kella juhtiva kohtuniku märguandel, viimase kolme mänguminuti jooksul aga iseseisvalt.

3. Kohtunik-märkija otsus (temale usaldatud kohustuste piirides) on lõplik ja seda tohib muuta ainult § 9 punkt 3 «e» all ettenähtud juhul või kohtunik-märkija enda isikliku avalduse põhjal juhtivale kohtunikule, kus ta ütleb, et polnud suuteline otsustama.

## § 15. Võrgukohtunik

1. Võrgukohtunik:

a) jälgib võrgu puudutamist palliga pallingu ajal, punkti mängimisel aga võrgu puudutamist kõige muuga, välja arvatud pall, ning kuulutab vigu vastava hüüde ja käe tõstmisega;

b) jälgib palli langemist üle lauaserva, kuulutades vigu.

2. Võrgukohtuniku otsus on talle usaldatud ülesannete piirides lõplik ja muutmatu, välja arvatud § 9 punkt 3 «e» all ettenähtud juhul või võrgukohtuniku enda isikliku avalduse puhul juhtivale kohtunikule, milles ta ütleb, et polnud suuteline palli üle otsustama.

## § 16. Pallimisjoone kohtunik

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

2. Pallimisjoone kohtunik:

a) jälgib pallingu määrustekohast sooritamist üksik- ja paarismängudes, teatades kõigist vigadest.

Märkus. Pallimisjoone kohtunik ei pea jälgima palli lendu pärast palli pörget pallija poolel.

b) jälgib palli langemist temapoolse otsjoone juures;

c) jälgib palli vastuvõtmist väljaspool laua piire.

3. Pallimisjoone kohtuniku otsus on talle usaldatud ülesannete piirides lõplik ja muutmatu, välja arvatud § 9 punkt 3 «e» all ettenähtud juhul, või siis pallimisjoone kohtuniku isikliku avalduse puhul juhtivale kohtunikule, milles ta ütleb, et seda või teist võtet pallingul oli võimatu kindlaks määrata.

## § 17. Kohtunik-informaator

1. Kohtunik-informaator määratakse suurematel võistlustel, et paremini informeerida osavõtjaid ja pealtvaatajaid. Ta vastutab mikrofoni kaudu antava informatsiooni eest.

2. Kohtunik-informaator:

a) annab üldist informatsiooni võistluste käigu kohta;

b) kutsub välja võistlejaid ja kohtunikke järjekordseks kohtumisteks vastavalt päevakavale;

c) tutvustab pealtvaatajaid võistlejate, nende sportlike aunimetuste ja paremate saavutustega.

Märkus. Kohtunik-informaator, samuti kõik teised kohtunikud võivad anda informatsiooni ajakirjandusele ja mitmesugustele teistele organisatsioonidele ainult võistluste peakohtuniku loal.

## § 18. Kohtunik võistlejate juures

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

2. Kohtunik võistlejate juures:

a) kindlustab osavõtjate õigeaegse ilmumise kohtumistele vastavalt päevakavale ja peakohtuniku korraldustele;

b) kontrollib osavõtjate riietuse vastavust määrustiku nõuetele.

## § 19. Võistluste arst

1. Võistluste arst kuulub kohtunike kolleegiumi koosseisu, omab peakohtuniku asetäitja õigusi arstliku teenindamise alal ja võtab osa kohtunike kolleegiumi tööst.

Märkus. Suuremate võistluste puhul määratakse tingimata võistlusi teenindav meditsiiniline personal ja võistluste peaarst, kes juhatas meditsiinilise personali tööd.

2. Võistluste arst:

a) võtab osa mandaatkomisjoni tööst, kontrollides võistlejate käimist arstlikul kontrollil ja arsti loa olemasolu;

b) teostab võistlejate arstlikku läbivaatust võistluste käigus;

c) annab meditsiinilist abi õnnetusjuhtude ja vigastuste puhul ning otsustab võistlejate haigestumise puhul nende edasivõistlemise võimalikkuse üle;

d) kindlustab sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmise võistluste ajal;

e) kindlustab meditsiinilise abi vigastusjuhtumite ja haigestumiste puhul;

f) võistluste lõppedes esitab aruande meditsiinilis-sanitaarsest tööst võistluste käigus, näidates ära haigus- ja õnnetusjuhtumid koos analüüsi ja ettepanekutega võistlusi korraldavale organisatsioonile.

## § 20. Võistluste komandant

Võistluste komandant vastutab vahetult võistluspaikade õigeaegse ettevalmistamise ja nende kunstilise kujundamise, võistlejate ja pealtvaatajate vastuvõtu eest, samuti korra eest võistluste ajal. Hoolitseb kõige vajaliku eest vastavalt peakohtuniku ja võistlusi korraldava organisatsiooni juhistele.

Võistluste komandant on kohustatud ette valmistama:

a) võistluslauad, võrgud, malekellad, kriidi, magneesiumi, käterätikud, kohtunike lauad ja toolid ning muud vajalikud vahendid.

b) riietusruumid võistlejatele, duši, soojendussaali, kohtunike ja sekretariaadi ruumid, kohad pealtvaatajatele, kohtunikele ja esindajatele, raadiosõlme, puhveti ja teised kõrvalruumid.

## IV. MÄNGUMÄÄRUSED

### § 21. Palling

1. Pallinguks nimetatakse palli mänguviimist mängu alustamiseks. Pärast palli löömist reketiga peab pall põrkama vastu lauda pallija poolel, seejärel lendama üle võrgu seda riivamata ja puudutama lauda vastasmängija poolel.

2. Pallimise ajal peavad asuma nii pallija kui ka pallija reket laua tagajoone või selle kujuteldava pikenduse taga. Käigult pallimine on keelatud.

Pallimine toimub palli selgeltnähtava ülesviskamise teel peopesalt, millele järgneb löök reketiga palli pihta. Palli ülesviskamine toimub käe liigutusega ülespoole ning lahtiselt, sirgelt peopesalt, kusjuures põial on eemal, sõrmed koos. Peopesa ei tohi keerata ega nihutada kõrvale.

Pallida tuleb nii, et vastane ja kohtunik saaksid jälgida palli kogu ülesviskamise aja kestel. Pallimine käelt või kõverdatud peopesalt, või palli ülesviskamine sõrmedega, samuti pallimine käe allaviimisega on keelatud.

Märkused: 1. Palling, kus palli puudutatakse või lüüakse reketit hoidva käega, loetakse ebaõigeks.

2. Mängija, kellel on ainult üks käsi, sooritab palli ülesviskamist reketiga või käega.

3. Võistleja, kellel ei ole kehalise vigastuse tõttu võimalik määrustekohaselt pallida, peab sellest teatama juhtivale kohtunikule enne kohtumise algust.

3. Pallingu alguseks loetakse palli ülesviskamise momenti peopesalt, olenemata sellest, kas sellele järgneb löök reketiga või mitte. Palling lõpeb hetkel, mil reket on puudutanud palli.

4. Palling loetakse ebaõigeks:

a) kui palling on sooritatud laua kohal või käigult;

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

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

d) kui pallitud pall ei taba vastase lauapoolt;

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

5. Palling kuulub kordamisele:

a) kui tõrjuja enne pallingu sooritamist teatab, et ta pole tõrjumiseks valmis;

Märkused: 1. Tõrjuja avaldus selle kohta, et ta pole tõrjumiseks valmis, toimub hüüde või käe tõstmisega.

2. Kui tõrjuja teatas õigeaegselt enda mittevalmisolekust pallingu tõrjumiseks, kuid palling on siiski sooritatud, kuulub see übermängimisele, vaatamata sellele, kas palling on teostatud õigesti või on selle juures tehtud viga.

b) kui kõigiti õigesti pallitud pall enne tõrjuja laua-poole puudutamist puudutab võrku (ükskõik millisel kohal) või võrguhoidjat;

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

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

Märkus. Kui ettenägematu takistus segas tõrjurit vastuvõtmisel, kuulub punkt übermängimisele, sellele vaatamata, kas tõrjuja jõudis teatada oma mittevalmisolekust või mitte.

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

Märkus. Tõrjuja võib võtta tõrjumiseks soovikohase asendi.

## § 22. Punkti mängimine

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

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

2. Pallitud pall tuleb tõrjuda esimese ja teise pörke 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 puudutab seda ükskõik missuguse reketiosaga või reketit hoidva käega.

#### 4. Tõrjutud pall peab puudutama vastase lauapoolt.

Märkus. Kui lennusolev pall riivab mistahes esemeid, nagu lage, laearmatuuri ja muud sellesarnast, loetakse punkt kaotatuks. Ka väljas peetavatel võistlustel loetakse pall, mis puudutas puuoksi, kaotatuks.

5. Pall, mis puudutab vastase lauapoolle pealispinda, kuigi ta lennul riivas võrku (ükskõik mis kohal) või võrguhoidjaid, või lendas hoopis võrguhoidjaist väljastpoolt (madalamalt või kõrgemalt), loetakse õigesti tõrjutuks.

Pall, mis puudutab lauaplaadi ülemist serva, loetakse õigeks.

6. Mängija võidab punkti, kui tema vastane:

- a) pallib ebaõigesti;
- b) tõrjub palli lennul reketi või reketit hoidva käega enne palli pörget vastu lauda;
- c) tõrjub palli, kuid mitte vastasmängija lauapoollele;
- d) tõrjudes puudutab palli reketiga rohkem kui üks kord või püüab palli reketile ja jätkab mängu;
- e) tõrjub palli enne lööki käest lahtilastud reketiga;
- f) puudutab punkti mängimisel palli laua kohal oleva ükskõik millise kehaosaga, välja arvatud reketit hoidva labakäega;

g) puudutab punkti mängimisel ükskõik millega (välja arvatud palliga) võrku, võrguhoidjaid või vastase lauapoolt.

Märkus. Ettekujutatavast võrgupikendusest üleastumine on lubatud.

h) ei jõua tema poolele õigesti löödud palli tõrjuda enne, kui see puudutab lauda teistkordselt.

Märkused: 1. Palli pörke iseloom ei ole aluseks palli ümbermängimisele.

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

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

j) nihutab punkti mängimisel laua või lauaplaadi paigast.

7. Õigesti pallitud või põrganud pall loetakse pärast vastase lauapoolle puudutamist mängus olevaks niikaua, kui see pole puudutanud mingisugust eset (mängulaud, põrand, seinad, lagi, vastase riietus).

Vead, mis on loetletud § 22 punkt 6 «g», «i» ja «j» all,

fikseeritakse juhtudel, kui nende väljakuulutamise momendil loetakse pall mängus olevaks.

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

Märkus. Igasugused juhuslikkused, mis olenevad mängijast endast (kukkumine, vigastamine jms.), samuti (paarismängus) partnerite kokupõrge ja muud arusaamatused, mis on tingitud partneri süü läbi, ei ole aluseks punkti ümbermängimisele.

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

Märkus. Kui võistleja sooritab pallingu väljaspool oma järjekorda või kui otsustavas setis ei märgata vahetada pooli õigeaegselt, tuleb õige mängukord taastada esimesel võimalusel, kuid lõpetades enne poolelioleva punkti mängimise.

Kõik mängitud punktid õige mänguolukorra taastamiseni arvestatakse.

### Settide arv

2. Võistlusi võib viia läbi kahe mooduse järgi — kas «parem kolmest» või «parem viiest». Võistlusi laste (9—12 a.) ja üle 50-aastaste meeste klassis viiakse läbi ainult mooduse järgi «parem kolmest».

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

## Kohtumiste arv

4. Ühele võistlejale lubatud võistluskohtumiste arv päevas on «parem kolmest» mängude puhul meestele kuus, naistele ja noortele aga viis kohtumist, sealhulgas mitte üle 4 üksikmängu meestele ning mitte üle 3 üksikmängu naistele ja noormeestele; «parem viiest» mängude puhul aga kaks üksik- ja kolm paarismängu. Võistlejal on õigus kohtumiste vahel puhata «parem kolmest» mängude juures kuni 15 minutit, «parem viiest» mängude puhul kuni 20 minutit.

Võistkondlikel võistlustel on peakohtunikul või vanemkohtunikul õigus viia läbi kohtumisi ilma vaheajata, s. t. mitte lubada osavõtjatele eespool nimetatud vaheaegu üksikute kohtumiste vahel.

Juhul kui võistlusi viiakse läbi ainult hommikul ja päeval või ainult õhtul, vähendatakse ülalmainitud kohtumiste arv kahele.

## Vaheaeg mängus

5. «Parem viiest» mängude puhul on lubatud teha pärast kolmandat setti kuni 5-minutiline vaheaeg, kui üks osavõtjatest avaldab selleks soovi. Kõigil noorte vanusegruppide võistlustel tehakse vaheaeg kestusega mitte üle 5 minuti pärast teist setti ühe mängija nõudmisel.

Märkused: 1. Võistlustel, millest võtavad osa nooremate vanusegruppide mängijad, kes on lubatud võistleva vanemas grupis, toimuvad kõik kohtumised, samuti mängude vaheajad, vanema vanusegrupi kohta maksvate määruste kohaselt.

2. Peale ülalootletud vaheaegade on lubatud lühiajalised vaheajad mänguvahendite (reket, pall) vahetamiseks, võrgu, mängija riietuse või jalanõude korrastamiseks ja mängija vigastumise korral. Nii-suguste vaheaegade kestus ei tohi ületada viit minutit. Taoliste vaheaegadele kulunud aega võistlusteks määratud aja sisse ei arvestata.

3. Kui alustatud võistlust pole võimalik lõpetada ühe või teise võistleja tervisliku seisukorra tõttu või kui võistlejal pole võimalik vahetada katkiläinud reketit või muud sellesarnast, loetakse võistlus sellele võistlejale kaotatuks.

6. Katkestatud või edasilükatud võistlus, olenemata vaheaja kestusest, jätkub sellest seisust, kus võistlus katkestati, ja samade ajamõõtmise tingimustega, kusjuures vastased asuvad oma endiste lauapoolte taha, 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.

## Soojendusaeg

7. Osavõtjatele antakse enne kohtumise algust 2-minutiline soojendusaeg.

Märkus. Kui osavõtjad on samal võistluspäeval juba esinenud samal laual, antakse soojendusaega kuni 1 minut.

## Aeg

8. Kõigis võistlusliikides piiratakse esimese pikaleveninud seti kestust kahekümne minutiga. Aja lõppemisel, vaatamata sellele kas pall on mängus või mitte, katkestatakse järjekordse punkti mängimine otsekohe ja võitjaks tunnistatakse see, kel on rohkem punkte. Võrdse punktide arvu puhul määratakse võit järgmise punkti võitjale, kusjuures otsustava punkti mängimise aeg on piiramatult. Otsustava punkti puhul pallib mängija, kes eelmise punkti ajal oli tõrjujaks.

Märkus. Kohtunik on kohustatud mängijatele teatama aega, kui mängu lõpuni on jäänud kolm minutit, kaks minutit ja üks minut.

9. Kui esimese seti kestus oli üle 17 minuti, piiratakse iga järgneva seti kestust 10 minutile.

Märkus. Viimaseks kolmeks mänguminutiks (17.—20. minutini või vastavalt 7.—10. minutini) loetakse puhast mänguaega, s. t. aega pallingu algusest kuni momendini, millal kohtunik teatab tagajärje või katkestab mängu mõnel teisel põhjusel. Mänguaja, s. o. 17 minuti või 7 minuti jooksul lülitatakse kellad välja ainult juhtudel, mis on ette nähtud § 13 punkt 1 «j» all.

10. Üleliidulistel ja vabariikliku alluvusega võistlustel piiratakse üksikmängude läbiviimisel punkti mängimise aega 20 sekundiga («20 sekundi määrus») juhtudel, kui üks osavõtjatest kaldub kõrvale aktiivsest mängust, s. t. kasutab taktikat, mis seisneb ühekülgses palli toksimises ja lootmises vastasmängija vigadele.

Selle määruse olemus seisneb järgmises: kui 20 sekundi jooksul jäi punkt mängimata, määrab juhtiv kohtunik punkti mängija kasuks, kes tõrjus pallingut (juhul kui viimane pallija löök, mis toimus 20. sekundi täitumise momendil, ei toonud pallijale võidupunkti ega ka kaotuspunkti tõrjajale) (vt. § 22 punkt 6).

«20 sekundi määrus» astub jõusse peakohtuniku või tema asetäitja korraldusel antud seti mistahes momendil, kui seti algusest on möödunud kaks minutit (s. o. passiivse mängu puhul).

Kohtunik ei saa lugeda mängu passiivseks, kui keskmiselt iga minuti jooksul on mängitud kolm punkti.

«20 sekundi määrust» rakendatakse ka sel juhul, kui antud seti kuuenda mänguminuti möödumisel pole mitte kumbki osavõtja saavutanud 15 punkti.

«20 sekundi määruse» rakendamisel katkestab kohtunik mängu hüüdega «Stopp!» ja teatab osavõtjatele kuuldavalt: «Rakendatakse 20 sekundi määrust.» Katkestamise tõttu mängimata jäänud punkt loetakse mittemängituks. Järjekordse pallingu sooritab nüüd võistleja, kes enne määruse rakendamise momenti oli tõrjuja. Pallimisjärjekorra edasine vahetus toimub iga mängitud punkti järel.

Aega kontrollib stopperiga kohtunik-märkija, kes fikseerib 20 sekundi möödumise momendi hüüdega «Stopp!» Informatsiooni ajast 20 sekundi vältel osavõtjatele ei anta.

«20 sekundi määruse» rakendamisel ei tohi juhtiv kohtunik täita kohtunik-märkija funktsioone aja kontrollimise osas. Ajamõõtja 20 sekundi registreerimiseks lülitatakse sisse alates pallingu momendist (vt. § 21 punkt 3).

Kuue minuti kontrolli nagu iga seti ajakontrolli teostab juhtiv kohtunik iseseisvalt või kohtunik-märkija abiga. Aja kontrollimiseks kasutatakse malekella või stopperit. Viie minuti möödumisest antud setis teatab kohtunik-märkija hüüdega «Möödus 5 minutit», kuuenda mänguminuti möödumisest aga hüüdega «Aeg». Pärast seda katkestab juhtiv kohtunik viivitamatult mängu ja rakendab jõusse «20 sekundi määruse».

Märkus. «20 sekundi määrust» võib võistlusi läbiviiva organisatsiooni äranägemisel rakendada ka rajooni, linna, oblasti ja väiksema ulatusega võistlustel.

## Valikuõigus

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

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

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

Märkus. Kui pall muutub võistluse kestel võistluskõlbmatuks, asendatakse see ühe palliga vastase poolt varem valitud pallide kolmikust. Seejärel on võistlejatel õigus sooritada 2—3 treeninglööki uue palliga. Palli vahetamiseks kulutatud aega mänguaja hulka ei loeta.

## Takistused

12. Punkti ümbermängimise põhjuseks võivad olla järgmised ettenägematud takistused: üle mänguväljaku kõndivad 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.

## § 24. Paarismäng

Neljakesi mängides (paarismängus) on maksivad järgmised täiendavad määrused:

1. Pallitakse vastavalt § 21-le, kuid nii, et pall puudutaks enne pallija parempoolset lauapinda või pallija poolset keskjoont ja hiljem, võrku ületades, puudutaks tõrjuja parempoolset lauapoolt või temapoolset keskjoont (diagonaalselt). Selle pallimistingimuse rikkumine toob endaga kaasa punkti kaotuse.

2. 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 kaotuse.

3. Kohtumisel esimesena pallimist alustav paar peab otsustama, kumb partneritest pallib esimesena, seejärel tõrjuv paar aga — kumb partneritest tõrjub esimesena. Viit esimest punkti pallinud mängija partner pallib kolmandat viit punkti. Teist viit punkti pallinud mängija

partner aga pallib neljandat viit punkti ja nii selles järjekorras kuni seti lõpuni.

Pärast 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 ka tõrjute kohtade vahetamine.

4. Otsustavas setis toimub pärast seda, kui üks paari-dest on saavutanud 10 punkti, poolte vahetus. Mängijad, kes pallisid esimestena, võivad oma valiku kohaselt:

a) muuta endi asetust, olenemata sellest, kas nad mome-ndil on pallijad või tõrjujad,

b) lasta muuta asetust vastastel.

5. Järjekorda rikkunud pallija- või tõrjupaar loe- takse punkti kaotatuks vastavalt sellele, kes esimesena rikkus määrust.

Märkus. Kohtunik, märgates järjekorra rikkumist, on kohusta- tud peatama mängu ja lugema määrust rikkunud paari punkti kaota- jaks.

Kohtumisest osavõtjatel on õigus teatada nende poolt tähelepanud järjekorrarikkumisest pallijate või tõrjute juures ainult pärast antud punkti mängimist, sõltumata sellest, kas kohtunik kuulutas välja mängu seisu või mitte. Otsus kõigi eelnenud punktide kohta muutmi- sele ei kuulu.

6. Pärast järjekorra rikkumise avastamist taastatakse õige pallimise ja tõrjumise kui ka mängijate vahetamise järjekord.

## V. VÕISTLUSPAIGAD, SISSESEADE JA INVENTAR

### § 25. Mänguväljak (saal või väljak)

1. Mängupaigaks võivad olla:

a) hoonetes — tuba, saal, lava, võimla;

b) vabas õhus — vastavalt sisustatud väljak.

2. Ruumis mängimisel peavad mänguväljakul olema järgmised minimaalsed mõõded:

a) kehakultuurikollektiivide, rajooni, linna ja oblasti ulatusega võistlustel: pikkus — 7,75 m, laius ühe laua puhul — 4,5 m, kahe laua puhul — 9 m;

b) vabariiklikel võistlustel: pikkus — 10,75 m, laius ühe laua puhul — 5 m, kahe laua puhul — 10 m;

c) üleliidulistel võistlustel: ruumi kõrgus — 3,75 m,

pikkus — 13,75 m, laius ühe laua puhul — 6 m, kahe laua puhul — 12 m.

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

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

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

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

3. Mängu puhul väljas peab mänguväljak olema:

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

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

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

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

5. Kunstliku valgustuse puhul peab valgusallikas asuma 3—5 m kõrgusel ning küllaldaselt ja ühtlaselt valgustama mänguväljakut (lamp ei tohi olla alla 500 vatti ja peab olema varustatud abazuuriga valguse mänguväljakule suunamiseks).

6. Vähemalt vabariikliku ulatusega võistluste läbiviimisel peab võistluspaik olema radiofitseeritud ja päeva-valguse puhul aknad kaetud kardinatega.

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

## § 26. Laud

1. Laua pind peab olema täisnurkne, pikkusega 2,74 m, laiusega 1,525 m, kõrgusega (põrandalt või maapinnalt) 0,76 m.

Laua pealispind peab olema rangelt horisontaalses asendis.

2. Laua mängupind peab olema sile, ühtlane ja valmistatud kõvast, kuivast ja tihedast puust või muust materjalist ning võimaldama palli ühtlase pörkamise; 30 cm kõrguselt laua kohale langetatud pall peab pörkama vähemalt 20 cm kõrgusele ja mitte rohkem kui 23 cm. Laua

pind olgu matt, tumerohelist värvi, 1,5 cm laiuste valgete joontega laua äärtel ja 0,3 sm laiuse pikijoonega laua keskel.

Märkused: 1. Lauad võivad olla lahtivõetavad ja lauaplaat võib koosneda kahest tükist, olles lahti võetav võrgu kohalt.

2. Mittelahtivõetaval lauaplaadil peab olema märk keskel võrgu ülespanemiseks.

3. Laud peab olema asetatud stabiilselt.

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

5. Nõukogude Liidu esivõistlusi ei või läbi viia laudadel, mis on tehtud vineerist.

## § 27. Võrk

1. Laua pind on jagatud kaheks võrdseks pooleks võrguga, mis on tõmmatud rööbiti laua lühemate külgedega.

2. Võrgu pikkus on 183 cm, laius 15,25 cm, ruutude läbimõõt 1,3—1,5 cm. Võrgu ülemine äär peab olema kogu laua laiuses palistatud 1,0—1,5 cm laiuse valge paelaga.

Traadi ja trossi kasutamine võrgu kinnitamisel on keelatud.

3. Võrgu ülemine äär peab olema kogu laua laiuses laua pinnast 15,25 cm kõrgusel ja alumine äär peab kõigjal puudutama laua pinda. Võrgu mõlemad otsad on kinnitatud võrgutugede külge ning peavad olema ühtlaselt ja tugevalt seotud. Võrgu toed on laua küljoontest 15,25 cm väljaspool.

## § 28. Pall

Pall valmistatakse valgest matt-tselluloidist.

Pall peab olema ümmargune, siledate ühenduskohtadega. Palli mõlemad pooled peavad olema seinte paindumise ja paksuse poolest ühesugused. Palli ümbermõõt on 11,4—12 cm, diameeter 3,63—3,83 cm, kaal 2,40—2,53 grammi.

Märkus. Pallide kaalumise toimub enne kohtumise algust. Kui võistluse käigus juhtivale kohtunikule ilmneb, et pall kaldub kõrvale määrustes ettenähtud normidest, kuulub pall ümbervahetamisele teise või kolmanda palliga, mis on selleks kohtumiseks valitud.

Otsus eelnevalt märgitud punktide kohta ei kuulu muutmisele.

## § 29. Reket

Reket võib olla valmistatud ükskõik millisest materjalist ja mistahes mõõdete, kuju ja raskusega.

Märkus. Reketi pealispind ei tohi läikida.

## LISAD

## KOHTUNIKU TERMINOLOOGIA

Jrk. nr.	Eestikeelne	Venekeelne
<b>Pallimisel</b>		
1.	«Ei loe» — kui pallimist alustati enne seisuväljakuulutamist juhtiva kohtuniku poolt .	«Без счета»
2.	«Käigult» — kui pallija sooritas pallingu käigult . . . . .	«С хода»
3.	«Laua kohal» — kui pallija viis pallingu sooritamisel reketi või ükskõik mis kehaosa laua kohale . . . . .	«Над столом»
4.	«Võrk» — kui kõigiti õigesti pallitud pall riivas üle võrgu lennates võrku . . . . .	«Сетка; еще мяч»
5.	«Viga» — kui pall, riivates võrku või seda riivamata sattus võrku või ei maandunud vastaspoolele . . . . .	«Нет»
6.	«Viga» — kui pallija püüab pallimiseks ülesvisatud palli või laseb kukkuda või lööb pallist mööda . . . . .	«Нет»
7.	«Vale palling» — kui pallija hoidis pallimisel palli sõrmede vahel; avas peopesa põialt eemaldamata, ei hoidnud koos nelja sõrme; pallis sõrmede pealt; pallis kõverdatud peopesalt, ei visanud palli üles, pühkides selle reketiga peopesalt . . . . .	«Неверно подано»
8.	«Vale ruut» — kui paarismängus pallitud pall sattus ebaõigele väljale . . . . .	«Не квадрат»
9.	«Vale ruut» — kui paarismängus pallitud pall sattus ebaõigele väljale . . . . .	«Не с квадрата»
<b>Punkti mängimisel</b>		
10.	«Väljas» — kui pall kukkus västase laupoolt puudutamata . . . . . Märkus. Fikseeritakse ainult kaheldavatel juhtudel.	«За»

Jrk. nr.	Eestikeelne	Venekeelne
11.	«Hilja» — kui mängija lõi palli, mis oli kaks korda puudutanud lauda . . . . .	«Поздно»
12.	«Kahekordne löök» — kui mängija puudutas löögi ajal palli reketiga rohkem kui üks kord . . . . .	«Двойной удар»
13.	«Vise» — kui mängija tabas palli käest visatud reketiga . . . . .	«Бросок»
14.	«Võrgus» — kui mängija puudutas punkti mängimisel võrku või võrguhoidjaid . . . .	«Сетка»
15.	«Külg» — kui pall puudutas lauaplaadi külgpinda . . . . .	«Ниже»
16.	«Käsi» — kui mängija puudutab vaba käega (reketita käega) lauda . . . . .	«Рука»
17.	«Puudutas» — kui mängija, kummardudes laua kohale, puudutab millegagi palli, välja arvatud reket ja reketit hoidev labakäsi .	«Задет»
18.	«Nihe» — kui mängija mingil viisil nihutas laua või lauaplaadi paigast . . . . .	«Сдвиг»
19.	«Õhust» — kui pall riivab reketit hoidvat kätt või reketit lauda puudutamata . . . . .	«С лёта»
20.	«Asetus» — kui paarismängus on pallimisel või tõrjumisel rikutud õiget mängijate asetust . . . . .	«Расстановка»
21.	«Vale järjekord» — kui paarismängus on punkti mängimisel rikutud palli tõrjumise järjekorda . . . . .	«Не в очередь»
22.	«Ümber mängida» — kui kõigil määrustikus ettenähtud juhtudel on vaja mängitud punkt uuesti mängida . . . . .	«Переиграть»

Märkus. Hüüet «Õige!» kasutatakse kohuniku poolt ainult sel juhul, kui pall on õigesti mängitud, aga üks mängijatest, kes kahtleb õigesti mängitud pallis, pöördub kohuniku poole seletuste saamiseks.

Jrk. nr.	Eestikeelne	Venekeelne
23.	«Stopp» — kõigil juhtudel, kui on vaja mängu katkestada . . . . .	«Стоп»
<b>Aja ja mänguseisu arvestamisel</b>		
24.	«Kolm minutit» — kui seti algusest on möödunud 17 minutit . . . . .	«Осталось три минуты»
25.	«Kaks minutit» — kui seti algusest on möödunud 18 minutit . . . . .	«Две минуты»
26.	«Üks minut» — kui seti algusest on möödunud 19 minutit . . . . .	«Одна минута»
27.	«Aeg» — kui seti algusest on möödunud 20 minutit . . . . . Märkus. Kui üks antud kohtumise settidest kestis üle 17 minuti, siis ülejäänud settidest fikseeritakse vastavalt punktides 25—28 antud terminoloogiale 7., 8., 9. ja 10. mänguminuti möödumist.	«Время истекло»
28.	«Aeg maha» — juhul kui on vaja kell seisatada . . . . .	«Остановить часы»
29.	«Kell» — kui on vaja kell käima panna . . . . .	«Пустить часы»
30.	«Parandan seisu» — kui juhtiv, vanem või peakohtunik parandab lugemisel juhtunud vea . . . . .	«Поправляю счет»
31.	Seti võitmine kuulutatakse välja järgmiselt: «Esimese (teise jne.) seti võitis...» . . . . .	«Первую (вторую и т. д.) партию выиграл...»
32.	Kohtumise võitmine kuulutatakse välja järgmiselt: «Teise (kolmanda jne.) seti ja kogu kohtumise võitis...» . . . . .	«Вторую (третью и т. д.) партию и встречу со счетом... выиграл...»
33.	Soojendusaeg kuulutatakse välja järgmiselt: «Soojenduseks kaks minutit (üks minut)!» . . . . .	«Разминка две (одна) минуты (а)»
34.	Soojendusaja lõpp kuulutatakse välja järgmiselt: «Soojendus lõpetada!» . . . . .	«Разминку закончить»

Jrk nr.	Eestikeelne	Venekeelne
35.	«Poolte vahetus» . . . . .	«Смена сторон»
36.	Paarismängus iga seti algul kohtunik selgitab:	
	«Kes pallib? Pallib...» . . . . .	«Кто подает? Подает...»
	«Kes tõrjub? Tõrjub...» . . . . .	«Кто принимает? Принимает...»

## KOHTUMISTE JÄRJEKORRA KINDLAKSMAÄRAMISE KORD VÕISTLUSTEL

Siintoodud tabelid on abiks kohtumiste järjekorra määramisel turniirisüsteemis peetavatel võistlustel, samuti mängueelse valikuõiguse määramisel. Eelkõige määratakse loosimise teel kindlaks antud võistluse kõigi osavõtjate järjekorranumbrid (vastavalt võistlejate arvule). Seejärel tehakse vastava tabeli alusel kindlaks, missugused numbrid kohtuvad ühes või teises ringis.

Võistleja, kelle number on toodud tabelis esimesena, omab õigust palli või poole valikuks. Kui võistlustest osavõtjate arv on paaritu, siis number, mis seisab väljaspool sulge, näitab, et võistleja, kellel on see number, on antud ringis vaba. Olümpia- või täiendatud olümpiasüsteemi juures (süsteemid väljalangemisega) oleneb valikuõigus võistleja asetusest tabelis (vt. lk. 47).

### Mängude järjekorra tabelid turniirisüsteemi võistlustel

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

## Ring

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

## 15 või 16 osavõtja puhul

## Ring

1.	1—(16)	2—15	3—14	4—13	5—12	6—11	7—10	8—9
2.	(16)—9	10—8	11—7	12—6	13—5	14—4	15—3	1—2
3.	2—(16)	3—1	4—15	5—14	6—13	7—12	8—11	9—10
4.	(16)—10	11—9	12—8	13—7	14—6	15—5	1—4	2—3
5.	3—(16)	4—2	5—1	6—15	7—14	8—13	9—12	10—11
6.	(16)—11	12—10	13—9	14—8	15—7	1—6	2—5	3—4
7.	4—(16)	5—3	6—2	7—1	8—15	9—14	10—13	11—12
8.	(16)—12	13—11	14—10	15—9	1—8	2—7	3—6	4—5

Ring

9.	5—(16)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—15	11—14	12—13
10.	(16)—13	14—12	15—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6
11.	6—(16)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—15	13—14
12.	(16)—14	15—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7
13.	7—(16)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1	14—15
14.	(16)—15	1—14	2—13	3—12	4—11	5—10	6—9	7—8
15.	8—(16)	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	14—2	15—1

17 või 18 osavõtja puhul

Ring

1.	1—(18)	2—17	3—16	4—15	5—14	6—13	7—12	8—11	9—10
2.	(18)—10	11—9	12—8	13—7	14—6	15—5	16—4	17—3	1—2
3.	2—(18)	3—1	4—17	5—16	6—15	7—14	8—13	9—12	10—11
4.	(18)—11	12—10	13—9	14—8	15—7	16—6	17—5	1—4	2—3
5.	3—(18)	4—2	5—1	6—17	7—16	8—15	9—14	10—13	11—12
6.	(18)—12	13—11	14—10	15—9	16—8	17—7	1—6	2—5	3—4
7.	4—(18)	5—3	6—2	7—1	8—17	9—16	10—15	11—14	12—13
8.	(18)—13	14—12	15—11	16—10	17—9	1—8	2—7	3—6	4—5
9.	5—(18)	6—4	7—3	8—2	9—1	10—17	11—16	12—15	13—14

Ring

10.	(18)—14	15—13	16—12	17—11	1—10	2—9	3—8	4—7	5—6
11.	6—(18)	7—5	8—4	9—3	10—2	11—1	12—17	13—16	14—15
12.	(18)—15	16—14	17—13	1—12	2—11	3—10	4—9	5—8	6—7
13.	7—(18)	8—6	9—5	10—4	11—3	12—2	13—1	14—17	15—16
14.	(18)—16	17—15	1—14	2—13	3—12	4—11	5—10	6—9	7—8
15.	8—(18)	9—7	10—6	11—5	12—4	13—3	14—2	15—1	16—17
16.	(18)—17	1—16	2—15	3—14	4—13	5—12	6—11	7—10	8—9
17.	9—(18)	10—8	11—7	12—6	13—5	14—4	15—3	16—2	17—1

19 või 20 osavõtja puhul

Ring

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

## Ring

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



Kohtumise Jrk. nr.	Millise ringi kohtumine	Kohtumisest osavõtjad						Kohtumise tulemus		Juhtiv kohtunik	
		Perekonna-, ees- ja isanimi	Spordi- järg	Kvalifikat- siooni- pileti nr.	Perekonna-, ees- ja isanimi	Spordi- järg	Kvalifikat- siooni- pileti nr.	Kohtumise tagajärg (märkida murruna)	Võitja perekonna- nimi	Perekonna- nimi	Allkiri

Märkmed tagajärgede sissekandmise kohta	Võistlus- tabelis									Vanem- kohtuniku märkused
	Kvalifikatsiooni- piletis	Kuupäev		Allkiri						

Võistlused lõppesid kell \_\_\_\_\_

Vanemkohtunik

\_\_\_\_\_ kategooria kohtunik \_\_\_\_\_

(Võistleja perekonna-, ees- ja isanimi)

(vabariik, spordiühing)

ESIMENE SETT						TEINE SETT					
Seti algus kell _____						Seti algus kell _____					
Pallija initsiaalid	Punkti mängimise tagajärg seerias					Pallija initsiaalid	Punkti mängimise tagajärg seerias				
	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5
■ ■	%					■ ■	%				
■ ■						■ ■					
■ ■						■ ■					
■ ■						■ ■					
■ ■						■ ■					
■ ■						■ ■					
■ ■						■ ■					
■ ■						■ ■					
■ ■						■ ■					
■ ■						■ ■					
Seti võitis _____ tagajärjega _____						Seti võitis _____ tagajärjega _____					
Sett lõppes kell _____						Sett lõppes kell _____					
Sett kestis _____ min.						Sett kestis _____ min.					

asuv Kehakultuuri- ja Spordikomitee

INDIVIDUAALVÖISTLUSTE ÜKSIKÄNGU PROTOKOLL

(Võistleja perekonna-, ees- ja isanimi)

(vabariik, spordiühing)

KOLMAS SETT

Seti algus kell \_\_\_\_\_

Juhtiv kohtunik \_\_\_\_\_

Pallija \_\_\_\_\_

Kohtumise algus kell \_\_\_\_\_

Kohtumine lõppes kell \_\_\_\_\_

Kohtumise kestus \_\_\_\_\_ tundi  
\_\_\_\_\_ min.

Kohtumise võitis \_\_\_\_\_

tagajärjega \_\_\_\_\_

Juhtiv kohtunik \_\_\_\_\_

Kohtunik-märkija \_\_\_\_\_

( \_\_\_\_\_ )

Kohtumise tulemused on arvestatud

Võistlus- protokollis	Kuupäev	_____	_____
Tulemuste koondtabelis		_____	_____
	Allkiri	_____	_____
		_____	_____

Seti võitis \_\_\_\_\_ tagajärjega \_\_\_\_\_

Sett lõppes kell \_\_\_\_\_

Sett kestis \_\_\_\_\_ min.



(Võistlusi korraldava organisatsiooni nimetus)

(võistluste nimetus)

## VÕISTKONDLIKE VÕISTLUSTE PROTOKOLL NR. \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 19 \_\_\_\_\_ a.

nais  
mees

 kondade vahel:

\_\_\_\_\_ ja \_\_\_\_\_  
(vastuvõtja võistkond) (külalisvõistkond)

Võistluste algus kell \_\_\_\_\_

Võistlusteks esindajate poolt ülesantud võistkondade koosseisud.

Osa- võtjate numbrid	Spordi- järg	Kvalifikat- sioonipileti nr.	Spordi- järg	Kvalifikat- sioonipileti nr.

Vanemkohtunik \_\_\_\_\_

Kchtuniku märkused

Kohtunikud \_\_\_\_\_

(võistlusi korraldava organisatsiooni nimetus)

\_\_\_\_\_ » ringi võistlus

Määratud « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ kell \_\_\_\_\_

Väljak \_\_\_\_\_ laud nr. \_\_\_\_\_

Aadress \_\_\_\_\_

Võistluspaikade ettevalmistamise eest vastutab

sm. \_\_\_\_\_ tel. \_\_\_\_\_

Organisatsioonidelt on üles antud järgmised võistkondade koosseisud:


Võistkondade esindajad ja nende asetäitjad:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Võistluste peasekretär

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ kategooria kohtunik

Allkiri

Märkused tagajärgede sissekandmise kohta	Võistlustabelis	Kuupäev		Allkiri	
	Kvalifikatsiooni-piletis				

## TEHNILISED TAGAJÄRJED

Kohtumiste jrk nr.	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.									

Võistlused lõppesid kell \_\_\_\_\_

Võistluste kestus \_\_\_\_\_ tundi \_\_\_\_\_ min.

Võistlused võitis \_\_\_\_\_ võistkond tagajärgega \_\_\_\_\_

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

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

Võitja võistkond toimetab protokollid võistluste peakohtunike kogule hiljemalt järgmise päeva jooksul pärast võistluste lõpetamist.

## VÕISTLUSTE KORRALDAMISE JUHISEID

### Võistluste läbiviimine turniirisüsteemis

Individuaal- ja võistkondlike võistluste 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, kui mitmel osavõtjal on võistluse lõppedes võrdne arv punkte. Selleks on olemas mitu meetodit:

- 1) otsustav tähtsus omistatakse omavahelisele kohtumisele, kusjuures tugevamaks tunnistatakse omavahelise kohtumise võitja;
- 2) otsustav on suhe kõigi võidetud ja kõigi kaotatud settide vahel, ja vajaduse korral ka punktide vahel settides;
- 3) korraldatakse lisakohtumine, kui kahel võistlejal on võrdne punktide seis, või lisavõistlus, kui võrdse punktide seisuga on kolm või rohkem osavõtjat.

Nii võitja kui ka järgnevate kohtade kindlaksmääramisel võib turniirisüsteemi puhul omada olulist tähtsust veel kohtumiste arvestamise viis sel juhul, kui osavõtja langeb võistlustest välja võistluste käigus. Juhul kui väljalangenu on mänginud vähem kui pool kohtumistest, annulleeritakse kõigi tema kohtumiste tulemused. Kui aga väljalangenu mängis vähemalt pool kohtumistest, arvestatakse kõigi tema kohtumiste tulemused; pidamata kohtumised loetakse tema poolt kaotatuks.

Turniirisüsteemis peetavate võistluste jaoks vajalik kohtunike üldarv võrdub osavõtjate arvu ja kahe jagatisega.

Vajalike pallide arv oleneb kohtumiste arvust (keskmiselt üks pall iga kohtumise jaoks).

Kohtumiste üldarv turniirisüsteemi puhul selgitatakse järgmiselt: osavõtjate arv korrutatakse ühe võrra väiksema arvuga ja jagatakse kahega (näit. 8 osavõtja puhul —  $8 \times 7 : 2 = 28$  kohtumist).

Võistluste läbiviimiseks vajalik 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 paigutamiseega. Igas alagrupis toimuvad võistlused turniirisüsteemis. Seejärel peetakse finaali võistlused gruppide võitjate vahel (turniirisüsteemis) ja selgitatakse nende poolt võistlustel saavutatud kohad.

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

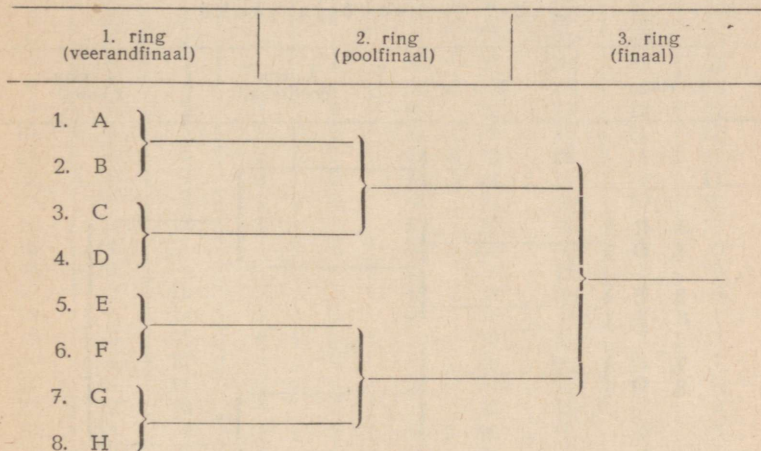
## Võistluste läbiviimine väljalangemis-(olümpia)-süsteemi järgi

Individaal- ja võistkondlike võistluste läbiviimisel väljalangemis-süsteemi järgi langeb iga võistleja pärast oma esimest kaotust võistlustest välja. Seetõttu jääb võistluste lõpuks vaid üks kaotuseta võistleja, kes ongi võistluse üldvõitja.

Tabel 1 kujutab endast väljalangemissüsteemi võistlustabelit.

Tabel 1

Tabel 8 osavõtja jaoks



Osavõtja järjekorranumber, mis näitab, kellega tal tuleb kohtuda, määratakse loosimise teel.

Kui osavõtjate arv võrdub arvu kaks astmega (4, 8, 16, 32, 64, 128 jne.), alustavad kõik osavõtjad võistlemist kohe. Mängijate perekonnanimed või võistkondade nimetused kantakse tabelisse tüksteise alla loosimisega määratud järjekorras. Mängivad järjekorras esimene teisega, kolmas neljandaga jne., mis moodustab võistluste esimese ringi. Kaheksa osavõtja puhul on niisuguseid ringe kolm. Võitjad mängivad omavahel samas järjekorras, moodustades teise ringi, mis koosneb kahest kohtumisest. Nende kohtumiste võitjad pääsevad viimasesse ringi, mida nimetatakse finaalsiks. Finaalkohtumise tagajärg määrabki võistluste võitja.

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

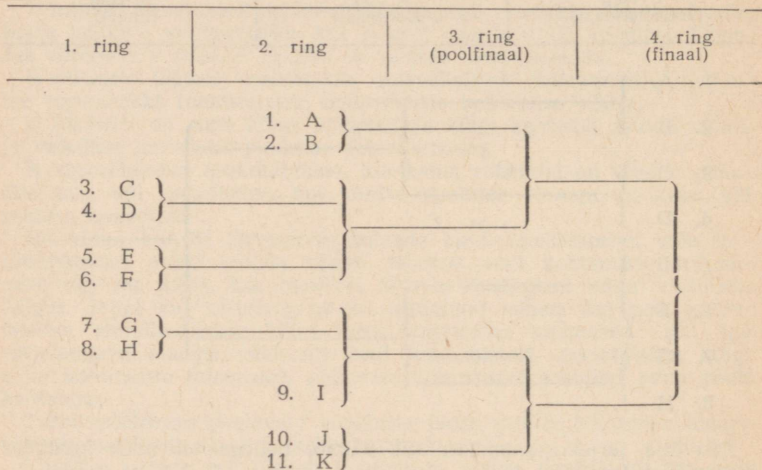
Kui osavõtjate arv ei kujuta endast mingit kahe astet, alustab osa võistlejatest, olenevalt loosimisel tõmmatud numbrist, võistlemist teises ringis. Esimesest ringist mitte osavõtjate mängijate üldarv võrdub lähima kõrgema kahe astme ja osavõtjate arvu vahega, esimeses ringis võistlevate paaride arv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

Kui osavõtjaid on paarisarv, siis jagunevad 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 teises 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).

Tabel 2

Tabel 11 osavõtja jaoks



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

Vajalik kohtunike arv võistluste läbiviimisel väljalangemissüsteemis võrdub osavõtjate arvu ja kolme jagatisega.

Pallide arv oleneb kohtumiste arvust — üks pall ühe kohtumise jaoks.

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

Suurematel võistlustel kasutatakse väljalangemissüsteemi veidi muudetud kujul:

- 1) tugevamate võistlejate nn. paigutamise loomisel;
- 2) ühe või mitme täiendava kaotajate grupiga.

Nende muudatuste sisu seisneb järgmises.

Üldine osavõtjate arv	Esimises ringis mängivate osavõtjate arv	Teises ringis mängimist alustavate osavõtjate arv			Üldine osavõtjate arv	Esimises ringis mängivate osavõtjate arv	Teises ringis mängimist alustavate osavõtjate arv		
		Kokku	ülemises pooles	alumisest pooles			Kokku	ülemises pooles	alumisest 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					

Et vähendada tugevamate osavõtjate juhuslikku väljalangemist ja et muuta viimased ringid huvitavamaks, jäetakse tugevamad osavõtjad (mängijad või võistkonnad), arvult 2, 4, 8 või 16, üldisest loosisest välja ja «paigutatakse». Neile jäetakse vabad kohad tabeli eri pooltesse, veeranditesse või kaheksandikesse, ja enne üldist loosimist toimub loosimine alguses kahe tugevama vahel (näiteks 64 osavõtja puhul tavaliselt tabeli kohtadele nr. 1 ja 64). Seejärel tugevuselt järgmiste vahel (tabeli kohad nr. 32 ja 33) ja lõpuks nelja järgmise vahel (tabeli kohad nr. 16, 17, 48 ja 49).

Peale selle kasutatakse individuaalvõistlustel, millest võtab osa mitmesuguste järkudega (näiteks teise ja kolmanda järgu) mängijaid, loosimismeetodit, mis kindlustab igale nõrgemale osavõtjale esimeses ringis kohtumise ühega tugevamatest. Selleks koostatakse osavõtjate üldnimekiri tugevuse järjekorras, alustades kõige tugevamast ja lõpetades kõige nõrgemaga. See nimekiri jagatakse pooleks. Loosimine toimub tugevama poole ja nõrgema poole mängijate vahel eraldi. Ühe poole loosimine toimub paarisnumbritele, teise poole loosimine paaritutele.

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 nendes tabelitesse selles järjekorras, nagu nad on oma põhigrupis.

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

## VÕISTLUSTE JUHEND

Igasugused võistlused viiakse läbi vastava juhendi alusel. Juhendis peab olema näidatud:

- 1) missugune organisatsioon korraldab võistlused;
- 2) missuguse iseloomuga on võistlused (individuaalsed, võistkondlikud või individuaal-võistkondlikud);
- 3) võistluste läbiviimise täpne tähtaeg;
- 4) läbiviimise koht;
- 5) missugustes mänguliikides toimuvad võistlused;
- 6) missugused kitsendused on kehtestatud võistlustest osavõtuks;
- 7) millist süsteemi rakendatakse võistluste läbiviimisel;
- 8) kuidas määratakse turniirisüsteemi puhul kindlaks koht, kui kahel või rohkemal võistlejal on võrdne arv punkte;
- 9) mitmesetlised on kohtumised üksikutes mänguliikides ja igas järgus («parem kolmest» või «parem viiest»);
- 10) missugusele kohtunike kogule on usaldatud võistluste läbiviimine;
- 11) missugustele nõuetele peab vastama ülesandmise leht, kes peab selle esitama, missugune on selle esitamise viimane tähtpäev ja kus võetakse see 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 kord;
- 15) osavõtu materiaalsed tingimused.

Võistkondlike võistluste juhendis peab peale selle veel olema näidatud:

- a) missugustel organisatsioonidel on lubatud võistlustest osa võtta;
- b) kas võistlused toimuvad ühes või mitmes võistkondade rühmas ja missuguste tunnuste järgi määratakse võistkonnad ühte või teise rühma;
- c) kas on lubatud ühel ja samal organisatsioonil osa võtta mitme võistkonnaga;
- d) kas võib ülesandmislehel ületada lubatud osavõtjate arvu, esitada täiendavaid ülesandmislehti, ja kui seda lubatakse, siis millise tähtpäevani;

- e) milline on võistkonna kindlaksmääratud põhikoosseis ja varumängijate arv;
- f) mitmest ja nimelt missugustest kohtumistest koosnevad võistlused ning millises järjekorras need toimuvad;
- g) missugustel tingimustel asetatakse järjekorda mängijad üksikmängudes, missuguses korras asub võistlema varumängija;
- h) mis tingimused on maksvad paaride koostamisel paarismängudes põhi- ja varumängijatest ning nende asetamisel järjekorda;
- i) missuguseid tagajärgi toob endaga kaasa võistkonna liikmete mitteilmumine ja igasugune võistlusjuhendi rikkumine (vanuses, mängijate asetuses jne.);
- j) kuidas toimub punktide arvestamine iga kohtumise eest (võidetud, kaotatud või toimumata), võitnud võistkonna kindlaksmääramine igal võistkondlikul kohtumisel ja kuidas määratakse kindlaks võitja võistkond juhul, kui kahel võistkonnal on võrdne arv punkte (viimase tingimuse näitamine on eriti oluline);
- k) kuidas toimub punktide arvestamine iga võistkondliku kohtumise eest, kui võistlused toimuvad turniirisüsteemis.

Juhend koostatakse järgmise skeemi kohaselt:

- 1) võistluste eesmärk ja ülesanne;
- 2) koht ja läbiviimise aeg;
- 3) võistluste juhtimine;
- 4) võistluste kava;
- 5) individuaal- ja võistkondlike võistluste kindlaksmääramise tingimused;
- 6) võistlejate autasustamise tingimused ja kord individuaal- ja võistkondlikel võistlustel;
- 7) osavõtjatele esitatud eritingimused (nõudmised inventari ja osavõtjate riietuse suhtes);
- 8) organisatsioonide ja osavõtjate vastuvõtmise tingimused (linnade vahelistel võistlustel);
- 9) eelülesandmiste ja nimeliste ülesandmiste tähtpäevad; loosimise aeg ja koht.

## SISUKORD

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

## MITMESUGUSTE SPORDIALADE

### VÖISTLUSMÄÄRUSED

	Hind rbl.
Kergejõustik . . . . .	1.60
Ujumine. Veepall. Vettehüpped . . . . .	2.25
Kunstiline võimlemine . . . . .	—,70
Sportlik võimlemine . . . . .	1.10
Tennis . . . . .	—,80
Vehklemine . . . . .	—,60
Jalgpall . . . . .	—,65
Võrkpall . . . . .	—,60
Korvpall . . . . .	—,90
Tõstesport . . . . .	—,35
Klassikaline maadlus . . . . .	—,75
Vabamaadlus . . . . .	—,65
Auto- ja mootorrattasport . . . . .	1.75
Jalgrattasport . . . . .	1.—
Ratsasport . . . . .	1.85
Suusatamine . . . . .	1.50
Jäähoki . . . . .	1.20
Kiiruisutamine . . . . .	—,80

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00380723 9