

A-16753

9. VII 42

Kuunimängu

VÕISTLUS- MÄÄRUSED



LISA:

Lomatennis

VÕISTLUS-
MÄÄRUSED

A-16753

NSV LIIDU MINISTRITE NÕUKOGU juures asuv
ÜLELIIDULINE KEHAKULTUURI- ja SPORDIKOMITEE

KURNIMÄNG

VÕISTLUSMÄÄRUSED

LISA:

LAUATENNIS

VÕISTLUSMÄÄRUSED

RK

„PEDAGOOGILINE KIRJANDUS“

TARTU

1947

Määrused on kinnitanud NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuv Üleliiduline Kehakultuuri- ja Spordikomitee ja need on kohustuslikud kõigil NSV Liidu territooriumil korraldatavail kurnimänguvõistlusil.

(Tõlgitud 1945. a. väljaande järgi ja kohandatud vastavalt uuele üleliidulisele ühisele spordiklassifikatsioonile)



13314

A-16753

1. MÄNGUVÄLJAK

§ 1. Kurniväljakuks on tavaliselt ühetasane ja tiheda pinnaga riskülik, mille suurus on 30×15 m. Väljakul asetsevad kurniplatsid, mille suuruseks on vähemalt 9×4 m, võivad olla mullast, asfaldist, jääst või puust.

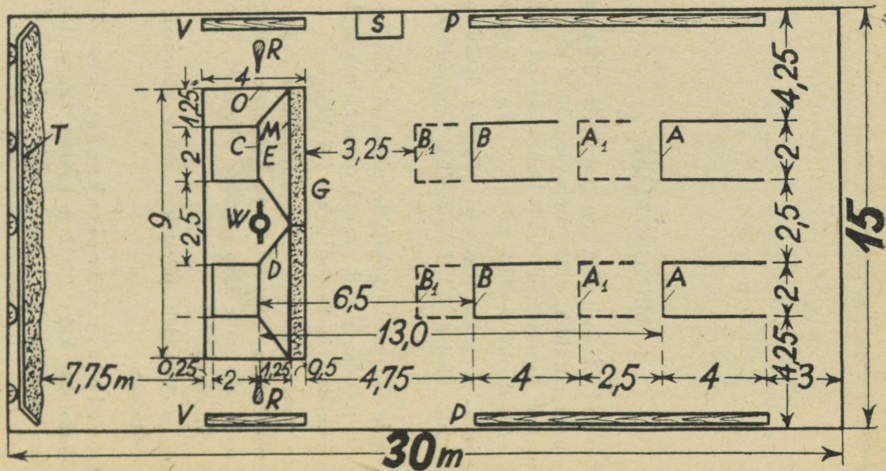
Nii väljaku pind kui ka seda piiravad lauad peavad olema tihedad, siledad ja ühetasased ja maapinnaga ühes tasapinnas.

Viskekastide või poolviskekastide pinda ei tohi betoneerida või asfalteerida; kastid peavad olema ühetasased, siledad, ilma aukudeta ja kaetud paksu liivakihi.

Kurikate peatamiseks ja õnnetusjuhtumite vältimiseks tuleb „linnade“ taha, vähemalt 7 m kaugusele, teha 50 sm kõrgune muldvall, mille taha seatakse vähemalt 3 m kõrgune tara või võrk.

Eestpoolt ja külgedelt piiratakse väljak vähemalt 1 m kõrguse sõeltaraga.

§ 2. Kurniplats märgitakse (vt. joon. 1) järgmiselt: tõmmatakse kaks 2×2 m suurust ruutu (L), mida nimetatakse linnadeks (linnade eesjooned peavad linna



Joon. 1. KURNIVÄLJAKU MÄRKIMINE
(vt. kõrvallehekülje lõpus).

piirides asetsema ühel sirgjoonel, mida nimetatakse eesliiniks). Linnad on teineteisest 2,5 m kaugusel.

1,25 m kaugusele linna eesliinist ja paralleelselt sellega tõmmatakse joon, mida nimetatakse karistusjooneks (M). Kummagi linna esnurkadest tõmmatakse kuni nende ristumiseni karistusjoonega jooned, mida nimetatakse linnavurrudeks (D) ja mis on nagu linnade diagonaalide pikenduseks. Karistusjoone, linna eesliini ja linnavurrudega piiratud maa-ala nimetatakse eeslinnaks (E). Karistusjoonest poolviskekasti poole raputatakse kuni 1 sm kõrgune liivariba, mida nimetatakse karistusribaks (G). Riba laius peab olema vähemalt 20 sm.

Vurrude ristumispunktist poolviskekasti poole tõmmatakse joon, mis jagab karistusriba kaheks.

Mark-kurni ülesseadmiseks märgitakse kummagi linna eesliini keskaik ja linna keskpunkt.

Kõik jooned tõmmatakse helelda värviga (jääb sinisega). Linna piiravate joonte laius (2—3 sm) arvatakse linna mõõdete sisse.

Joon. 1. (vt. kõrvalleheküljel) KURNIVÄLJAKU MÄRKIMINE

A — viskekastid meestele; A₁ — viskekastid naistele ja noortele; B — poolviskekastid meestele; B₁ — poolviskekastid naistele ja noortele; O — kurniplatsi piir; C — linnad; E — eeslinnad; D — linnavurrud; G — karistusriba; M — karistusjoon; T — tara ja muldvall; V — pingid võistlejaile; P — pingid pealtvaatajaile; R — laternapostid; W — latern platsi valgustamiseks; S — sekretäri majake.

§ 3. Kurniväljak märgitakse järgmiselt: 7,75 m kaugusel väljaku tagajoonest algab kurniplats; 13 m kaugusele kummagi linna eesliinist ja paralleelselt sellega tõmmatakse viskekastide 2 m laiused eesjooned ja seejärel viimastega ristloodis 4 m pikkused küljooned, mis on nagu linnade küljoonte pikendused. 6,5 m kaugusele linnade eesliinist tõmmatakse poolviskekastide jooned.

Märkused. 1. Mänguks naistele ja alla 15-aastastele noortele on vahemaa linna eesliinist kuni viskekastini 10 m ja kuni poolviskekastini 5 m.

2. Noormeestele üle 15 a. märgitakse väljak samuti nagu meestele.

3. Viske- ja poolviskekastide tagajooni ei tõmmata. Nende kastide ees- ja küljooned servatakse maasse kaevatud puulattidega, mis ei tohi ulatuda üle maapinna ja mis kaetakse heleda värviga. Joonte laiust (2—3 sm) ei arvata kastide mõõdete sisse.

4. Naised mängivad ilma karistusribata.

2. MÄNGUTARBED

§ 4. Kurniks on silindrikujuline puuklots, mille diameeter on 5 sm ja pikkus 20 sm. Kui kohtuniku arvates on kurn rikutud, tuleb see asendada uuega.

§ 5. Kurikaks on puust (kiudainest jne.) kepp (kaigas), mille kaal ja diameeter võivad olla soovikohased, kuid pikkus mitte üle 1 m.

Kurikat on lubatud üle lüüa või mähistada kas pleki või traadiga, kuid mitte kogu ulatuses, vaid osakaupa — vähemalt 5 sm-liste vahedega. Kui kurikat ei saa vastava puu puudumisel valmistada ühest puutükist, on lubatud mitte üle kahest-kolmest puutükist kokkurautatud kurikad. Rautiste või mähiste all ei tohi olla vahevoodrit või eri tärkmeid. Niisuguste asjaolude avastamisel võib kohtunik mängija diskvalifitseerida, ilma et viimast saaks asendada teise mängijaga.

Pole lubatud mängida kurikaga, millel on mōrane või katkine käepide, mis on tugevasti murdunud, mis nõtkub ühenduskohtadest või mille rautised on lõdvalt kinnitatud.

Iga mängija võib mängida oma kurikatega ja kohtuniku leal neid mängu ajal vahetada. Võistkond võib alustada mängu, omades vähemalt kolm paari kurikaid.

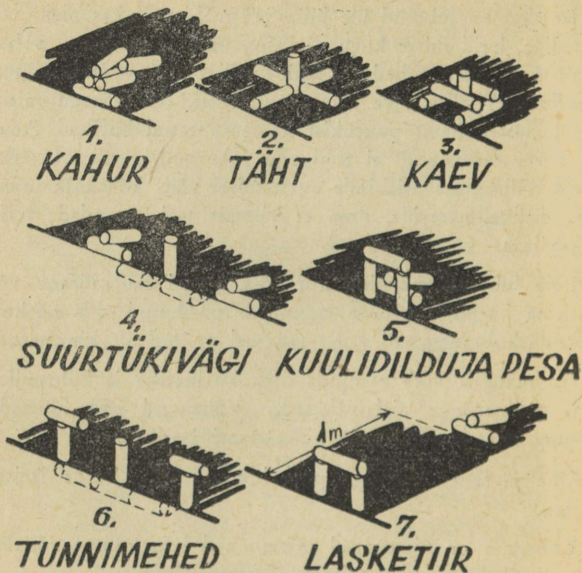
Ühe ja sama kurikaga pole lubatud kaks korda järjest visata.

Kohtunik on õigustatud mängu ajal kontrollima võistlejate kurikate arvu ja viimaste korrasolekut.

KAVAD KEHAKULTUURIKOLLEKTIIVIDE SPORDISEKTSIOONIDELE

on vajalikud

igale kehakultuurlasele



Joon. 2. Kujundite

3. MÄNGUKUJUNDID (-figuurid)

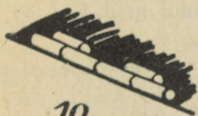
§ 6. Kohtuniku järelevalvel seab võistkond oma linna üles kurnidest mängukujundid (-figuurid) joonisel 2 näidatud järjekorras (1. kahur, 2. täht, 3. kaev, 4. suurtükivägi, 5. kuulipilduja pesa, 6. tunnimehed, 7. lasketiir, 8. kah-



8.
KAHVEL



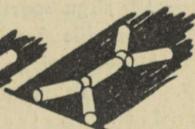
9.
NOOL



10.
VÄNTVÖLL



11.
VORST



12.
VÄHK



13.
SIRP



14.
LENNUK



15.
KINNINE KIRI

ülesseadmine

vel (hark), 9. nool, 10. väntvöll, 11. vorst, 12. vähk, 13. sirp, 14. lennuk ja 15. kinnine kiri).

Kõik kujundid, peale nr. 15 (kinnine kiri), tuleb seada eesliini keskele nii, et nende esiosa puudutaks küll eesliini välisäärt, kuid ei ulatuks üle selle. Kurnid peavad asetsema tihedasti teineteise vastu.

4. VÕISTLUSTE KAVA

§ 7. Võistlusi kurnimängus korraldatakse järgmistel aladel:

a) 15 kujundile — vähemalt II spordijärku omavaile võistlejaile;

b) 10 kujundile (puuduvad kujundid nr-d 6, 7, 8, 9 ja 10) — III järgu sportlastele;

c) 6 kujundile (seatakse üles kujundid nr-d 1, 4, 5, 11, 14 ja 15) — kõigi gruppide algajaile.

§ 8. Vastavalt võistluste juhendile võivad võistlused olla nii individuaalsed kui ka meeskondlikud.

§ 9. Võib korraldada ka klassifikatsioonivõistlusi järgmise kava järgi:

a) Individuaalseid võistlusi korraldatakse meestele 60 ja 80 kujundile. Esimesel juhul kestavad võistlused kolm päeva — iga päev 2 partiid à 10 kujundiga; teisel juhul samuti kolm päeva, kuid iga päev 2 partiid 15 kujundiga. Naistele, noormeestele ja lastele korraldatakse samasuguseid võistlusi 30 kujundile (3 päeva à 1 partii 10 kujundiga).

b) Meeskondlikke võistlusi võib korraldada vabaltvalitava kava järgi, mis on ühine kõigile võistlejaile, kusjuures iga päev on kohustuslik mängida kas 30 kujundit (3 partiid à 10) või 45 kujundit (3 à 15) kõigi partiide lõpetamisega kõigi võistlejate poolt; kolmas partii mängitakse sel juhul, kui kaks eelmist on andnud tulemuseks viigi (1:1, — vt. käesolevate määruste § 24).

5. MÄNGUTINGIMUSED JA -RESULTAAT

§ 10. Kurnimänguvõistlusi korraldatakse kas ringi- (punkti-), ühe miinuse või segasüsteemis.

§ 11. Mäng koosneb kolmest partiist. Igas partiis mängitakse läbi kas 6, 10 või 15 kujundit. Iga partii võitmine annab 1 punkti, viik tähendab $\frac{1}{2}$ ja kaotus 0 punkti. Kahe partii võitmisel järjest kolmandat ei mängita.

§ 12. Paremusjärjestus määratakse suurima punktide arvu järgi.

§ 13. Klassifikatsioonivõistlustel määratakse paremusjärjestus väiksema arvu löökide järgi, mis kulutati võistluste juhendis ettenähtud kujundite arvu väljalöömiseks.

Märkused. 1. Kui ühe miinuse süsteemis peetud mäng lõpeb viigiga, antakse neljas otsustav partii. Kui ka see lõpeb viigiga, korratakse mängu võistlusi korraldava organisatsiooni või kohtunikekogu otsuse puhul. Enne lisapartii alustamist on kohtunik kohustatud määrama 10-minutilise vaheaja.

2. Ringisüsteemis korraldatavate võistluste puhul, millel organisatsioonid (kollektiivid) esinevad mitme võistkonnaga, hinnatakse, olenevalt kohalikest tingimustest, iga võistkonna võitu erineva (diferentsiaalse) punktide arvuga.

Järgnevalt on toodud resultaatide hindamise tabel (punktides) mitme võistkonna esinemise puhul ühest kollektiivist.

6. MÄNGIJAD

§ 14. Iga võistkonna mängija peab esinema oma kollektiivi spordidressis. Mängijail peavad olema rinnalkantavad järjekorranumbrid.

Iga võistkond koosneb 5 mängijast. Võistkond lubatakse mängu koosseisus vähemalt 4 inimest, kuid sel juhul ei saa

Resultaatide hindamise tabel (vt. lk. 11)

VÖISTKONNAD RESULTAADID	Meeskonnad					Naiskond	Noored		Lapsed
	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

kasutada puuduva mängija kaht kurikat. Kui mängu käigus jääb võistkonda vähem kui 4 mängijat, peab meeskond mängu katkestama.

Igal võistkonnal on õigus mängu käigus vahetada üht mängijat, välja arvatud kohtuniku poolt väljakult eemaldatud mängija. Uus mängija saab asendatava mängija numbriga.

Hilinenud viies mängija võib mängu astuda igal ajal, teatades ennast sekretärile. Ta peab mängima temale jäetud numbriga all.

Mängijat, kes on väljakult lahkunud ilma kohtuniku loata või kes on mängust eemaldatud tooruse või vääritud käitumise pärast, ei lubata uuesti mängu.

Kui mängija saab mängu ajal vigastada, jätkub mäng pärast seda, kui vigasaanule on antud arstlikku abi.

§ 15. Iga võistkond peab oma koosseisust määrama kapteni, kes tunneb hästi võistlusmäärusi. Kapten on võist-

konna juhiks ja vastutab oma võistkonna käitumise eest. Mängu ajal kannab kapten käisel eraldussidet.

Võistkonna kapten kirjutab alla võistluste protokollile ja suhtleb kohtunikuga kõigis mängusse puutuvais küsimustes.

Kapten, teatades sellest kohtunikule, võib oma võistkonnast eemaldada mängija, kes on sihilikult rikkunud võistlusmäärusi või kes on käitunud distsiplineerimatult.

7. MÄNGU KAIK

§ 16. Enne mängu algust rivistuvad osavõtjad väljaku juurde ja tervitavad vastastikku. Kohtunik loosib, kes mängijaist (võistkondadest) saab esimese löögi (avalöögi) õiguse. Avalök sooritatakse parempoolsesse linna. Pärast iga partiid ja kogu mängu lõppemist kuulutab kohtunik võitjad ja resultaadid.

§ 17. Igal mängijal on kaks kurikat ja ta sooritab iga löögi puhul kaks viset järjest. Mängijad viskavad numbrite järjekorras ja kohtuniku vile või märguande peale. Pärast seda, kui parempoolse linna pihta mängiva võistkonna kõik liikmed on visanud à 2 kurikat, alustavad mängu selle võistkonna liikmed, kes mängivad vasakpoolse linna pihta, jne.

Mängijad alustavad kõigi kujundite väljalöömist viskekastist.

Niipea, kui kujundist on välja löödud kas või üks kurn, saavad mängijad õiguse teiste kurnide väljalöömiseks poolviskekastist.

Kinnise kirja puhul tuleb kogu kujund välja lüüa viskekastist, kusjuures esimesena tuleb välja lüüa mark-kurn.

Kui mark-kurn viske juures ainult nihkub paigast või kui see lüüakse välja koos ühe või mitme kurniga või kui see väljaminekul riivab mingisugust kurni, asetatakse kurnid endistele kohtadele ja visatud kurikas loetakse kaotatuks.

§ 18. Kurn loetakse väljalööduks ainult siis, kui see täielikult lendas või veeres üle linna või eeslinna piiravatest joontest.

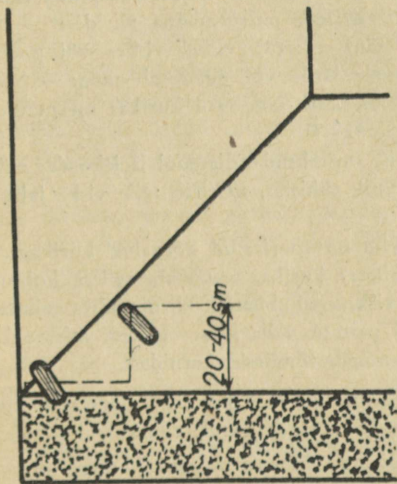
Kurni, mis on väljalöömisel sattunud eeslinna ja jäänud seal peatuma kas karistusjoonel või selle lähedal, peab kohtunik asetama eeslinna kas 40 sm kaugusele karistusjoonest (kui kujundist pole välja löödud ühtki kurni) või 20 sm kaugusele karistusjoonest (kui kujundist on välja löödud kas või üks kurnidest). Mõlemal juhul asetatakse kurn eeslinna sama nurga all karistusjoonele, kuidas ta oli sellel või selle lähedal esialgses asendis.

Võib juhtuda, et kurn peatub nurgas karistus- ja vurrujoone vahel, nii et see võib 20 (või 40) sm eemaleasetamisel karistusjoonest sattuda vurrujoone taha, s. o. väljapoole eeslinna. Sel juhul tuleb algul välja mõõta 40 sm (2 kurnipikkust) vurru- ja karistusjoone vahelisest nurgast, mõõta sellest punktist vajalikud 20 (või 40) sm eeslinna sügavusse ja asetada kurn sinna (vt. joon. 3).

Löögil lõhestunud kurn loetakse väljalööduks siis, kui üks selle osa, kas suurem osa või ligikaudu pool kurni, on sattunud väljapoole linna. Kaheks lõhestunud, kuid linna piiridesse jäänud kurn, asendatakse uue kurniga, mis asetatakse lõhestunud kurni kohale. Kurn, mis veerleb linna või eeslinna joonel, loetakse väljalööduks juhul, kui see pärast täielikku peatumist („surnud“-asendis) ei riiva joont.

Kurn, mis sattus joone taha, kuid pärast veeres tagasi linna või eeslinna, loetakse väljalööduks.

Kurne ei tohi ära korjata enne kohtuniku otsust. Pärast viset linna või selle ette jäänud kurikas korjatakse ära pärast kohtuniku korraldust. Kui kujund laguneb enne, kui



Joon. 3. Kurni asetamine juhul, kui see on löögi tagajärjel sattunud karistusjoone ja linnavurrude vahelisse nurka.

kurikas on lennanud üle linna, või enne, kui see on puudutanud linna või eeslinna pinda, seatakse kujund uuesti üles ja vise sooritatakse uuesti, s. o. mängija saab visatud kurika tagasi.

§ 19. Vise loetakse kaotatuks järgmistel juhtudel:

1) kui mängija sooritab viske enne kohtuniku vilet (märguande-signaali on lubatud võistlustel ainult kurttumadele);

2) kui kurikas puudutab viskel maapinda enne karistusriba või riivab seda oma eeslinna piirides;

3) kui mängija astub viskel viske- või poolviskekastist kasti piiravale latile või puudutab mõne kehaosaga maapinda eespool kasti enne, kui kurikas on puudutanud eeslinna või linna;

4) kui vise on tehtud väljaspool järjekorda; mängija, kelle viske kohtunik tühistas, sooritab teise viske juba oma järjekorras;

5) kui vise on sooritatud kõrvalise kurikaga, s. t., kui mängija vahetas kurika, teatamata sellest kohtunikule;

6) kui viske puhul mark-kurni pihta viimane nihkus päigast või paiskus välja koos ühe või mitme kurniga või riivas väljaminekul mõnda kurnidest.

Märkus. Kõigil neil juhtudel asetatakse kurnid linna või eeslinna tagasi nende endistele kohtadele.

Kui on võimatu taastada linnas olevate kurnide endist asendit, asetab kohtunik need, alustades eeslinni keskpäigast linna tsentri poole, teineteise järele (ristloodis eesliinile) ja teineteisest ühe kurnipikkuse, s. o. 20 sm kaugusele.

Eeslinnas, eriti aga karistusjoone lähedal asetsevate kurnide asendi on kohtunik kohustatud ära märkima kas pliiatsi või kriidiga.

§ 20. Partii võitjaks loetakse võistkond, kes väiksema kurikate arvuga lööb välja kõik selle partii kujundid.

Võimalikud on järgmised variandid:

1. Võistkond A, mängides parempoolse linna pihta, lõi välja viimase kujundi, kasutades viimases viskeseerias teatavat arvu kurikaid. Sel juhul saab vasakpoolse linna pihta mängiv võistkond partii lõpetamiseks täpselt niisama suure arvu kurikaid. Kui võistkond B lööb sel puhul viimase kujundi välja väiksema kurikate arvuga, on ta võitnud resultaadiga, mis võrdub kasutamata jäänud kurikate arvuga. Kui ta selleks kasutas niisama palju kurikaid, kui võistkond A, on partii lõppenud viigiga. Kui ta aga ei suuda nende kurikate arvuga partiid lõpetada, loetakse ta kaotanuks resultaadiga, mis võrdub välja löömata jäänud kujundite ja kurnide arvuga.

2. Võistkond B lõi välja viimase kujundi, kuid parempoolse linna pihta mängiv võistkond A pole veel partiid lõpetanud. Sel juhul saab võistkond B võidu resultaadiga, mis võrdub nii võistkonnal A mängimata jäänud kujundite ja kurnide kui ka võistkonnal B vastavas viskeseerias kasutamata jäänud kurikate arvuga. Näiteks: 1 kujund, 2 kurni ja 4 kurikat.

3. Kui võistkonna A koosseisus on 5, võistkonnal B aga 4 inimest, läheb võistkonnal B igas viskeseerias 2 kurikat kaotsi. Sel juhul on olukord niisugune, et kui võistkond A on kõik kujundid välja löönud 10 kurikaga, võistkond B aga järele mängides 8 kurikaga, loetakse võistkond B võitjaks 2 kurikaga. Kui mõlemad võistkonnad on partii lõpetamisel kulutanud viimases viskeseerias 8 kurikat, loetakse

EX DISI. U 17. 1 art.

partii lõppenuks viigiga. Kui võistkond A lõpetas partii 9 või 10 kurikaga, kuid võistkond B ei suutnud lõpetada 8 kurikaga, loetakse võistkond A võitjaks resultaadiga, mis võrdub võistkonnal B mängimata jäänud kujundite ja kurvide arvuga.

Kaotanud võistkonnal (või üksikmängijal individuaalseil võistlustel) on pärast partii lõppemist õigus oma mängu jätkata kuni selle lõppemiseni, et saada resultaati ühe või teise spordijärgu omandamiseks.

§ 21. Pärast esimese partii lõppemist vahetavad võistkonnad linnad ja avalöögi, alustades teist partiid.

§ 22. Kolmanda või otsustava partii puhul loosib kohtunik uuesti avalöögi. Otsustav partii jaguneb kaheks osaks, koosnedes kas 3, 5 või 7 kujundist, kusjuures püstiseisvad ja lamavad kujundid seatakse järjekorras üles järgmiselt:

- | | |
|---------------------|--|
| 6 kujundiga mängus: | nr-d 1, 11, 4, 14, 5 ja 15; |
| 10 " " | nr-d 1, 11, 2, 12, 3, 4, 4, 5 ja 15; |
| 15 " " | nr-d 1, 8, 2, 9, 3, 10, 4, 11, 5,
12, 6, 13, 7, 14 ja 15. |

Kui üks võistkond lööb välja 3 (mängus 6 kujundiga), 5 (10 kujundiga) või 7 (15 kujundiga) kujundit, peab teine võistkond võrdsustama vastavas viskeseerias kasutatud kurikate arvu. Pärast seda võistkonnad vahetavad linna ja avalöögi.

Siin võib tekkida kolm järgmist momenti:

1) mõlemad võistkonnad löid välja kõik oma kujundid, kasutades selleks ära kõik viskeseeria kurikad; sel juhul seavad võistkonnad pärast linnade vahetamist üles oma

järjekordse kujundi ja viskeseeriat alustab selle võistkonna esimene mängija, kes sai parempoolse linna;

2) mõlemad võistkonnad löid välja kõik oma kujundid, kuid üks võistkondadest (või ka mõlemad) ei kasutanud ära kõiki viskeseeria kurikaid; sel puhul kasutavad järjekorras olevad mängijad need kurikad ära kohe pärast linnade vahetamist ja alles siis alustab uut viskeseeriat parempoolsesse linna asunud võistkonna esimene mängija;

3) üks võistkond lõi välja 3, 5 või 7 vigurit, teine võistkond aga, olles kasutanud küll niisama suure arvu kurikaid, ei löönud välja kõiki oma järjekordse kujundi kurne; sel juhul asetab teine võistkond pärast linnade vahetamist väljalöömata jäänud kujundi kurnid üles samas asendis, nagu need olid pärast viimast lööki enne linnade vahetamist (ühe linna kurne teise üle kanda pole lubatud); pärast seda kas algab uus viskeseeria (kui mõlemad võistkonnad olid kasutanud ära kõik kurikad) või võistkonnad kasutavad ära viimase viskeseeria kurikad, ja alles siis alustab uut viskeseeriat parempoolsesse linna asunud võistkonna esimene mängija.

M ä r k u s e d. 1. Kui parempoolse linna võistkond lõi 5 kujundit välja 10, teine võistkond aga 8 kurikaga, kasutavad teise võistkonna mängijad need 2 kurikat ära kohe pärast linnade vahetamist, ja alles siis alustab uut viskeseeriat parempoolsesse linna asunud võistkonna esimene mängija.

2. Kui parempoolse linna võistkond lõi 6 kurikaga välja 5, teine võistkond aga 3 kujundit, kannab teine võistkond kasutamata jäänud neli viset üle

parempoolsesse linna, kus need visked sooritavad järjekorras eelviimane ja viimane mängija; alles pärast seda lõpetab vasakusse linna asunud võistkond poolelijäänud viskeseeria; edasi jätkab mängu parempoolsesse linna asunud võistkonna esimene mängija.

Enne otsustava partii algust on kohustuslikult viieminutiline vaheaeg.

§ 23. Mäng on lõppenud, kui üks võistkondadest on

1) võitnud kaks partiid järjest — 2:0;

2) võitnud esimese, kaotanud teise, kuid võitnud jälle kolmanda partii — 2:1;

3) võitnud esimese partii, mänginud teise partii viiki ja võitnud kolmanda partii — $2\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$;

4) võitnud esimese, kaotanud teise partii, kuid kolmanda on mänginud viiki — $1\frac{1}{2}:1\frac{1}{2}$ (viiki);

5) kõik kolm partiid mänginud viiki — $1\frac{1}{2}:1\frac{1}{2}$;

6) võitnud esimese partii, kuid teise ja kolmanda mänginud viiki — 2:1.

Mängu üldisemal hindamisel võetakse arvesse ainult partiiide resultaadid, mitte aga kurikais, kurnides või kujundeis saavutatud ülekaal.

8. KOHTUNIKEKOGU

§ 24. Igal kalendri- või sõprusvõistlusel peab olema kohtunik, kes jälgib mängu õiget käiku ja kes on peakorraldajaks väljakul. Kohtunik otsustab kõik mängu ajal tekkivad vaieldavad küsimused üksinda. Kohtuniku otsused on lõplikud.

Mängu ajal peab kohtunik asuma karistusjoone juures.

§ 25. Kohtunik on kohustatud ilmuma mänguväljakule hiljemalt 20 minutit enne mängu algust. Kohaleilmumisel peab kohtunik pöörduma väljakut haldava kollektiivi esin-daja või valve- või peakohtuniku puhul nende poole.

Enne mängu algust on kohtunik kohustatud järele vaa-tama väljaku ja platside märkimise ja vajaliku inventari kohaloleku.

Kohtunik ei tohi lubada mängu alustamist, kui:

- 1) väljak ja plats on ehitatud või paigutatud valesti;
 - 2) puudub (või on puudulik) valgustus võistluste ajal õhtul;
 - 3) karistusriba on halvasti või valesti valmistatud;
 - 4) viske- ja poolviskekastide pinna seisukord võib ohus-tada mängijaid (pind on libe või selles on auke või vett);
 - 5) puuduvad võistluste protokollide blanketid;
 - 6) kurnide mõõted ja kvaliteet ei vasta määrustele;
 - 7) võistkonnal on vähem kui kolm paari kurikaid;
 - 8) võistkond on ilmunud kohale koosseisus alla 4 inimese;
 - 9) puuduvad kohtuniku abid või sekretär.
- Peale selle ei tohi kohtunik lubada mängu pidamist, kui:
- 10) sajab tugevasti vihma, mis ujutab väljaku üle;
 - 11) on tugev tuul, nii et kurnid ei püsi oma algasendis;
 - 12) temperatuur on talvel alla -18°C või suvel üle $+37^{\circ}\text{C}$;
 - 13) sajab tugevasti lund, mis tuiskab kurnid üle;
 - 14) mõni võistluste juhendi tingimustest, mille järgi koh-tunik juhib mängu, on täitmata.

Kohtunikul on õigus mängu katkestada pimeduse, pealtvaatajate vahelesegamise või muude olukordade (vt. punktid 1—14) tõttu, mis takistavad võistluste normaalset läbiviimist.

Kohtunik ei tohi mängu katkestada, kui selleks pole erilist vajadust. Kui mäng on katkestatud õnnetusjuhtumi tagajärjel või punktides 1—14 märgitud põhjustel, võib kohtunik pärast vaheaega lubada mängu jätkamist tingimusel, kui vaheaeg ei avaldanud häirivat mõju pidamata jäänud mänguosa normaalsele läbiviimisele.

Kohtunik ei tohi pärast mängu jätkumist muuta oma otsust.

§ 26. 10 minutit enne mängu algust on kohtunik kohustatud vormistama võistluste protokoll. Sekretär kannab kohtuniku järelevalvel protokollide võistluste paiga ja iseloomu, mängu pidamise kuupäeva ja selle algamise kellaaja, osavõtjate organisatsioonide nimetuse, kohtuniku nime ja võistkonna koosseisu.

Mängijad tohivad protokollile alla kirjutada ainult kohtuniku juuresolekul ja loal, kusjuures võistkonna kapten kirjutab alla viimasena.

Mängu ajal ei tohi väljakul viibida ükski teine peale mängijate, kohtuniku, kohtuniku abide ja kollektiivide esindajate. Protesteerida kohtuniku otsuse vastu võib ainult siis, kui määruste rikkumise fakti saab kindlaks teha ilma täiendavate tunnistajateta. Väljakul ei võeta vastu mingisuguseid proteste kohtuniku otsuste vastu. Kõigis mängusse puutuvais küsimustes on õigus kohtunikuga suhelda ainult võistkondade kaptenil.

Võistlusmääruste süstemaatilise sihiliku rikkumise eest on kohtunikul õigus teha mängijale (mängijaile) märkus ja süüteo kordumisel mängija eemaldada väljakult. Kõik karistused (märkused, hoiatused, mängust eemaldamised jne.) on kohtunik kohustatud kandma võistluste protokollis, märkides täpselt sellesse ka kõik faktid, mis põhjustasid karistamise.

Mängu ajal on suitsetamine keelatud.

§ 27. Võistluste protokollis pidamiseks ja viskekestide juures valvamiseks määratakse võistluste sekretär ja kaks kohtuniku abi. Sekretär peab mängu ajal selle tehnilist arveldust, märkides üles viske resultaadid pärast kohtuniku teatamist.

Viske resultaadid kantakse protokollis järgmiselt: väljalöödud kurnid — nende arvule vastava numbriga, möödavise — nulliga (0), tunnustamata jäänud vise — ristiga (+) ja sooritamata jäänud vise — miinusega (—).

Viskekestide juures valvavad kohtuniku abid peavad kohe kohtunikule teatama võistlusmääruste rikkumise faktidest. Kui viske järele valvav kohtunik ei teata määruste rikkmisest kuni selle momendini, mil kurikas on sattunud eeslinna või linna, ja kui sel juhul lüüakse kurn linnast välja (kurnid), ei taastata kujundi ja kurnide asetust, vaid vise loetakse sooritatuks määrustepäraselt.

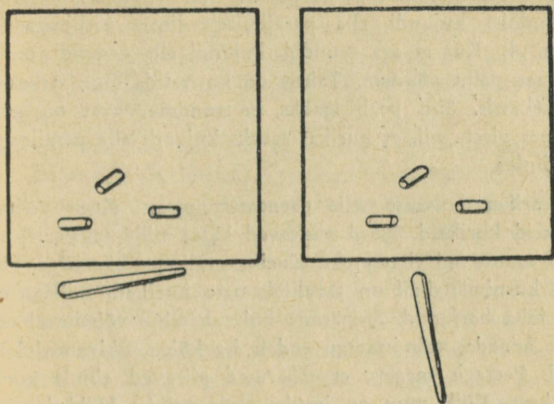
LISAD

Lisa 1

KURNIMÄNGU ALGÕPETUS

Kurnimäng on spordiala, mis väärrib laiaulatuslikku harastamist, eriti koolides ja maaoludes. Mäng arendab jõudu, head silmamõõtu, osavust ja ka vastupidavust. Mõningal määral on see mäng heaks eelharjutuseks kergejõustikualadele, näiteks kettaheitele siirdumiseks.

Kurniväljaku ehitamine pole kuigi raske, seda saab teha täiesti omal jõul. Veel lihtsam on valmistada kurnimängu inventari — kurne ja kurikaid. Näiteks: missugust raskust peaks valmistama kurnide tegemine? Kurnideks on teatepulka meenutavad silindrikujulised siledad puupulgad, mille diameeter on 5 sm ja pikkus 20 sm. Nende valmistamiseks pole vaja isegi joonistust. Ka kurika ehk kurnikaika valmistamine on lihtne. Selle pikkus on kuni 1 m, kuid diameeter jne. on täiesti vabaltvalitav. Tavaliselt on kurnikaikad koonusetaolised, jämedamas otsas diameetriga 5--6 sm ja käepideme juures 3 sm.



Joon. 4. Kurika mitmesugune lend kujundi pihta.

Kõige olulisem on kurnimängus kurika viskamine. Oleks vääär arvata, et kujundit saab linnast välja lüüa võimalikult jõulisema viske või löögiga. Kõige tähtsam on tabamise oskus, mis sõltub osavusest ja silmamõõdust. Et algul ei osata kurne kohe esimese hoobiga välja lüüa, vaid need ainult pillutatakse laiali, sõltub mitte nõrgast viskest, vaid sellest, et tabavuse täpsuse puudumisel ainult riivati kurne. Seepärast töötatagu eeskätt välja viske täpsus.

Kurikas peab lendama lamedalt maa kohal, mitte aga n. ö. tirelema. Tuleb taotella, et kurikas satuks oma kesk-kohaga otse kujundi alla. Siis kurikas nagu pühib

kõik kurnid linnast välja. Samuti tuleb püüda, et kurikas suunduks kujundi alla paralleelselt linna eesliiniga (vt. joon. 4). Kui ta aga suundub kujundi alla otsapidi, on resultaat palju väiksem. Tähtis on ka valida õige viskekoht viskekastis. Siin peab igaüks ise tundma, kust on kõige parem visata nii, et kurikas satuks kujundi alla paralleelselt eesliiniga.

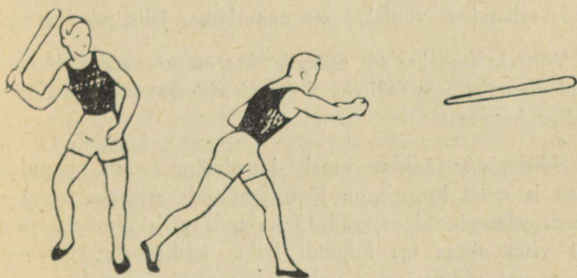
Kurikat hoitakse selle peenemast otsast. Ärgu valitagu raskeid kurikaid. Need väsitavad kätt, mille tagajärjel visked muutuvad ebatäpseks. Kurikas valitagu käe järgi. Headel kurnimängijail on tavaliselt oma kurikad, millega nad on juba harjunud. Seepärast: kui tahetakse võistlustel edukalt esineda, valmistatagu endale ise kõige sobivamad kurikad. Peetagu meeles, et määrused piiravad ainult kurika pikkust. Kõik muu on igaühe enda valida. Häid ja sissetöötatud kurikaid tuleb ka hästi hoida.

Kurikat visata võib mitut viisi, nii, kuidas on kõige mugavam ja otstarbekohasem: kas paigalt või väikese hoovõtuga, kas pea tagant või külje pealt. Igal juhul peetagu silmas, et ei astutaks üle viskekasti eesjoone ja et visked oleksid alati ühesugused. Kõige parem on siiski visata külje pealt (vt. joon. 5). Linna poole asutagu küljega, vasak jalga ees ja parem taga (muidugi, kui ei olda vasakukäeline). Kere painutatagu veidi taha. Võtnud kurikaga hoogu, viidagu see poolkõverdatud käega pea taha või sirutatud käega veidi kõrvale. Viske sooritamise momendil toodagu üheaegselt ette käsi ja jalga ja kummardatagu keret ettepoole. Kurikas vallandatakse siis, kui käsi on täiesti välja sirutatud ette.

Visketabavust harjutatakse järjekindla treeninguga. Algul harjutatagu kurne välja lööma viskamisega poolviskekastist, edaspidi vahemaad järk-järgult suurendades, kuid ikka püüdes, et kurikas satuks kujundi või kurni alla oma kesk-kohaga.

Pärast seda, kui juba osatakse hästi välja lüüa püstiseisvaid kujundeid ja kurne, siirdutagu raskemate kujundite, s. o. lamavate kujundite tabamisele ja väljalöömisele. Lõpuks harjutatagu kinnise kirja väljalöömist, mis kurnimängus on sageli kõige otsustavam. Siin tuleb kõigepealt välja lüüa ainult keskmine kurn (mark-kurn — kirja mark), ilma et seejuures tohiks kas või riivatagi ülejäanud nelja kurni.

Esiailgu võib kurniplatsi märkida ilma karistus- ja vurrujoonteta. Nii on kergem ja lihtsam mängida. Kui on aga saadud kokku alatine kurnimängijate meeskond, tuleb kinni pidada kõigist määrustest, sest vastasel korral ei oleks võimalik osa võtta ametlikest võistlustest.



Joon. 5. Kuidas visata kurikat.

Treeninguil võib korraldada järgmise omavahelise võistluse:

Iga mängija võtab ühe kurika ja ühe kurni. Märgitakse esialgne viskekasti eesjoon. Sellest 10 sammu kaugusele asetatakse kurn püsti, kuid nii, et iga mängija kurni vahel oleks 3—4 sammu vahemaad. Kõik mängijad asuvad viskekasti esijoone taha, igäüks kohastikku oma linnaga (kurniga). Seejärel igäüks viskab kokkulepitud järjekorras (tavaliselt alustades parempoolseimast mängijast), püüdes tabava löögiga paisata kurni võimalikult kaugemale. Kui kõik on sooritanud oma viske, asetatakse kurnid seal, kuhu nad on veerenud, uuesti püsti. Kurni juurest mõõdetakse kümme sammu tagasi ja kurikad visatakse uuesti. Võõraid kurne ei tohi ümber lüüa. Kui aga kogemata koos oma kurniga lüüakse ümber ka seltsimehe oma, siis talitatu järgmiselt: seltsimehe kurn asetatagu püsti endisele, oma kurn aga pikali sellele kohale, kus see oli enne. Selle eest tuleb karistuseks järgmisel viskel tabada lamavat kurni. Kui seda tabatakse, võidakse see uues kohas jälle püsti asetada.

Võitjaks loetakse see mängija, kes on suutnud kokkulepitud visete arvuga (näiteks 5 või 10 viskega) lüüa oma kurni kõige kaugemale.

Nõukogude Liidus omab kurnimäng suurt populaarsust ja selles kunstis on jõutud kõrgele astmele. Nagu on teada, tšempionid vajavad 15 kujundi väljalöömiseks ainult 21 viset, seega iga kujundi kohta keskmiselt $1\frac{1}{2}$ viset! Niisuguse viskeosavuse saavutamise seadku endale eesmärgiks ka noored.

KURNIMÄNGIJATE KLASSIFIKATSIOON

(Järgunormid)

NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuva Üleliidulise Kehakultuuri- ja Spordikomitee käskkirjaga nr. 132 — 22. II 1947. a. on pandud kehtima uus juhend üleliidulise ühtse spordiklassifikatsiooni ja järgusportlaste normide kohta. Juhend on kehtiv 1. aprillist 1947. a. kuni 31. detsembrini 1950. a.

Peale muudatuste teistel spordialadel on muudetud klassifikatsiooni ja järgusportlaste norme ka kurnimängus.

Sisse on seatud järgmised järgud:

- 1) meistersportlane,
- 2) I järgu sportlane,
- 3) II järgu sportlane,
- 4) III järgu sportlane,
- 5) noorte järgu sportlane.

Kurnimängus vastava spordijärgu saamiseks peab meistersportlane vähemalt 168 kurikaga (viskega) välja lööma 90 kujundit. I järgu sportlase nimetuse saamiseks tuleb niisama palju kujundeid välja lüüa vähemalt 180 kurikaga, II järgu sportlase nimetuse saamiseks vähemalt 192 ja III järgu sportlase nimetuse saamiseks vähemalt 204 kurikaga. Noorte järgu sportlane võib kasutada kas 90 kujundile 220 või 60 kujundile 144 kurikat.

Spordijärk antakse resultaaside põhjal, mis on saavutatud vähemalt linnaulatusega võistlustel.

Järgusportlase nimetuse võib saada kehakultuurlane, kes on vähemalt 15-aastane ja kes on mõne kehakultuuriorganisatsiooni liige. Noorte järgu sportlase nimetuse saamiseks peab olema alla 18 a. vana.

Tähtsaks tingimuseks järgusportlase nimetuse saamiseks on VTK kompleksi kõigi normide sooritamine. Noorte, III ja II järgu sportlase nimetuse saamiseks tuleb sooritada VTK kompleksi I astme ja I järgu ja meistersportlase nimetuse saamiseks VTK kompleksi II astme normid. Kuni 16-aastased (incl.) võivad saada ükskõik missuguse järgu sportlase nimetuse OVTK normide täitmisel. Siirdumisel kõrgemasse vanuse kategooriasse antakse neile üheaastane tähtaeg vastava VTK märgi sooritamiseks.

Kehakultuurlased, kes aasta jooksul pole tõendanud oma kuuluvust vastava järgu sportlaste hulka, viiakse ühe järgu võrra madalamale. Noorte ja III järgu sportlased, kes kahe aasta jooksul pole tõendanud oma kuuluvust vastavasse järku, langevad üldse välja järgusportlaste hulgast. Samuti langevad välja need, kes kolme aasta jooksul pole saanud osa võtta võistlustest. Kui nad aga hiljem tahavad uuesti osa võtta võistlustest, arvatakse nad üheks aastaks tingimusi ühe võrra madalamasse järku.

Järgusportlane saab vastava rinnalkantava märgi, mis ei kuulu äravõtmisele ka siis, kui sportlane on välja langenud järgusportlaste hulgast või kui ta on arvatud ühe võrra madalamasse järku. Koos rinnamärgiga saavad järgusportlased klassifikatsioonipileti. Pileti kaotamise puhul on ette nähtud kord uue pileti saamiseks, kuid kaotatud rinnamärgi asemele uut ei anta.

NSV LIIDU REKORDID KURNIMÄNGUS

(Seis 1. V 1947)

Kujundite arv	Resultaat	Rekordi püstitaja	Püstitamise aasta
MEHED:			
10	14 kurikat	N. Tsitsinov, Moskva	1936
15	21 "	S. Gromov, Moskva	1940
20	31 "	T. Jermilov, Moskva	1935
30	47 "	N. Tsitsinov, Moskva	1938
60	99 "	T. Jermilov, Moskva	1935
90	151 "	N. Kolobov, Moskva	1938
MEESKOND:			
10	15 "	Torpedo, Moskva	1946
15	23 "	Dünamo, Moskva	1937
30	49 "	Dünamo, Moskva	1937
NAISKOND:			
10	30 "	Dünamo, Moskva	1937

OSKUSSÖNU

городошник	kurnimängija
городки	kurnimäng
поле для игры	kurniväljak
площадка для игры	kurniplats
кон	viskekast
полукон	poolviskekast
городок	kurn
бита	kurikas ehk kurnikaigas, ka vise
город	linn
передняя линия	eesjoon
боковая линия	külgjoon
лицевая линия	eesliin
штрафная линия	karistusjoon
штрафная полоса	karistusriba
„усы“ города	linnavurrud
линия „ус“	vurrujoon
фигура	mängukujund (-vigur)

пригород	eeslinn
пушка	kahur
звезда	täht
колодец	kaev
артиллерия	suurtükivägi
пулеметное гнездо	kuulipilduja pesa
часовые	tunnimehed (valvurid)
тир	lasketiir
вилка	kahvel (hark)
стрелка	nool
коленчатый вал	väntvõll
колбаса	vorst
рак	vähk
серп	sirp
аэроплан	lennuk
закрытое письмо	kinnine kiri
„марка“	mark-kurn
забой	alglöök, ka viskeseeria
бросок	visc
удар	löök
игра	mäng
партия	partii
дополнительная партия	lisapartii
перерыв	vaheaeg
выбивание фигур	kujundite väljalöömine
круговая система	ringsüsteem (punktisüsteem)
олимпийская система	ühe miinuse süsteem
смешанная система	segasüsteem
команда	võistkond, kas mees- või naiskond

судья	kohtunik
судья на линии	kohtuniku abi
секретарь	• sekretär
протокол соревнований	võistluste protokoll
разрядная норма	järgunorm
разряд	spordijärk
разрядник	järgusportlane
спортивная	spordiklassifikatsioon
классификация	
мастер спорта	meistersportlane

LAUATENNIS

VÕISTLUSMÄÄRUSED

*Kinnitanud NSV Liidu Ministrite
Nõukogu juures asuv Üleliiduline
Kehakultuuri- ja Spordikomitee.*

27. III 1947

I.

MÄNGIJAD

§ 1. OSAVÕTU ÕIGUS

Võistlustele lubatakse mõlemast soost isikuid, kes on käinud arstlikul järelevaatusel.

§ 2. VÕISTLEJATE VANUS

1. Võistlusi korraldatakse järgmistele vanusegruppidele:

poisid	13—14 a.
noormehed	15—16 a.
noormehed	17—18 a.
mehed	19 a. ja vanemad
tüdrukud	13—14 a.
neiud	15—16 a.
neiud	17—18 a.
naised	19 a. ja vanemad

2. Võistlusi võib korraldada ka sega-vanusegruppidele, kuid mitte rohkem kui kahele kõrvuti vanusegrupile.

§ 3. VÕISTLEJATE DRESS

Võistlejad esinevad võistlustel oma seltsi või kollektiivi dressis. On lubatud esineda ka igapäevases riietuses (püksid, särk, spordikingad), mis on puhas ja korras.

Märkus. Võistlejad ei tohi kanda valget särki, spordisärki või kampsunit.

II.

KOHTUNIKEKOGU

§ 4. KOOSSEIS

1. Suuremate võistluste korraldamisel määratakse kohtunikekogu järgmises koosseisus:

peakohtunik,
kohtunikud,
küljekohtunikud ja
sekretär

2. Iga üksiku mängu juhtimiseks määratakse üks kohtunik.

§ 5. KOHTUNIKU KOHUSTUSED

Kohtunik jälgib määruste täitmist, otsustab kõik sportlikud küsimused, loeb kuuldavalt punkte ja teatab poolte vahetamisest; kohtunike otsused, mis on seotud mängu faktidega, on resultaadi suhtes lõplikud.

Mõne mängija ebaseltsimeheliku käitumise puhul teeb kohtunik talle hoiatuse; selle kordumisel või toore käitumise korral on kohtunikul õigus süüdlane ilma hoiatuseta mängust kõrvaldada ja mäng katkestada.

Kohtunik võib oma äranägemisel mängu katkestada pimeduse või vihma tõttu, pealtvaatajate vahelesegamise puhul ja kõigil muil juhtudel, millal ta peab seda vajalikuks.

Kui mängu vaheaeg pole kestnud üle 15 minuti, võib kohtunik jätkata punktide lugemist sellelt seisult, mille juures mäng katkestati; pikema vaheaja puhul lükatakse mäng edasi ja seda alustatakse otsast peale hoolimata varemast punktide seisust.

Kohtunik koostab peetud võistluse kohta kirjaliku aruande.

M ä r k u s. Kohtunik peab hoiduma vaidlustesse astumisest mängijate, võistkondade esindajate ja teiste isikutega.

Kohtunik on kohustatud:

- 1) enne mängu algust ja mängijate igakordsel palvel kontrollima võrgu kõrgust;
- 2) jälgima palli korrasolekut;
- 3) kontrollima mängija palvel palli seisukorda kas punkti mängimise ajal või pärast selle lõpetamist;
- 4) laskma punkti ümber mängida, kui katkine pall mõjus punkti mängimise tulemusele.

Kohtunik peab jälgima vahelesegamisi (takistamisi).

Pealtvaatajate igasuguseid liigutusi mänguväljaku tsoonis, mida kohtunik või mängijad ei või ette aimata, võib võtta vahelesegamisena, ja ühe mängija avaldusel või kohtuniku enda otsusel tuleb punkt uuesti mängida.

Vastutuslikemal võistlusil ja finaalmängudel määratakse kohtunikule abiks küljekohtunikud, kelle kohustuseks on fikseerida palli sattumist laua külgääre pihta.

III.

MÄNGUMÄÄRUSED

§ 6. MÄNGUPOOLE VÕI PALLINGU VALIK

Enne mängu algust loosib kohtunik mängupoole või pallingu valiku. Loosi võitjal on õigus valida kas pallimist või tõrjumist; teine mängija valib mängupoole, või vastupidi. Samuti võib loosi võitja, kui ta soovib, nõuda, et esimesena valiks vastasmängija.

§ 7. PALLINGU JA POOLTE VAHETAMINE

Pärast iga 5 punkti mängimist asub pallija tõrjujaks ja tõrjuja pallijaks. Seisu järele 20:20 vahetatakse pallimist pärast iga punkti mängimist. Otsustavas partiis vahetavad mängijad pooled siis, kui üks mängija on saavutanud 10 punkti.

§ 8. PALLING

Pallimisel peab pallija seisma laua tagajoone taga ja nii, et ükski tema kehaosa, ka reket, ei oleks laua kohal. Pallingul peab mängija palli käega õhku viskama ja seda siis reketiga lööma.

Löögi sooritamise ajal pallingul peavad nii pallija kui ka pall ja reket olema laua tagajoone taga ja külgjoonte kujuteldavate pikenduste vahel. Pole lubatud pallida käigult. Pallingu alguses peab vastasmängijal olema näha vähemalt pool pallist. On keelatud palli käest vabastada sõrmede plaksuga. Pole lubatud kasutada kummisõrmi, -kindaid või muid vahendeid, et nende abil panna pall keerlema.

Pall loetakse õigesti pallituks, kui see pärast lööki reketiga teeb pörke pallija-poolsel laual, lendab pärast seda üle võrgu viimast riivamata ja puudutab tõrjuja-poolset lauda.

Palling loetakse tehtuks sellest momendist arvates, mil reket on seda puudutanud või mil pall on möödalöögi puhul reketiga kukkunud kas lauale või põrandale.

Kui pall riivab pallingul kas võrku või selle tugesid ja kukub pärast seda tõrjuja-poolsele lauale, korratakse pallingut. Pallingut korratakse ka sel juhul, kui tõrjuja teatab, et ta pole valmis mängimiseks. Teatatakse hüüdega „Ei ole valmis!“ või käe tõstmisega. Pallingut ei korrata, kui pall pärast võrgu riivamist lendas väljapoole laua piire.

Pallija ei tohi alustada pallingut varem, kui tõrjuja on valmis mängimiseks. Kui tõrjuja püüab palli vastu võtta, loetakse, et ta on valmis.

§ 9. MÄNG

Pall on mängus arvates õigest pallimise momendist kuni järgmiste momentideni:

- a) pall puudutab kaks korda järjest üht lauapoolt;
- b) pall puudutab vahelduvalt mõlemat lauapoolt ilma reketi löögita;
- c) palli on tõrjunud emb-kumb mängija rohkem kui üks kord järjest;
- d) pall puudutab mängijat või mõnda laua kohal asetsevat eset;
- e) pall satub lennul kokkupuutesse reketi või käerandmega.

Iga pall, mis on tõrjutud lennul, loetakse kaotatuks, samuti nagu pall, mis läks väljapoole laua piire. Kui tõrjutakse lennul palli, mis pallingul on riivanud võrku, loe-

takse pall kaotatuks hoolimata sellest, kuhu see oleks võinud kukkuda.

f) mängija riivab võrku või selle tugesid millegi muuga peale palli;

g) mängija puudutab lauda vaba käega (selle käega, milles pole reketit);

h) mängijat on mängus seganud mingisugune juhus, mis pole sõltunud temast ja mida ta ei saanud ette aimata;

i) mingisugusel viisil on laud liikunud paigast või lauapind on nihkunud oma aluselt.

Pall on mängus seni, kuni kohtunik on teatanud punktide seisu.

Mängijal pole õigust mängu katkestada, kuigi tehtud löök näib talle kahtlasena või valena.

§ 10. ÕIGE LÖÖK

Palli on lubatud lüüa ainult oma lauapoolel ja kas reketi või käerandmega, milles on reket (välja arvatud pallingu puhul).

Löök loetakse õigesti sooritatuks, kui:

a) pall lendab teisele poole võrku ja põrkab seal lauapinna või lauaääre pihta (kuid mitte laua külääre pihta);

b) pall riivab võrku või võrgutuge, kuid põrkab vastaspoolsele lauapinnale (välja arvatud pallingu puhul);

c) pall ületab löögi puhul küljelt võrgujoone ja põrkab vastaspoolsele lauapinnale, mitte aga vastu laua küläärt.

M ä r k u s. Palli pole lubatud visata reketiga.

§ 11. PALLIJA SAAB PUNKTI

Pallija saab punkti, kui tõrjuja:

- a) võtab pallitud palli vastu õhust;
- b) lööb palli väljapoole vastaspoolse laua piire;
- c) tõrjub palli käega kõrgemal käerannet.

§ 12. TÕRJUJA SAAB PUNKTI

Tõrjuja saab punkti, kui pallija:

- a) teeb pallingul vea;
- b) ei oska õigesti tõrjuda mängus olevat palli (vt. § 9).

§ 13. MÄNGIJA KAOTAB PUNKTI

Mängija kaotab punkti, kui ta rikub määruste § 9 (a, b, c, d, e, f, g, ja i), ja ka sel juhul, kui:

- a) tõrjub või puudutab reketiga õhusolevat palli väljaspool lauda;
- b) lööb palli lakke, vastu valgustusseadmeid jne.;
- c) viib reketi üle võrgu vastase lauapoolle, välja arvatud juhul, kui pall pärast pörget ühel lauapoolel lendab keerlemise (vindi) mõjul tagasi vastase lauapoolle;
- d) tõrjutud pall ei pörka vastu vastase lauapoolle pinda või äärt, vaid vastu laua külgserva.

§ 14. PUNKTIDE LUGEMINE

Iga palli mängimine on ühtlasi punkti mängimiseks. Kõik punktid on võrdväärtusega. Partii loetakse võidetuks pärast seda, kui üks mängijaist on saavutanud vähemalt kahepunktise edu ja on võitnud seejuures vähemalt 21 punkti.

Mäng koosneb kolmest või viiest partiist.

Mäng loetakse võidetuks pärast seda, kui üks mängijaist on võitnud kaks partiid (3-partiilise mängu puhul) või kolm partiid (5-partiilise mängu puhul). 5-partiilise mängu puhul tehakse pärast kolmandat partiid 10-minutiline vaheaeg.

§ 15. PAARISMÄNG

Mängimise puhul neljakesi (kahes paaris) on järgmised täiendavad määrused:

1. Lauapind peab olema jagatud pooleks valge joonega (võib teha ka kriidiga), mis on 2 sm laiune ja mis on paralleelne laua külgjoonega, olles sellest 0,76 m kaugusel. Seda joont nimetatakse keskjooneks. Lauapinna osa paremal pool seda joont nimetatakse parempoolse pallija, teist poolt aga vasakpoolse pallija pooleks.

2. Partiid alustav paar peab otsustama, kumb partnereist pallib esimesena, tõrjuv paar aga, kumb partnereist tõrjub esimesena. Esimest viit punkti pallinud mängija pallib ka kolmandat viit punkti. Teist viit punkti pallinud mängija pallib ka neljandat viit punkti, ja nii kuni partii lõppemiseni.

Pärast seisu 20:20 läheb pallimine üle pärast iga punkti mängimist.

3. Pallitakse vastavalt § 8, kuid nii, et pall puudutaks enne pallija-poolset lauapinda või pallija-poolset keskjoont, ja läinud kas vahetult üle võrgu või selle ümbert, puudutaks tõrjuja parempoolset laupoolt või tema-poolset keskjoont (seega pallitakse mööda diagonaali).

4. Pallija pallib, tõrjuja tõrjub, seejärel lööb pallija partner, tõrjub tõrjuja partner ja lõpuks tõrjub pallija. Edasi

tõrjuvad partnerid vahelduvalt kuni punkti mängimise lõppemiseni. Selle järjekorra rikkumine põhjustab punkti kaotamise.

5. Kui keegi mängijaist pallib väljaspool järjekorda, peab mängija, kes oleks pidanud olema pallija, pallima kohe pärast eksituse selgumist, välja arvatud sel juhul, kui tema viiepalliline seeria on vahepeal lõpetatud. Viimasel juhul jätkub pallimine nii, nagu poleks pallimise järjekorda rikutud. Igal juhul jäävad pallimise järjekorra rikkumise avastamiseni mängitud punktid kehtima.

6. Kui tõrjuv paar tõrjub palli väljaspool ettenähtud järjekorda, peab mängija, kes oleks pidanud tõrjuma, asuma tõrjumisele niipea, kui eksitus on avastatud ja kui selleks ajaks pole lõppenud vastav viiepunktiline seeria. Viimasel juhul jätkatakse tõrjumist nii, nagu poleks selle järjekorda rikutud. Igal juhul jäävad kõik kuni eksituse avastamiseni mängitud punktid kehtima.

IV.

MÄNGUPAIK JA -TARBED

§ 16. LAUD

Lauapind peab olema täisnurkne — pikkus 2,74 m ja laius 1,52 m. Laud peab olema seatud nii, et selle pealispind oleks 0,76 m kõrgusel põrandast ja et see oleks horisontaaltasapinnas.

Laud peab olema sile ja ühetasane ja 25—30 mm paksusest kõvast puust (sindlist või muust materjalist), mis võimaldab palli ühtlase pörkamise. 30 sm kõrguselt lauale vabalt langetatud pall peab pörkama vähemalt 20 sm kõr-

gusele ja mitte kõrgemale kui 23 sm. Lauapind ei tohi läikida ja peab olema tumedat (rohelist või pruuni) värvi 2 sm laiuste valgete joontega mööda lauaääri.

§ 17. VÖRK

Lauapind peab olema jagatud pooleks võrguga, mis tõmmatakse paralleelselt laua lühema küljega. Võrgu pikkus peab olema 1,83 m ja laius (kõrgus) 15,5 sm. Võrgu ülemine äär peab olema kogu pikkuses palistatud 1 sm laiase valge paelaga.

Võrgu ülemine äär peab olema kogu laua laiuses selle pinnast 15,5 sm kõrgusel ja alumine äär peab puudutama vastu lauapinda. Vörk peab mõlemast otsast olema seotud 15,5 sm kõrguste tugede külge, mis on 15,5 sm laua küljjoontest väljapoole.

§ 18. RUUM JA VALGUSTUS

Mängimise puhul ruumis on minimaalselt vaja 9 m pikkust ja 5 m laiust küllaldaselt valgustatud väljakut. Laud peab olema asetatud nii, et akendest tulev valgus ei pimestaks mängijaid. Kunstliku valguse puhul peab valguslätte olema laua kohal, mitte madalamal kui 2 m ja mitte kõrgemal kui 3 m, ja ühtlaselt valgustama kogu lauapinda.

Märkus. Küllaldaseks valgustuseks võib pidada kahte 300-vatilist lampi.

§ 19. PALL

Pall peab olema ümmargune, sileda liitekohaga ja tehtud heledat värvi tselluloidist. Palli ümbermõõt peab olema 11,3—12 sm, diameeter 3,7—3,8 sm ja kaal 2,4—2,53 g.

§ 20. REKET

Reketi võib valmistada ükskõik missugusest materjalist ja see võib olla ükskõik missuguste moodsate, kuju ja raskusega.

Märkus. Reket ei tohi läikida.

SISUKORD

Kurnimäng

	Lk.
1. Mänguväljak	3
2. Mängutarbed	6
3. Mängukujundid (-figuurid)	8
4. Võistluste kava	10
5. Mängutingimused ja -resultaat	10
6. Mängijad	11
7. Mängu käik	13
8. Kohtunikekogu	20
Lisad:	
1. Kurnimängu algõpetus	24
2. Kurnimängijate klassifikatsioon	29
3. NSV Liidu rekordid kurnimängus	31
Oskussõnu	32

Lauatennis

I. Mängijad	35
II. Kohtunikekogu	36
III. Mängumäärused	38
IV. Mängupaik ja -tarbed	43
Oskussõnu	46

Vastutav toimetaja Konstantin Määr
Keeleline toimetaja Ljuba Randman

Ladumisele antud 29. V 1947. Trükkimisele antud 16. VII 1947.
Trükiarv 3200. Paber 61×86 1/32. Trükipoognaid 1,5. Trükitähti trüki-
poognas 56370. Arvutuspoognaid 2,1. MB-02542. Tellimise nr. 1004.
Trükikoda „Oktoober“, Tallinn, Tartu mnt. 49.

На эстонском языке.
«Городки. Правила соревнований.»
Приложение: «Настольный теннис. Правила соревнований»

T.R.

1862. 1871



Rbl. 2.50

A-16753



TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00506889 7

5 3