

67

J. Karnaukhov, J. Filatov

KÜRNIMÄNG



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS



A-20964

Skinn

J. S. KARNAUHHOV, I. I. FILATOV

KURNIMÄNG

ÕPIK KEHAKULTUURIKOLLEKTIIVIDE
SPORDISEKTSIOONIDELE



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1956

Originaali tiitel:

Ю. С. Карнаухов, И. И. Филатов

ГОРОДКИ

Учебное пособие для спортивных секций коллективов
физической культуры

Государственное издательство

„Физкультура и спорт“

Москва 1951

Tõlkinud V. Jegorov

TARTU ÜLIKOOLI
RAAMATUKOGU

AUTORITELT

Kurnimäng on üks massilisemaid ja populaarsemaid rahvalikke mängu. Kuid sportliku tähtsuse omandas kurnimäng üsna hiljuti. Alles 1928. aastal kehtestati selle mängu ühtsed võistlusmäärused. Enamus kurnimängijaid kohanesid kiiresti uute võistlusmäärustega ja juba 1934. aastal võidi üldistada oma kogemusi: sel aastal ilmus trükist esimene raamat kurnimängu alalt. Tol ajal oli see väärtuslikuks õpperaamatuks. Alates 1934. aastast on kurnimängu korduvalt käsitletud mitmesugustes käsi- raamatutes ja spordikirjanduses.

Käesolevaks ajaks on kurnimäng teinud suure sammu edasi. Peaaegu kõik meie maa individuaalsed ja võistkondlikud rekordid on ületatud ning tunduvalt on täiustunud mängutehnika.

Kurnimängule, nagu teistelegi spordialadele, avaldas soodsat mõju ÜK(b)P Keskkomitee määrus 27. detsembrist 1948. aastast kehakultuuri ja sporditöö kohta.

1950. aastal ilmus uus õpik kurnimängu alalt, milles autorid üldistasid osavate viskemeistrite paljuaastasi kogemusi ja jutustasid sellest, mida on uut kurnimängu tehnikas.

Käesolev õpik on 1950. aastal ilmunud raamatu laiendatud ja ümbertöötatud väljaanne.

Selle töö teostamisel andsid autoritele palju abi üleliidulise kategooria kohtunik S. Špakovski ja meistersportlane P. Iljin.

Autorid avaldavad nendele seltsimeestele siirast tänu.

J. Karnauhov

I. Filatov

ARMASTATUD RAHVALIK MÄNG

Pikakasvuline atleetliku kehaehitusega Nikolai Nigassov sirutas esimesena käe oma võistlusvastasele. Kurnimängijad, tervitanud teineteist, lahkusid erinevates suundades. Betoneeritud linnade juurde jäi ainult kohtunik.

Sel ajal olid tuhanded silmad suunatud väljakule ja jälgisid tähelepanelikult mängijaid. Tavaline mängueelne tseremoonia omandas seekord erilise pidulikkuse. Kõik kohtuniku liigutused, iga tema sõna näis tähendusrikkana. Hinge kinni pidades ootasid pealtvaatajad loosimise tulemust ja kui see oli selgunud, hakkasid elavalt arutama, milles seisab avaviske paremus ning milline eelis on mängijal ühel või teisel poolel mängides. Väliselt rahulikuks jäid vaid mängijad väljakul, ning ainult kerge õhetus nägudel reetis nende erutust.

See oli tõepoolest vastutusrikas hetk, mil rahulikuks jääda poleks saanudki. Moskvalaste N. Nigassovi ja V. Dudakovi vahelises mängus oli kaalul NSV Liidu 1950. a. tšempioni tiitel. Mängijail tuleb nüüd olla eriti hoolikas ja arvestada iga viset. Isegi esimesel pilgul tühisena näiv viga võib hiljem osutuda saatuslikuks, sest vastasmängija ei viivita ühegi eksimuse ärakasutamisega. On ju osavail viskemeistritel loetud iga kurikas.

Nüüd jäi väljakul ebatavaliselt vaikseks. Siis kuuldus paukpadruni lasule sarnanev kuiv heli; see oli kurikas, mis betoonil libisedes lõi otsetabamusega välja kõik viis «kahuri» kurni. Finaalmäng oli alanud.

Pealtvaatajate hulgas võis näha laiaõlalist, veidi pika-toimelist seppa Timofei Jermilovit, maa tugevamat kurnimängijat ja nendest meistrivõistlustest osavõtjat. Ta oli juba lõpetanud mängu. Tema tulemus — 149 kurikaga 90 kujundit — oli seni parimaks.

Kaua ei õnnestu mängijail teineteisest ette jõuda. Jõud

osutusid võrdseteks. Mängijaid vaadates on raske uskuda, et nad on kurnimängu maratoni finiši jõudmas ja et neil on selja taga kaks päeva täis raskeid, suurt kehalist ja vaimset pingutust nõudvaid mängu. Nagu esimesel võistluspäevalgi, on löögid tugevad ja täpsed. Lüües linnast välja ühe kujundi teise järel, kutsuvad nad pealtvaatajais esile vaimustuse ja tugevad kiiduavaldused.

Kuid partii lõpul õnnestub Dudakovil edestada oma vastast ja võita see ühe kurikaga.

Algab teine otsustav partii. Otsustav mitte ainult seepärast, et ta selgitab selle kahevõistluse võitja. Mõlemad kurnimängijad võistlevad samal ajal ka kümnete teiste mängijatega, kes võtavad osa individuaalvõistlusest. Kurnimängu maraton ongi sellepoolest huvitav, et selle võitmiseks ei piisa võidust oma vastasmängija üle. See annab vaid moraalselt rahuldust. Tuleb saavutada parim tulemus mängus 90-le kujundile, s. t. kulutada väikseim arv kurikaid. Seepärast tuli Nigagossovile võistluse liidri Jermilovi edestamiseks piirduda selles partiis kahekümne ühe kurikaga; Dudakovil, kellel oli teise päeva võistlustulemuste põhjal mängus 60 kujundile Jermilovi ees edu kuue kurikaga, tuli kulutada kakskümmend viis kurikat.

Mängijad vahetavad linnad ja uuesti kuulduv väljalöödavate kurikate iseloomulik heli. Mõlemad kurnimängijad on tublis sportlikus vormis, kuid sel vastutusrikkal momendil nad sihivad tavalisest kauem, valivad hoolikalt viskekohta ja hõõruvad sagedamini peopesasid peene liivaga, mis asub väikestes kuhikutes iga mängija viskekesti ja poolviskekesti juures.

Higine peopesa võib rikkuda viske, kuid liiv aitab vältida kurika kinnikleepumist pihku.

Dudakovi linnas on üheksas kujund — «nool». Tugevasti ja sujuvalt visatud kurikas tabab kogu oma pinnaga märki. Võistluste sekretär asetab Dudakovi nime kohale number viie — terve kujund on välja löödud. 10 kujundi jaoks kulutas spartaklane vaid 15 kurikat! See on suurepärane tulemus. Partii lõpuni jääb viis kujundit. Kui Dudakovil õnnestub neid 9 kurikaga välja lüüa, siis on püstitatud uus üleliiduline rekord.

Nigagossovile ei ole jõukohane vastase poolt pakutud kõrge mängutempo ja ta jääb märgatavalt maha.

Suurepärane vastupidavus, kõrge meisterlikkus ja kirklik võidutahe aitasid Dudakovil auga sooritada meister-

likkuse tuleproovi. Punase šempionisärgi võitmist tähistas uus üleliiduline rekord — 146 kurikat 90-le kujundile.

Elanikud Orehhovo-Zujevo linnas, kus toimusid kurnimängu meistrivõistlused, tervitasid soojalt võitjat.

Teise koha saavutas T. Jermilov, kolmanda — N. Nigagossov — spordiühingu «Metallurg» esindajad. Kahe päeva eest saavutas nende kollektiiv võistkondlikus võistluses NSV Liidu tšempioni austava nimetuse.

See ei tulnud juhuslikult. Moskva tehases «Serp i Molot» on kurnimängu meeskonnal suur populaarsus ja poolehoid. Sajad pealtvaatajad kogunevad tehase spordiväljakule jälgima põnevaid kurnimängu võistlusi ning kaasa elama oma tsehhi meestele.

Metallurge-kurnimängijaid tuntakse kaugel väljaspool Moskvat. Neile kirjutatakse kirju, neilt küsitakse nõu ja kutsutakse külla, et jälgida head mängu ja paremini omandada kurnimängu tehnika spetsiifikat. Ja metallurgid ei keeldu kunagi nõuandest ega abist, nad jagavad oma kogemusi ja jutustavad meisterlikkuse «saladusi». Eeskujuliku treeneritöö eest autasustas NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuv Kehakultuuri- ja Spordikomitee hinnaliste mälestusesemetega meistersportlast P. V. Iljini ja metallurgide meeskonna kaptenit N. A. Tsitsinovit.

Toodud näited tõendavad kurnimängu populaarsust töötajate laiades hulkades. See pole ka üllatav, sest kurnimäng on vana vene mäng. Rida ajaloolisi dokumente viitab, et seda mängiti juba muistses Venes.

Järk-järgult saavutas kurnimäng suure populaarsuse. Revolutsioonieelsel ajal harrastati seda laialdaselt nii maal kui ka linnades. Võistlused aga toimusid organiseerimata ja olid juhusliku iseloomuga. Kindlaid mängureegleid ei olnud välja töötatud ja mängu ennastki nimetati mitmesuguste nimedega.

Ühtsete võistlusmääruste puudumine pidurdas tugevasti selle huvitava mängu arengut. Väljaku tähistamine toimus erinevalt. Mõnes rajoonis mängiti nii, et linnad olid tähistatud kõrvuti ühele joonele, teisel aga olid linnad tähistatud eri pooltele. Viskekasti ja poolviskekasti joned asusid sel juhul linnade vahel. Sellise tähistuse puhul asus mängija kujundi või üksikute kurnide väljalöömisel seljaga vastasmängija linna poole.

Ka linnad olid kujult ja mõõtmetelt erinevad. Kõige levinum oli ringi- või ruudukujuline linn. Tihti oli ringi-

kujuliste linnade läbimõõt kuni 3 sülda (Sormovo tehas). Linnas ülesseatavate kurnide hulk oli samuti mitmesugune ja kõikus 5-st kuni 50-ni.

Laiema ulatuse saavutas see mäng nõukogude võimu aastatel, kui Üleliidulise Kehakultuuri- ja Spordikomitee poolt töötati välja täpsed mängureglid ja loodi kohtunike erikollegium.

Kõikjal, eriti linnades, tekkisid alalised kurnimängu võistkonnad, kes olid lahutamatult seotud vabrikutes või tehastes organiseeritud kehakultuurikollektiividega.

See kõik soodustas kurnimängu meisterlikkuse tõusu ja mängutehnika paranemist. 20-ndate aastate lõpul ja 30-ndate aastate algul leidis kurnimäng sportlikku tunnustust. Kerkisid esile esimesed osavad viskemeistrid. Eriti suuri edusamme tegid Moskva tehaste «Trjohgornaja Manufaktura» ning «Serp i Molot» kurnimängu võistkonnad ja Moskva lähedaste raudteejaamade Pervovo ning Sortirovotšnaja töökodade sportlased. Need kollektiivid tegid omal ajal suure töö kurnimängu arendamiseks ja populariseerimiseks, sõites paljusid kordi Moskva ja teiste linnade ettevõtetesse, organiseerides kurnimängu võistkondi ning jagades oma kogemusi algajatele.

Edasine kurnimängu tehnika ja meisterlikkuse tõus nõudis uute, veel täpsemate võistlusmääruste koostamist (1930.—1933. a.). Uutes võistlusmäärustes kõrvaldati teine moodus väljaku tähistamiseks (linnad erinevatel väljaku-pooltel), kehtestati uued kujundid (kuni 15) jne. Aja jook-sul tehti võistlusmäärustes uusi parandusi. Suure Isamaa-sõja eel vahetati kujund «vorst» uue raskema kujundiga — «reket». Viimastel aastatel tehti mõningaid muudatusi väljaku tähistamiseks.

Ühtsete võistlusmääruste kehtestamine aitas võistlusi korraldada organiseeritult. Kurnimängu võistlused ei olnud enam kohaliku iseloomuga; hakati korraldama võist-lusi linnade kollektiividele, mitmesuguseid esivõistlusi, kurnimäng võeti linnade, oblastite ja vabariiklike sparta-kiaadide kavasse. Omapärasteks kurnimängu üleliidulis-teks esivõistlusteks kujunes 1928. a. spartakiaad, kus võist-lustest kurnimängus võttis osa üle 100 võistleja meie maa mitmesugustest linnadest.

1936. aastal toimusid esimesed NSV Liidu esivõistlused kurnimängus. Sellest ajast on neid korraldatud 13 korda (1936., 1938., 1940. ja 1946.—1955. aastani).

Üleliidulised esivõistlused on omapäraseks meisterlikkuse eksamiks, mida sooritavad tugevaimad mängijad betoonist väljakutel. Nendel võistlustel kontrollivad kurnimängijad oma tugevust, jagavad kogemusi ja omandavad kurnimängu spetsiifikat.

Üleliidulised võistlused meelitavad kohale tuhandeid pealtvaatajaid, kes huviga jälgivad osavate viskemeistrite põnevaid «lahinguid». Ükski selline võistlus ei jäta oma mõju avaldamata: kurnimängijate juurde tulevad sajad uustulnukad, kes tahavad sellel huvitaval spordialal oma jõudu proovida. Näiteks pärast NSV Liidu esivõistlusi Orehhovo-Zujevos tehti peaaegu igas õues primitiivne kurnimänguväljak, kust võis kuulda mahalangevate kurnide tumedat kõla.

Kurnimängijate hulgas võib näha päris noori kui ka vanemaid inimesi. Kurnimäng on selles suhtes hea, et ta on jõukohane ka kõige erinevamale vanusele. Nii võis NSV Liidu esivõistlustel näha 19-aastast moskvalast V. Subenkovi ja 63-aastast A. Bautkinit Orehhovo-Zujevost.

Kurnimäng muutus kehalise kasvatuse vahendiks, mis aitab arendada täpsust, jõudu ja vastupidavust. Mängimine väljas värskes õhus soodustab organismi karastumist ja tõstab töövõimet. Kurnimäng on igapäevase töö ustavaks abiliseks.

Kurniväljakutele tulid meelsasti suur füsioloog I. P. Pavlov, silmapaistvaim vene kirjanik L. N. Tolstoi, muusikakriitik V. V. Stassov. Kurni armastas mängida ka Aleksei Maksimovitš Gorki. Gorki sagedasteks mängukaaslasteks olid laulja Fjodor Šaljapin, kirjanik Leonid Leonov jt.

Rahvas armastab seda head ja huvitavat mängu. Kurnimängu hakkasid harrastama ka vennasvabariikide keha- kultuurlased. Praegu on keha- kultuurikollektiivides üle 250 000 kurnimängu harrastaja; seda mängu mängitakse 15 liiduvabariigis.

Suurt osa võitluses nõukogude spordi massilisuse ja meisterlikkuse tõusu eest etendas ÜK(b)P Keskkomitee ajalooline määrus 27. detsembrist 1948. aastast. Keskkomitee osutas vajadusele kõrvuti teiste spordialadega arendada rahvuslikke spordialasid, nende hulgas ka kurnimängu.

Sellest ajast peale tegi kurnimäng suure sammu edasi: ületati peaaegu kõik üleliidulised rekordid ja kurnimängi-



M. Gorki

jate read täienesid uute kehakultuurlastega. Kurni hakati mängima aasta läbi. Eriti suuri edusamme tegid moskvälased.

Jälgides Moskva kurnimängijaid, pani paljusid imestama nende visete täpsus ja resultaadid. Kuidas õnnestus

neil sellist täpsust saavutada? Saladus on lihtne — visa ja igapäevane treening. Juba mitu aastat järgemööda kasutavad moskvalased aastaringset treeningut. Suvel võib betoneeritud, talvel aga jääväljakutel jälgida pingsaid võistlusi. Aasta jooksul korraldavad moskvalased üle kümne mitmesuguse võistluse. Mõned võistlused kestavad mitu kuud. Näiteks võistlused ajalehe «Sovetski Sport» auhinnale, mis on ühtlasi suvisteks Moskva esivõistluseks, algavad maikuus ja lõpevad augustis; võistlused ajalehe «Vetšernaja Moskva» auhinnale toimuvad septembris-novembris, talvised pealinna esivõistlused aga haaravad ajavahemikku jaanuarist märtsini. Need võistlused on kurnimängijatele tõsiseks ettevalmistuseks vastutusrikkastele kohtumistele. Üleliidulistele esivõistlustele tulevad moskvalased tublis sportlikus vormis, kehaliselt ja vaimselts hästi ettevalmistunult.

Talviste treeningute ja võistluste tähtsus on eriti suur. Varem peeti kurnimängu millegipärast suviseks spordialaks ega hoolitud talvel mängimisest. See vaade oli täiesti vale. Nagu praktika on näidanud, võib kurnimängu harrastada ka talvel. Faktid kõnelevad enese eest. Näiteks 1951. a. talvistel Moskva esivõistlustel olid tulemused mitte halvemad kui suvel. Nõukogude Liidu tšempion Viktor Dudakov sooritas nendel võistlustel 325 viset ja 308 neist tabasid märki. Ka paljud teised mängijad näitasid end kõige paremast küljest.

Häid tulemusi saavutati ka võistkondlikus mängus. Näiteks «Spartaki» esimene võistkond kulutas talvetingimustes mängides 15 kujundile 23 kurikat! See on ainult 2 kurika võrra vähem üleliidulisest rekordist.

Kurnimängija, kes talvel ei harjuta, kaotab oma sportliku vormi ja suve jooksul omandatud vilumuse. Eelmise hooaja taseme saavutamiseks aga kulub rohkem kui pool suvest. Eriti halvasti avaldub see aastatelt vanemate inimeste juures, kes ei saa talvel harrastada teisi spordialasid.

Seepärast on kehakultuuri- ja spordikomiteede peaülesandeks korraldada kurnimängijatele talviseid võistlusi ja luua soodsad tingimused kurnimängu sektiioonide tööks nii suvel kui ka talvel. Selles suhtes väärub tähelepanu moskvalaste praktika, kes kasutavad aastaringset treeningut. Talvised treeningud ja võistlused võimaldavad mängijatel suvistele tähtsatele võistlustele minna vastu etteval-

mistatult ja heas sportlikus vormis. Seepärast pole ka juhuslikud moskvalaste edusammud, kes pööravad suurt tähelepanu talvisele mängule ning teiste võistkondade ebaedu, kes ei harrasta seda spordiala talvel.

Mõned kehakultuuriorganisatsioonide juhtivad töötajad ei pööra vajalikku tähelepanu kurnimängule, peavad seda spordiala teisejärguliseks ja sulgevad sellega suurel osal elanikkonnast juurdepääsu spordile. Kurnimäng peab leidma oma koha igas kehakultuurikollektiivis nii linnas kui ka maal ning veelgi rohkem tungima vennasvabariikide kehakultuuriorganisatsioonidesse.

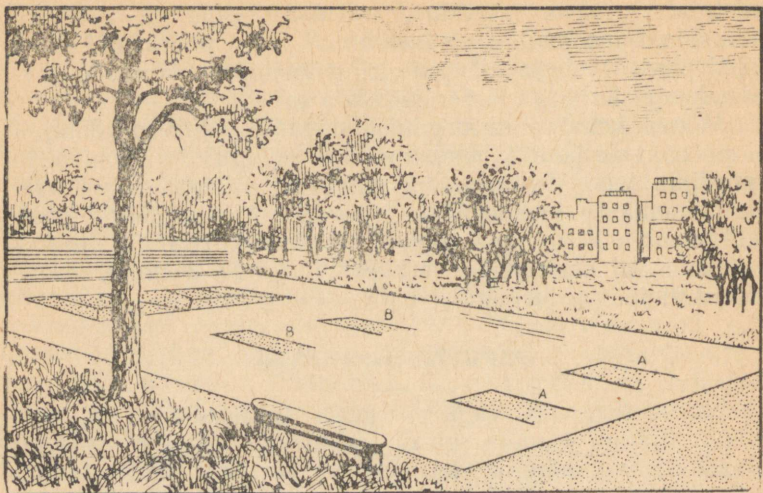
MÄNGU ISELOOMUSTUS

Kurnimäng on väga kergesti selgeksõpitav spordimäng. Mängu olemus seisab järgnevas: võitjaks loetakse võistkond või mängija, kes esimesena lööb välja teatud arvu kujundeid. Näiteks on individuaalvõistlustel tarvis välja lüüa 15 kujundit, spordijärguta mängijatel tuleb välja lüüa 10 kujundit (välja jäävad 6., 7., 8., 9. ja 10. kujund), algajatel aga 6 kujundit (sel juhul seatakse üles 1., 4., 5., 11., 14. ja 15. kujund).

Kujund koosneb viiest kurnist ja on oma välise kuju järgi kergesti meeldejääv; selleks aitavad palju kaasa kujundite omapärased nimetused: 1. «kahur», 2. «täht», 3. «kaev», 4. «suurtükivägi», 5. «kuulipilduja pesa», 6. «tunnimehed», 7. «lasketiir», 8. «kahvel», 9. «nool», 10. «väntvõll», 11. «reket», 12. «vähk», 13. «sirp», 14. «lennuk», 15. «kinnine kiri». Kõik kujundid, välja arvatud «kinnine kiri», seatakse üles linna eesjoone keskele.

Partii koosneb viieteistkümnest kujundist. Võitja selgitamiseks mängitakse võistlustel tavaliselt kolm sellist partiid.

Kujundite väljaviskamist teostab mängija erilise mähitud kepiga — kurikaga. Igal mängijal peab olema kaks kurikat. Kui kõik viis kurni asuvad linnas, siis sooritab mängija viske viskeasendist A (joonis 1). Kui aga on välja löödud üks või mitu kurni, võib mängija asuda linnale lähemale, poolviskekesti B. Erandi moodustab viimane kujund «kinnine kiri», mille kõik kurnid tuleb viskekastis asudes välja lüüa. Esimese viskega avatakse «kiri», s. o. lüüakse välja keskmine kurn — «markkurn». Seejärel lüüakse välja nurkades asuvad ülejäänud kurnid.



Joon. 1.

Erinevalt paljudest teistest spordimängudest, ei ole kurnimäng ajaliselts piiratud. Partii võib kesta tund, poolteist jne., kuni üks võistkondadest on välja löönud kõik kujundid. Meistersportlastel kulub ühe partii mängimiseks 20—30 minutit, mille nad lõpetavad 23—30 viskega.

Jälgides näiteks jalgpalli-, korvpalli- või võrkpallimängu, võib tähele panna, et vastasmängijad asuvad kogu mängu kestel vahetus läheduses, s. t. et värava saavutamiseks peab jalgpallur väravale läbi murdma, viima vastasmängijaid eksitusse ja neist mööda vedama; sama on ka korvpallis. Kuigi võrkpallur ei lahku oma väljakupoolelt, on ta ikkagi pidevalt vastasmängijatega kontaktis.

Kurnimängus on mängijate tegutsemisala piiratud üksnes oma linnaga. Kuid oleks ekslik arvata, nagu vähendaks see mingil määral võistluse pinget. Siin on sportlik võistlus sama terav ja visa nagu jooksjatelgi jooksurajal. Ega siis ilmaaegu nimetata võistlust 90 kujundile kurnimängu maratoniks. Kurnimängu maratonist osavõtjatel on üks eesmärk — mööduda oma vastasmängijast, jõuda esimesena finiši. Samuti nagu jooksurajalgi, võidab siin vastupidavus ja meisterlikkus, kuna sportlane on iseenda hoolde jäetud ja vastutab ainult enda eest: kellegi teise peale tal loota ei ole.

Kurnimängija taktika seisab antud juhul vastasmängija tugevuse tundmises ja õiges hindamises ning tema vigade oskuslikus ärakasutamises enda kasuks. Kurnimängu maraton hoiab pealtvaatajaid paljude haaravate momentidega alalise pinge all. Mängijate vastupidavus on otse üllatav: kui võistkondlikus võistluses tuleb igal mängijal sooritada vähemalt 12—18 viset, maksimaalselt aga 20—30 viset, siis kurnimängu maratonis tuleb peaaegu puhkamata sooritada mängu kestel 50—60 viset raske, poolteisekilogrammiline kurikaga. Vähe sellest, iga vise peab tabama märki, olema vastasmängija viskest tulemusrikkam. Seejärest peab kurnimängu maratonist osavõtjal olema mitte üksnes hea mängutehnika, vaid ka suur tahtejõud. See oligi põhjuseks, miks 90-st mängijast, kes võtsid osa 1950. a. võistkondlikest esivõistlustest, ainult 52 inimest soovis osa võtta kurnimängu maratonist.

Võistkondlikel võistlustel on iga mängija vastutus küllaltki suur, kuid siin võib mängija vea parandada tema kaasmängija. Kui individuaalvõistlustel vastutab kurnimängija iseenda eest, siis võistkonnas võisteldes ta kannab vastutust kogu võistkonna eest. Seejärest võidab selline võistkond, kellel on parem koosmäng ja hea kollektiivsusetunne.

Võistkond koosneb tavaliselt viiest mängijast (mängida lubatakse erandjuhul ka 4 mängijal). Igaühel on oma järjekorranumber (1, 2, 3, 4, 5). Enne mängu algust selgitatakse loosimise teel, kumb võistkonnadest saab õiguse esimeste visete sooritamiseks. Sooritanud 10 viset, saab viskeõiguse vastasvõistkond. Nõnda, vaheldumisi, jätkub mäng, kuni üks võistkonnadest lõpetab partii. Kurnimängus võib esineda ka viigiline tulemus. See tekib sel juhul, kui mõlemad võistkonnad kulutavad ühes partiis ühepalju kurikaid.

Näiteks lõi avaviske õigusega võistkond kahekümne nelja kurikaga välja kõik viisteist kujundit. Vastasvõistkonnal, kelle linnas asub «lennuk», tuleb sooritada neli viset. Kas suudab võistkond järele jõuda? Kuid juba ongi «lennuk» välja löödud, ka viimane kujund — «kinnine kiri» lüüakse välja kolme kurikaga.

Antud juhul on avaviske teinud võistkond paremas olukorras: ta juba lõpetas mängu hea tulemusel. Järele jõuda on tunduvalt raskem, kui alles jääb vähe kurikaid ja isegi üks möödavise võib põhjustada kogu partii kaota-

mise. Siin võidab see, kellel on hea silmamõõt ja tugevad närvid. Need on igale kurnimängijale tarvilikud omadused.

Analoogiline olukord tekkis kahe Moskva võistkonna — «Krasnoje Znamja» ja «Spartak» kohtumisel, kui mõlema võistkonna linna jäi vaid üks kurn viimasest kujundist «kinnine kiri». Seejuures olid nii spartaklased kui ka «Krasnoje Znamja» mängijad sooritanud ühepalju viskeid. Mängu tulemus olenes nüüd nende võistkondade esimeste mängijate täpsusest ja vastupidavusest.

Viskekesti asub esimene mängija — spartaklaste kapten V. Dudakov. Raske on jääda rahulikuks, kui sulle on suunatud sajad silmad, kui tead, et sinu visetest oleneb kogu võistkonna saatus. Kuid ükski lihas mängija näol ei reeda ärevust. Aeglaselt võtab Dudakov asendi ja teostab hoovõtu. Täpse viskega lööb ta välja viimase kurni.

«Krasnoje Znamja» võistkonnal on kasutada üks kuri- kas. Hoopis teisiti käitub sellel otsustaval hetkel «Krasnoje Znamja» esimene mängija M. Fedotov. Ta tahab nähtavasti kiiremini pingest vabaneda; kiirustab viskega ja ei taba märki. Ometi on Fedotov hea mängija, NSV Liidu 1947. a. tšempion.

See näide tõendab veelkord, et võidu saavutamiseks ei piisa ainult hea tehnika valdamisest. Kurnimäng nõuab mängijailt ka suurt tahtejõudu.

Eespool oli juba öeldud, et võistkondlikud mängud toimuvad «parem kolmest partiist». Kuid kolmas partii mängitakse ainult sel juhul, kui mõlemad võistkonnad on enne seda ühe võitnud. See viimane ja otsustav partii on veidi erinev eelmisest kahest. Ta jaguneb kujundite arvu järgi kahte ossa, kusjuures kõrged ja madalad kujundid seatakse linnas kordamööda üles. 15-kujundilises partiis toimub see järgmises järjestuses: 1., 8., 2., 9., 3., 10., 4., 11., 5., 12., 6., 13., 7., 14 ja 15. kujund. Pärast partii esimese poole lõppu vahetavad mängijad linnad. Kolmas partii otsustab mängu lõpliku tulemuse.

MÄNGUTEHNIKA

Kurnimängu võistluse võidab see, kes väikseima kurikate arvuga lööb välja kõik ülesseatud kujundid, s. t. kes esimesena lõpetab partii. Võistlust jälgivatele pealtvaatajatele tundub, et kujundite väljalöömine on päris lihtne ja

kerge. Oma vastasest nõrgemini mängiva kurnimängija kohta öeldakse tihti: «Sel pole terav silm, seepärast on ka vise ebatäpne». See pole õige. Kurnimängija, kellel on hea täpsus, kuid halb mängutehnika, ei saavuta kunagi häid tulemusi. Iga tema vise võib tabada, kuid harva on see tulemusrikas. Mõnikord kurikas riivab otsaga kujundit ja lööb selle maha, teinekord tabab vertikaalselt märki jne. Löögi tõhusus ei olene ainult viske täpsusest. Kujundi tabamisest üksi on veel vähe, tuleb visata nii, et kurikas tabaks märki lapiti, s. t. maanduks paralleelselt linna eesjoonega. Selline kurika asend kindlustab peaaegu alati kogu kujundi väljalöömise; kõik viis kurni lendavad kaugemale linnast välja. Mängijad, kes ei oska oma viset reguleerida ja ei valda mängutehnikat, kõnelevad viske ebaõnnestumisel: «Ei vedanud, tabas otsaga». See on pimesi mängitud, juhuslik mäng.

Kurnimängus, nagu igal teiselgi spordialal, on olemas kindlad mängureeglid, mille järgi toimuvad võistlused, samuti kindel mängutehnika ja -taktika, mida iga mängija peab täiuslikult valdama. Õige kehaasend viske ajal, ühesugune, muutumatu visketugevus, täpne ja kiire kauguse hindamine märgi tabamiseks, üksikute kujundite ja kurnide väljalöömise iseärasuste tundmine — need on peamised tegurid, mis avaldavad mõju mängu tulemusele.

Viskeasend

Treeningut alustades peab algaja kõigepealt tähelepanu pöörama õigele kehaasendile. Tuleb ära jätta kõik üleaurused liigutused, mis raskendavad viske sooritamist. Mängijate asend ja järgnevad liigutused enne viset peavad olema alati ühesugused. See aitab kaasa ühesuguse tugevusega viske sooritamisele.

Õige asend on selline, kui mängija seisab kujundi suhtes 45°-lise nurga all, kusjuures jalad on umbes õlgade laiuselt harkis.

Pärast seda, kui asend on võetud ja mängija on veendunud, et kurika hoie on õige ning mugav, toimub hoovõtt. Kui enne hoovõttu mängija toetus võrdselt mõlemale jalale, siis hoovõtu momendil astub vasak jalg ette, keha raskuse kandub aga paremale jalale.

Kurika käest lahtilaskmine toimub sel hetkel, kui vasak

jalg puudutab maad ja keha raskuskese kandub samuti vasakule jalale. Need viskele eelnevad liigutused tuleb kindlalt omandada.

Sageli sooritavad algajad mängijad viske niinimetatud «surnud asendist». Nende keha on märgi suhtes 90°-lise nurga all; viske ajal sooritavad väljaaste mitte vasaku, vaid parema jalaga (tugijalaga) taha. Selline asend on täiesti halb. Keha jääb siin viske ajal peaaegu täiesti liikumatuks, takistatud on liigutuste koordineerimise võimalus ja järelikult ka tugeva viske sooritamine. Seetõttu on vise nõrk; visketugevuse säilitamiseks tuleb mängida suure jõukuluga. Seepärast väsis mängija kiiresti, mis avaldab negatiivset mõju mängu tulemusele.

Mõned algajad kükitavad kurika lahtilaskmise hetkel või kallutavad keha järsult tahapoolle. Need liigutused pole üksnes üleliigsed, vaid ka kahjulikud: nad rikuvad viske — kurika õige lennu.

Viskekastid ja poolviskekastid peavad enne mängu olema prügist puhastatud ja kaetud õhukese liivakihihiga. Tugijalaks oleva parema jala jaoks tehakse väike süvend. Hoovõtu ajal kandub ju keha raskuskese paremale jalale ja, kui ei ole süvendit, võib ta libiseda taha ja rikkuda viske.

Rikutud vise tähendab seda, et kurikas ei lenda märgini, suundub kõrvale või, mis veel halvem — tabab märki ebaõieti ja lõhub kujundi. Enne viske sooritamist peab mängija valitud koha hoolega läbi vaatama. Jala alla sattunud kivid võivad tekitada palju ebameeldivusi.

Seega peab mängija enne viske sooritamist välja valima ja ette valmistama viskekoha ning võtma õige asendi. Õige asend võimaldab mängijal alati sooritada sujuvat, ühesuguse tugevusega viset ja aitab kaasa viske tulemusele.

Kurika viskamine

Kuigi asendi omandamine on lihtne, võtab viske harjutamine palju aega ja nõuab järjekindlat ning vaevarikast tööd enda kallal. Need mängijad, kes ei tunne mängutehnikat, arvavad ekslikult, et mida tugevam on vise, seda rohkem on võimalusi kujundi väljalöömiseks. Selles peitub paljude kaugemate rajoonide mängijate

nõrga mängu peamine põhjus. Vise peab alati olema ühesugune ja sooritatud ühtlase tugevusega.

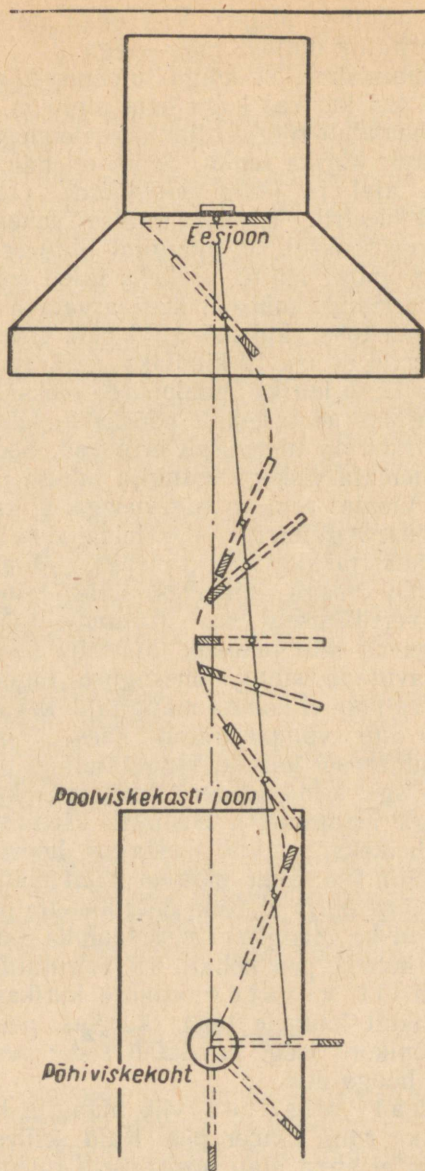
Me juba mainisime, et kõige tulemusrikkam on tabamus sel juhul, kui kurikas kogu oma pinnaga, lapiti tabab märki, s. o. maandub rööbiti linna eesjoonega. Joonis 2 selgitab piltlikult kurika lendu. Sellel on näha, et kurikas pöörleb lennu ajal ja läbib poolpöörde (180°) jooksul umbes 3—3,5 meetrit. Teades, millise vahemaa kurikas läbib poolpöörde jooksul, on mängijal lihtne saavutada, et kurikas tabaks märki lapiti. Selleks tuleb selgeks õppida kauguse reguleerimine märgist kuni arvatava viskekohani. Kuid seda ei saa teha, kui mängijal pole vise hästi omandatud. Peale selle ei saa ta kindlaks määrata peamist — kui suure maa läbib kurikas poolpöörde jooksul. Ühel juhul hakkab tal kurikas aeglasemalt pöörlema, teisel juhul kiiremini, sest visked on tugevuselt erinevad. Seepärast mängib väljakujunemata viskega mängija juhuse peale või niiõelda pimesi. Visates erineva tugevusega, ei saa ta loomulikult ka kaugust reguleerida, s. o. leida seda kohta, millelt visatuna kurikas tabaks märki lapiti. Mõnikord riivab kurikas kujundit otsaga, lõhkudes selle, teinekord tabab ta kujundit vertikaalselt jne. Kujundi tabamine kogu kurika pinnaga on siin juhuslik. Mängija peamiseks ülesandeks on saavutada sujuv, ühesuguse tugevusega vise.

Tihti võib väljakutel kohata mängijaid, kes sihtides hoiavad kurikat ette väljasirutatud käes. Mõned mängijad hoiavad sihtimisel kurikat langetatult ja pisut kõrvaleviidult, teised aga vastupidi, ees, kusjuures kurikas toetub alumise otsaga maapinnale. Sellistes asendites mängijad keskenduvad hetkeks, seejärel teostavad hoovõtu ja viske märgi pihta. Siin me tõime näitena kolm mängija asendit, kuid neid on väga palju ja kõiki neid loetella pole vajadust. Sama erinev on ka mängijate visketechnika (stiil). Kurikat visatakse õla kohalt, pea kohalt, väljasirutatud käega jne.

Õla kohalt visates viiakse kurikas kõverdatud käega võimalikult kaugele taha, kurikas peatub hetkeks õla kohal, mõnikord isegi puudutab seda; seejärel saadetakse kurikas hooga ette.

Pea kohalt visates viib mängija hoovõtu teostamiseks kurika ringi ümber pea. Kuid sellised visked on liiga rasked ja ei anna alati positiivseid tulemusi.

Seda viset kasutades on raske säilitada ühesugust visketugevust, ka kurika lennujoon on ebaühtlane. Peale selle



Joon. 2.



Joon. 3.

raskendavad üleaurused liigutused tunduvalt mängu ja mängija väsib kiiresti.

Varem kasutasid sedalaadi viskeid paljud mängijad, sest visked öla ja pea kohalt on väga ilusad. Kuid mängutehnika arenedes omandasid mängijad teised, lihtsamad, kuid samal ajal mänguks tõhusamad visked. Näiteks teeneiline meistersportlane, moskvalane Semjon Gromov sooritas kaua aega viset käigult, hoovõtu aga teostas ümber pea. Hiljem ta veendus sellise mängu kasutuses. Kui suur ka ei olnud harjumus vanamoodi mängida ja kui raske ka polnud sellega võidelda, Gromov alustas ikkagi otsast peale ja hakkas õppima uut, lihtsamat ja tõhusamat viset. Tulemused ei lasknud oodata. Pärastsõjaaegsetel aastatel on Gromov üks tugevamaid mängijaid, 1949. aastal aga saavutas ta NSV Liidu tšempioni nimetuse.

Nendel visetel võib-olla ei oleks tarviski üksikasjaliselt peatuda, kui nad ei oleks noorte algajate mängijate juures nii levinud. Selliste visete väline efekt ahvatleb paljusid algajaid ja, valinud kohe algul vale tee, on neil hiljem raske ümber õppida ja häid tulemusi saavutada.

Meistersportlaste juures on kõige levinumad õlavise



Joon. 4.

ja küünarnukivise (joonised 3 ja 4). Viskeliigutus on neil lihtne ja kergesti meelde jääv. Õlaviske puhul jääb käsi hoovõtul kui ka kurika lahtilaskmisel sirutatuks. Kurikas pöörleb niisuguse viske puhul aeglasemalt, mis lubab mängijal olla vähem täpne kauguse määramisel märgist viskekohani, sest eksimine 10—20 cm ulatuses avaldab vähe mõju kurika asetusele kujundi tabamisel, puudulennud aga ainult suurendavad löögi tõhusust. Õlaviske puhul tekib niitev tabamus. Kurikas läheneb märgile ühtlaselt ja kergelt.

Õlaviset kasutavad paljud tuntud kurnimängu meistrid — moskvalased P. Stokov, M. Bogatšev, N. Tsitsinov, leningradlane V. Šantsev ja teised.

Küünarnukiviske puhul pöörleb kurikas lennu ajal kiiremini. See vise nõuab mängijalt hästiarenenud dis-tantsitunnet, täpset silmamõõtu ja viskekoha määramist. Vise toimub poolkõverdatud käega. Seda kasutavad mängus-teeneline meistersportlane S. Gromov, A. Kovaljov, A. Griša-kov, leningradlane M. Fjodorov ja teised.



Joon. 5.

Millist nendest kahest viskest on parem kasutada, on raske öelda. Palju oleneb mängija individuaalsetest omadustest. Mängijate kogemused on näidanud, et nii õlaviskega kui ka küünarnukiviskega võivad tulemused olla ühtemoodi head.

Kurnimängu tehnika täieneb pidevalt. Mängijad püüavad vabaneda mängu raskendavatest üleliigsetest liigutustest ja välja kujundada liigutuste automaatsust, mis on nii vajalik ühesuguse tugevusega visete teostamiseks. Tekivad uued viskeviisid ja muutuvad vanadki, ühendades endas positiivseid omadusi. NSV Liidu rekordite omanikud N. Nigagossov, V. Dudakov, T. Jermilov, M. Fedotov ja teised kasutavad viset, mis on midagi õla- ja küünarnukiviske vahepealset. Võtnud nendelt visetelt kõik hea ja kasuliku, ühendasid nad selle uueks viskeviisiks (joonis 5).

Asudes viske harjutamisele, peab kurnimängija:

1) püüdma sooritada sujuvaid ja ühesuguse tugevusega viskeid. Sujuva viske korral pöörleb kurikas horisontaalsel tasapinnal ja tabab märki kogu oma pikkuses, paralleelselt linna eesjoonega. Ühesuguse tugevusega viske tähtsusest oli juba ülalpool juttu;

2) vältima üleliigseid liigutusi ja omandama uusi, mis



Joon. 6.

soodustavad spordimeisterlikkuse tõusu ning saavutama täpsust viskeliigutuse kordamisel;

3) jälgima, et lennujoon oleks muutumatu ja kurikas pöörleks lennu ajal maapinnaga paralleelselt (joonis 6);

4) saavutama, et kurikas tabaks märki keskkohaga ja kogu oma pikkuses. Kurikas peab märgile lähenema elastselt, puudutades kogu oma pinnaga betooni;

Vastavalt lihaste arenemisele ja tugevnemisele ei tule viset kunstlikult tugevdada, küll aga tuleb suurendada kurika raskust. Mingil juhul ei tohi mängus kasutada erineva raskusega kurikaid. See viib püsiva, juba väljakujunenud viske kadumisele. Ka kurikad lendavad märgist kõrvale, üle selle või tekib puudulend.

Mõnikord mängijad kurdavad, et nad «lähevad löögist välja», s. t. mängides tavaliselt hästi, hakkab mängija äkki mööda viskama, kujundeid riivama jne. Selle põhjused võivad olla mitmesugused. Ühte me juba praegu nimetasime — erineva raskusega kurikad. Väiksema tähtsusega ei ole siin käepideme ja kurika paksus ja kuju. Vahetades

ja välja valides kaalult sobivaid kurikaid, ei pööra mängija tähelepanu kurika käepidemele. On ka teisi põhjusi: teine mänguväljak, väsimus, ebamugav riietus ja jalanõude vahetamine (kontsadega ja ilma).

Kuidas saada tagasi «kaotatud löök»?

1. Teha 3—5 päevane vaheaeg.
2. Võrrelda kurikaid vana kurikaga (kui on säilinud). Võrrelda kaalu, käepidemete kuju ja paksust, mähiste ja raskuskeskpunkti asukohta.

3. Pärast vaheaega hakata mängima poolviskekastist, kuid mitte täispingega. Viskekasti asudes sooritada esimesed visked pingutamata, lõdvalt, märki isegi mitte tähele panhes. Jälgida peamiselt kurika õiget pöörlemist. Kui viset ei õnnestu endiselt taastada, siis tuleb katsevõistlusega poolviskekastist ja viskekastist kontrollida kurikaid ükshaaval. Soovitav on, et katsevõistlusel viibiks mõni kaas mängija.

Tuleb meeles pidada, et ebaühtlane visketugevus, kaalult erinevate, samuti ka liiga kergete ja raskete kurikate kasutamine ei võimalda mängijal omandada mängutehnikat ja muudab kurika pöörlemise ning lennujoone ebaühtlaseks.

Kurika hoie

Mõned mängijad ei pööra tähelepanu kurika hoidele; nad arvavad, et vise õnnestub, kui ainult kurikas ei libiseks viske ajal käest. See arvamus on ekslik. Kurika hoie peab samuti nagu visketugevusi olema alati ühesugune. Sügava hoie puhul (mähisele lähemal) pöörleb kurikas vähem; hoides aga kurikat rohkem käepideme poolsest otsast (lühike hoie), pöörete arv suureneb.

Sügavat hoiet kasutavad mängijad, kelle kurikad on koonusekujulised. Nende kurikate raskuskeskpunkt asub 32—37 cm kaugusel kurika jämedamast otsast, s. t., et raskus on peamiselt koondatud kurika käepideme vastaspoolsele otsale.

Sügav hoie võimaldab mängida kaalult veidi raskemate kurikatega. Hoides kurikat käepideme otsast 20—25 cm altpoolt, mängija nagu lühendaks kurika pikkust. See kergendab viskamist ja viske reguleerimist: kurikas muutub mängus kuulekamaks. Hoovõtt toimub mitte enam meetripikkuse kurikaga, vaid lühemaga, sest käepide ulatub sel

juhul 10—12 cm peopesast välja. Kurika jämedamale otsale koondatud raskus jaguneb sügava hoide puhul ühtlasemalt.

Lühikest hoi et kasutavad mängijad, kelle kurikate raskuskeskpunkt asub 41—46 cm kaugusel alumisest otsast. Siin on mähiste kaal käepideme suunas veidi suurem. Seepärast tabab kurikas märki nii, et käepide jääb paremale poole. Viskel jaguneb kurika raskus ühtlaselt. Sellise hoide puhul on käepideme ots mängija kätte peidetud.

Esineb veel keskmine hoie, mida kasutab enamus mängijaid. Kurika raskuskeskpunkt asub siis 36—40 cm kaugusel alumisest otsast. Käepideme ots ulatub 1—3 cm peopesast välja.

Sellised hoideviisid on tingitud peamiselt visketehnikast ja harjumusest. Sügava hoidega harjunud mängija ei saa kohe mängida lühikese või keskmise hoidega. Kurikas jääb tal kaua sõnakuulmatuks: algab kurika kõrvalekaldu mine märgist, kurika pöörlemine, halveneb tabavuse elastsus jne. Seepärast peavad nii hoide sügavus kui ka pöidla ja nimetissõrme asend kurika käepidemel olema alati ühesugused.

Kurnimängija peab tundma, kus asub raskuskeskpunkt ja oskama muuta hoi et vastavalt kurika raskusele. Õige, väljakujunenud hoie võimaldab mängijal reguleerida kurika lendu ja saavutada, et kurikas pöörleks maapinnaga paralleelselt.

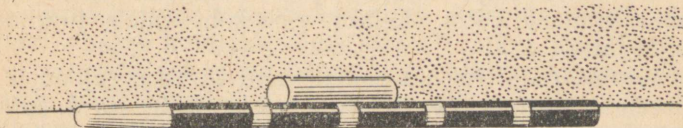
Koha valimine kujundite ja üksikute kurnide väljaviskamiseks

Kurnimängu meistrite mängu jälgides võib tähele panna, et nad sooritavad viset mitte juhuslikult valitud kohtadest, vältides ainult viskekasti või poolviskekasti joonest ülestumist, vaid valivad hoolikalt viskekohta; mõned isegi mõõdavad ja arvutavad midagi. Viskeks väljavalitud koht tekitab nendes inimestes, kes ei tunne mägutehnikat, sageli hämmastust ja nõutust. Miks asus mängija nii kaugele tahapoole viskekasti või poolviskekasti eesjoonest, mis pärast jäi mängijal nii palju maad varuks (2—2,5 m)? Tundub ju, et mida lähemal asub mängija märgile, seda rohkem on tal võimalusi selle tabamiseks. Siiski pole see nii. Sellel küsimusel tuleb üksikasjalikumalt peatuda.

Eespool juba rääkisime, et kurikas pöörleb lennu ajal. Samuti on teada, et pöörete arv oleneb viskeviisist, kurika

raskuskeskpunkti asukohast, kurika hoidest (teatavat, kuid väikest osa etendab ka kurika kaal). Kuigi neid momente osatakse arvestada, ei ole nad heaks mänguks veel küllalt piisavad. Kurika pöörlemist tuleb kasutama õppida, s. o. leida selline viskekoht, kust visatuna kurikas tabaks märki lapiti, kogu oma pikkuses. Oma arvestustes võtavad mängijad arvesse mitte kurika täispöörde lennu ajal — 360° , vaid poolpöörde — 180° . Mõlematel juhtudel tabab kurikas kogu oma pikkuses märki, s. t. paralleelselt linna eesjonega. Edaspidi võtame aluseks samuti poolpöörde.

Joonisel 7 on näidatud kurika asend kurni tabamisel lapiti, kogu pikkuses. Mõned nimetavad sellist kurika asendit otsetabamuseks. See pole õige, sest **otsetabamuseks**



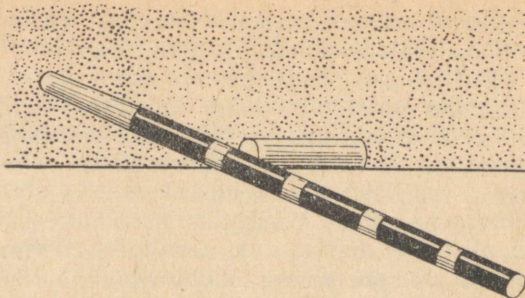
Joon. 7.

nimetatakse sellist tabamust, kui kurikas tabab kurni lapiti selle keskkoha või veidi madalamale, väljakupinda riivamata. Selliste visete puhul, eriti kui kurikas tabab märki oma käepidemega, ta nagu «raiuks läbi» kujundi või kurni alt.

Kõige tulemusrikkam tabamus tekib väikese puudulennu korral, kui kurikas justkui libiseb kujundi juurde ja tabab seda keskkohaga.

Seega on viskekastist või poolviskekastist viskamise puhul vajalikuks tingimuseks see, et kurikas võtaks pööreldes õige asendi märgi ees.

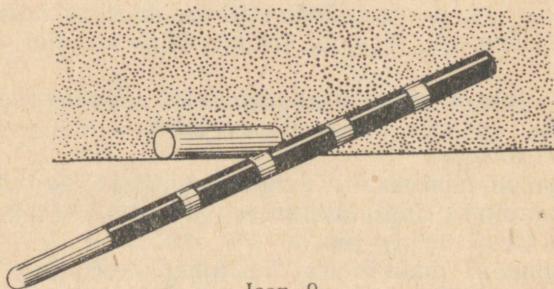
Oletame, et meie ei tea, kui kaugelt visatuna sooritab kurikas täispöörde. Selle kindlaksmääramiseks võtame mõned kurnid ja asetame nad pikuti linna eesjonele. Seejärel sooritame poolviskekastist ükskõik milliselt kauguselt viske. Kui kurnid lendavad paremale, tähendab see seda, et kurikas ei pööranud end välja (joon. 8). Sellist viset nimetatakse kurnimängu terminoloogias väljapööramata viskeks. Kurika ülepöörlemise korral lendavad kurnid vasakule (joon. 9). Esimesel juhul tuleb asetuda pisut tahapoole, teisel juhul — ettepoole. Niiviisi lähenedes ja kaugenedes võib kindlaks teha koha, kust visatuna kurikas pöö-



Joon. 8.

rab end täiesti välja. Viimasel juhul lendavad kurnid viske suunas linnast välja. Leitud viskekoht tuleb tingimata meelde jätta.

Asetame nüüd kurnid samal viisil linna tagajoonele ja eemaldume esialgsest viskekohast poole meetri võrra. Jällegi lähemale ja kaugemale asetudes teeme kindlaks koha, kust visatuna kurikas end välja pöörab. Oletame, et eemaldumisel 1 m võrra maandus kurikas paralleelselt tagajoonega. See koht tuleb samuti märkida ja meeles pidada.



Joon. 9.

Kaugus linna eesjoonest tagajooneni on 2 m, meie viskekoht asub aga esialgsest 1 m võrra kaugemal. Liites need suurused saame 3 m. See ongi vahemaa, mille jooksul kurikas sooritab ühe poolpöörde.

See on siiski keskmine arv, sest mõnedel mängijatel pöörleb kurikas kiiremini, teistel aga aeglasemalt. Mängijate kogemused on näidanud, et erinevus vahemaas, mille jooksul kurikas sooritab ühe poolpöörde, ei ole suur. See

kõigub 2,5—3,5 m piirides. Seepärast võib iga mängija kasutada ülalloodud näidet poolpöörde kindlaksmääramiseks. Edaspidises mängus on see suurus mängijale nagu omapäraseks mänguvõtmeks. Ja tõepoolest, sest teades, millise vahemaa jooksul sooritab kurikas ühe poolpöörde, võib mängija leida kergesti õige viskekohta.

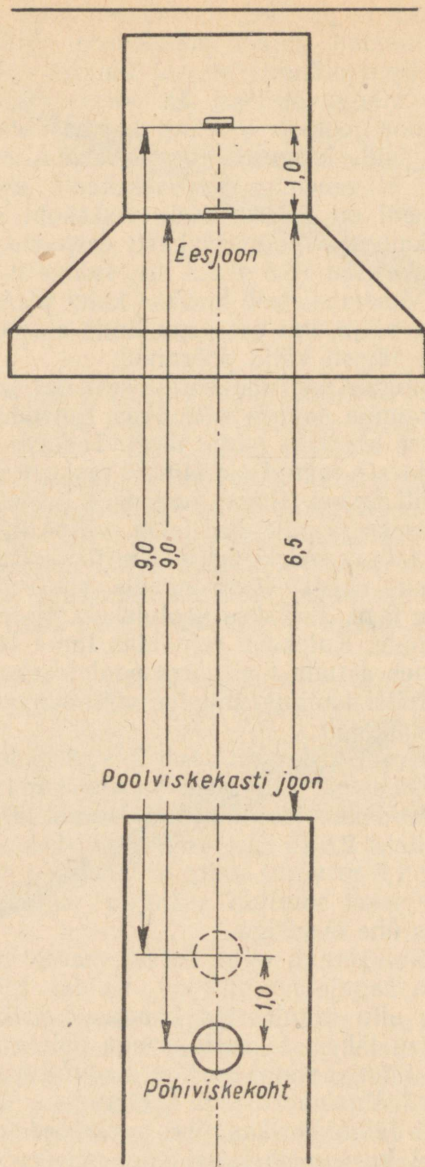
Me teame, et vahemaa poolviskekasti eesjoonest kuni linna eesjoonest on 6,5 m, meie viskekoht aga, oletame, asub 2,5 m kaugusel poolviskekasti eesjoonest (joon. 10). Liites need suurused (6,5 + 2,5 m), saame 9 m. Järelikult, läbides selle vahemaa, teeb kurikas kolm poolpööret (9 : 3) ja lööb märgi välja, kui see asub linna eesjoonel, olles ise end seejuures täiesti välja pööranud.

Eemaleveerenud kurnide väljalöömiseks pole viskekohta kindlaksmääramine samuti keeruline. Kurnide kaugus eesjoonest tehakse kindlaks silma järgi. Teatava praktika korral ei valmista see mängijale mingit raskust. Analoogiliselt kurnide väljalöömisel linna eesjoonelt, võetakse ka siin poolpöörde aluseks ja püütakse leida selline koht, kust visatuna kurikas tabaks märki lapiti. Kui üks kurn veeres linna eesjoonelt poole meetri võrra eemale, siis selleks, et säilitada vahemaa 9 m, asutakse poolviskekasti eesjoonele pool meetrit lähemale. Kui kurn eemaldus linna eesjoonelt 1 m kaugusele, tuleb astuda 1 m võrra poolviskekasti eesjoonele lähemale. Niiviisi kaugust muutes võib saavutada, et kurikas tabab kurni lapiti.

Kõige sobivam viskekoht asub 2—2,5 m kaugusel poolviskekasti eesjoonest. Mänguks on see väga kohane, sest enamasti jäävad kurnid linna eesjoonesse ossa. Kui viskekoht asub näiteks 2,5 m kaugusel poolviskekasti eesjoonest, võib mängija 1,5 m võrra märgile lähemale minna. Ei tohi unustada, et viskel sooritab mängija väljaaste ette, mis võrdub umbes ühe meetriga.

Kuid ebaõnnestunud viske korral veereb kurn mõnikord kaugele linna tagajoone juurde. Kuidas toimida sellisel juhul, kuidas siin reguleerida kaugust? Säilitada 9-meetrilist vahemaad lähemale asetumisega pole enam võimalik, kuna sellisel juhul astutakse üle poolviskekasti eesjoone. See on aga võistlusmäärustega keelatud.

Teatavasti läbib kurikas ühe poolpöörde jooksul 3 m. Järelikult, kui kurn asub tagajoonel, siis on ta põhiviskekohast juba 11 m kaugusel (2 m + 6,5 m + 2,5 m). Kuid seda arvu ei jagata kolmega, sest siis ei pööra kurikas end



Eemaleveerenud kurni liikumistee

täielikult välja. Selleks, et ta seda teeks, tuleb veel 1 m tahapoole minna. Jagades 12 : 3 võib kontrollida, kas arvestused on õiged. Arvestus osutus õigeks: kurikas lööb täpselt märgi välja. Mängus aga jäävad kurnid linna mitmesugus-tesse kohtadesse. Kurn võib eemale veereda kas 1,6 m, 1,8 m või 1,9 m. Nendel puhkudel tuleb samuti leida uus viskekoht.

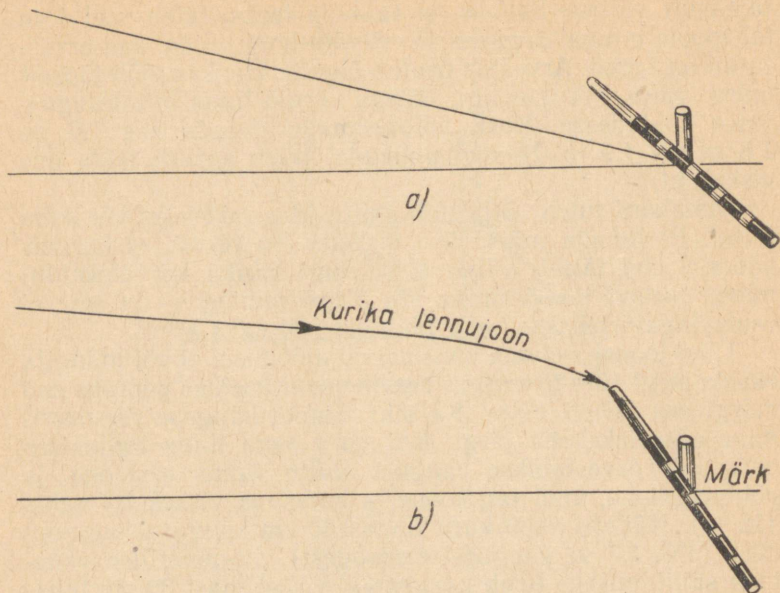
Mõnikord tuleb välja lüüa mitte üks, vaid kaks või kolm kurni. Et tabada märki ühe viskega, on tarvis, et kurikas pööraks end täiesti välja. Väiksemgi kurika kõrvalekaldu-mine, mitteväljapööramine või ülepööramine — ja vise ei osutu tagajärjekaks: linna jääb üks või kaks kurni.

Ühel joonel asuvate kurnide väljalöömisel ei või mängija eksida isegi 10—25 cm-ga. Tarvis on, et kurikas pööraks end märgi ees täiesti välja. Ka siin toimub kauguse reguleeri-mine põhiviskekoha järgi. Kui kurn asub linna tagumises osas, siis arvestatakse kaugust mitte linna eesjoone ja põhiviskekoha, vaid tagajoone ja kaugema viskekoha vahel (12 m). Näiteks asub kurn linnas 30 cm kaugusel tagajoo-nest (ehk 1,7 m kaugusel eesjoonest). 12-meetrilise vahe-maa säilitamiseks tuleb kaugemast viskekohast 30 cm taha-poole minna. Niiviisi taganedes võib saavutada kurika täie-liku väljapööramise nende kurnide väljalöömiseks, mis asu-vad 1,55—2 m kaugusel eesjoonest.

Kui kurn satub löögi tagajärjel karistusjoonele lähemale kui 20 cm, siis võistlusmääruste põhjal seatakse ta uuesti üles karistusjoonest 20 cm kaugusele ja selle keskkoha. Kurni kaugus linna eesjoonest on 80 cm. Nüüd on juba lihtne kurni lapiti tabamusega välja lüüa. Kui asume pool-viskekasti eesjoonest 3,5 m kaugusele, saamegi vahemaaks 9 m.

Kurika raskuskeskpunkt

Tegureid, mis mõjustavad kurika pöörete arvu lennu ajal, on palju. Peamised nendest on loetletud ja kirjeldatud selle peatüki alguses. Kurika raskuskeskpunkti asukohal tuleb aga peatuda natuke pikemalt. Raskuskeskpunkti asukoht kurikal oleneb visketehnikast ja -jõust. Raskuskeskpunkti õige määramine kindlustab mängijale, et kurikas tabab märki lapiti. Kui mängijal on kindlaskujunenud ühesugune vise ja kurika hoie, siis on lihtne raskuskeskpunkti regulee-rida. See toimub täiendavate mähiste juurdelisamise teel.



Joon. 11.

Juhul, kui kurikas ei pööra end välja, asetatakse täiendav mähis käepidemele lähemale, ülepööramise puhul aga suurendatakse pisut kurika raskust vastaspoolisel otsal. Raskuskeskpunkti kindlaksmääramiseks, või õigemini reguleerimiseks, toimub kurika viskamine põhiviskekohast.

Raskuskeskpunkti reguleerimisel pole soovitatav kurika raskust liigselt suurendada. Kurika raskuse ja jämeduse suurenemine mõjub samuti tema pöörlemisele. Kui kurikas muutub palju raskemaks kui enne, siis muutub ka pöörete arv lennu ajal; kurikas hakkab aeglasemalt pöörlema, mis on väga ebasoovitav. Peale selle väsis mängija kiiremini.

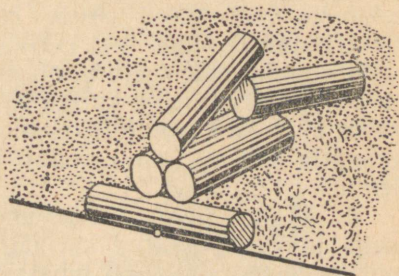
Mängijate kurikad ei lenda ühesuguselt. Mõnedel on kurika lennujoon sirgjooneline, $10\text{--}15^\circ$ -lise kallakuga väljaku pinna suhtes (joon. 11, a), teistel jaguneb kurika lennujoon kahte ossa: algul lennujoon tõuseb, seejärel langeb.

Kurika lennujoon ei olene üksnes visketehnikast, vaid ka raskuskeskpunktist. Kõige tõhusamad visked on terava, mitte aga kaarja lennujoonega. Terav, sirgjooneline kurika lend tekib siis, kui kurika raskuspunkt asub 32—40 cm

kaugusel jämedamast otsast. Selline lennujoon ja ühtlane lähenemine märgile ei oleks võimalikud, kui raskuskeskpunkt asuks alati kurika keskkohas.

Kujundite väljalöömise viisid

Pole sugugi lihtne sooritada täpset viset, mis lööks välja kõik viis kurni; see nõuab mängijalt suurt meeterlikkust. Tuleb osata ühesuguse tugevusega visata, täpselt määrata viskekoht, kust visatuna kurikas pööraks end märgi ees täielikult välja, saavutada liigutuste auto maatsus, säilitada ühesugune kurika lennujoon selliselt, et kurikas tabaks märki oma keskkohaga ja paralleelselt linna esijoonega. Kujundi väljalöömisel ei või visketugevust mingil juhul suurendada või vähendada. Kahjuks nõrgeneb võistlustuhinas, eriti aga vastutusrikastel kohtumistel, veel paljudel mängijatel, isegi I järgu sportlastel ja mõnedel meistersportlastel kontroll enese üle. Nad unustavad, et igal kujundil on omad spetsiifilised iseärasused, mida saab kurnide väljalöömisel ära kasutada ainult ühesuguse tugevusega viske puhul.

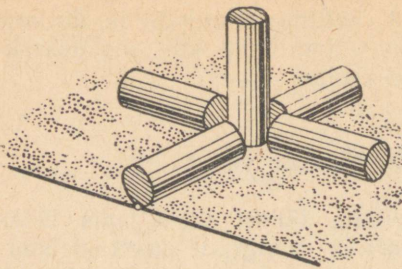


Joon. 12.

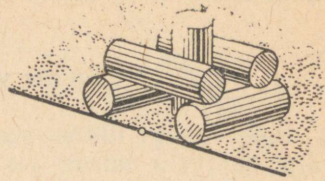
Allpool on esitatud iga kujundi iseärasused ja väljalöömise põhimõtted.

1. «Kahur» (joon. 12) on ehitusest lihtsamaid kujundeid. Lüüakse välja kurika täieliku väljapööramisega, s. t. otsetabamusega, lubatud on ka väike puudulend. Kurika mitteväljapööramine, ülepööramine ja kõrge tabamus on hädaohtlikud. Selle kujundi väljalöömisel tuleb vältida kurika kõrvalekaldumist, kuna taolised visked võivad põhjustada «kahuri» kokkuvarisemist ja kurnide veeremist karistusribale. Hädaohtlik on ka ülemise kurni tabamine: linna jäänud neli kurni veerevad mitmele poole laiali ja mängu tasakaalustamiseks tuleb nüüd täiendavalt kasutada 2—3 kurikat.

Puudulennuga vise nõuab mängijalt suurt täpsust; vähe-



Joon. 13.



Joon. 14.

kogenud mängijatel riivab kurikas sageli karistusjoont. Otsetabamuse puhul, kui kurikas ei taba kujundi keskk kohta, vaid alumist osa, tekib niinimetatud raiutud löök. See põhjustab tavaliselt nelja kurika väljalöömise. Sihtida on parem mitte alumise kurni keskk kohta, vaid pisut allapoole. Siis on mängija rohkem kindlustatud kurika ülelennu või puudulennu eest.

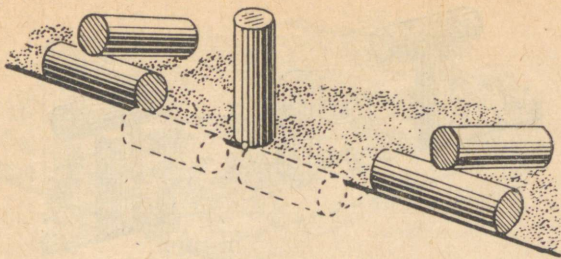
2. «Täht» (joon. 13) kujund lüüakse välja otsetabamusega ja väljapööratud kurikaga. Väike ülepööramine või mitteväljapööramine on lubatav. Kuid kujundi väljalöömine nende mõlemate visetega nõuab mängijalt suurt meisterlikkust. Sellise viske puhul libiseb kurikas paremini betoonil ja tabab märki. Sihtida tuleb lähema eesjoonega risti oleva kurni pihta.

Kõrge tabamus, puudulend, samuti ka kurika kõrvalekaldu mine lõhuvad kujundi ja linna jääb ikkagi 2—3 kurni.

3. «Kaev» (joon. 14) kujund lüüakse välja täiesti väljapööratud kurika tabamusega. Kujund on keeruline; siin on tarvis head silmamõõtu ja suurt täpsust. Otsetabamuse korral alumiste, eesjoonega risti olevate kurnide pihta jääb linna üks ülemine kurn. Kõrge tabamuse puhul veerevad järelejäänud kurnid harilikult laiali. Kurika kõrvalekaldu mine ei ole soovitatav: kurikas rebib kujundist 1—3 kurni välja, ülejäänud aga jäävad laialipillatult mööda linna.

Väikese puudulennu korral lööb juurdelibisev kurikas sageli kogu «kaevu» välja. Kui kurikas aga pörkab üles ja tabab märki 5—6 cm kõrguselt, jääb linna kaks eesjoonega risti olevat, s. o. alumist kurni alles.

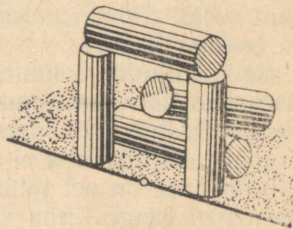
Väljapööramata või ülepööratud kurikaga tabatud löögist lüüakse välja neli kurni, kuna ülemine kurn jääb linna püsima.



Joon. 15.

4. «Suurtükivägi» (joon. 15). Selle kujundi väljalöömiseks peab kurikas langema linna eesjoonega paralleelselt. Otsetabamusel jääb üks püstiseisev kurn linna alles. Soovitatav on, et esineks väike puudulend, kuid kurikas ei tohi maast üles põrgata. Suure puudulennu või kõrge tabamuse puhul ei suudeta tervet kujundit välja lüüa: linna jäävad alles kaks lamavat kurni. Kui kurikas ei lange eesjoonega paralleelselt siis lüüakse samuti välja ainult 2—3 kurni.

5. «Kuulipilduja pesa» (joon. 16). Kõige paremaks loetakse sellist viset, mis tabab püstiseisvaid kurne nende keskkohast pisut kõrgemal. Otsetabamusega lüüakse välja kõik kurnid peale ülemise, mis võib veereda karistusribale, kui kurikas ei maandu paralleelselt. Seda kujundit pole üldse soovitatav tabada nii, et kurikas ei lange paralleelselt, sest sel juhul jääb tavaliselt linna alles ülemine, üks lamav ning püstiseisev kurn.

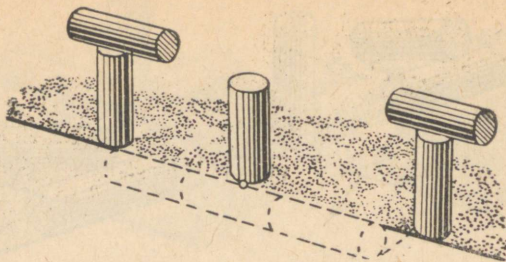


Joon. 16.

Enamikul juhtudel lüüakse see kujund välja kahe kurikaga. Esimene vise sooritatakse väikese puudulennuga või nii, et paralleelne kurikas langeks püstiseisvate kurnide keskkoha. Teine vise on ühtlasi ka viimane: see lööb linnast välja sinna allesjäänud ülemise kurni.

Kurika kõrvalekaldumine, samuti ka kõrge tabamus põhjustab kujundi kokkuvarisemise. Väljalööduks osutub ainult ülemine kurn, teised aga veerevad laiali.

6. «Tunnimehed» (joon. 17). See on üks keerulistest ja laiadest kujunditest. Selle väljalöömiseks ühe kurikaga on



Joon. 17.

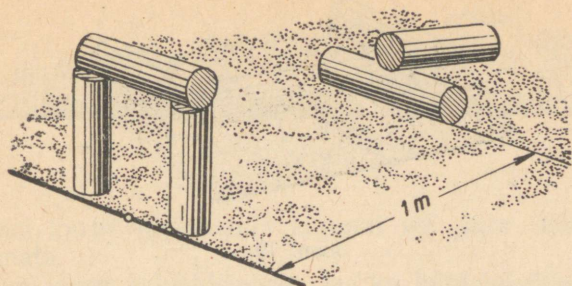
tarvis suurt meisterlikkust, sest selleks tuleb paralleelselt eesjoonele langeva kurikaga tabada püstiseisvate kurnide keskkoha.

Niimoodi ei oska igaüks visata. Tavaliselt lüüakse «tunnimehed» välja kahe kurikaga. Esimene vise tuleb sooritada püstiseisvate kurnide keskkoha; need lüüakse harilikult välja. Teine kurikas viib allakukkuvad ülemised kurnid endaga kaasa.

Selle kujundi, samuti ka «kuulipilduja pesa» väljalöömiseks võetakse sihtpunkt püstiseisvate kurnide keskkoha. See kindlustab möödavisete ja puudulendude eest. Pisut kõrgem tabamispunkt ei ole siin hädaohtlik, vaid isegi soovitatav — vise on sel juhul kõige tõhusam. Halb on see, kui kurikas ei lange linna eesjoonega paralleelselt, sest siis variseb kujund kokku. Kurika kõrvalekaldumine on samuti ohtlik: välja lüüakse ainult 1—2 kurni.

7. «Lasketiir» (joon. 18) on kujund, mis valmistab väljalöömisel raskusi. Tabamispunkt tuleb nagu kahel eelmiselgi kujundil valida seisvate kurnide keskkohast pisut kõrgemale. Kujundi väljalöömine ühe kurikaga nõuab mängijalt suurt meisterlikkust. Mängijal peab olema hea silmämõõt ja kindel käsi. Visata tuleb sellise arvestusega, et kurikas, tabanud püstiseisvaid kurne nende keskkohast pisut kõrgemal (seejuures peab kurikas olema eesjoonega paralleelne), lööks linnast välja ka kaks ülejäänud, linna keskkohas asuvat kurni. Juhtub, et mängija tabab täpselt ja lööb välja kolm eesmist kurni, tagapool (keskkohas) asuvad kurnid aga jäävad puutumata või riivamisel langeb pealne neist maha.

Mängijate meisterlikkus aga suureneb iga aastaga. Paljudele moskvalastele, samuti ka teistele mängijatele, ei valmista praegu selliste kujundite, nagu «kuulipilduja pesa»,



Joon. 18.

«tunnimehed» ja «lasketiir» väljalöömine ühe kurikaga erilist raskust. Palju tabavaid viskeid demonstreerisid mängijad 1951. a. talvistel Moskva esivõistlustel, lüües kahe kurikaga välja kaks keerukat kujundit.

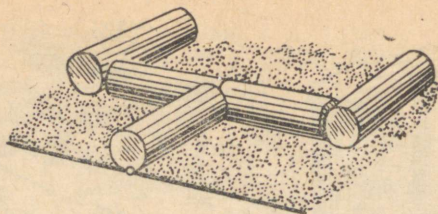
«Lasketiirt» väljalöömiseks ei soovitata otsetabamust kujundi aluse pihta. Kurikas lööb kaks eesmist püstiseisvat kurni välja, tõukest aga lendab ülemine sageli karistusribale. Kuid karistusjoonest 20 cm kaugusele asetatud kurni välja lüüa pole lihtne. Isegi head mängijad kulutavad sageli 2—4 kurikat, enne kui suudavad selle välja lüüa.

Puudulennu korral jääb alles ülemine kurn. Kui kurikas libiseb mööda väljaku pinda, lüüakse välja tagapool asuvad kurnid. Kõrge tabamispunktiga viset tuleb sooritada sellise arvestusega, et kurikas maanduks linna eesmises osas, vastasel korral jäävad kaks tagumist kurni puutumata.

Kui kurikas ei maandu eesjoonega paralleelselt või kandub kõrvale, põhjustab see kujundi kokkuvarisemise.

8. «Kahvel» (joon. 19). Kui vaadata seda kujundit tähelepanelikumalt, siis võib märgata, et ehituselt sarnaneb ta «tähega»: eesmine kurn asub nagu «tähelgi» eesjoone keskkohas sellega risti. Teised kaks sellega kokku puutuvat kurni täiendavad sarnasust. Seepärast kehtib «kahvli» väljalöömisel sama põhimõte nagu «tähe» puhul. Viske peab olema otsetabamusega (väikese puudulennuga), kuid langema eesjoonega paralleelselt. Puudulennuga sooritatava viske lennujoon ei tohi olla kaarjas. Lubatud on, et kurikas ei maandu täiesti paralleelselt eesjoonega.

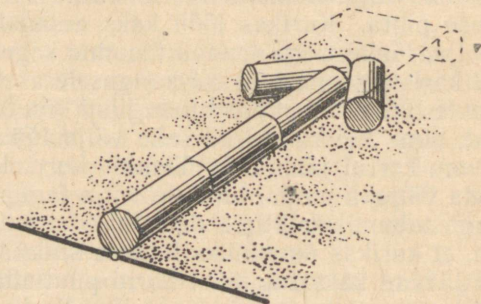
Kõrge tabamus on ohtlik, sest see lööb välja ainult 1—2' kurni, mõnikord aga põhjustab kujundi kokkuvarisemise. Tuleb märkida, et eesjoonega mitteparalleelselt langenud



Joon. 19.

kurikas libiseb betoonil paremini, ja tavaliselt lüüakse see kujund tervikuna välja isegi siis, kui kurikas ei tabanud keskkohaga märki. Kuid algajatel ei ole soovitatav selliseid viskeid kasutada, kuna sel juhul ei ole vajadust põhiviskekohast kinni pidada; see aga võib küllaldaselt viimistlemata viske puhul mõjuda mängukindlusele negatiivselt.

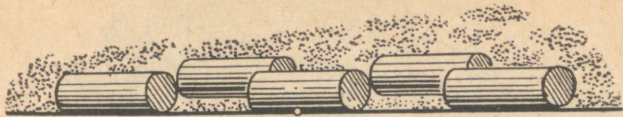
Sihtida tuleb eesmise kurni alla.



Joon. 20.

9. «Nool» (joon. 20). Selle kujundi pihta tuleb visata lamedalt, nagu enamasti kõikide madalate kujundite pihta. Sihtida tuleb eesmise, eesjoonega risti asuva kurni alla. Tabada tuleb kurika keskkohaga, kusjuures viimane peab olema eesjoonega paralleelne. Puudulend ja kurika kõrvalekaldumine põhjustavad tavaliselt kujundi kokkuvarisemise. Kui kurikas kaldub vasakule ja tabab käepidemega, veereb kahest kurnist moodustatud «noole» teravik laiali.

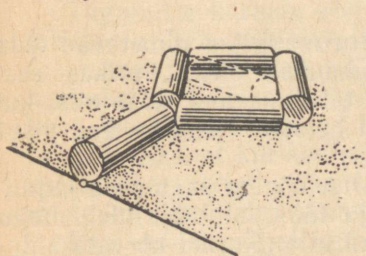
10. «Väntvõll» (joon. 21) on peale «kinnise kirja» kõige laiem madal kujund. Lüüakse välja lameda otsetabamusega. Kui kurikas maandub liiga kaugel kujundi ees ja põrkab siis kõrgemale kui on kurni läbimõõt, võib ta riivata



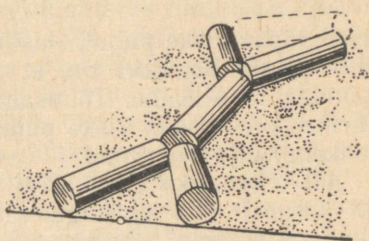
Joon. 21.

tagumisi kurne ja lõhkuda kujundi või jätta selle hoopis püütumata.

Liiga kõrge tabamispunkt, kurika kõrvalekaldumine ja langemine eesjoonega mitteparalleelselt samuti ainult lõhuvad kujundi.



Joon. 22.

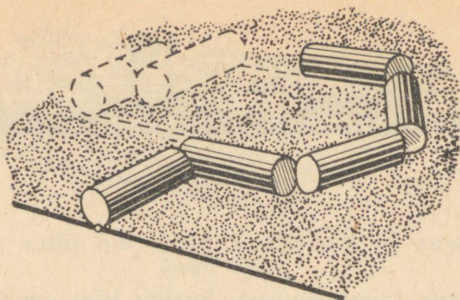


Joon. 23.

11. «Reket» (joon. 22). Väljalöömise põhimõte on sama, mis «noole» puhul. Tavaliselt sihitakse eesmise, eesjoonega risti asetseva kurni alla. Vise peab olema lame, kurikas — eesjoonega paralleelne ja tabama kujundit oma keskkohaga. Väike puudulend ja ebaparalleelsus on siin lubatavad, kõrge tabamispunkt ja kurika kõrvalekaldumine on aga seevastu ohtlikud. Langedes näiteks kujundi keskele ja jätkates seal pöörlemist, paiskab kurikas kurnid kaugele linna piiridesse laiali.

12. «Vähk» (joon. 23). Selle kujundi väljaviskamine toimub analoogiliselt «reketi» ja «noole» väljalöömisega. Teda võib kergesti ühe kurikaga välja visata. Sihtida tuleb kahe eesmise kurni alla. Tabamine toimugu kurika keskkohaga, kusjuures kurikas olgu eesjoonega paralleelne. Liiga kõrge tabamispunkt või suur puudulend ainult lõhuvad kujundi.

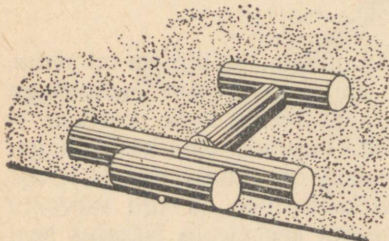
13. «Sirp» (joon. 24) on madalatest kujunditest üks keerulisemaid. Mõnikord ta ainult laguneb koost isegi suhte-



Joon. 24.

liselt täpse viske puhul, mistõttu mängijad nimetavad teda «tujukaks». Soovitav on, et tabamisel oleks kurikas eesjoonega paralleelne. Tõhusam tabamus aga tekib siis, kui kurikas on lameda viske puhul betoonil libisedes end pisut rohkem välja pööranud.

14. «Lennuk» (joon. 25). Otselöögiga saab seda kujundit kergesti ühe kurikaga välja lüüa. Sihtida tuleb, nagu «kahuri» puhulgi, eesmise kurni alla. Kurika kõrvalekaldu mine lõhub kujundi, kusjuures sageli võib eesmine kurn koos «tiivaga» veereda karistusribale.

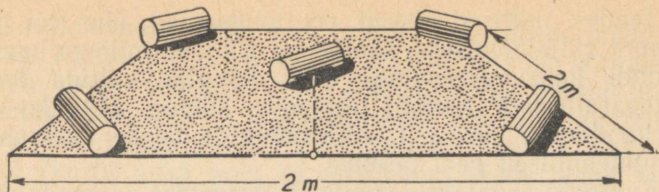


Joon. 25.

15. «Kinnine kiri» (joon. 26) on viimane, kuid kõige keerulisem ja otsustavam kujund. Kui teisi kujundeid saab välja visata ühe kurikaga, siis «kinnine kiri» nõuab vähemalt kolme.

«Kinnise kirja» puhul on eriti oluline osata õigesti arvestada kaugust märgini ja visata täpselt. Kõigi 14-ne «kinnisele kirjale» eelneva kujundi väljaviskamine toimub ühekauguselt, «kinnise kirja» jaoks on aga tarvis kolm viskekohta: «margi», eesmiste ja tagumiste kurnide jaoks.

Kehtivate reeglite kohaselt tuleb terve kujund viskekastis asudes välja visata, kusjuures esimesena tuleb välja lüüa «mark». «Margi» väljalöömisel ei tohi kurikas teisi



Joon. 26.

kurne riivata. Selleks tuleb asuda 1 m võrra viskekasti eesjoonele lähemale, kuid tingimusel, et mängija ei tohi viset sooritades joonele astuda. Vastasel korral tuleb 2 m võrra tahapoole minna.

Tagumiste kurnide väljaviskamiseks minnakse vastavalt tahapoole. Teie põhiviskekoht asub näiteks 15 m kaugusel eesjoonest ja teil tuleb välja visata kaks tagajoonel asuvat nurgakurni. Selleks lisatakse 15 m-le veel 2 m (linna pikus). Seega, kui kurikas läbib ühe poolpöörde vältel 3 m, tuleb selleks, et kurikas maanduks eesjoonega paralleelselt, asuda ühe meetri võrra tahapoole (18 : 3). «Kirja» eesmistest kurnide väljaviskamine toimub tavalisest viskekohast.

Kui «kirja» väljalöömisel mängija ei reguleeri kaugust, siis on visetest vähe kasu: kurikas maandub märgi ette valesti. Sellistel puhkudel on väga raske «marki» välja lüüa. Kui «marki» tabab eesjoonega mitteparalleelne kurikas, siis suundub «mark» kas paremale või vasakule ja riiwab tingimata teisi kurne. Kui aga «mark» on koos mõne teise kurniga paigalt nihkunud või välja löödud, siis asetatakse nii see kui ka teised kurnid endistele kohtadele tagasi, vise aga loetakse sooritatuks.

Selle kujundi väljalöömine kolme kurikaga on austav, kuid raske ülesanne. Ometi on paljud osavad viskemeistrid hästi omandanud «kirja» väljalöömise tehnika. Alguil nad viskavad välja, vastavalt võistlusmäärustele, «margi», seejärel aga kaks vasakpoolset äärmist kurni ja siis kaks parempoolset. Selleks, et ühe kurikaga välja visata kaks äärmist kurni linna parempoolselt servalt, tuleb viskekohast 20—30 cm tahapoole astuda, kahe äärmise vasakpoolse väljalöömiseks aga samapalju ligemale minna.

Tuleb meeles pidada, et kui kaugel märk ka ei asuks, visketugevust ei tohi ei suurendada ega vähendada; selline ebaühtlane vise ei anna häid tulemusi.

*

Teades, millised visked on tõhusamad ühe või teise kujundi väljalöömiseks, samuti ka põhjusi, millega kaasneb kujundi kokkuvarisemine, võib mängija vältida kurika mitteparalleelset asendit eesjoone suhtes, ohtlikku kõrvalekandumist jne., s. t. võib mängida heade tulemustega mängutehniliselt heal tasemel.

Kujundid jagatakse tavaliselt kõrgeteks ja madalateks. Mõlemat liiki kujundite väljalöömisel, rääkimata juba üksikutest kurnidest, on omad iseärasused: madalad kujundid on vähem keerulised kui kõrged ja nende väljaviskamine toimub hoopis lihtsamalt. Madalate kujundite iseärasuseks on see, et tabamispunkti moodustab nende juures ainult üks kurn (välja arvatud «väntvõll» ja «kinnine kiri»). Võtame näiteks «sirbi» ja «lennuki». «Sirbi» väljalöömiseks sihib mängija eesmise, eesjoonega risti oleva kurni alla; «lennuki» väljalöömisel koondatakse tähelepanu eesmisele, linna eesjoonega paralleelselt asuvale kurnile. Sama võib öelda ka teiste kujundite kohta. Kuid meenutage kõrgeid kujundeid — «suurtükiväge», «tunnimehi», «lasketiiru»... Kui «sirbi», «lennuki» ja teiste madalate kujundite juures on üks peamine kurn, niiöelda sihtkurn, teised aga asuvad selle taga, siis kõrgete kujundite juures nõuavad kõik kurnid kindlat löögisuunda. Näiteks on «lasketiiru» ühe kurikaga välja lüüa võimatu, kui sihitakse eesmistest kurnide pihta, ega arvestata tagumisi kurne. «Tunnimeeste» puhul jäävad linna ülemised horisontaalkurnid, kui tabatakse kujundi keskk kohta või sellest allapoole jne. Kõrgete kujundite puhul peab sihtpunkt arvestama kõikide kurnide väljalöömist, samal ajal, kui madalate kujundite juures sihtpunkt justkui koonduks ühele kurnile. Selles seisab peamine erinevus kahte liiki kujundite juures.

Kõigi madalate kujundite puhul on kõrge tabamus, liiga suur puudulend ja kurika kõrvalekaldumine eriti ohtlikud. Seepärast tuleb valida kõige sobivam viskeviis, mis kindlustaks mängijat niisuguste vigade eest. Ühest kurnist moodustuv sihtpunkt nõuab tabamisel suurt täpsust ja kurika õiget asendit. Väiksema kõrvalekaldumine võib põhjustada möödaviske, vähetõhusa tabamuse või kujundi kokkuvarisemise.

Madalate kujundite väljaviskamisel sihitakse tavaliselt eesjoonega risti või rööbiti asetseva eesmise kurni alla. Kõrgemale, selle kurni keskk kohta sihtida ei ole soovitatav, sest juba 2,5-sentimeetrilisest kõrvalekaldumisest piisab

kurika ülelennuks. Seda võib esineda isegi heade mängijate juures. Kui sihitakse kurni alla, siis sama suur kõrvalekaldumine isegi suurendab löögi tõhusust. Mis puutub kurika ülelendamisesse, s. t. et kurikas lendab 5 cm üle sihtpunkti, siis on see heale mängijale lubamatu. Sellise sihtpunkti puhul (kurni alla) pole ka puudulend ohtlik, kuna see ei osutu suureks, väike aga ei too kahju.

Kõrgete kujundite puhul on tabamispunkt enamasti erinev: ühel juhul tuleb vältida ülelendu, teisel — puudulendu jne. Siin tuleb arvestada iga kujundi iseärasusi — milline tabamus on ohtlik, milline vähem. Võtame näiteks ühe raskesti väljalöödava kujundi — «tunnimehed». Nagu teada, tekib siin kõige tõhusam tabamus siis, kui kurikas tabab püstiseisvaid kurne nende keskkohast veidi kõrgemal. Kuid sellise viske puhul võib kurikas kõrvale kalduda. Kui kurikas tabab kõrgemale, ülemisi (horisontaalseid) kurne, variseb kujund kokku. Järelikult on kõrge tabamispunkt antud juhul väga ohtlik. Seepärast tuleb «tunnimeeste» väljalöömisel sihtida 2—3 cm allapoole, s. t. püstiseisvate kurnide keskk kohta või veidi madalamale. Mängijal ei ole siis viske sooritamisel tarvis karta, et kurikas tabab liiga kõrgele või ka liiga madalale. Sihtinud vajalikku kohta, peab mängija oma tähelepanu koondama viske sooritamisele, s. t. suunama kurika õigesti märki ja jälgima kurika lennujoont, seda kõrvale juhtimata.

Kuid on ka kujundeid, mille puhul puudulend on ohtlikum kui kõrge tabamus. Sellisel korral talitatakse vastupidi, s. t. sihitakse tavalisest pisut kõrgemale, vältides seega puudulendu.

Iga viskekasti asuv mängija tahab loomulikult kogu kujundi tervenisti välja lüüa. See on ka arusaadav; mida tõhusamad on visked, seda rohkem on võimalusi võiduks.

Mõned mängijad aga sihivad mängutuhinas tähelepanematult, kiirustavad viske sooritamisega. Kurikas ei taba siis märki täpselt, tekib ebaõige vise. Sellistel mängijatel on kurnide väljalöömise protsent väga madal.

Vähe sellest, et teatakse ühe või teise kujundi iseärasusi, tuleb ka osata keskenduda viske sooritamisel ja suunata kurikas märki vastavalt valitud sihtpunktile.

Üksikute kurnde väljaviskamine

Visata ühe kurikaga terve kujund välja — see pole sugugi lihtne ülesanne. Kurnimängu ajaloos pole veel juhtunud, et kõik visked 15 kujundi pihta oleksid andnud maksimaalset tulemusi.

Kurika viskamisel esinevad mitmesugused vead: kurika kõrvalekaldumine, puudulend, kõrge tabamus jne., mis põhjustavad kujundi osalise väljalöömise või kokkuvarisemise. Sellised tabamused halvendavad tunduvalt võistkonna mängu ja tihti põhjustavad kaotuse. Seepärast lasub suur vastutus sellel mängijal, kelle ülesandeks jääb välja lüüa laialivarisenud kujund. Ta peab leidma sellise viskekoha ja viskama nii, et oleks võimalik ühe viskega rohkem kurne välja lüüa. Peale selle peab ta jätma kurnid järgnevale kaasmängijale väljalöömiseks võimalikult soodsamasse asendisse. Juhtub, et mängijat ahvatleb lihtsam vise lähemalasuva kurni pihta ja ta ei hooli enam sellest, millisesse asendisse jäävad pärast viset ülejäänud kurnid. Sellistel juhtudel mängija ainult raskendab mängu. Kurnide väljaviskamisele tuleb asuda läbimõeldult, aidates kaasa võistkonna edule, mitte aga taga ajades odavat autoriteeti.

Allpool esitame rida näiteid, mis tutvustavad lugejat, millisesse asendisse jäävad kurnid linna pärast kujundi kokkuvarisemist, samuti nende väljaviskamise põhimõttega.

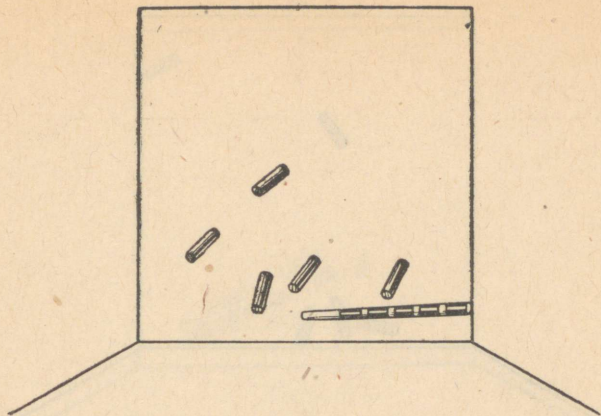
1. Joon. 27. Siin on kurnide väljalöömiseks tarvis kahte kurikat, sest kaks äärmist kurni asuvad teineteisest kurika pikkusest kaugemal.

Esmalt tuleb välja lüüa äärmine parempoolne kurn, seejärel ligistikku asuvad neli kurni. Visata esimese viskega välja neli kurni oleks viga, sest siin peab kurikas end õigesti välja pöörama, mida on pärast parempoolse kurni väljaviskamist kergem saavutada poolviskekastist kui kaugemal asuvast viskekastist.

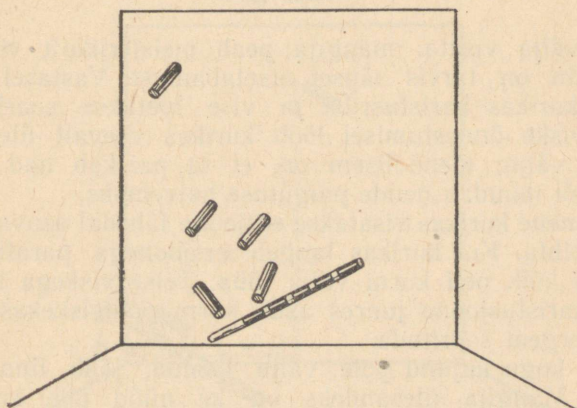
Parempoolse kurni väljaviskamisel pole kurika kõrvalekaldumine ja mitteparalleelne asend ohtlikud. Kui kurikas kaldub aga pisut vasakule, võib ta isegi teise kurni välja lüüa.

2. Joon. 28. Joonisel näidatud kurnide väljaviskamine toimub teistmoodi. Ei ole vajadust algul esimese kurika viskamiseks kaugemal asuva vasakpoolse kurni pihta.

Linna eesjoone juures lähestikku asuvat nelja kurni on



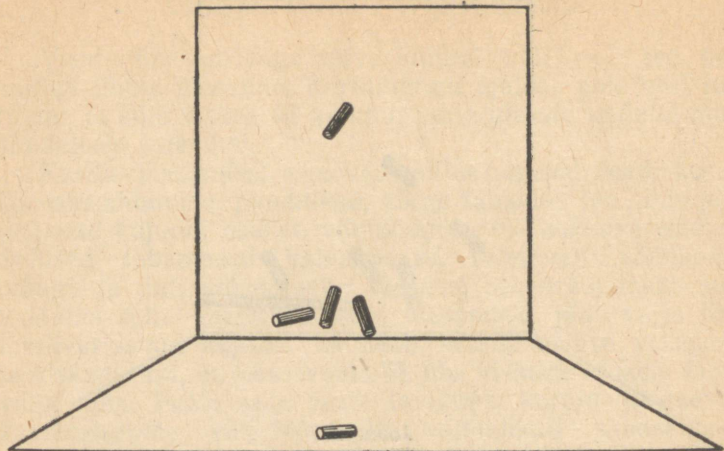
Joon. 27.



Joon. 28.

viskekastist palju lihtsam tabada, sest viskekoht on sama, mis madalate kujundite puhul. Neid kurne tuleb välja lüüa nii, et kurikas langeks eesjoonega paralleelselt või, mis veelgi parem — pisut põigiti, nagu on näidatud joonisel. Sellise viske puhul lendavad kurnid vasakule ja võivad riivates ka kaugemalasuva kurni välja lüüa.

3. Joon. 29. Karistusjoone lähedal asuva eesmise kurni väljaviskamine oleks viga. Seda on viskekastis olles väga



Joon. 29.

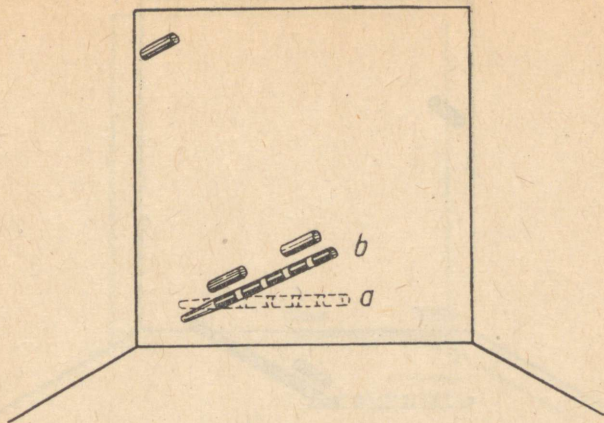
raske välja visata: mängija peab meisterlikult viskama, sest siin on tarvis täpset otsetabamust. Vastasel korral riivab kurikas karistusriba ja vise loetakse sooritatuks. Isegi viske õnnestumisel lööb kurikas vaevalt ülejäänud kurnid välja; tõenäolisem on, et ta paiskab nad linnas laiali või muudab nende paigutuse halvemaks.

Esimene kurikas visatakse eesjoone lähedal asuva kolme kurni pihta. Kui kurikas langeb eesjoonega paralleelselt, võib ta kõik neli kurni välja lüüa. Teise viskega lüüakse välja karistusjoone juures asuv kurn; poolviskekastist on seda kergem sooritada.

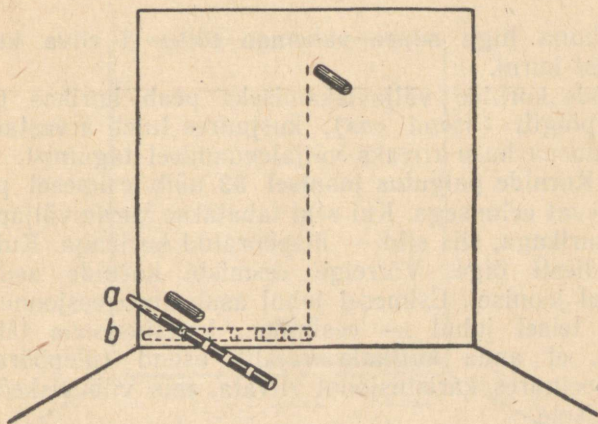
Kui kogu kujund pole välja löödud, jääb linna 1—4 kurni. Mängija ülesandeks on ka nüüd ühe kurikaga võimalikult röhkem kurne välja visata. Vaevalt, et sellised visked õnnestuvad, kui mängija tegutseb pimesi, arvestamata kurnide asendit linnas.

4. Jooniselt 30 on näha, et linnas on kolm kurni. Nende väljaviskamine toimub poolviskekastist. Milline vise osutub siin tõhusamaks, s. t., kuidas lüüa kõik kolm kurni ühe kurikaga välja? Kurika asend «b» tõenäoliselt ei kindlusta meile tõhusat viset. Selline vise lööb linnast välja ainult kaks eesmist kurni, kuid ei taba tagapool nurgas asuvat kurni.

Kõige tulemusrikkam vise tekib kurika asendi puhul «a».



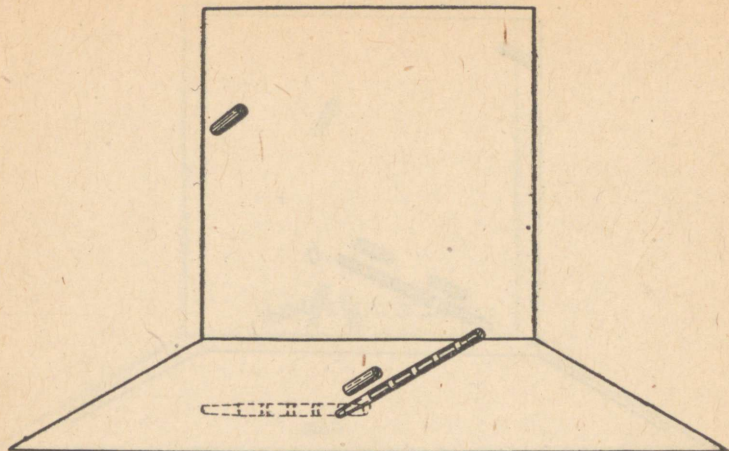
Joon. 30.



Joon. 31.

Sellise viske korral lendavad kurnid vasakule ja kui arvestada õieti nende äralennu suunda, siis riivavad nad ka tagapool asuvat kolmandat kurni. Ebaõnnestumise puhul võib viimast teise viskega hõlpsasti välja lüüa.

5. Kurnide paigutus joonisel 31 on veidi keerulisem. Nende väljaviskamiseks on tarvis suurt täpsust. Kurnika asendi «b» puhul ei ole võimalik korruga kahte kurni välja



Joon. 32.

lüüa, kuna liiga suure vahemaa tõttu ei riiva kurikas tagumist kurni.

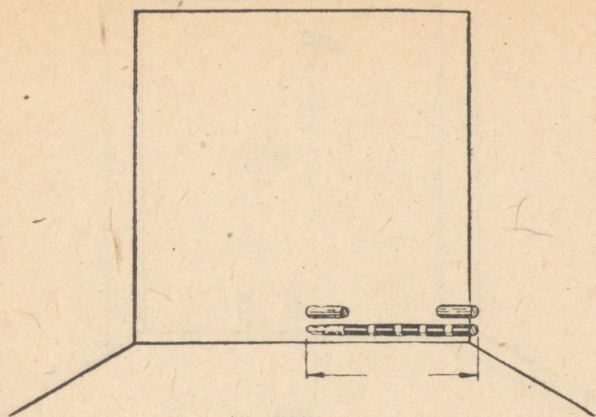
Nende kurnide väljaviskamiseks peab kurikas maanduma põigiti (asend «a»), kusjuures tuleb arvestada, et lähemalasuvas kurn riivaks väljalendamisel tagumist.

6. Kurnide paigutus joonisel 32 näib esimesel pilgul sarnanevat eelmisega. Kui seal tabatakse kurve väljapöörata kurikaga, siis siin — ülepööratud kurikaga. Kuid see pole täiesti õige. Võrrelge eesmist kurnide asukohta mõlemal joonisel. Esimesel juhul asub kurn eesjoone taga linnas, teisel juhul — eeslinnas, karistusjoone lähedal. Selleks, et anda kurikale vajalik asend (ülepööratud), tuleb seejuures karistusjoont riivata, mis viib viskeõiguse kaotamisele.

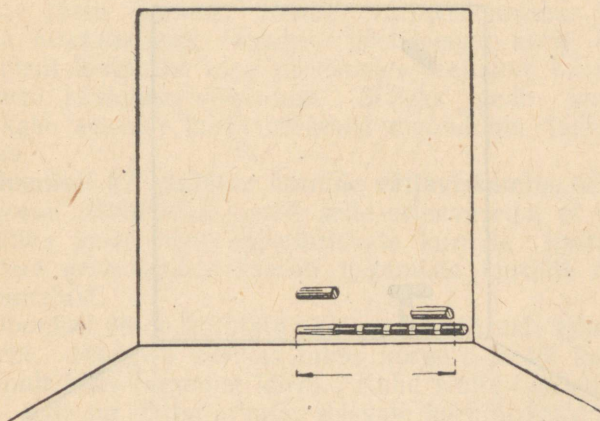
Siin tuleb põhiviskekohast veidi paremale asuda ja sooritada vise nii, et kurikas kalduks vasakule ja langeks eesjoonega paralleelselt. Paremale asumine aitab mõningal määral kurikat linna diagonaali mööda suunata, mis tuleb kasuks viske sooritamisele.

Seepärast on sellises asendis olevate kurnide väljaviskamisel otstarbekohane asuda veidi paremale ja visata nii, et kurikas langeks eesjoonega paralleelselt.

7. Joonistel 33 ja 34 näidatud kurnide väljaviskamine toimub otsetabamusega. Siin on tarvis, et kurikas maan-



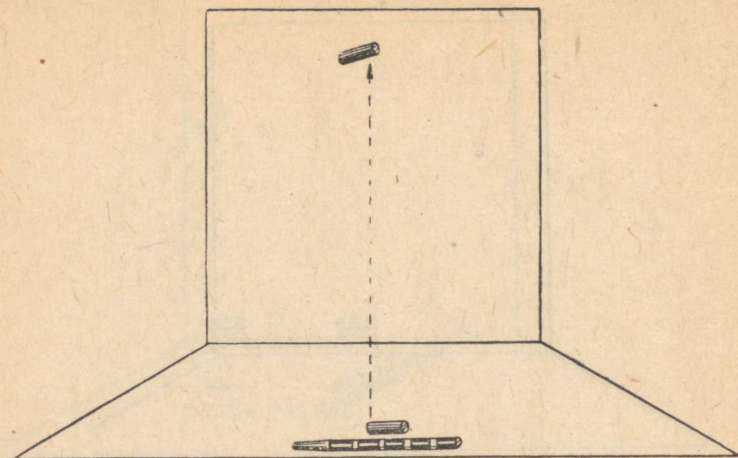
Joon. 33.



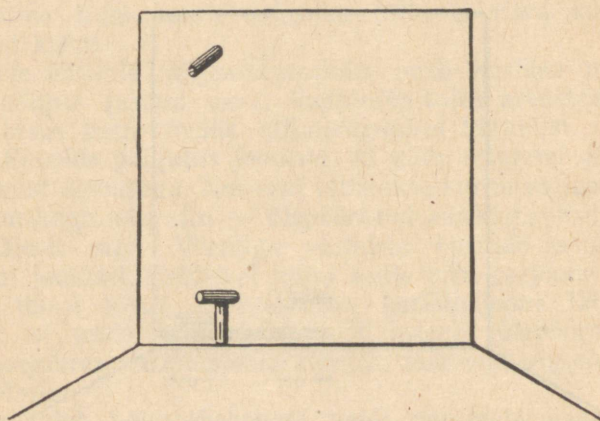
Joon. 34.

duks eesjoonega paralleelselt ja tabaks täpselt märki; väikseimgi kõrvalekaldumine või põiki maandumine, eriti, kui kurnid asuvad nii, nagu joonisel 33, — ja vise pole enam tõhus.

Joonisel 34 näidatud kurnide väljaviskamisel põrkub kurikas pärast maandumist üles ja riivab kergesti teist,



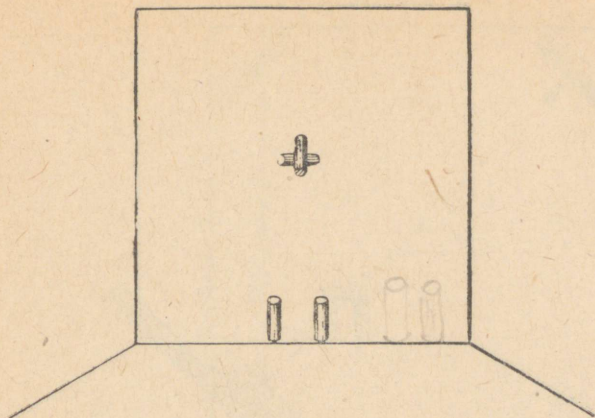
Joon. 35.



Joon. 36.

veidi tagapool asuvat kurni. Mingil juhul ei tule visata tugevamini, sest kurikas võib siis kurve mitte tabada või riivab neid ainult otsaga. Sama võib juhtuda ebatäpse viske korral.

8. Joonisel 35 kujutatud kurnide väljaviskamiseks ühe kurikaga on tarvis suurt meisterlikkust. Mängijal peab siin olema eriti hea silmamõõt ja täiuslik visketehnika.



Joon. 37

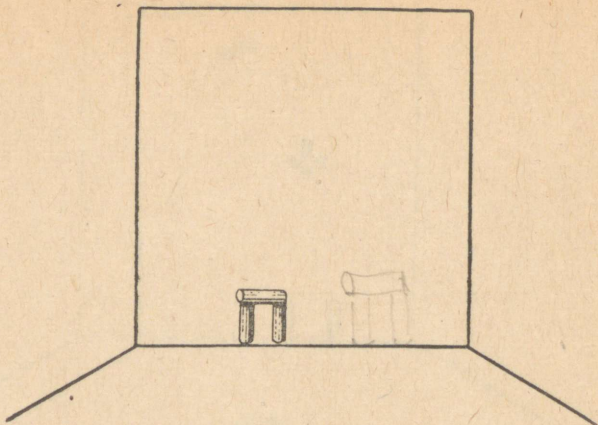
9. Joonisel 36 on kujutatud kolm kurni, mis on «tunni-meestest» järele jäänud. Nende väljaviskamiseks tuleb kasutada otsetabamust, tabades püstiseisvat kurni keskkohest pisut kõrgemal ning arvestades seejuures ka tagumise kurni riivamise võimalust. Selleks peab kurikas pärast kahe eesmise kurni tabamist maanduma tagumise kurni ees.

10. Joonisel 37 näidatud kurnide väljaviskamine toimub samasugusel põhimõttel, ainult selle erinevusega, et tabamispunktiks peab olema püstiseisvate kurnide keskkohast. Viskamisel arvestatakse samuti tagumiste kurnide riivamise võimalust.

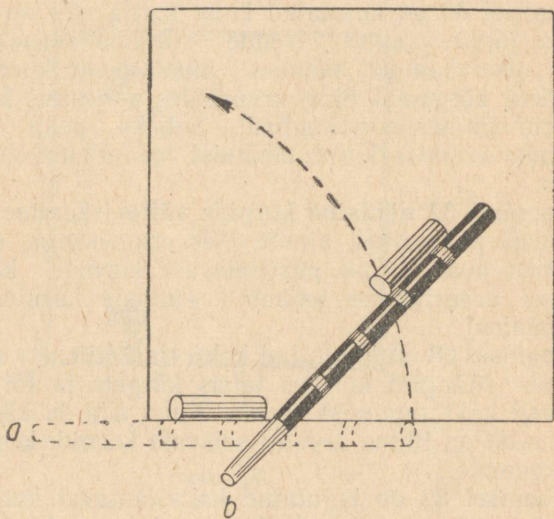
11. Joonisel 38 on kujutatud kolm «lasketiirust» allesjäänud kurni. Mängija kurikas tabas kõrgele ja lõi linnast välja ainult kaks tagumist kurni. Kuhu sihtida käesoleval juhul — seda on lihtne arvata: seisvate kurnide keskkohast pisut kõrgemale.

12. Joonisel 39 on kujutatud kaks lamavat kurni. Oletame, et tagumine neist asub linna eesjoone suhtes 45° -lise nurga all. Kurika maandumine asendis «a» ei anna tõenäoliselt soovitud tulemust, kurikas sel juhul ainult riivab tagumist kurni. Siin on tarvis, et kurikas maanduks põigiti, 45° -lise nurga all; siis lööb ta tõenäoliselt mõlemad kurnid linnast välja.

Kuidas seda praktiliselt teostada? Oletame, et meie

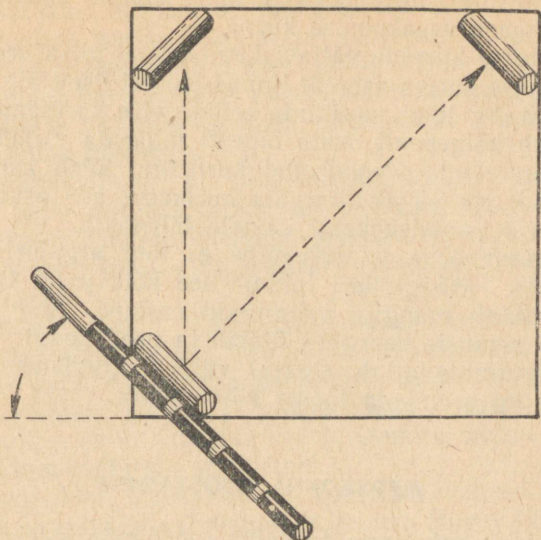


Joon. 38



Joon. 39.

põhiviskekoht asub linna eesjoonest 9 m kaugusel; kurikas läbib ühe poolpöörde jooksul 3 m. Meile on teada ka, millise nurga all peab kurikas märgi ees maanduma, see on 45° .



Joon. 40.

Kuidas saaks teada, kui palju lendab kurikas edasi 45°-lise pöörde jooksul?

$180 : 45 = 4$, s. t., et arv 45 moodustab ühe neljandiku 180-st. Jagades 3 4-ga, leiame ühe neljandiku sellest vahe- maast, mille kurikas läbib poolpöörde jooksul või, teiste sõnadega, teeme kindlaks tee pikkuse, mille vältel kurikas pöörduv 45°. See moodustab 0,75 m.

Järelikult tuleb selleks, et tabada ülepööratud kurikaga 45°-lise nurga all, asuda põhiviskekohast 0,75 m tahapoole. Samasuguselt toimub arvestus ka väljapööramata kurika puhul, ainult selle erinevusega, et mängija asub viskekasti või poolviskekasti joonele lähemale. Üks huvitav moodus on veel «kirja» kolme kurni väljaviskamiseks. Seda kasutatakse sageli nendel juhtudel, kui on võimalus partii võitmiseks või viigistamiseks ühe järelejäänud kurikaga.

Joonis 40 näitab kujukalt kurnide ja kurika asetust, nii et vaevalt on tarvidust üksikasjalikumaks selgituseks. Nende kurnide väljaöömiseks peab kurikas eesjoone suhtes maanduma 45°-lise nurga all. Sihtpunktiks on antud variandis lähem vasakpoolne kurn. Nii tabatuna lendab see kurn piki linna diagonaali ja lööb välja tagumise,

parempoolse kurni. Kurikas aga lendab edasi ja lööb välja viimase vasakpoolse kurni.

Lamavate kurnide väljaviskamiseks ei piisa veel sellest, kui osatakse kurika asendit linnas teoreetiliselt õigesti kindlaks määrata; tuleb sooritada selline vise ka mängus. Selleks tuleb kõigepealt osata õigesti määrata viskekoht. Kui on tarvis tabada ülepööratud kurikaga, tuleb asuda tahapoole, kui aga väljapööramata kurikaga, siis asutakse viskekasti või poolviskekasti joonele lähemale.

Arvutamine ja kaalutlemine ei tohi algajat mängijat hirmutada. Mängimisel toimub see kõik palju lihtsamalt. Algul kohtab mängija mõningaid raskusi, kuid aja jookkul ja kogemuste kasvades ületab ta need peagi. Pidev ja visa treenimine aitab algajal välja kujundada distantsitunnet ning arendada täpset silmamõõtu.

MEESKONNA KOOSTAMINE

Kurnimängul, nagu teistelgi spordimängudel, on omad iseloomulikud iseärasused. Kui võrkpall, korvpall, jalgpall ja teised spordimängud on kollektiivsed mängud, s. t., et üks inimeste kollektiiv (võistkond) võistleb teisega, siis võib kurnimängus kõrvuti võistkondlike võistlustega omavahel edukalt võistelda ka kaks inimest. Seepärast toimub õppe-treeningu töö meeskonna ja individuaalmängijate osas erinevalt.

Kurnimängu meeskond, nagu juba kõnelesime, koosneb viiest võistlejast. Mängijad sooritavad viskeid oma numbrite järjekorras, mis on ka protokollis märgitud. Mängu käigus pole numbrite vahetamine mängijate vahel lubatud; mängija, kes alustas mängu number ühe all, ei tohi mängu jätkata number nelja või mõne teise numbri all. See asjaolu seab suure vastutuse treenerile, kes valmistab meeskonda võistlusteks ette, kuid samuti ka mängijatele enesetele. Veel enne võistlust tuleb arvesse võtta kõik positiivsed ja negatiivsed tegurid, mis võivad mõju avaldada mängu käigule. Võistluskohal, ajal ning kogu meeskonna kui terviku ja iga üksiku mängija ettevalmistatusel pole edukaks võistlemiseks kaugeltki mitte teisejärguline tähtsus.

Saabudes võõrale väljakule peavad mängijad ja kõigepealt treener tutvuma vastase väljakuga, selgitama, milli-

ses seisukorras on viskekastid, poolviskekastid ja kaitsevallid. Savikast mullast või murumätastest ehitatud kaitsevall suurendab kurika käepideme libisemist peopesas, mis avaldab viske sooritamisel oma mõju. Enneaegselt käest väljalibisenud kurikas võib mängijale tuua palju ebameeldivusi. Selle vältimiseks tuleb suurendada kurika käepideme karedust peopesas.

Kontrollvõistlusel ja soojendusharjutuste ajal tuleb kindlaks teha, millises olukorras on viskekohad viske- ja poolviskekastis, nende kõvadus, pinnase omadused (šlakk, liiv, muld, savi jne.) ning määrata linna kaldenurk viskekohtade suhtes.

Aastaaeg, samuti võistluste kellaaeg avaldab mängijaile mitmesugust mõju. Mõned mängivad paremini päevalguse käes, teised aga harjumuse mõjul (treenides ja võisteldes öhtuti, pärast tööpäeva lõppu) elektrivalgustusega. Oluline on ka valguskiirte langemise suund. Näiteks vastu päikest mängida on raskem.

Kui võistlusi korraldatakse kunstliku valgustuse abil, siis tuleb arvestada valgustuse tugevust (tugev, keskmine, nõrk), valguskiirte hajutatust ja kontrollida, kas kuplitel on olemas kaitsekiibikesed. Nõrga valgustuse korral paisab vahemaa märgini tunduvalt suuremana kui keskmise tugevusega või tugeva valgustuse puhul.

Talvel ja sügisel jäävad eelpoolnimetatud tingimused kehtima, kuid siin tuleb silmas pidada järgmist. Mängides sügisel või talvel saab kurikas märjaks, sinna imbub niiskust, mille tõttu kurikas muutub raskemaks. Eriti raskeks muutuvad halvasti mähistatud kurikad, mille mähiste vahele satub kergesti pori ja lund; sellele lisaks muutub käepide, kuhu hõlpsasti imbub niiskust, mängija käes libedaks ja sõnakuulmatuks. Raskem kurikas pöörleb aeglasemalt, mille tõttu ta tavalise, juba väljakujunenud tugevusega viske puhul ei maandu linna eesjoo- nega paralleelselt. See omakorda vähendab viske tõhusust.

Pärast tutvumist võistlustingimustega, peab treener koostama meeskonna. Ei tohi ära segada meeskonna koostamist tema treeninguga. Meeskonna koostamine toimub suuremalt osalt enne mängu algust, arvestades seejuures mängija individuaalseid iseärasusi ja tema oskust kohanda mängu ajal valitsevate tingimustega. Mõnikord juhtub, et varem koostatud meeskonda ei saa kokku — mõni

mängijatest ei ilmu kohale. Varumängija saatmisega mängu muutub tihti mängijate esialgne numeratsioon.

Mängijate paigutamisel peab olema teada meeskonna üldine mängutehniline tase. Kui palju kulub meeskonnal keskmiselt kurikaid 10 või 15 kujundi väljaviskamiseks? Kui näiteks 15 kujundi väljaviskamiseks kulutavad mängijad tavaliselt 28 kurikat, siis pannakse number kolme või nelja kohale mängima selline mängija, kes kõige paremini viskab «kinnise kirja» välja. Kui partii jooksul kulub 15 kujundile 30 kurikat, siis jääb viimase kujundi väljaviskamine number nelja või viie all mängivate mängijate ülesandeks jne.

Harva saab koostada sellist meeskonda, kus mängijad lööksid kõiki kujundeid välja ühtemoodi hästi. Harilikult viskavad ühed mängijad hästi viskekastist, teised aga poolviskekastist, mõned mängijad tulevad hästi toime kõrgete kujunditega ja tabavad halvasti madalaid, teised aga vastupidi jne. Seepärast tuleb meeskonna koostamisel ja iga mängija järjekorranumbri määramisel arvestada ka neid asjaolusid.

Meeskonna koostamise viise on mitmeid; nendest on kolm tähtsamat esitatud allpool.

Esimese mooduse puhul asetatakse number 1, 3 ja 5 kohale need mängijad, kes tabavad hästi viskekastist. Mängijad, kes viskavad tabavalt poolviskekastist, paigutatakse number 2 ja 4 kohale.

Teise koostamisviisi puhul paigutatakse mängijaid järgnevalt. Number 1, 2 ja 3 kohale pannakse parimad, kõige kogenumad mängijad meeskonnas. Number 4 ja 5 kohale valitakse sellised mängijad, kes hästi viskavad poolviskekastist. Selliselt koostatud meeskond on ohtlik vastane, kuna siin lasub vastutus võrdselt igal mängijal. Kolm esimest põhimängijat innustavad oma hea mänguga nõrgemaid meeskonnaliikmeid, viimased aga püüavad nende järele joonduda ja mängivad täpsemalt ja hoolikamalt.

Kolmanda mooduse puhul etendavad meeskonnas peamist osa mängijad number 1 ja 5. Neil peab olema resultatiivne vise viskekastist nii kõrgete kui ka madalate kujundite pihta. Number 2, 3 ja 4 peavad neile peasjalikult ette valmistama viset viskekastist terve kujundi pihta.

Eriti suur vastutus lasub mängijal number 5, kes peab välja viskama mitte üksnes ülesseatud kujundi või järele-

jäänud kurnid, vaid kindlustama ka esimese mängija viskele asumise kaugemast viskekohast.

Meeskonna koostamisel tuleb treeneril arvestada järgnevat.

1. Võistluskohta ja ajalisi tingimusi.
2. Iga mängija individuaalseid iseärasusi.
3. Kogu meeskonna aktiivsust, tema löögijõudu ja moraalselt kindlust.
4. Vastameeskonna mängijate paigutust.

Õigesti koostatud meeskond, kus on kasutatud iga mängija eeliseid, saavutab harilikult võidu. Mängida meeskonnas — see on austav ja ühtlasi ka vastutusrikas ülesanne. Seal vastutab mängija mitte ainult enese, vaid ka kogu meeskonna eest. Tema ebaõnn on ka meeskonna ebaõnneks. Seepärast peab ta tähelepanelikult jälgima mängu käiku, mitte rahulduma saavutatuga, parandama kaaslaste vigu ja õigeaegselt kasutama vastase möödaviskeid oma meeskonna huvides. Tuleb otstarbekalt kulutada oma jõuvarusid, arvestada igat viset, püüda mängida nii, et järgmine kaasmängija sooritaks viske terve kujundi pihta.

Mõnikord võib ka hea mängija olla koormaks kogu meeskonnale, kui ta ei hooli kollektiivist ja mängib, nagu öeldakse, ilutsevalt või liiga riskantselt. Tundmata muret mängu tulemusest, kasutab ta riskantseid ja mänguolukorras sobimatuid võtteid, mis põhjustavad lisaviskeid ja vahel ka meeskonna kaotuse.

Vaatleme mõningaid mänguolukordi.

1. Mängivad meeskonnad A ja B. A meeskonna esimene mängija viskas «kahuri» pihta ebatäpselt, ja ühe kurika asemel tuli tarvitada kahte. Järgmine mängija viskas «tähe» esimese viskega välia (selle kujundi jaoks kulub tavaliselt kaks kurikat). Mäng tasakaalustus kujundi «kaev» juures. Kas on mõtet püüda keerulist kujundit «kaev» välja visata ühe kurikaga?

2. Mängivad meeskonnad A ja B. A meeskond kulutas viiele kujundile kümme kurikat. B meeskonna mängijad kulutasid neljale kujundile seitse kurikat. Linnas on nüüd «kuulipilduja pesa», mis tavaliselt visatakse välja kahe kurikaga. Kui lüüa see kujund välja esimese viskega, siis juhib B meeskond kahe kurikaga A meeskonna ees. Kuidas on parem toimida sellisel juhul?

Sellised olukorrad väljakul on tavaliseks ja igapäevaseks nähteks. Mängijate olukord muutub pärast igat viset:

ühtedel paremaks, teistel halvemaks. Mängida siin riskantselt oleks viga. Katsetada vastutusrikastel võistlustel selliseid kujundeid, nagu «kaev», «kuulipilduja pesa», «tunnimehed», «lasketiir» jt. välja visata ühe kurikaga, teades kindlasti, et vise võib ka ebaõnnestuda — see ei tee mängijale au. Mängija peab olema eneses, oma jõus kindel, oskama kasutada vastavat ettevalmistust, s. o. teadma kujundite väljaviskamise viise, hästi valdama visketechnikat, oskama leida vajalikku kaugust, viskekohta jne. Lühidalt öeldes, peab olema harjutanud nende kujundite väljaviskamist, sest pärast mõningaid läbimõeldud ja õnnestunud viskeid, mis lõpevad tõhusa tabamusega, pärast teatavat vilumust kasvab usk enesesse ja oma viskesse.

Teistsugune on olukord siis, kui partii lõpetamiseks on jäänud niipalju kurikaid, et ainult täistabamused võivad kaotusest päästa. Siin tuleb loomulikult püüda kujundit välja lüüa ühe kurikaga.

Peale selle peab iga mängija teadma mitte üksnes kujundite väljalöömise põhimõtteid, vaid ka neid põhjusi, mis tekitavad mõne kujundi lagunemise ja vähetõhusa viske. Näiteks on «kaevu» puhul hädaohtlikud kõrge tabamus ja maast põrkuv vise. Järelikult pole siin puudulend soovitatav. Kurika suunamisel kujundi pihta tuleb vältida kõrget tabamust, jne. Mängija sooritab viske siis, kui ta on kaalutlenud neid asjaolusid ja arvestanud oma võimalusi.

Seepärast on tarvis, et treeningutundides, kui treener peatub üksikute kujundite iseärasustel, pööraks ta mängijate tähelepanu nendele põhjustele, mis kutsuvad esile kujundi lagunemise ja ühe või kahe kurni väljalöömise.

Selle peatüki algul oli öeldud, et meeskond koostatakse enne võistluse algust. Kuid oleks ekslik arvata, et meeskonna koosseis muutub iga kord. Meeskonna koosseis peab tavaliselt olema muutmatu kogu võistlushooaja kestel. Meeskonna koosseisu muutmine, s. t. mängijate viskejärjekorra teatav muutmine meeskonnas, mängija asendamine — need on treeneri taktikalised võtted, mida ta kasutab olenevalt mängutingimustest. Kuid mängijate ümberpaigutamisega ja asendamisega liialdada ei ole soovitatav: see viib meeskonna rööbastest välja ja vähendab mängijate vastutustunnet; sellises meeskonnas on kollektiivsusetunne nõrk, mängijatel puudub võimalus kokumängimiseks, meeskond ei saa olla tugev ja ühtne kollektiiv. Meeskonna koostamine on raske ja vaearikas. Mängijad

tuleb valida meeskonda nende mänguvõimete järgi ja paigutada viskejärjekorda vastavalt igaühe individuaalsetele omadustele. Näiteks võtavad moskvalased mitmesugustest võistlustest osa selliste kollektiividega, mis kujutavad endast viit meeskonda. Kõige tugevam on esimene meeskond, teine on nõrgem jne. Iga meeskond koosneb mänguvõimetest võrdsetest mängijatest, kes treeningutel ja võistlustel esinevad alati muutmatu koosseisus. Võisteldes teiste kollektiividega, kohtuvad esimesed meeskonnad omavahel, teine meeskond teisega jne.

Igas meeskonnas peab olema üks esimängija, kes mängib number ühe all. Esimängijaks on kõige tugevam ja kindlam sportlane, kes eriti hästi viskab välja «kahurit», «tähte», partii keskmisi kujundeid ja «kinnist kirja».

MEESKONNA TREENING

Kurnimängu õpetamist on kõige parem alustada kevaldel, kui temperatuuritingimused on mängijale kõige soodsamad ja aitavad rohkem kaasa mängutehnika omandamisele kui talvel. Algajate rühmad ei tohi olla suured (kuni 14 inimest) ja komplekteerida võib neid vanuse järgi.

Õpperühmade koostamisel tuleb arvestada tööalast koormatust, töovahetusi, kuulumist teatavasse osakonda, brigaadi, lülisse jne., et edaspidi oleks võimalik koostada püsiva koosseisuga meeskondi. Treeninguid on soovitatav korraldada 2—3 korda nädalas, iga kord mitte üle kahe tunni. Peale mängutehniliste ja taktikaliste elementide omandamise peab algaja olema kehaliselt hästi ette valmistatud. See on saavutatav, kui treeningutundides valmistakse kompleksi «Valmis tööks ja NSV Liidu kaitseks» sooritamiseks.

Teoreetilised vestlused peavad vahelduma praktiliste harjutustega. Enne kui algaja hakkab iseseisvalt mängima, peab ta tutvuma visketehnikaga, hoideviisidega, peab õigesti hindama kaugust märgini viskekastist kui ka poolviskekastist jne.

↘ Kurnimängu tehnika elementide praktiline õppimine algab visetest lihtsate kujundite pihta poolviskekastist. See aitab mängijal kõige lühema aja jooksul selgeks õppida kujundite ja üksikute kurnide õiget väljaviskamist ja hakata täpsemalt määrama kaugust viskekohast märgini.

Sellel perioodil tuleb hakata viimistlema viskele eelnevaid liigutusi, õigemini kurika lahtilaskmist käest. Kui vise on kätte õpitud (seda aga saab määrata kurika maandumisasendi järgi, s. t., kui te saate kurika maandumisasendit muuta oma soovi kohaselt, teile vajalikku asendisse, siis on vise omandatud; visketugevus on ühesugune), hakkab mängija treenima viskekastist kõikide kujundite pihta, kuid ühtlasi ka poolviskekastist üksikute kurnide pihta, mis asuvad linnas mitmesugustes asendites. Viskekastist kui ka poolviskekastist visates peab algaja alati kontrollima kurika maandumist, jälgima tema asendit märgi ees.

Vastavalt mängutehnika elementide omandamisele korraldatakse treeningmänge 10 kujundile. Soovitav on, et neist võtaksid osa ka kogenud mängijad, kelle mängust võivad algajad õppida.

Enne igat mängu koostab treener mänguplaani ja jaotab enam-vähem meeskonna jõud, s. t. määrab mängijate viskejärjekorra, niivõrd kui see on otstarbekohane.

Pärast mängu analüüsib treener seda koos meeskonnaga, näitab kätte üksikute mängijate eksimused ja vead. See aitab avastada meeskonna nõrku külgi, et vältida edaspidi taolisi puudusi.

Sel perioodil hakkab treener koostama püsivat meeskonda, sest siis võib juba kindlaks teha üksikute mängijate võimeid, tähele panna algajate positiivseid ja negatiivseid külgi.

Esimese algõpetuse võib lugeda lõpetatuks, kui iga mängija ja meeskond tervikuna on pärast mõningaid õppevõistlusi saanud küllaldase mänguküpsuse, oskab koosmängu, s. t. on sportlikus vormis.

Edasine õppe-treeningtöö toimub juba treeneri poolt koostatud meeskondadega, mitte aga rühmadega. Kõrvuti teoreetilise ettevalmistusega viimistlevad mängijad treeneri juhtimisel oma tehnikat, harjutavad viskeid üksikute kujundite ja kurnide pihta.

Algajate õpetamine toimub olenevalt treeningutundide tingimustest ja ajast erinevate meetodite järgi. Seejuures ei tohi need treeningud kanda juhuslikku iseloomu. Treener peab välja töötama treeningutundide kava, seostades teoreetilisi õppusi praktilistega. Sellise küsimuse käsitlemine, mis pole üldse seotud läbivõetava tunniga, eksitab mängijaid ja põhjustab treeningutunnis segadust.

Enne oma õpilaste treenimisele asumist koostab treener

konkreetsel plaanil ja teeb ettevalmistused tunni edukaks läbiviimiseks. Inventar (kurnid, kurikad) peab olema varakult kohal, väljak korrastatud (kontrollitud viske- ja poolviskekastide, karistusjoone ning linnade seisukorda). Esiolgu võivad algajad kasutada mähistamata ning mitmesugusest materjalist kurikaid (tamm, kask jne.). Seejuures aga olgu mõlemad mängija kurikad raskuselt, jämeduselt ja pikkuselt ühesugused.

Oppekurnid peavad olema uued, kaalult kerged ja läbimõõdult mitte üle 5 cm. Järgnevatel treeningutel annab treener õppemängu läbiviimiseks meeskonna peale ühe või kaks paari üldkehtiva standardi järgi valmistatud kurikaid, s. t. mähistatud, meetripikkused jne.; samas selgitatakse nende valmistamisviisi. Edaspidi peavad igal mängijal olema isiklikud kurikad. Treeneri kohuseks on aidata algajal mängijal neid valmistada.

Treeningud tuleb läbi viia rangelt tunniplaani järgi, millest mängijad on kohustatud kinni pidama. Tunniplaanist mittekinnipidamine ja treeningutundide vahelejätmise mõjub negatiivselt mängijate tehnilisele ja füüsilisele ettevalmistusele. Treeningutundide kavasse tuleb võtta kõik kurnimängu tehnikaga seoses olevad küsimused; tundide raskus, õigemini koormus peab suurenema järk-järgult.

Treener peab tulema tundi hästi ettevalmistunult: tal peavad kaasas olema tunnikonspekt ja märkmik, kus oleksid üles kirjutatud eelmiste tundide küsimused ja märkused. Treeningutunni läbiviimisel tuleb treeneril arvestada mängijate vanust. Algajate hulgas võib ju tihti kohata ka vanemaid inimesi, kes tulevad kurniväljakule, et veidi puhata ja lõbutseada. Vaevalt on siis otstarbekas paigutada neid nagu koolipoisse pinkide taha ja rääkida neile viskeviisidest või mõne kujundi väljaviskamise põhimõtetest. Siin tuleb valida teistsugune tunni läbiviimise vorm, silmas pidades, et algajad oleksid aja kasulikult veetnud, ennast «soojaks» mänginud, hästi puhanud ja mõndagi uut õppinud.

*

Meeskondlik treening toimub kollektiivides mitte harvemini kui üks kord nädalas; ülejäänud päevadel on ette nähtud rühmatreeningud (kogu kollektiivile) või individuaaltreeningud.

Rühma treeningmängud korraldatakse kogu koosseisu,

sealhulgas ka varumängijate osavõtul. Meeskonnad koostatakse enamasti võrdse tugevusega, kuid on soovitatav, et nõrgemasse koosseisu kuuluksid üks või kaks mängijat vanemast meeskonnast. See loob võimalused mitte üksnes tugevamate kaaslaste mängu jälgimiseks, vaid tunni käigus ka praktilise abi saamiseks.

Esimese ja teise meeskonna võistlusteks ettevalmistumisel toimuvad treeningud kalendrimängude puudumise ajal kaks-kolm korda ja kalendrivoistluste perioodil üks-kaks korda nädalas (siin eeldatakse, et võistlused toimuvad üks kord nädalas). Ülejäänud päevadel harjutavad mängijad individuaalselt, s. o. viimistlevad viset ja viskeid raskemate kujundite pihta jne.

Meeskondade treeningmängud toimuvad tavaliselt püsivas ja täiskoosseisus.

Kogu meeskonna, samuti ka iga üksiku mängija ettevalmistuse arvestus toimub tabel 2 järgi (vt. lk. 68).

See tabel, näidates mängija iga viske tulemust, võimaldab treeneril pärast treeningutundi selgitada kõigi mängijate vead ja puudused, määrata kindlaks nende kohad meeskonnas. See muidugi ei takista treeneril näidata ka treeningutunnis mängu käigu põhjal mängijate nõrku külgi ja samas kohapeal neid parandada.

Vanemad meeskonnad on koostatud peamiselt kvalifitseeritud mängijatest, kes hästi tunnevad ja valdavad mängutehnikat. Seepärast tuleb treeningutundides peamist tähelepanu pöörata meeskonna koosmängu parandamisele, meeskonna tehniliste tulemuste tõstmisele tervikuna. Kas tuleb mängija nr. 3 oma ülesannetega toime? Kas ei oleks parem, kui viia mängija nr. 2 ankrumeheks ja tuua nr. 5 mängija nr. 2 kohale? Ainult jõudude õige paigutamine aitab meeskonnal koosmängu ja häid tulemusi saavutada.

Veidi erinevalt toimub noorte õpetamine. Teatavasti on mängureeglid noorte algajate jaoks pisut lihtsamad: algajad mängivad 10 kujundile (15 asemel) ja kurika lennutamine tervete kujundite pihta toimub mitte 13, vaid 10 m kauguselt linna eesjoonest. Tavalisest lähemal — 5 m — on ka poolviskekasti eesjoon (6,5 m asemel). Kujundi väljalöömisel karistusjoonele veerenud kurnid asetatakse tagasi linna eesjoonele, kusjuures nad jäävad samasse asendisse, nagu nad olid karistusjoonel seismajäämise momendil.

Säärane olukord võimaldab kohe üheaegselt hakata mängima viskekastist või poolviskekastist, pidades silmas põhireegleid; algajad loosivad avaviske õiguse, peetakse kinni viske- ja poolviskecasti joontest, iga mängija hakkab mängima oma numbri järjekorras. Soovitav on, et mängus tegutseks kohtunik (teatab väljalöödud kurnide arvu, annab loa järgnevaks viskeks jne.). Võistlusi juhitakse vilega.

Mängijate vigade kättenäitamine ja parandamine toimub mängu käigus. Kuid sellega ei tohi liialdada, kuna sagedane mängu peatamine vähendab mängijate huvi mängu vastu ja «jahutab» neid. Peatuda tuleb sellistel vigadel, mis on iseloomulikud paljudele mängijatele. Ühe või teise mängija üksikutele vigadele võib treener juhtida tähelepanu siis, kui mängija asub järjekordsele viskele. Suur tähtsus on sellel, kui treener näitab ise viske ette, kurika õiget maandumist märgi juures, viskeasendit jne.

Sellised treeningvõistlused aitavad algajal kiiremini omandada kurnimängu spetsiifikat ja annavad talle vajalikke kogemusi, kahjustamata seejuures sportlikku huvi.

Teoreetilised vestlused peavad piirduma põhiküsimustega, näiteks teemad visetest, kurikatest jne. Selliseid õppusi on tarvis illustreerida näitlike vahenditega.

INDIVIDUAALMÄNGIJA TREENING

Nagu eespool juba märgitud, esinevad kurnimängus peale võistkondlike võistluste ka individuaalvõistlused. Kuidas valmistada mängijat ette individuaalvõistlusteks? Millest siin alustada? See oleneb mängija tehnilisest ja füüsilisest ettevalmistusest. Treener peab hästi tundma oma õpilase positiivseid ja negatiivseid külgi ning sellest lähtudes koostama treeningute kava, sest nende treeningute eesmärgiks on kõrvaldada nõrgad kohad ja tõsta võimalust mööda mängija meisterlikkust. Hädavajalikuks nõudeks iga treeningu eel on mängija kurikate kontrollimine. Sellela ei tohi õppust alustada; see ei oleks tõhus. Õigesti valitud kurikad soodustavad mängija meisterlikkuse kiiremat kasvu. Seepärast on treeneri üheks peaülesandeks valida oma õpilasele kurikad, arvestades tema individuaalseid iseärasusi.

Individuaalmängijate õpetamiseks erilisi süsteeme ja

meetodeid ei ole. Loetleme siin lühidalt need põhilised momendid, millele peab treener kõigepealt oma tähelepanu pöörama treeningutundide läbiviimisel.

1. Vise. Jalgade asend; hoovõtule eelnevad liigutused; kurika lennujoone suund ja kuju (kurikas peab pöörlema maapinna suhtes horisontaalses tasapinnas); väljaste vasaku jalaga ja kurika suunamine märki.

Mängija peab seejuures kurika käepidet hästi tunnetama ja jälgima selle libisemist peos.

2. Kurika hoidmine. Hoidmine ühest kohast; käepideme kuju ja jämedus; libisemise või kinnijäämise põhjused.

3. Kauguse määramine määrgini. Viskekastist, poolviskekastist ja viskekohtade leidmine «kinnise kirja» puhul.

4. Kurika maandumine. a) viskekastist — vise kurni pihta, mis asetseb linna eesjoonega risti ja rööbiti; mitmete kurnide pihta, mis asetsevad mitmesugustes asendites linnas, kujundite pihta; b) poolviskekastist — vise ühe ja mitme kurni pihta, karistuskurni ja ülemiste kurnide pihta.

5. Tabamused. Otsetabamus, kõrge tabamus, maandumine linna eesjoonega paralleelselt, ülepoõratud ja väljapöõramata asendis maandumine, puudulend.

6. Kujundid. Kõrgete ja madalate kujundite väljaviskamise põhimõtted, «kinnise kirja» puhul («margi», kahe teineteise taga asuva kurni väljaviskamine, kolme kurni väljaviskamine ühe kurikaga).

7. Kurikad. Teada kurika kaalu, raskuskeskpunkti asukohta, kuju, jämedust ja pikkust, mähiste asukohta jne.

Need on lühidalt küsimused, mida treener peab koos oma õpilasega läbi võtma.

*

Eespool oli juttu treeneri igapäevasest tööst oma õpilastega. Opetades neid, võitleb ta püsivalt ja kõrvalekalduumatult kogu meeskonna ja üksikute mängijate meistrilikkuse kasvu eest.

Treeneril seisab ees raske ülesanne kui tal tuleb mängijat vastutavateks individuaalvõistlusteks ette valmistada. Siin pöõratakse tähelepanu kolmele momendile: 1) kurikate

valimisele ja harjumisele nendega; 2) mängija tehnilisele ettevalmistusele; 3) füüsilisele ettevalmistusele.

Enne treeningute alustamist peab mängija oma isikliku inventari — kurikad — viima eeskujulikku korda. Kurikad tuleb hoolikalt valida sellise arvestusega, et nad oleksid mängimisel kaua aega vastupidavad. Mingil juhul ei tohi võistlustel kasutada teisi kurikaid kui treeningutel, hoolimata nende ühesugusest raskusest, kujust jne., vastasel korral võivad mängijal visked nurjuda ja kogu harjutamine võib osutuda asjatuks. Suure ettevaatlikkusega võib treeningutel kasutada kolme, nelja kurikat, kuid tingimusel, et nendega mängitaks ühepalju. 3 kuni 5 päeva enne võistlust tuleb nendest kurikatest välja valida mänguks kõige sobivamad ja mugavamad ning mängida siis juba ainult nendega.

Mingit muudatust kurika kaalus, kujus või raskuskeskpunkti osas pole soovitatav teha. Võistluste eel vahetatud mähised võivad mõju avaldada kurika lennule ja maandumisele.

Vastutavatele võistlustele eelnevatel treeningutel peab mängija visalt harjutama oma mängutehniliste puuduste kõrvaldamiseks. Sel ajajärgul peab ta saavutama viskekindluse.

Treeningutunnid jaotatakse ligikaudu kolme perioodi. Esimesel perioodil pühendub mängija meeskonnamängule; harjutab samal ajal iseseisvalt viset, viskab viske- ja poolviskekastist, samuti viimistleb viset üksikute ja mitmete kurnide pihta, mis asuvad linnas kõige erinevates asendites ja kohtades.

Teisel perioodil mängib ta endiselt oma meeskonnas. Treeningud toimuvad erinevatel kellaaegadel: hommikul, keskpäeval ja õhtul, kuna võistlustel tuleb mängida igasugusel ajal. Samaaegselt valmistub ette iseseisvalt, harjutades kõrgete ja madalate kujundite ning «kinise kirja» väljaviskamist. Jätkuvad visked ka üksikute kurnide pihta. Sel perioodil suureneb tunduvalt keheline koormus.

Viimastel päevadel enne võistlusti loobub mängija meeskonnamängust peaaegu täielikult ja teostab paaristreeningut, s. o. võistleb üksinda oma kaasmängijate vastu. Samuti toimub üksikute mängutehniliste elementide viimistlemine individuaalses korras. Treeningud toimuvad, nagu varemgi, erinevatel kellaaegadel.

Enne treeningut on tarvis sooritada kerge soojendus, kasutades selleks võimlemisharjutusi. Pärast soojendusvõimlemist tuleb visata poolviskekastist, kuid mitte täie jõuga. Edasisel harjutamisel viskekastist suurendatakse visketugevust järk-järgult, kuni vajaliku määrani.

Ilma vastava ettevalmistuseta mängima hakkamine mõjub tervisele negatiivselt; mängija väsib ruttu ja samuti ei ole ka tema mängu tulemus kaugeltki hea. Tuleb märkida, et kurnimängu maraton — mängimine 90 kujundile — nõuab mängijalt head füüsilist ja moraalset ettevalmistust. Võistlusteks ettevalmistumise perioodil tuleb kinni pidada õigest režiimist ja mitte tekitada ületreeningut.

MÄNGIJA TEHNILISTE TULEMUSTE ARVESTAMINE JA HINDAMINE

Tulemuste arvestamine

Tabel 1 abil on võimalik kindlaks määrata iga mängija kohta meeskonnas, teada saada, millise numbri all mängib ta kõige tulemusrikkamalt. Selleks muudetakse treeningutundides mängijate viskejärjekorda iga kord pärast seda, kui vasakpoolse linna pihta mängiv meeskond on lõpetanud viskeringi. Teises viskeringis mängib esimängija number kahe kohal, mängija number kaks number kolme kohal, viimane omakorda number nelja kohal jne. Selline ümberpaigutamine võimaldab ühtlustada mängijate mängukoormust. Kui number neljal esinevad suhteliselt lihtsad kujundid, nagu «kahur» ja «täht», siis viimasel mängijal tuleb sageli asuda viskekastist, et välja visata keerukat ja tujukat «kinnist kirja». Samuti ei saa võrrelda esimesi kujundeid «tunnimeestega» või «lasketiiruga», mille väljaviskamine lasub tihti meeskonna keskmistel numbritel. Mängijate ümberpaigutamise mõtteks on see, et siis on iga mängija sunnitud viskama kõikide kujundite pihta, olenemata oma kohast meeskonnas. Viskejärjekorras esimene mängija viskab nii teisena, kolmandana, neljandana kui ka viiendana: ta õpib tundma iga mängija, õigemini küll iga viskejärjekorra erilaadi ja mängukoormust.

Tabelisse 1 märgitakse mängijate tulemused ja nende mängu keskmised näitajad. Tabeli esimeses lahtris on toodud mängijate perekonnanimed; teises lahtris mängija

koht meeskonnas, s. t. tema järjekorranumber pärast viskeringi. Kui Ivanov alustas esimeses viskeringis esimesena, siis teises viskab ta juba viiendana jne. Kolmandasse lahtrisse märgitakse mängijate visketulemused. Ivanov, näiteks, viskas esimese viskega «kahuri» linnast välja, teisega — neli kurni «tähest»; Petrov tabas järelejäänud kurni ja lõi veel välja neli «kaevu» kurni jne.

Teisel viskeringil sattus Ivanovile, kes siis juba mängis number viiendana, kujund «tunnimehed», mille ta lõi välja kahe kurikaga. Esimese partii kulgemist ja mängijate ümberpaigutamist on tabelist kerge jälgida. Meeskond lõpetas partii 28 kurikaga.

Pärast partii lõppu tehakse kokkuvõtte, kuipalju kurne lõi välja iga mängija. Näiteks oli Ivanovil pärast 6 viset 19 väljalöödud kurni, Petrovil 12, Vassiljevil 16 jne. Seejärel jagatakse need arvud (19, 12 või 16) sooritatud visete arvule; saadud jagatis on mängija mängutulemuse keskmiseks näitajaks. Esimeses partiis esines teistest paremini Ivanov — 3,1; teises Vassiljev — 3,3; kolmandas Vlassov, kelle keskmine näitaja oli 1,8.

Juba see asjaolu, et igas partiis saavutab parima tulemuse erinev mängija, tõendab mängijate ebauhtlust; Ivanov tabab hästi «kahurit» ja «lasketiiru», ei taba aga hästi madalaid kujundeid. «Noole» puhul jäid tal linna alles kaks kurni, millest ta viskas mööda, «sirbist» — neli. Seejuures ei tabanud tema esimene vise.

Järelikult, jälgides iga mängija visete tõhusust mitmes õppemängus, saab kindlaks teha mängijate ja meeskonna nõrgad ning tugevad küljed, mängijate tehnilise ettevalmistuse ja siis võib juba koostada püsiva koosseisuga meeskonna.

Sellise tabeli abil saab treener kindlaks määrata iga mängija puudused ja töötada koos temaga täiendavalt nende kõrvaldamiseks.

Selle tabeli täidab treener kas mängu käigus või protokollil põhjal pärast võistlust. Lõppkokkuvõtte teeb kogu meeskond kollektiivselt ja samas arutab seda.

Taolist tulemuste arvestust on kasulik teha mitte ainult treeningutundides, vaid ka võistluste ajal.

Perekonna-nimi	Mängija number	I partii tulemused	Väljalöödud kurnide arv	Visatud kurikate arv	Partii keskmine tulem.	II partii tulemus
A. Ivanov	1 5 4 3 2	$\frac{5}{4} \frac{4}{1} \frac{1}{4}$	19	6	3,1	$\frac{4}{0} \frac{3}{2} \frac{4}{0} \frac{2}{1}$
N. Petrov	2 1 5 4 3	$\frac{1}{4} \frac{4}{1} \frac{1}{1}$	12	6	2,0	$\frac{1}{5} \frac{4}{1} \frac{0}{1} \frac{0}{1}$
B. Vassiljev	3 2 1 5 4	$\frac{1}{5} \frac{5}{3} \frac{1}{2}$	16	6	2,5	$\frac{3}{2} \frac{5}{5} \frac{2}{3}$
A. Nikolajev	4 3 2 1 5	$\frac{4}{1} \frac{2}{5} \frac{1}{1}$	14	6	2,3	$\frac{4}{1} \frac{5}{0} \frac{0}{5}$ 34 k.
I. Vlassov	5 4 3 2 1	$\frac{3}{2} \frac{5}{4} 28$ kurikat	14	4	3,5	$\frac{4}{1} \frac{5}{0} \frac{0}{1}$

Tulemuste hindamine

Tabelis 2 on välja toodud iga kujundi väljaviskamise raskuskoefitsient (%-des). Näiteks mängijale, kes viskas «kahuri» välja ühe kurikaga, arvestatakse 100%, «tähe» kõikide kurnide väljaviskamise eest viskekastist ühe kurikaga — 150% jne. Kõige kõrgem hinne antakse «kirja» väljalöömise eest — 575%. Kuid erinevalt teistest kujunditest antakse siin hinne iga kurni eest: «margi» väljalöömise eest — 125%, iga tagumise kurni väljalöömise eest samuti 125% ja kahe esimese eest igapähe 100%.

Korruga kahe kurni — esimese ja tagumise — väljaviskamine annab mängijale 225%.

Möödaviske korral märgitakse tabelisse null, s. t. vise loetakse sooritatuks.

Poolviskekastist saavutatud tulemuste hindamine

Poolviskekastist on märksa kergem visata kui viskekastist. Seepärast väheneb iga kurika, õigemini iga viske raskuskoefitsient 50% võrra. Näiteks, viskekastist sooritatud viske eest, mis lööb välja neli «kahuri» kurni, antakse 50%. Samapalju saab ka mängija, kes viskab linna alles-

Väljalöödud kurnide arv	Visatud kurnide arv	Partii keskmine tulem.	III partii tulemus	Väljalöödud kurnide arv	Visatud kurnide arv	Partii keskmine tulem.	Mängu keskmine tulem.
16	8	2,0	$\frac{5}{0} \frac{3}{2} \frac{3}{0} \frac{0}{1} \frac{1}{2}$	17	10	1,6	2,2
13	8	1,6	$\frac{1}{4} \frac{2}{5} \frac{2}{1} \frac{4}{0} \frac{0}{0}$	17	10	1,6	1,7
20	6	3,3	$\frac{1}{1} \frac{0}{0} \frac{4}{0} \frac{2}{1} \frac{1}{0}$	13	9	1,5	2,4
15	6	2,5	$\frac{0}{5} \frac{2}{0} \frac{5}{0} \frac{2}{0}$ 47 k.	14	8	1,7	2,2
11	6	1,8	$\frac{1}{4} \frac{3}{0} \frac{1}{4} \frac{1}{0}$	14	8	1,8	2,4

jäänud kurni välja, sest ühe viske eest antakse 50%, «kahuri» raskuskoefitsient on aga 100% (tabel 2).

«Tähe» nelja kurni väljalöömise eest saab mängija juba 100%, kuna selle kujundi raskuskoefitsient on 150% ($150 - 50 = 100$).










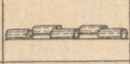





Teisiti toimub selliste kujundite väljalöömise hindamine, mille raskuskoefitsient on 175%. Näitena võtame kujundi «kaev». Selle kujundi raskuskoefitsient on 175%; seepärast võiks arvata, et nelja kurni väljaviskamise eest saab mängija 125% ($175 - 50$). Kuid see pole nii: mängija saab sellise viske eest ainult 100%, sest kuupalju ka jääks üle saja, ei võeta seda arvesse.

Siiski võib mängija saada poolviskekastist sooritatud viske eest ka üle 50%. See sõltub allesjäänud kurnide väljalöömise raskusest, nende asukohast linnas. Kui kahe kurni väljaviskamiseks on tarvis täpselt kaugust hinnata, visata nii, et kurikas maanduks kindla nurga all jne., siis arvestatakse mängijale 100% ($50 + 50$).

Kui mängija viskab ühe kurikaga välja kolm rasket kurni, siis märgitakse tabelisse tema nime taha arv 150. Kuid see ei tähenda veel, et kahe kõrvutiasuva kurni lihtsa väljaviskamise eest saab mängija 100%. Sellist viset, nagu ühe kurni väljaviskamistki, hinnatakse 50%-ga.

Esineb ka teisi olukordi, mil kaks kurni asuvad lähes-

Tabel 2

Jrk. nr.	Kujundi joonis	Kujundi nimetus	Kurikate arv meistrijärgule	Raskuskoefitsient	Märkused
1		Kahur	1	100%	
2		Täht	2	150%	Jääb alles üks või kaks kurni
3		Kaev	2	175%	Jääb *alles üks eesmine ülemine kurn
4		Suurtüki-vägi	2	175%	Jäävad alles äärmised kurnid
5		Kuulipilduja pesa	2	200%	Jääb alles ülemine kurn
6		Tunnimehed	2	250%	Jäävad alles ülemised kurnid
7		Lasketiir	2	200%	Jäävad alles ülemine ja tagumised kaks kurni
8		Kahvel	2	175%	Jäävad alles äärmised kurnid
9		Nool	1	150%	Jäävad alles tagumised kurnid
10		Väntvõll	2	175%	Jäävad alles äärmised kurnid
11		Reket	1	100%	
12		Vähk	1	100%	
13		Sirp	2	175%	Jäävad alles külgmised kurnid
14		Lennuk	1	100%	
15		Kinnine kiri	5	575%	
			28 kurikat	2800%	2800:28=100% ühele kurikale, mis on meistersportlase normiks

tikku, kolmas aga on veidi eemale veerenud; kõigi kolme kurni väljaviskamist ühe kurikaga hinnatakse ainult 100%, sest kahe kõrvutiasuva kurni väljaviskamine on lihtne ja hinnatakse 50%-ga.

Mängija peab olema väga osav, et lüüa karistuskurn täpselt välja, riivamata seejuures karistusriba. Karistus-kurni väljaviskamise koefitsient on 125%.

Kurnide väljaviskamise raskuskoefitsient sõltub järelikult mitte üksnes nende hulgast, vaid ka asukohast linnas.

Viskekastist saavutatud tulemuste hindamine

Selle peatüki alguses tõime näitena mitmesuguste kujundite väljaviskamise raskuskoefitsiendid. Kuid alati ei õnnestu mängijal tervet kujundit välja visata: esineb vähetõhusaid tabamusi, kujundite kokkuvarisemisi, möödaviskeid. Kuidas hinnata siis sellistel juhtudel mängija viset?

Kõik kujundid jagunevad keerulisteks ja lihtsateks. Lihtsate ehk kergete hulka kuuluvad «kahur», «nool», «reket», «vähk» ja «lennuk». Nende väljaviskamiseks piisab harilikult ühest kurikast. Ülejäänud kujundid, välja arvatud «kinnine kiri», visatakse välja tavaliselt kahe kurikaga («kinnise kirja» jaoks on ette nähtud viis viset). Selgituseks toome näited vähetõhusate visete hindamise kohta igast sellisest kujundite grupist:

«Kahur» (raskuskoefitsient — 100%). Oletame, et neli kurni on välja visatud, üks aga on linna alles jäänud. On teada, et poolviskekastist ühe kurni väljaviskamise eest saab hindeks 50%. Seega, lahutades 100—50, saame hinde mängija tulemuse eest poolviskekastist.

Oletame nüüd, et välja on löödud «kahuri» kolm kurni. Kuid enne arvutamist vaatame pisut tabelit. Neljandas lahtris on näidatud kurikate arv, mis kulub kujunditele meistrijärgu normi täitmiseks, s. o. 28 kurikat. Järgmises, viiendas lahtris on määratud iga kujundi raskuskoefitsient protsentides. Lüües kõik 15 kujundit 28 kurikaga välja, võib mängija saada 2800%. Järelikult on meistersportlase iga viske hindeks keskmiselt 100% ($2800 : 28 = 100$). Sellest 100%-dist lähtumegi edaspidi oma arvestustes.

Seega, «kahuri» kolm kurni on välja löödud, kaks aga on jäänud linna püsima. Nende väljalöömiseks on tarvis veel kahte kurikat. Kaks lööki kokku hinnatakse 200%-ga, mis

arvestatakse mængijalt maha halva mængu eest viskekastist. Kuna aga mængija on siiski kolm kurni välja visanud, lisatakse talle pool kujundi raskuskoefitsiendist ($100 : 2 = 50$). Seega arvestatakse maha ainult 150% (200—50).

Kujundi raskuskoefitsiendist poole juurdelisamine toimub iga kord, kui mõni kurn on viskekastist mængides välja visatud, olgu see siis neli kurni või üksainus. See asjaolu võrdsustab iga kujundi väljaviskamist.

Oletame, et meil on välja löödud «kahuri» kaks kurni. Kolme ülejäänud kurni väljaviskamiseks on tarvis 3 kurikat, mis moodustab 300% (100×3). Kuid arvesse läheb ainult pool raskuskoefitsiendist, s. o. 50%; lahutame selle arvu 300-st (protsentide hulk, millega mængijat karistati) ja tulemuse (250) mærgime tabelisse mængija nime taha (vt. tabel 3).

Analoogiline mahaarvamine toimub ka ühe kurni väljalöömisel. Siin karistatakse mængijat 350%-ga. Kujundi kokkuvarisemise puhul läheb samuti arvesse ainult 50%, s. o. (5×100) — $50 = 450$.

«Sirp» (raskuskoefitsient 175%). See kujund visatakse välja sageli ühe kurikaga, kuid väljaviskamise raskuselt pole ta võrreldav ei «kahuri» ega ka «lennukiga»; ta on keerulisem ja kõigi viie kurni väljaviskamine nõuab suurt meisterlikkust. Seepärast on ka raskuskoefitsient suurem.

Nelja kurni väljalöömisel toimub arvestus samuti nagu «kaevu» puhulgi (vt. lk. 67). Siin läheb mængijale arvesse vaid 100%, 25% aga arvestatakse maha.

Oletame nüüd, et välja on löödud «sirbi» 3 kurni. Arvestuse tegemine ei valmista meile nüüd enam raskusi.

Kahe kurni väljaviskamiseks on tarvis kahte kurikat. Kaks viiset kokku, mis tuleb sooritada kujundi väljalöömiseks, hinnatakse 200%-ga. Järelikult, mængijat karistatakse 200%-ga. Kuid siiski ei jäänud tema esimene vise tulemuseta; seepärast läheb arvesse pool kujundi raskuskoefitsiendist — 87%, kuna aga see arv pole arvutusteks sobiv, siis võetakse tavaliselt 100%, hoolimata 12,5%-lisest vahest. Lahutades 100% karistusarvust (200), saame 100. Samuti toimub arvestus 2 kurni väljaviskamisel; sellisel juhul karistatakse mængijat halva mængu eest viskekastist 200%-ga, ühe kurni väljaviskamisel 300%-ga ja kujundi lagunemisel 400%-ga.

«Tunnimehed» (raskuskoefitsient — 250%). Neli kurni on välja löödud, üks on alles jäänud. Selle väljaviskami-

seks on tarvis ühte kurikat, mis poolviskekastist visatuna annab 50%. Mängijale läheb arvesse 200% (250—50).

Kujundeid, mille koefitsient on üle 200%, lüüakse harva tervikuna välja. Täiseduka viske sooritamine nõuab mängijalt silmapaistvat meisterlikkust ja kurnimängu tehnika eeskujulikkust valdamist. Siin on tarvis täpset tabamust püstiseisvate kurnide keskkohast veidi kõrgemale, kusjuures kurikas peab olema tabamisel linna eesjoonega paralleelne. Siis alles saab kujundit tervenisti välja lüüa. See pärast läheb isegi «tunnimeeste» nelja kurni väljalöömisel kõrge hinne — 200% — mängijale arvesse.

Kui mängiti halvasti ja mängija lõi ainult kolm «tunnimeeste» kurni välja, siis kahele allesjäänud kurnile kulub kaks kurikat, mida hinnatakse ühtekokku 200%-ga. Arvestame karistusprotsentidest maha pool kujundi raskuskoeffitsienti ja tulemuse (75%) märgime mängija nime taha. Vise ei vastanud meistersportlase tasemele, vaid oli tunduvalt nõrgem, sest, nagu juba märkisime, võib meistersportlase iga viset keskmiselt hinnata mitte alla 100%.

Samasugune arvestus toimub ka ühe või kahe kurni väljalöömise ja kujundi lagunemise korral. Nendel juhtudel karistatakse mängijat vastavalt 175 (300—125), 275 (400—125) ja 375%-ga (500—125).

Selliselt toimitakse iga kujundi raskusastme määramisel. Märkides mängijate tulemusi, ei tohi karistusprotsente ära vahetada positiivsetega. Karistusprotsendid kirjutatakse miinusmärgiga.

Tabel mängijate hindamiseks on umbes järgmine:

Tabel 3.

Perekonna-, ees- ja isanimi	Visete hinded (%-des)	Üldtulemus (%-des)	Visatud kurikate arv	Keskmine tulemus (%-des)
I. M. Ivanov	100; 175 75; 50 -50; -100	400	6	66,6
P. V. Petrov	100; 50 50; 200 0; 125	525	6	87,5
A. R. Vassiljev	200; 50 -100; -150 -100; 100	350	6	50,0
N. N. Semjonov	50; 50 175; 100 125; 125	625	6	104,0
V. P. Rõžov	150; 50 100; 100	400	4	100,0

Esimesse lahtrisse kirjutatakse mängijate perekonnanimed ja initsiaalid. Teise lahtrisse märgitakse mängija iga

viske hinne protsentides. Ivanovi esimene vise on hinnatud 100, teine — 175%-ga jne. Pärast partii lõppemist mängijate hinded summeeritakse ja jagatakse kasutatud kurikate arvuga. Sellega määratakse mängija mängutase. Näiteks on tabelis toodud viiest keskmisest tulemusest ainult kaks meistersportlase tasemel, kuna mõlema mängija visked pole hinnatud alla 100%.

Selline mängijate tulemuste arvestamine on väga väärtuslik. See võimaldab täpselt ja eksimatult määrata iga mängija ettevalmistusastet ning tema mänguvõimeid. Mõned võivad väita, et mängijat võib tunda mängust, või, äärmisel juhul, saab tema mänguomadusi kindlaks teha kohtunike protokollil põhjal, lugedes kokku väljavisatud kurnide arvu. Kuid see pole täiesti õige. Tõendame seda faktide varal. Selleks esitame ülaltoodud tabeli veidi laiendatud kujul (tabel 4).

Võrdleme nüüd tulemusi: Ivanov, kes viskas kuue kurikaga välja 20 kurni, sai lõppkokkuvõttes peaaegu kaks korda väiksema hinde kui Semjonov. Kuid Semjonov viskas ju sama arvu kurikatega välja ainult 14 kurni. Milles asi seisab? Asi seisab selles, et iga Semjonovi vise oli tunduvalt tõhusam Ivanovi viskest.

Järelikult ei ole väljalöödud kurnide arv (mitte kujundite) kaugeltki alati mängija mängutaseme näitajaks.

KURIKAS JA SELLE VALMISTAMINE

Kurikal on mängija suhtes suur tähtsus. Õigesti valmistatud ja kaalult sobiv kurikas aitab mängijal paremini võistlusteks valmistuda ja saavutada edu pinevas sportlikus võistluses. Seepärast on igal heal mängijal isiklikud kurikad, mis vastavad tema kehalistele võimetele. Mängija, kes püüab oma mängutehnikat ja meisterlikkust tõsta, peab kõigepealt oskama ise kurikaid valmistada.

Kurika õige valmistamine on keeruline ja vaearikas. Mängija peab valima enesele kindla raskusega kurikad, mähistama need nõutaval viisil, määrama raskuskeskpunkti asukoha vastavalt oma viskeviisile ja -tugevusele jne. Järelikult peab mängija enne kurikate valmistamisele asumist tundma mängutehnika põhinõudeid ja omandama tarviliku praktilise mänguoskuse. Seejärel, olles mõnda aega harjutanud viset ja leidnud oma visketugevuse, võib

Tabel 4.

Jrk. nr.	Perekonnanimi	I viskekord	II viskekord	III viskekord	Väljavõttesatude arv	Keskmine mänguhinne (% -des)
1.	I. Ivanov	$\frac{\text{"kahur"}}{100}$ $\frac{\text{"täht"}}{175}$	$\frac{\text{"tunni-mehed"}}{75 (3 \text{ k.})}$ $\frac{\text{poolvis-kekastist}}{40 (1 \text{ k.})}$	$\frac{\text{poolvis-kekastist}}{50 (1 \text{ k.})}$ $\frac{\text{"lennuk"}}{100}$	20	66,6
2.	P. Petrov	$\frac{\text{"kaev"}}{100 (4 \text{ k.})}$ $\frac{\text{poolvis-kekastist}}{50 (1 \text{ k.})}$	$\frac{\text{poolvis-kekastist}}{50 (2 \text{ k.})}$ $\frac{\text{"lasketiir"}}{200}$	$\frac{\text{"kinninekiri"}}{0 (möödav.)}$ $\frac{\text{"pitsat"}}{125}$	11	87,5
3.	A. Vassiljev	$\frac{\text{"suurtüki-vägi"}}{200}$ $\frac{\text{poolvis-kekastist}}{50 (1 \text{ k.})}$	$\frac{\text{"kahvel"}}{100}$ $\frac{\text{"nool"}}{150}$	$\frac{\text{"kirja"eesminekurn}}{100}$ $\frac{\text{"kirja"eesminekurn}}{100}$	15	50
4.	N. Semjonov	$\frac{\text{poolvis-kekastist}}{50 (1 \text{ k.})}$ $\frac{\text{poolvis-kekastist}}{50 (1 \text{ k.})}$	$\frac{\text{"vääntvõll"}}{175}$ $\frac{\text{"reket"}}{100}$	$\frac{\text{"kirja"tagaminekurn}}{125}$ $\frac{\text{"kirja"tagaminekurn}}{125}$	14	104
5.	V. Rõžov	$\frac{\text{"kuulipil-duja pesa"}}{150}$ $\frac{\text{poolvis-kekastist}}{50}$	$\frac{\text{"vähk"}}{100}$ $\frac{\text{"sirp"}}{100 (4 \text{ k.})}$	$\frac{\text{—}}{\text{—}}$	15	100

mängija asuda kurikate valmistamisele. Tuleb märkida, et sagedane kurikate vahetamine ja ümbertegemine mõjub halvasti mängija tehnilistele tulemustele.

Mitte vähem tähtsat osa kurikate valmistamisel etendab puitmaterjal; selleks kõlbavad ainult kõvad puuliigid: kask, tuhkpuu, viirpuu, tamm jne. Kurikaid võib valmistada ka teisest materjalist, kui see on vastupidav löökidele. Näiteks on pöökpuu ja palm väga tihedad, kuid liiga rabedad, väiksema tihedusega vaher ja kask aga on praktilisemad, sest nad ei ole eriti tundlikud löökide suhtes.

Kurika valmistamiseks võib soovitada ka tamme. Kõige vastupidavam on noor tamm. Valmistada on parem tüvepuidust, kuna sel materjalil on paremad omadused ja ta annab vähem kiude löökide puhul.

Kuid mängijate poolt on kõige tunnustatumaks materjaliks tuhkpuu, kuna tuhkpuust kepp on väga vastupidav löökidele; seda saab kasutada kõige kauem.

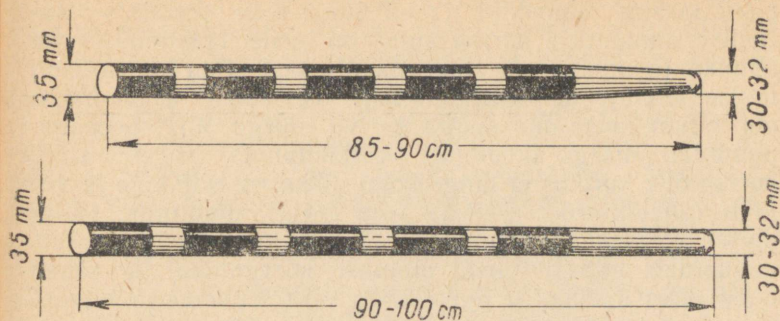
Tuhkpuust keppide valimisel tuleb pöörata tähelepanu nende värvile: punaka varjundiga tuhkpuu on väiksema väärtusega kui valge varjundiga.

Aastast aastasse jätkuvad mängijate otsingud täiuslikuma mängutehnika ja mänguvahenditeks sobivama materjali ning valmistamisviisi järele. Viimasel ajal hakati kurikate valmistamiseks laialdaselt kasutama asendavat materjali: ümmargust ja tahvelfiibrit, kokkuliimitud vineeri, tekstoliiti. Praktikas osutus kõige väärtuslikumaks fiiber; oma omadustelt ületab ta isegi tuhkpuu. Ta pole üksnes vastupidavam löökidele, vaid ka hästi painduv, mis võimaldab pärast maandumist kurikal elastselt, üles pörkamata lennata vastu märki.

Kurika materjali tuleb võimalikult hoolikalt valida, sest külmud ja mõrad puidus põhjustavad kurika kiirema kulumise.

Kurika valmistamine

Kurikas on ükskõik millise raskuse ja läbimõõduga puidust kepp, kuid pikkusega mitte üle ühe meetri. Kujult on kurikad koonuse- või silindrikujulised (joon. 41). Koonuse kuju antakse kurikale selleks, et viia raskuskeskpunkt kurika otsa poole. Raskuskeskpunkti sellise paigutuse puhul maandub kurikas õigemini ja tabab kindlasti märki. Kui aga mängijad õppisid kurika raskuspunkti regu-



Joon. 41.

leerima täiendavate mähiste juurdelisamise teel, langes ära vajadus koonusekujuliste kurikate valmistamiseks. Lisaks sellele on taolise kurika valmistamine üsna raske. Praegu on kõige levinumad silindrikujulised kurikad.

Pärast puitmaterjali muretsemist asutakse selle töötlemisele. Töödeldav puupakk peab oma esialgsel kujul olema kurikast 5—10 cm pikem, läbimõõduga 30—40 cm. Erilist tähelepanu tuleb pöörata sellele osale, mis on mõeldud käepidemeks. Selles osas peab puu olema kõige tugevam, sest mängimisel jääb käepide vabaks (ilma mähiseta). Kui kurika ülejäänud osas on väikesed defektid veel lubatavad, sest neid saab kõrvaldada mähiste lisamisega, siis käepidemele on nad ohtlikud. Praktilisem on valmistada käepide tüvepoolsest osast, kui läbimõõt seda võimaldab.

Kurika pind tasandatakse hõõvliga või treipingil, seejärel aga silutakse raspli, klaasitüki või liivapaberiga. Pärast seda, kui kurikas muutub sirgeks, ümmarguseks ja siledaks, immutatakse seda kuuma värnitsaga. Kui värnitsat ei ole, võib kurikat keeta õlis (söögi- või määrdeõlis). See annab kurikale elastsuse ja tugevuse, kaitseb teda vigastuste ning enneaegse kulumise eest: kurikasse ei imbu niiskust ja ta ei kuiva lõhki. Vastasel korral ei püsi enam mähised tihedalt ümber ja kurikas kaotab oma mänguomadused.

Kurika pikkuse ja jämeduse valib mängija oma soovi kohaselt, kuid nii, et pikkus ei ületaks üht meetrit, läbimõõt aga ei oleks üle 36 ega ka alla 30 mm. Nagu juba nimetasime, on kõige kergem valmistada silindrikujulist kurikat. Paljud mängijad suurendavad siiski ka praegu

pisut kurika läbimõõtu (1—2 mm) selle ülemises osas. Sellise muudatuse kurika kujus on esile kutsunud visketehnika ja omapärane harjumus viskel (kurika horisontaalse lennujoone säilitamiseks). Tavaliselt asub kurika ots lennul maapinna suhtes teatud nurga all. Seepärast puudutab märgi tabamisel väljakupinda sageli ainult kurika ots; kurikas ei lange kogu pikkuses väljakule ja vise jääb vähetõhusaks. Kurika kuju teatav muutmine (tingimusel, et raskuskeskpunkt on täpselt kindlaks määratud) võimaldab mängijal neid puudusi kõrvaldada ja vähendada õhus lendamise ajal kurika otsa kaldenurka niivõrd, et märgi tabamisel maandub kurikas kogu oma pikkuses väljakule. Kuid soovitada algajale mängijale teistsuguse kujuga kurikat, peale silindrikujulise, on vaevalt otstarbekohane. Taolisi muudatusi kurika kujus tehakse neil juhtudel, kui mängija tunneb selleks vajadust, kui ta on teadlikult jõudnud sellisele järeldusele. Oletame, mängija pani tähele, et kurikas hakkas märgi tabamisel valesti maanduma. Mõnikord muudetakse sellisel korral raskuskeskpunkti asukohta või vahetatakse viskekohta. Kuid taolised muudatused pole mängijale alati sobivad, sest kurika raskuskeskpunkti ümberasetamine toob näiteks vältimatult kaasa endise, juba harjunud viskekauguse muutmise jne. Mida siis ette võtta, et kurikas oleks maandumisel maapinnaga paralleelne ega lendaks õhus selliselt, et üks ots (käepidemepoolne) hoiduks üles, teine aga allapoole? Nii-sugustel juhtudel tuleb kurika valmistamisel anda talle pisut kooniline kuju. Kurika jämedam ots («koonuse» alus) maandub siis õhutakistuse tõttu aeglasemalt, mis võimaldab kurikal puutuda väljakupinda korruga kogu oma pikkuses. Kurika kuju muutmine lihtsalt katsetamise mõttes, teadmata, milliseid tulemusi see annab, on tarbetu ja kahjulik.

Kurika mähistamine

Kurika mähistamisele asutakse siis, kui puitosa viimistlemine on lõpetatud, s. t., kui talle on antud vastav kuju, on kõrvaldatud kühmunud ja ebatasasused jne.

Koos mängijate meisterlikkuse kasvuga suurenesid ka nõuded kurikate mähistamise kvaliteedi suhtes. Kui varem mähistati kurikaid üksnes nende kaitsmiseks kiire kulumise vastu, siis nüüd on mähistamisel ka teisi üles-

andeid. Esiteks suurendatakse mähistamisega kurika tugevust ja vastupidavust löökide vastu, teiseks võimaldavad mähised soovi kohaselt suurendada või vähendada kurika raskust ja ühtlustada raskuskeskpunkti asukohta.

Enne mähistamisele asumist tuleb kindlaks teha kurika nõrgemad, vähemvastupidavad kohad, sest isegi lihvimisega ei õnnestu alati neid defekte eemaldada. Seepärast, asudes mähiste asukoha tähistamisele, peab mängija arvestama, et need kohad oleksid võimalust mööda mähistega kaetud. Pärast tähistamist tuleb kurikaid võrrelda, s. t. kontrollida, kas mõlemate kurikate mähistamiskohad ühtuvad. Kui mitte, siis tuleb püüda seda saavutada.

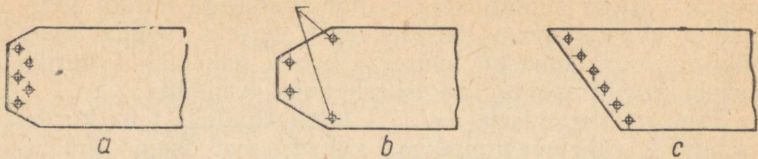
Mähistamiskohtade tähistamisel ei tohi unustada kurika kaalu ja raskuskeskpunkti ega asetada mähiseid ainult ühte kohta. Sageli juhtub, et mähiste kohad ühtuvad, raskuskeskpunkt on õigesti paigutatud, kuid mängimisel pole kurikas ikkagi kuulekas ja ei maandu väljakule lapiti. See tähendab, et kogu mähis on jaotatud valesti.

Sellest tingituna muutub mängija visketehnika ja visketugevus, rääkimata juba kurika lennust ja lennujoonest. Seepärast tuleb mähiste jaotamisel neid kaaluda, valida raskuselt ühesugused.

Kurikad mähistatakse raud-, pronks- või vaskplekiga. Praktikas kasutatakse tavaliselt harilikku või tsingitud katuseplekki. Valmis mähised, vastavalt võistlusmäärustele, ei tohi olla laiemad kui 13 cm, kaugus üksteisest mitte alla 5 cm. Materjali valikul tuleb arvestada, et selle paksus ei ületaks 1 mm. Soovitav on valmistada mähised 0,5 mm paksusest raudplekist. Seega asuks kogu kurika pikkusel 3—5 mähist.

Kuid enne kurika mähistamist või isegi mähiste asukoha tähistamist tuleb valmistada mähised, s. t. välja lõigata vajalikud plekiribad. Oletame, et kurika puitosa kaalub 1000 g, meie aga kasutame 1600 g raskust kurikat (juba mähistatud). Järelikult ei tohi ühegi kurika mähised kaaluda üle 600 g. Pärast mähiste väljalõikamist kaalume neid ja ühtlustame vajaliku raskuseni. Näiteks kaaluvad katuseplekist valmistatud viis 24—25 cm pikkust ja 12—13 cm laiust mähist umbes 500—600 g. Võttes arvesse kurika puitosa kaalu, võib valmis kurika raskuse juba varakult välja arvestada.

Juhul, kui kurika kaal on nõutavast suurem või väiksem, vähendatakse või suurendatakse ka vastavalt mähiste



Joon. 42.

laiust ja pikkust. Algajatele soovitatakse valmistada mitte raskemaid kurikaid kui 1350 g.

Pärast seda, kui on saadud kaalult sobivad mähised, asutakse puitosa tähistamisele. Oletame, et tuleb kinnitada viis mähist. Arvutame: 13 cm (mähiste laius) \times 5 = 65 cm. Neli plekiga katmata osa moodustab 20 cm (4 \times 5). Kokku saame 85 cm. Järelikult jääb käepidemele 15 cm. Viimane mähis asetatakse käepideme vastaspoolsele otsale.

Mähistamiseks kasutatavad plekiribad võivad olla mitmesuguse kujuga (joon. 42). Nimetame neid tinglikult «a», «b» ja «c». Kõige levinum ja praktilisem on «a»-kujuline mähis. Selle kinnitamisel kurika külge ei ole soovitatav lüüa naelu ühele joonele. Naelte selline asetus võib põhjustada kurika lõhenemist, mille tagajärjel see hakkab lagunema ja kaotab oma mänguomadused. Kõige parem on lüüa naelad malelauri kujuliselt.

«b»-kujuline mähis on selle poolest hea, et seda on võimalik kinnitada ainult kahe naelaga, mis väldib ebasoovitavaid lõhenemisi. Kuid selline mähistamine ei õigusta end alati praktikas. Mängimisel lendavad plekiribad küljest, sest kinnituskohad osutuvad nõrkadeks. Teistkordne mähistamine aga on vaevanõudev ja ei ole ka otstarbekas. Eriti raske on sobitada kurikale ülemist, täkkeliseks muutunud plekiriba, sest see muutub kõvaks ega lase end täpselt ja tihedalt kinnitada.

Samuti ei ole soovitatav mähiste vahetamine. See võib sageli muuta kurika kaalu ja raskuspunkti asukohta.

Sellise kujuga mähiste tarvitamisel võib mainitud eba-meeldivuste vältimiseks kasutada äärtel lisakinnitust. Kaks lisanaela ei mõju halvasti kurika kvaliteedile, kuid kõvendavad tunduvalt kinnitust.

«c»-kujulisel plekiribal on see eelis, et naelad asuvad põigiti ega võimalda kurika lõhenemist. Kuid kuna kahe

eelmise plekiriba servad asuvad pärast lõplikku töötlemist sirgjooneliselt piki kurika puitosa, siis selle plekiriba viltulõigatud serv jätab mähise ebatasaseks. See halvendab esiteks kurika mänguomadusi ja teiseks põhjustab kurika kiirema kulumise.

Järelikult, nagu juba nimetasime, on kõige praktilisem täisnurkse kujuga mähis — «a».

Pärast seda, kui plekiribad on valmis, nende raskus kooskõlastatud kurika kaaluga ja mähiste asukohad tähistatud, asutakse mähiste kinnitamisele. Kinnitamine toimub mitmel viisil: kruustangide abil ja käsitsi.

Kinnitamine kruustangidega. Mähistamiseks ettevalmistatud kurikas pigistatakse kruustangide vahele, kusjuures kurika külge kinnitatakse plekiriba ühe naela abil (antud juhul on mõeldud raudplekki). Kinnitatud plekiserva taotakse haamriga, et ta liibuks tihedalt vastu kurikat. Seejärel võetakse kurikas kruustangide vahelt välja ja keeratakse käega plekiriba ümber kurika kuni ühenduskohani, jälgides, et mähise ääred langeksid kokku. Enne teise ringi keeramist ümber kurika surutakse ta kruustangide vahele, taotakse uuesti haamriga ja kui ollakse veendunud, et riba liibub tihedalt vastu kurikat, kinnitatakse teise naelaga. Nii korratakse iga ringi järel.

Lõplikul kinnitamisel pigistatakse kurikas kruustangide vahele tavalisest kõvemini, märgitakse torniga kohad naelte sisselöömiseks ja, painutades mähise serva hoolikalt kõrvale, lüüakse märgitud kohtadesse augud. Seejärel lüüakse augud mähise pealmisesse kihti ja kinnitatakse naelad. Augud ei tohi naelte läbimõõdust olla suuremad, muidu võib mängu ajal mähise pealmine serv lahti tulla. Kinnitamiseks kasutatavad naelad ei tohi olla pikemad kui 15—20 mm. Naelte teravad otsad raiutakse või hammustatakse traadilõiketangidega ära; nüri otsaga nael püsib kõvemini sees ja kaitseb kurikat lõhenemise eest.

Kurikat võib mähistada ka käsitsi. See viis ei ole aga hea, sest alati ei õnnestu plekiribasid tugevasti kurika külge kinnitada. Eriti raske on teha viimast mähiste kinnitust; naelte sisselöömisel kerkib plekiriba sageli üles ja tõmbub kurikast eemale. Siis tuleb alustada otsast peale. Seepärast pole mähiste käsitsi kinnitamine soovitatav.

Seejärel, kui plekiribad on kinnitatud, kärnitakse neid, s. t. lüüakse torniga väikesed mõlgid (plekist mitte läbi

lüüa). Kärnimine tugevdab kurika mähist, kuid sellega ei maksa liialdada. Kui neid mõlke on palju või nad on liiga suured, võib see mõjuda vastupidiselt, s. t. kurika puitosas võivad tekkida lõhed, kurikas kaotab oma tugevuse ja pärast mõningaid lööke hakkab lagunema.

Mõnikord kasutavad mängijad mähistamiseks vasest või pronksist ribasid. Neil materjalidel on nii häid kui ka halbu omadusi. Vask- või pronksribadega mähistatud kurikal on head mänguomadused, ta on mängus kuulekas. Kuid sellised mähised mõranevad ja kuluvad kiiresti ning muutuvad nõrgaks. Kurikad tuleb mähistada siis teistkordselt. Mõned head mängijad kasutavad vaskplekist kinnitusi, kuid asetavad nendele raudplekist ribad. Selliselt mähistatud kurikal on väga head mänguomadused. Kuid mähistamine ise on liiga aeganõudev ja nõuab mängijalt peale suure oskuse ka kogemusi. Algajatele ei soovitata kasutada sellist mähistust.

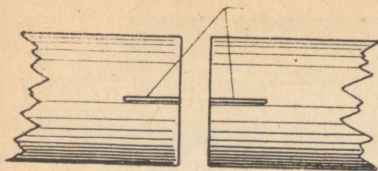
Mõnikord mähitakse mähistekohad raudplekist ribade asemel traadiga. Kuid see on ebapraktiline: traat katkeb sageli ja kurika parandamine nõuab mängijalt palju tööd.

Kokkupandavate kurikate valmistamine

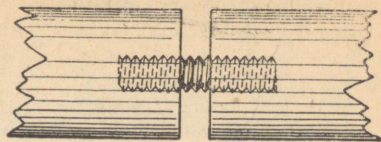
Kuni 1947. aastani oli kokkupandavate kurikatega mängimine võistlusmäärustega rangelt keelatud. Ei olnud lubatud ka sälkude tegemine, vaheliistude asetamine jne. Kurika puitosa pidi olema ühest tükist, mähised ainult kaitseks seda kiire kulumise eest ja muutsid kurika raskemaks.

Kuid mängutehnika arenemisega tekkis vajadus võistlusmääruste läbivaatamiseks ja ümbermuutmiseks. Sealhulgas vaadati läbi ja muudeti ka mõned punktid, mis käsitlesid kurikate valmistamist. 1949. aastal kinnitas Üleliiduline Kehakultuuri- ja Spordikomitee uued võistlusmäärused, mis lubasid mängida kokkupandavate kurikatega.

On olemas mitmeid viise kurikate ühendamiseks üksikutest osadest. Esitame siin kolm kõige sobivamat ja praktilisemat moodust. Kuid enne mõned üldised märkused. Ühenduskohta ei ole soovitatav teha keskmise mähise alla, kuna kõik kujundid ja enamiku kurine lööb välja kurika keskkohast. Keskmise mähise peab tulema terve, löökidele



Joon. 43.



Joon. 44.

vastupidavama osa kohale. Teatavasti muutub kurikas tarvitamiskõlbmatuks peamiselt käepideme purunemise tõttu, jäädes ülejäänud osas mängukõlblikuks. Seepärast tehakse ühenduskoht käepideme poolt esimese mähise alla, mis mähise lahtivõtmisel võimaldab tarviduse korral käepidet vahetada. Järgmine ühenduskoht asub käepideme vastaspoolsest otsast teise mähise all.

E s i m e n e ü h e n d u s v i i s. Võetakse kaks osa, asetatakse nad otsakuti tihedasti teineteise vastu ja pigistatakse kruustangide vahele (mõlema kokkupandava osa läbimõõdud peavad olema tingimata ühesugused). Seejärel tehakse mõlema osa pinnale 2—3 mm sügavune ja 20—35 mm pikkune sirgjooneline sisselõige (joon. 43). Sisselõikesse lüüakse väike raudplaat või naelast tehtud klamber. Taoline kinnitamine teostatakse neljast küljest.

Veendunud, et ühendus on tugev, hakatakse kokkupandavaid osi puhastama, kusjuures klambrid ei tohi kurika pinnalt välja ulatuda.

Mähistamisel kinnitatakse plekiriba pärast iga ringi erinevais kohtades 2—3 naelaga.

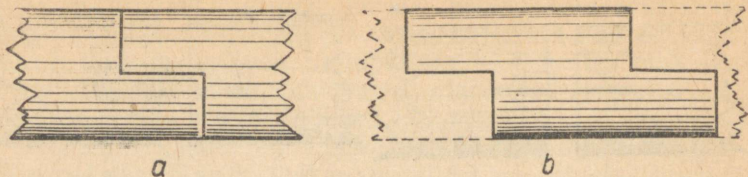
Samasuguselt toimub ka kolmanda osa ühendamine.

T e i n e ü h e n d u s v i i s. Võetakse kaks osa ja puuritakse mõlema osa keskele otstesse 40—50 mm sügavused augud.

Seejärel keermestatakse augud vindipuuriga, mille läbimõõt on 8—10 mm. Mõlemad osad ühendatakse vardaga, millel on samasuguse läbimõõduga keere (joon. 44).

Aukude puurimine puurimismasinaga toimub väikese pöörete arvu juures, surudes kergelt peale ja puhastades sageli puuri. Puurimisel ei tohi kurikaosa viltu olla, sest muidu ei ole augu ja keeme suund piki kurika telgjoont. Sellisel juhul jääb kurikas pärast ühendamist vaevalt veel sirgeks.

Kui osad on varda abil ühendatud, toimub mähistamine.



Joon. 45.

Kolmas ühendusviis. See viis erineb oluliselt eelmisest kahest. Kuid keeruline pole seegi. Joonis 45, *a* näitab kujukalt kurikate ühendamist kahe osa teineteise peale asetamise teel.

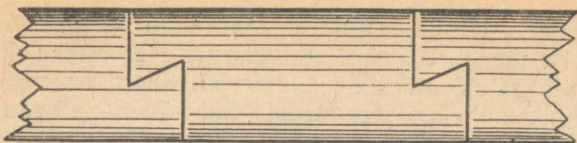
Kokkupandavate osade otstesse tehakse täisnurksed 30—50 mm laiused ja kurika poole läbimõõdu sügavused väljalõiked. Seejärel osad ühendatakse, asetades ühe otsa teise peale. Väljaulatuvad nukid ja vahed kõrvaldatakse, sest mõlemad osad peavad moodustama ühtse terviku. Pärast seda kinnitatakse osad ühenduskiiludega.

Sellise kinnitamise puhul tehakse eksituste vältimiseks kokkupandavad osad veidi pikemad kui tavaliselt. Pärast esimese ühenduskoha kinnitamist kontrollitakse varemtehitud tähistust, märgitakse uuesti tulevaste mähiste asukohad ja keskmise osa teise otsa ühenduskoht. Alles seejärel võib lõigata liiga pika keskmise vahetüki parajaks; ülejäänud otsad lõigatakse maha pärast kurika üldpikkuse kindlaksmääramist. Tuleb silmas pidada, et väljalõiked kurika keskmisel osal tehakse erinevatelt pooltelt (joon. 45, *b*).

Pärast osade ühendamist alustatakse kurika mähistamist.

On ka veel teine kinnitusviis — see on nn. «pääsukese saba». Selle põhimõte on sarnane eelmisega. Erinevus seisab ainult väljalõigete kujus. Kui esimesel juhul tegime otstesse täisnurksed väljalõiked, siis siin tehakse horisontaalne lõige teatava kallakuga (joon. 46). Selline kinnitus on väga tugev ja esineb sageli praktikas.

Kokkupandavatel kurikatel on väga head mänguomadused. Maandumisel ei pörka nad üles, vaid libisevad mööda väljakut. Kui kurika lend jääb lühikeseks ja ta maandub märgi ette, ei hüppa ta kujundist või kurnist üle, vaid nagu pühib selle ära.



Joon. 46.

Käepideme valmistamine

Pärast mähiste kinnitamist asutakse käepideme valmistamisele. Siin tuleb silmas pidada käepideme kuju, pikkust ja jämedust. Käepide peab olema hoidmiseks mugav ja kergendama mängijal kurika lahtilaskmist. Selleks, et muuta käepide tugevamaks, kaitsta teda kahjustustest mängu ajal, tuleb servad käepideme otsal ümardada (pisut kooniliseks) või asetada peale metallrõngas (näiteks vana jalgratta raamist). Enne rõnga pealeasetamist ümardatakse ja puhastatakse selle välised servad, muidu võivad nad peopesa krjimumustada. Rõnga äratuleku vältimiseks kiilustatakse seda ja kärnitakse mitmest kohast.

Mõnikord kasutatakse mugavuse mõttes või käepidemele tugevuse andmiseks erilisi rõngaid sisemise koonusega. Välimine, paksem ots jääb käepideme otsa poole. Selline rõngas kindlustab käepideme säilimise pikemaks ajaks, sest käepideme hõõrdumisel vastu betooni kulub üksnes rõnga välimine, paksem pool; see rõngas on nagu omapärane mähis, mis kaitseb käepidet kiire kulumise eest.

Rõnga pikkus on 15—20 mm ja ta kinnitatakse 3—5 mm kaugusele käepideme otsast. Rõngas tuleb väga hoolikalt peale asetada, käepidet nii peenendades, et rõngas jääs käepidemega ühetasaseks.

Käepideme väljatöötlemisse tuleb suhtuda suure tähelepanuga. Peenikese käepideme korral jääb kurika raskus vastaspoolsesse ossa ja kurikas paistab olevat raskem oma tavalisest kaalust. Järelikult peavad kurikate käepidemed olema ühesugused, muidu võib mängija «viskest välja minna».

Head mängijad, meistersportlased, võivad mähiste asukohtade suhtes lubada väikesi ebatäpsusi, kuid käepideme valmistamisse suhtuvad nad alati suure hoolikusega. Tavaliselt praagitakse kurikad välja lõhede esinemisel, murdumisel jne., kuid viskemeistrid tunnistavad nad kõlbmatuks

käepideme kulumise tõttu. Sageli võib kuuda selliseid sõnu: «Nende kurikatega ma mängima ei hakka, käepidemed on liiga peenikesed...» või «Kurikad on head, kuid käepidemed on väga jämedad». See tähendab seda, et kui käepidemed pole valmistatud käe järgi, siis kurika raskuse tunnetamine osutub petlikuks ja mängija ei saa õigesti visata.

Kurikate mähistamine rõngastega (torudega)

Peale plekiga mähistamise esineb veel teine mähistamisviis — torudega ehk teisiti nimetatult — rõngastega. Mähise rõngad painutatakse kas plekitahvlist, eelnevalt seda kuumutades, või võetakse juba ühest tükist valtsitud valmis rõngad või gaasitorud. Viimane liik rõngaid ei tohi mingil tingimusel olla õmblustega.

Taalised mähised tehakse tekstoliidist või fiibrist valmistatud kurikatele.

Selliste rõngastega pole kurikat raske mähistada, peamine on, et rõngaste sisemine läbimõõt vastaks kurika puitosa läbimõõdule, s. t. rõngas peab ümbritsema kurikat tiheidalt ega tohi mängu ajal edasi-tagasi liikuda. Pärast mähiste pealeasetamist kontrollitakse nende asukoha täpsust, kurika kaalu ja raskuskeskpunkti asukohta. Seejärel rõngad kärnitakse.

Kurika kaal ja raskuskeskpunkt

Kurika tähistamine toimub ükskõik kummast otsast. Pärast tähistamist tuleb kurikad kaaluda ja leida igaühe raskuskeskpunkt. Raskuskeskpunkti võib määrata sel teel, et kurikas tasakaalustatakse mõnel teraval esemel (noal, peitlil jne.). Kui mõlema kurika raskuskeskpunktid asuvad ühekaugusel ja kurikad on kaalult võrdsed, asutakse mähiseid kinnitama. Kuid praktikas esineb taolisi kokkusattumisi harva, sest puitmaterjali tihedus pole alati ühesugune, samuti ei ole kurika läbimõõt kõikides kohtades nõutud suurusega. Sellistel juhtudel tuleb mõlema kurika raskuskeskpunktid reguleerida.

Oletame, et kurika «a» raskuskeskpunkt asub kurika tipust 42 cm, kurikal «b» aga 43 cm kaugusel. Meie vajame 42 cm kaugusel asetseva raskuskeskpunktiga kurikaid.

Sel eesmärgil asetatakse kurika «b» tippu väike plaadike, mis tasakaalustab kurika 42 cm kaugusel otsast, ja kinnitatakse seejärel. Kuid selleks, et säilitada kurika vajalik kaal, vähendatakse (lõigatakse väiksemaks) ühte mähist plaadikese kaalu võrra. Tavaliselt vähendatakse keskmist mähist.

Kui on tarvis raskuskeskpunkt viia 43 cm kaugusele, kinnitatakse plaadike käepideme poolt arvates esimese mähise kohale. Edasi toimitakse nagu esimesel juhulgi.

Mõnikord muudetakse kurika kaalu ja raskuskeskpunkti asukohta pärast mähistamist ning plaadikesed kinnitatakse metalli külge.

Kombineeritud mähiste puhul (vask ja raud) võib raskuskeskpunkti reguleerida teisiti. Valmistatakse mähised, mis moodustavad 2/3 vajalikust kaalust. Oletame, et vajame mähisteks plekiribasid üldkaaluga 900 g, meie aga valmistame ainult 600 g. Valmistatud mähised kinnitame ühtlaselt meile vajalikesse kohtadesse. Ülejäänud 300 g materjali jaotame mähiste peale, reguleerides seejuures kurika raskust kui ka raskuskeskpunkti asukohta.

Olgu märgitud, et mähiste lõplikul kinnitamisel tuleb hoolega jälgida, et kurikad ei oleks liiga rasked ega ka liiga kerged. Kurika raskus peab vastama mängija kehalisele arengule, vastasel korral kaldub kurikas märgist kõrvale, tekivad puudulennud, kõrged tabamused jne. Samuti muutub visketugevus kurika kaalu muutmisel; mängija, kohanedes liiga raske või kerge kurikaga viskamiseks, muudab visketugevust, unustab automaatsuse, liigutuste ühtluse, vahetab viskestiili. Seetõttu muutub ka kurika lennujoon ja horisontaalne pöörlemistasapind.

Eriti väsitav on mängida ülearu raske kurikaga. Vajaliku lennujoone ja õige viske alalhoidmiseks kulutab mängija palju energiat ning väsib kiiresti. Kerge kurikaga mängimine on küll vähem väsitav, kuid harilik väljakujunenud vise on sellise kurika jaoks liiga järsk ja tugev ning mäng jääb ikkagi vähetõhusaks.

Kurikate lõplikul viimistlemisel tuleb veel kord kontrollida nende raskuskeskpunkti. Valesti määratud raskuskeskpunkt võib kogu mängu rikkuda. Kui näiteks kurika raskuskeskpunkt on tipust 40 cm kaugusel, maandub ta eesjoonega paralleelasendisse 15 m kaugusel asuvast viskekohast. Raskuskeskpunkti asukoha muutumisel, mis tekib kurika raskuse suurendamisest või vähendamisest, suure-

neb või väheneb ka see vahemaa, kust visatuna kurikas maandub eesjoonega paralleelselt. Kui näiteks lisada kurika üldkaalule üksteise järel 30, 60 ja 120 g, siis nihkub raskuskeskpunkt vastavalt 3, 6 ja 12 cm võrra käepideme poole. Vastavalt muutub ka viskekoha kaugus. Selleks et kurikas maanduks märgi ette eesjoonega paralleelselt, tuleb 15 cm märgile lähemale minna, seejärel 30 cm ja lõpuks 50 cm. Suurendades aga mähiste kaalu, viies raskuspunkti tipu poole, tuleb vähemaa suurendada, sest kurika pöörlemine muutub aeglasemaks.

Järelikul muutub raskuskeskpunkti ümberpaigutamise korral vastavalt ka meie põhiviskekoha kaugus. Seda asjaolu on tarvis kindlasti meeles pidada.

*

Kurikate kaitsmiseks kõverdumise eest pole soovitatav neid asetada seina najale. Sellises asendis võib kurikas kõveraks tõmbuda, parandada aga valmis kurikat on peaaegu võimatu, sest mähised segavad. Kurikaid tuleb hoida püstiasendis, sidudes selleks ümber käepideme nööri või asetada nad lapiti.

Kurikaid hoitakse tavaliselt presendist kotis. Sellised kotid on mugavad ka kurikate kandmiseks.

Kurn — see on silindrikujuline puutükk, mille läbimõõt on 4—5 cm ja pikkus 20 cm. Kurnid valmistatakse mitmesugustest puuliikidest. Siiski on kõvemad puuliigid paremad, sest muidu kuluvad kurnid, mõnikord aga lendavad löögi tagajärjel tükkideks. Kurnide valmistamiseks määratud puitmaterjal tuleb valida sellise läbimõõduga, et see ainult pisut ületaks kurnide läbimõõtu. See lihtsustab kurnide valmistamist: piisab ainult koore eemaldamisest ja vähesest silumisest, et anda kurnile lõplik ja vajalik kuju.

Mängija spordiriietus on lihtne. See koosneb puhtast jalgpallisärgist (suvel) ja flanellist (boiriidest) hokisärgist või sviitrist (külma ilma puhul). Mängija rinnal on spordiühingu embleem, vasakul pool — järjekorranumber. Mänguks kõige mugavamad püksid on suusapükste lõikega. Jalanõud on harilikud.

Kurniväljakuid on mitmesuguseid: betoneeritud, asfalteeritud, puidust, mullast, liiva-savi- ja jääväljakud. See kõneleb sellest, et kurni saab mängida igasugustes tingimustes, igal pool — lõunas, põhjas, linnas ja maal, talvel ning suvel.

Kuid sellest olenemata, kas väljak on asfaldist või mullast, tuleb väljakute rajamisel kinni pidada ühest põhireeglist: linnad asetsegu väljaku idapoolses otsas, viske- ja poolviskekastid läänepoolses küljes. Selline paigutus kõrvaldab vastu päikest mängimise ja võimaldab võistelda parimate tulemustega. Väljakute rajamisel tuleb veel silmas pidada, et nad oma asukohalt võimaldaksid treeninguid ja võistlusi organiseeritult läbi viia ning oleksid kohased mängu jälgimiseks ka pealtvaatajatele.

Betoneeritud ja asfalteeritud väljakud on kurnimängus üldiselt omaks võetud. Nende ehitamine on lihtne, kasutamisaeg pikk.

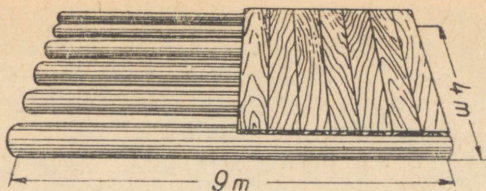
Betoneeritud väljak valmistatakse järgmiselt. Linnade jaoks määratud kohas, mõõtmetega 9×4 m, kaevatakse 30—40 cm sügavune süvend. Seejärel valmistatakse kaevatud süvendi suurune puitraam ja paigutatakse süvendisse. Raami servad ei tohi ulatuda väljakupinnast kõrgemale.

Siis kaetakse kaeviku põhi 20—30 cm paksuse killustikukihiga. Killustik silutakse tasaseks ja tambitakse kõvasti kinni. Seejärel valatakse killustikule tsemendisegu. Valamist teostatakse korruga, mitte järgukaupa. Pärast valamist kaetakse betooni pind roguski või kotiriidega, puistatakse saepuruga üle ja lastakse seista vähemalt 15 ööpäeva. Betooni kastetakse iga päev veega, eriti palava ilmaga, sest niiskus soodustab betooni kivistumist.

Asfalteeritud väljak valmistatakse betoneeritud väljaku põhimõttel, ainult süvend kaevatakse madalam — 20—30 cm. Killustiku- ja šlakikihi peale pannakse tuline asfaldikiht. Asfaldi pealmine pind tasandatakse. Seejärel lastakse tal teatud aeg seista.

Asfaldikiht, samuti nagu betoonikihtki, peab olema väljakupinnaga ühetasane.

Kuuma ilma korral kastetakse asfalteeritud linnad üks kuni kaks tundi enne mängu algust külma veega. See annab asfaldile suurema tiheduse ja kõvaduse ning kaitseb



Joon. 48.

teda auklikuks muutumise eest. Mõlema väljaku tähistamine toimub värviga.

L a u d v ä l j a k. Siin viitab juba väljaku nimetus, millist materjali kasutatakse selle valmistamiseks (joon. 48).

Kaevatud süvendi põhja pannakse 9 m pikkused ja vähemalt 18 cm läbimõõduga palgid (või kaksteist 4,5 m pikkust palki). Palgid asetatakse kaevikusse nii, et pärast nende laudadega katmist ei ulatuks linnad väljaku tasapinnast kõrgemale. Palkidevaheline ruum täidetakse tugevuse mõttes killustiku või mullaga.

Pärast palkide kohaleasetamist kaetakse nad laudadega. 4 m pikkusi ja mitte vähem kui 4 cm paksusi laudu läheb tarvis umbes 50 tükki. Lauad tuleb niiviisi üksteise kõrvale asetada, et mõni ei ulatuks teistest kõrgemale ega tekiks ebatasasusi. Seejärel lüüakse laudad palkide külge kinni.

Lauad peavad olema tihedasti vastu palke, muidu hakkavad nad löökide mõjul värisema, mis kohe mõjub mängu tulemustele, sest isegi mõõdaviske puhul võib kujund linnade värisemisest kokku langeda.

Juhul, kui palkidest ei piisa, valmistatakse puidust raam, mis paigutatakse süvendisse (selle mõõtmed peavad vastama süvendi mõõtmetele). Raami sisemus täidetakse liiva või killustikuga, mis tasandatakse ja tambitakse kinni. Seejärel lüüakse laudad raami külge. Väljaku tähistamist teostatakse värviga.

Mulla-, muru- ja liiva-saviväljakuid kasutatakse enamasti maal. Nad on ehituselt lihtsad ja ajutise iseloomuga.

Maa-alal, mis on valitud mullaväljaku ehitamiseks, eemaldatakse rohukamar, pealispind tasandatakse ja tambitakse kinni. Seejärel tähistatakse linnad, viske- ja poolviskekastid.

Liiva-saviväljak tehakse mullaväljaku põhimõttel, ainult selle erinevusega, et linnade asukohta kaevatakse väike süvend (5—10 cm), mis kaetakse savist, liivast ja killustikust valmistatud paksu seguga. See segu tasandatakse, tambitakse kergelt kinni ja lastakse kuivada.

J ä ä v ä l j a k on ehituselt lihtne ja talvel väga mugav. Linnadeks ettenähtud tasasele, 12×6 m mõõtmetega väljakule kasvatatakse jää (siin tuleb lumest puhastamiseks jätta jääpind veidi kõrgemaks). Kui viske- ja poolviskekastid rajatakse jääle, siis puistatakse nendesse kuuma tuhka, mis jahtudes külmub jäässe. Tuhk kaitseb mängijat viske sooritamisel libisemise eest ja loob jalgadele kindla toe. Sellise väljaku tähistamine toimub värvimulla ja vee seguga, mis valatakse jäässe raiutud rennidesse. Äärmisel juhul võib kasutada pesusinet.

Olenemata väljaku tüübist, kaetakse karistusriba kogu pikkuses kuni 1 cm paksuse liivakihiga.

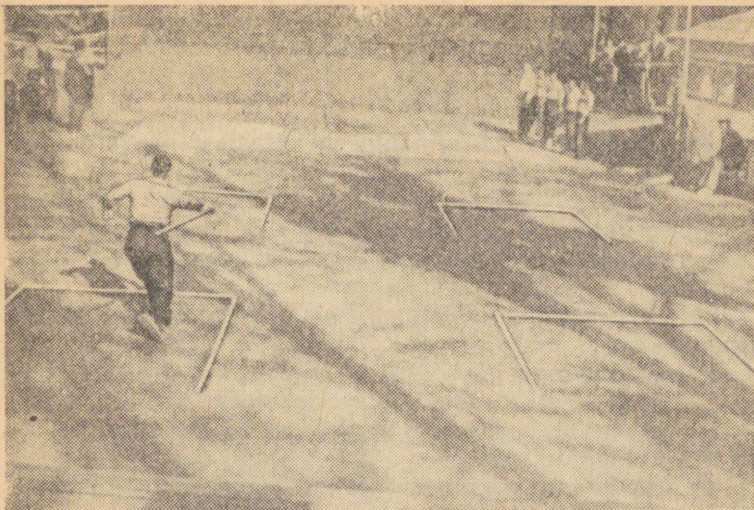
Kurnide ja kurikate kinnipüüdmiseks ehitatakse linnadest kuue meetri kaugusele laudadest või lumest erilised kaitsevallid. Lumevall tambitakse kõvasti kinni ja valatakse veega üle. On hea, kui väljaku lähedal on söepann koos puusütega, kuna kauasel mängimisel kulub tuhk jääl kiiresti ja mängija ei saa viset õigesti sooritada.

*

Kurnimängu väljak piiratakse kolmest küljest taraga või meetrikõrguse barjääriga. Kurnide ja kurikate kinnipüüdmiseks ehitatakse linnadest vähemalt 5 m kaugusele 2,5—3 m kõrgune traatvõrgust kaitseaed. Viimase juurde tehakse veel vähemalt 0,5 m kõrgune mullavall. Väljaku mõlemale küljele (linnadele lähemale) seatakse pingid võistlejate jaoks. Võistluste sekretärile, kes fikseerib mängija iga viset, asetatakse poolviskekasti ja karistusjoone vahele laud koos varikatusega (joon. 49).

Mõnedel kurniväljakutel võib paremal või vasakul pool näha ehitist, mis meenutab laeva komandosilda; selle linnade poole suunatud esikülge on klaasist. Seal on väga hea mängu jälgida; talvel märgib sekretär seal mängijate tulemusi.

Eriti sobiv on selline ehitist talvetingimustes, sest seda saab kasutada riietusruumina ja kohana, kus mängijad või-



Joon. 49.

vad mängu vaheajal puhata ja ennast soojendada. Ruumi seintele paigutatakse turniiritabelid, seinaleht, teadaanded.

Kahe väljaku puhul püstitatakse selline ehitus väljakute vahele.

VÕISTLUSTE ORGANISEERIMINE JA KORRALDAMINE

Enne võistluste läbiviimist koostab kehakultuuriorganisatsioon erilise võistlusjuhendi. Võistlusjuhend peab häärama kõiki võistlusi puudutavaid küsimusi. Juhendis näidatakse, missuguses süsteemis võistlused toimuvad, kes neid korraldab, võistluste läbiviimise aeg ja koht, võistlejate arv, registreerimise tähtajad, protestide esitamise ja mängutulemuste kinnitamise kord, autasustamine jne. Meeskonna koosseis tehakse aegsasti teatavaks, et mängijad teaksid selle tugevust ja saaksid vastavalt ette valmistuda.

Kurnimängu võistluste organiseerimiseks ja korraldamiseks luuakse kehakultuurikollektiivi kurnimängusektsiooni liikmetest komisjon. Kui selline sektsioon puudub, tehakse see ülesandeks ühele või mitmele kollektiivi nõu-

kogu liikmele. Kehakultuurikollektiivid, tutvunud võistlusjuhendiga, esitavad registreerimislehe palvega lülitada neid võistlustesse.

Registreerimine kurnimängu võistlustest osavõtuks

Võistlusteks eelregistreerimine võimaldab võistluste organiseerijatel aegsasti teada saada meeskondade ja kehakultuurikollektiivide arvu ning asuda mängude kava koostamisele.

Eelregistreerimine võistlustest osavõtuks koosneb umbes alljärgnevalt:

1. Spordiühingu ja -kollektiivi nimetus.
2. Võistlustest osavõtvate meeskondade arv.
3. Kollektiivi kurniväljaku aadress ja väljaku sobivus võistluste läbiviimiseks.
4. Kurnimängusektsiooni alalise esindaja perekonnanimi ja aadress.

Mängijatega paremaks tutvustamiseks esitatakse peale registreerimise veel nimeline registreerimisleht. Selle võib koostada järgneva vormi kohaselt.

Kuuluvus meeskonda	Millal ja millises meeskonnas mängis	Arsti allkiri ja pitsar

Lahtrisse «kuuluvus meeskonda» märgitakse, milliste meeskondadega võtab kollektiiv osa, s. t. mängija nime tahta märgitakse selle meeskonna number, millises ta mängib. Pärast iga mängu märgivad võistluste korraldajad või kohtunike kolleegiumi liikmed lahtrisse «millal ja millises meeskonnas mängis», kas mängija võistles oma meeskonna eest, s. o. kontrollivad, et mõni mängija tugevama meeskonnast ei oleks võistelnud nõrgema koosseisus.

Iga nime tahta kirjutab arst loa võistlustest osavõtuks. Nimeline registreerimine võimaldab teha võistluste lõppkokkuvõtet.

Mängijate jaotamist meeskondadesse (I, II, III jne.) teostab kehakultuurikollektiiv; nõrgema meeskonna (III) mängijad võivad tarviduse korral võistelda ka tugevamas

meeskonnas (II ja I), kuid pärast kahel korral võistlemist tugevama koosseisus pole neil enam õigust mängida nõrgemas meeskonnas, kus nad varem mängisid.

Tugevama meeskonna mängijad ei tohi võistelda nõrgema meeskonna koosseisus. Erandjuhtudel on lubatud mängijate ümberregistreerimine nõrgema meeskonna koosseisu, mille peab kinnitama võistlusi korraldav organisatsioon.

Iga kehakultuuriorganisatsioon, kes saadab kurnimeeskonna võistlustele, määrab sellele esindaja, kelle kohuseks on viibida seksiooni ja kohtunike kolleegiumi koosolekutel ning teada kõiki võistluste organiseerimisse ja korraldamisse puutuvaid küsimusi. Esindaja on vastutav kogu kollektiivi eest; ta jälgib meeskondade koosseisu ja mängijate käitumist võistlustel, kontrollib viskekasti tähistust ja varustuse olukorda. Kui meeskonnal puudub esindaja, siis täidab tema kohuseid meeskonna kapten.

Võistluse ajal täidab sekretär protokoll, kuhu märgitakse võistlejate tulemused. Enne mängu algust peab iga mängija isiklikult kirjutama oma allkirja (oma nime järel), kinnitades sellega oma valmisolekut võistlusteks.

Suur vastutus võistluste täpse ja eduka läbiviimise eest lasub kohtunikul. Kohtunik peab hästi tundma võistlusmäärusi, kiiresti ja õigesti lahendama väljakul tekkivaid lahkarvamusid. Kohtunikutöö mittetundmine võib põhjustada jämedaid vigu, üldkehtivate reeglite rikkumist. Drogobõtše linna koolinoorte võistlustel juhtus, et mäng kahe noore kurnimängija vahel venis pikale. Saabuv hämarus segas viimase partii lõpetamist; nähtavus muutus halvaks. Mäng viidi üle järgmisele päevale. Kuid teisel päeval olid kohtunikud ja mängijad kimbatuses. Kuidas toimida? Kas alustada mängu uuesti esimesest partiist või viimasest poolelijäänud partiist või asetada kurnid samasse asendisse, nagu nad olid eile mängu katkestamisel? Kohtunik otsustas viimase kasuks ja rikkus sellega jämedalt määrustikku. Seda ei oleks aga juhtunud, kui ta oleks hästi tundnud võistlusmäärusi, kus on öeldud, et teisele päevale üleviidud mängu alustatakse otsast peale.

Taalised juhtumid tekivad tihti sellepärast, et paljud arvavad, nagu oleks kurnimängu kohtunikuna tegutsemine üpris lihtne, ja saadavad võistlustele asjatundmatuid inimesi. Kuid selline juhuslik kohtunik, kuidas ta ka püüaks, ei asenda kunagi tõelist. Kohtunik kannab suurt vastutust

võistlustest osavõtjate õige kasvatamise eest; ta vastutab oma tegevuses kohtunike organisatsiooni ees. Seepärast peab kohtunik endale täielikult selgitama ka kohtunikutöö pisiküsimusedki ja pidevalt hoolitsema oma kvalifikatsiooni tõstmise eest.

Kurnimängu kohtunikul tuleb juhinduda järgmistest reeglitest:

1. Enne võistlusi tuleb võistlusmäärustiku küsimused uuesti meelde tuletada.

2. Jõudes võistluspaigale, tuleb kontrollida väljakute ja inventari kõlblikkust.

3. Valida endale õige asukoht väljakul: visete puhul viskekastist — poolviskekesti kõrval, poolviskekastist visete korral — linna ja poolviskekesti vahelise ala keskkohal, pisut kõrval.

4. Võistlusmäärustikus ettenähtud ajal anda õigeaegselt mängijale märku (vilega) viske sooritamiseks.

5. Mitte kuritarvitada oma õigusi; karistada tuleb mängijat vastavalt süüteo suurusele.

6. Olles teinud vea, tuleb püüda see kohe parandada.

7. Mitte hakata vaidlema mängijate ja pealtvaatajatega.

8. Jälgida, et protokoll täidetak스 õigesti.

Seepärast peab kohtunik enne kohtunikutöö alustamist olema kehaliselt hästi ette valmistatud, eeskujulikult tundma võistlusmäärusi, sest mängu ajal lahendab ainuüksi tema kõik vaidlusküsimused ja tema otsus on lõplik. Pärast mängu jätkamist ei tohi kohtunik oma otsust muuta.

Meeskonna kapteniks valitakse kõige kogenum ja distsiplineeritud mängija, kellel on hea mängutehnika, tahtekindlus, autoriteet ja kaasmängijate usaldus. Kapten peab erinevates mänguolukordades leidma kiiresti õige lahenduse, üksimatult määrama vastase nõrgad küljed, aitama meeskonnal kasutada vastase vigu, mitte laskma end mängu pinevusest kaasa kiskuda, vaid innustama ja julgustama oma kaaslasi rasketel minutitel. Kapten on võistlustel treeneri ja kohtuniku esimene abiline. Ta peab vältima võimalikku toorutsemist ja mängijate ebaseltsimehelikku käitumist. On iseenesest mõistetav, et kapten peab kurnimängu reegleid täpselt tundma.

Võistluste läbiviimise eel, kui on selgitatud osavõtivate meeskondade või (kui on tegemist individuaalvõistlustega) mängijate arv, määratakse kindlaks, millises süsteemis võistlused peetakse. On kaks peamist võistluste läbiviimise süsteemi: ühemiinuse (olümpia) süsteem, mille puhul kaotaja langeb võistlustest välja, ning turniirisüsteem. Viimase puhul kohtub iga meeskond kõigi teiste osavõtivate meeskondadega.

Mõnikord, kui on tarvis selgitada mitte ainult võitjat, vaid ka ülejäänud kohti, kasutatakse täiendatud ühemiinuse süsteemi. On ka veel segasüsteem, mis ühendab mõlemad süsteemid.

Individuaalvõistlustel parima mängija selgitamiseks on nendel süsteemidel tihti vaid teisejärguline, abistav tähtsus. Võitjaks loetakse mitte seda mängijat, kes ei saanud võistlustel ühtki kaotust või kogus suurima arvu punkte, vaid seda, kes saavutas parima tehnilise tulemuse mängus 30, 60 või 90 kujundile, s. o. kulutas kõige väiksema arvu kurikaid. See mängija võib kaotada kõik partiid, välja arvatud kaks-kolm, kuid kulutades ühes sellises mängus näiteks 30 kujundile 50 kurikat — väikseima kurikate arvu nendel võistlustel, loetakse ta võitjaks.

Niiviisi koostatakse tehniliste tulemuste põhjal Nõukogude Liidu, vabariikide, oblastite jne. kümne parema mängija nimekirjad.

Kui osavõtvaid meeskondi on palju, siis jagatakse võistluste läbiviimise lihtsustamiseks meeskonnad gruppidesse (mängijate tehnilise ettevalmistuse, territoriaalse või ametkondliku kuuluvuse põhjal).

Turniirisüsteem

Turniirisüsteemi puhul kohtub iga meeskond kõigi antud grupi meeskondadega üks kord (üheringiline turniirisüsteem) või kaks korda, kui mängitakse kaheringilises süsteemis. Seepärast kasutatakse seda süsteemi nendel juhtudel, kui on küllaldaselt aega, sest suure arvu osavõtivate meeskondade puhul on võistluste kestvus õige pikk.

Võistluste läbiviimiseks turniirisüsteemis, kui on tegemist paarisarvu osavõtjatega, kulub niipalju kalendripäevi, kuipalju saame osavõtjate arvust lahutades ühe, s. o. kui

võistlustest võtab osa 10 meeskonda, siis planeeritakse võistlused 9 päevale, 6 meeskonda — 5 päevale jne. Paaritu arvu osavõtjate puhul on vajalik kalendripäevade arv võrdne meeskondade arvuga, seejuures aga on igal päeval üks meeskondadest mänguvaba.

Allpool esitame mängude kava turniirisüsteemis, kui osavõtjaid on paarisarv.

1. päev	1—6	2—5	3—4
2. „	6—4	5—3	1—2
3. „	2—6	3—1	4—5
4. „	6—5	1—4	2—3
5. „	3—6	4—2	5—1

Mängude kava tuleb koostada nii, et ükski meeskond ei mängiks ainult koduväljakul, vaid järjekorras ka vastase väljakul. Nii näiteks mängib 6. meeskond (vt. tabelist) ühel päeval oma, teisel päeval vastase väljakul jne.

Samasugust tabelit kasutatakse ka paaritu arvu osavõtjate puhul, kusjuures loositakse kõik numbrid peale viimase. Meeskond, kelle loos viis esimesel päeval kokku viimase numbriga, on mänguvaba. Näiteks seitsme osavõtja puhul koostatakse tabel selliselt, nagu oleks meeskondi kaheksa, ainult et kaheksa asemel märgitakse null. Nii mängivad esimesel päeval kõik osavõtjad, välja arvatud meeskond number 7 (vt. tabelit).

1. päev	0—7	1—6	2—5	3—4
2. „	7—4	5—3	6—2	0—1
3. „	1—7	2—0	3—6	4—5
4. „	7—5	6—4	0—3	1—2
5. „	2—7	3—1	4—0	5—6
6. „	7—6	0—5	1—4	2—3
7. „	3—7	4—2	5—1	6—0

Turniirisüsteemis läbiviidavad võistlused on väärtuslikud selle tõttu, et nad võimaldavad kõige täielikumalt selgitada mängijate ja meeskondade tehnilist ning kehalist ettevalmistust ja on omapäraseks eksamiiks osavõtjatele. Taolised võistlused on head veel selle poolest, et kogu võistluste perioodil ei kao mängijate sportlik huvi nende vastu.

Pärast võistluste lõppemist toimub võitja ja ülejäänud kohtade selgitamine kõigist mängudest kogutud punktide summa põhjal. Võistlusjuhendi järgi võivad turniirisüsteemis tulla arvestusse iga kollektiivi ühe, kahe või roh-

kema arvu meeskondade poolt kogutud punktid. Kui arvestus toimub mitme meeskonna põhjal, siis summeeritakse pärast iga meeskonna koha selgumist (I koht annab 1 punkti, II — 2 punkti jne.) kollektiivi kõigi meeskondade punktid ja sel teel selgitatakse võistluste võitja.

Allpool tuuakse võistluste üldine turniiritabel (tabel 5), kuhu märgitakse punktid ja mängude tulemused. Võidu eest antakse 3 punkti, viigi puhul saavad osavõtjad 2 punkti ja kaotuse korral 1 punkti.

Tabel 5

I grupp	Meeskonnad				Tulemused	
	Kollektiivi nimetus	„Krasnoe Znamja“	„Dünamo“	„Spartak“	„Metallurg“	Punktide summa
„Krasnoe Znamja“		2:0 3	1:2 1	2:1 3	7	II
„Dünamo“	0:2 1		1:2 1	1:2 1	3	IV
„Spartak“	2:1 3	2:1 3		1½:1½ 2	8	I
„Metallurg“	1:2 1	2:1 3	1½:1½ 2		6	III

Sellesse tabelisse kantakse esimese ringi mängude tulemused. Kuid seda saab kasutada ka kaheringiliste võistluste puhul. Selleks kirjutatakse lahtri ülemisse ossa esimese ringi tulemused ja punktid, jättes alumise teise ringi tulemuste jaoks.

Tabel ühe kollektiivi mitme võistkonna tulemuste hindamiseks

Tabel 6

Võistkonnad / Tulemused	Meeskonnad					Naiskonnad	Noortevõistkon.		Lastevõistkon.
	I	II	III	IV	V		I	II	
Võit	30	24	18	15	12	15	24	18	15
Viik	20	16	12	10	8	10	16	12	10
Kaotus	10	8	6	5	4	5	8	6	5
Mitteilmumine	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Käesoleval ajal kasutatakse ka niinimetatud progressiivset tulemuste hindamist, mille järgi tugevamatele meeskondadele arvestatakse mängu eest rohkem punkte kui nõrgematele (tabel 6). Selline hindamine on tingitud sellest, et turniirisüsteemi puhul tugevdavad kollektiivid oma nooremaid meeskondi sageli vanemate meeskondade arvel.

Ühemiinuse süsteem

Seda süsteemi kasutatakse siis, kui võistlusest osavõtjate arv on suur, kuid võistluste läbiviimise aeg lühike. Selle olemus seisab selles, et kaotuse saanud meeskond langeb võistlustest välja kohe pärast esimest kaotust. Võitja selgitatakse finaalmängus, millest võtavad osa kaks meeskonda.

Võistluste tabel koostatakse alles siis, kui on teada võistlusest osavõtjate arv. Seejärel loositakse iga meeskond tabelisse. Nelja osavõtja puhul on tabel järgmine:

1. «Metallurg»	}	<u>«Metallurg»</u>	}	<u>«Torpedo»</u>	
2. «Dünamo»		2 : 1			
3. «Torpedo»	}	<u>«Torpedo»</u>			2 : 1
4. «Lokomotiv»		2 : 0			

Tabel selgitab ilmekalt võistluste käiku: siin tuli võitjaks «Torpedo» meeskond. Klambri taha tõmmatakse murrujoon: lugeja kohale kirjutatakse meeskonna nimetus, nimetaja kohale märgitakse mängu üldtulemus. Mängu tulemust võib soovi korral lahti šifreerida, s. t. samasse joone alla märgitakse iga partii tulemus — visatud kurikate arv. Sellisel kujul on tabel täielikum; selgem on ka võistluste käik.

Kaheksa osavõtja puhul on võistlustabel järgmine.

1. «Dünamo»	}	<u>«Spartak»</u>	}	<u>«Spartak»</u>	
2. «Spartak»		2 : 1			
3. CDSA	}	<u>CDSA</u>			2 : 0
4. «Torpedo»		2 : 0			

5. «Lokomotiiv»	}	«Metallurg»	}	$\frac{\text{«Iskra»}}{2:1}$	}	«Spartak»
6. «Metallurg»		$\frac{2:1}{}$				
7. «Saluut»	}	«Iskra»	}	$\frac{2:1}{}$	}	$\frac{2:1}{}$
8. «Iskra»		$\frac{2:1}{}$				

Analoogiliselt toimub tabelite koostamine kui osavõtjate arv on 16, 32, 64 jne., s. o., kui osavõtjate arv on arvu 2 mingiks astmeks. Kui aga osavõtjaid on paaritu arv või nad ei ole arvu 2 mingiks astmeks, siis koostatakse tabelid selliselt, et pärast esimest mängueringi oleks osavõtjate arv arvu 2 astmeks. Toome näite. Oletame, et võistlusteks on registreerinud 12 meeskonda, kuid sellise osavõtjate arvuga me ei saa koostada tabelit nõutud eeskujuga järgi. Siis võtame põhirühmale (8, 16, 32 jne.) lähima arvu ja lahutame 12-st ($12 - 8 = 4$). Järelikult, esimesel päeval mängivad 4 paari, ülejäänud osavõtjad aga hakkavad mängima kohe teisest ringist. 7 osavõtja puhul mängivad esimesel päeval 3 paari ($7 - 4 = 3$); 15 osavõtja puhul — 7 paari ($15 - 8 = 7$) jne.

Näiteks tabel kuue osavõtja puhul:

2. «Iskra»	}	1. «Dünamo»	}	$\frac{\text{«Saluut»}}{2:0}$	}	$\frac{\text{CDSA}}{2:1}$
3. «Saluut»		$\frac{\text{«Saluut»}}{2:0}$				
4. CDSA	}	CDSA	}	$\frac{\text{CDSA}}{2:1}$	}	$\frac{2:1}{}$
5. «Spartak»		$\frac{2:1}{}$				
		6. «Lokomotiiv»				

Number ühe ja kuue all mängivad meeskonnad hakkavad siin mängima alles teisest ringist. Niisugune ebaühtlus on selle süsteemi puuduseks. Võimaldades võistlusi läbi viia lühikese aja vältel, ei selgita ta alati võitjat ja kollektiivi tugevust õigesti. Siin võivad esineda ka juhuslikud võidud.

*

Võistluste läbiviimiseks on veel niinimetatud kombineeritud või segasüsteem. Selles süsteemis jagatakse osavõtjad, olenevalt nende arvust, nelja või kaheksa kaupa ala-

Spordiühingu nimetus	Spordijärk	I päev		Kulutatud 30 kujundile	II päev		kulutatud 30 kurikale
		2 partiid 15 kujundile			12 partiid 15 kujund.		
		kurikate arv	kurikate arv		kurikate arv	kurikate arv	
Ivanov „Spartak“	I	26	28	54	27	29	56
Petrov „Spartak“	I	27	29	56	27	26	53
Vassin „Dünamo“	I	38	43	81	Kõrvaldatud võistlustelt		

gruppidesse. Igasse gruppi paigutatakse üks tugevamatest võistkondadest.

Alagruppides toimuvad mängud ühemiinuse süsteemis, võitjad aga mängivad omavahel turniirisüsteemis.

Selline võistluste korraldus on kõige parem ja kindlam nii võitja kui ka auhinnaliste II, III ja IV koha selgitamiseks.

Kombineeritud süsteem võimaldab samuti lühikese aja jooksul võistlusi läbi viia ning täpselt määrata võistkondade ettevalmistust vastutavateks võistlusteks.

Antud juhul saab võistlused 16 meeskonnaga läbi viia 6 päevaga, ühemiinuse süsteemis — viie, turniirisüsteemi puhul aga 19 päeva jooksul.

Mõnikord korraldatakse võistlused algul turniirisüsteemis, edasi aga ühemiinuse süsteemis. Niimoodi toimitakse siis, kui ei teata meeskondade ligikaudset mängutaset ega ole võimalik neid jaotada gruppidesse ja eraldada tugevamaid meeskondi. II, III ja IV koht selgitatakse siin visatud kurikate arvu järgi.

Individuaalvõistlusi võib korraldada mitmeti. Kõige tõhusam on järgmine viis: võistlus on arvestatud 3 päevale, mille jooksul mängija peab 90 kujundit välja viskama, iga päev 30 kujundit. Sellisteks võistlusteks on tarvis suurt vastupidavust, tugevaid närve ja täpset silmamõõtu. Iga mängija koormus on suur ja jõukohane ainult hästitreenitud sportlasele. Seepärast on ka nendel võistlustel teatud arvu kujundite väljaviskamiseks kurikate arvu piiratud.

Kulutatud 60 kujun- dile	III päev		Kulutatud 30 kujundile	Kokku kuluta- tud 90 kujun- dile	Koht	Millise spordi- järgu täitis
	2 partiid 15 kujundile					
	kurika- te arv	kurikate arv				
110	25	25	50	160	I	meistri- järgu
109	28	24	52	161	II	I

normi ületamise pärast

Mängija kõrvaldatakse võistlustelt, kui ta 15-le kujundile kulutab üle 40 kurika, 30-le — üle 80, 45-le — üle 120 jne.

Kuid kehakultuurikollektiivides pole seda soovitatav rakendada, vaid seal tuleb täielikult selgitada iga mängija ettevalmistus, mis võimaldab edaspidi kasutada saadud andmeid rühmade ja meeskondade komplekteerimiseks ning koostamiseks.

Võistluse võitjaks loetakse see mängija, kes kulutas 90-le kujundile kõige vähem kurikaid. Tulemuste arvestamine toimub tabel 7 abil.

Individuaalvõistlustel koostatakse paarid loosimise teel, kuid seejuures peetakse silmas iga mängija spordijärku: esimese järgu sportlased loositakse eraldi, meistersportlased peavad mängima meistersportlastega jne. Pärast esimest võistluspäeva koostatakse paarid juba kulutatud kurikate arvu põhjal. Näiteks, Ivanov ja Petrov kulutasid 30-le kujundile vastavalt 54 ja 56 kurikat; järelikult, teisel võistluspäeval mängivad nad ühel väljakul, s. t. koos. Sellega ühtlustatakse võistlused ja tõstetakse huvi nende vastu, partiid kulgevad pingeliselt, visas võistluses. Pärast teist võistluspäeva juhivad jällegi Petrov ja Ivanov, kulutades vastavalt 110 ja 109 kurikat. On loomulik, et selle paari kohtumine kujuneb kõige huvitavamaks ja põnevamaks. Igaüks nendest püüab sama hästi mängida kui teinegi ja mitte maha jääda. See tõstab tunduvalt Ivanovi ja Petrovi tehnilisi tulemusi, olenemata sellest, kumb neist tuleb võitjaks.

Spordijärgud

k u r n i m ä n g u s

Meistersportlane

Vähemalt linna ulatusega võistlustel lüüa välja 90 kujundit 166 viskega,

v õ i

püstitada uus NSV Liidu rekord 15, 30 või 60 kujundi väljalöömisel.

Esimene järk

Lüüa välja 90 kujundit mitte rohkem kui 190 viskega.

Teine järk

Lüüa välja 30 kujundit mitte rohkem kui 75 viskega,

v õ i

lüüa välja 60 kujundit mitte rohkem kui 160 viskega,

v õ i

lüüa välja 90 kujundit mitte rohkem kui 250 viskega.

Kolmas järk

Ükskõik missugusel ametlikul võistlusel lüüa välja 15 kujundit 40 viskega,

v õ i

lüüa välja 30 kujundit mitte rohkem kui 95 viskega,

v õ i

lüüa välja 60 kujundit mitte rohkem kui 190 viskega,

v õ i

lüüa välja 90 kujundit mitte rohkem kui 285 viskega.

Kolmas noorte järk

Lüüa välja 30 kujundit mitte rohkem kui 75 viskega.

SISUKORD

Armastatud rahvalik mäng	4
Mängu iseloomustus	11
Mängutehnika	14
Meeskonna koostamine	52
Meeskonna treening	57
Individaalmängija treening	61
Mängija tehniliste tulemuste arvestamine ja hindamine	64
Kurikas ja selle valmistamine	72
Kurniväljaku rajamine	87
Võistluste organiseerimine ja korraldamine	91

И. С. Карнаухов, И. И. Филатов

ГОРОДКИ

На эстонском языке

Эстонское Государственное Издательство
Таллин, Пярну маантэ 10

*

Toimetaja H. Rehemaa

Tehniline toimetaja I. Vahtra

Korrektor S. Kõiv

Ladumisele antud 23. I 1956. Trükkimisele antud
14. III 1956. Paber 54×84, 1/16. Trükipoognaid 6,5.
Formaadile 60×92 kohaldatud trükipoognaid 5,33.
Arvutuspoognaid 5,46. Trükiarv 1500. MB-01087.
Tellimise nr. 253. Trükkikoda „Pioneer“, Tartu,
Kastani tn. 38.

Hind rbl. 1.65

TÜ RAAMATUKOGU



10300014900098

A-20964

Rbl. 1.65