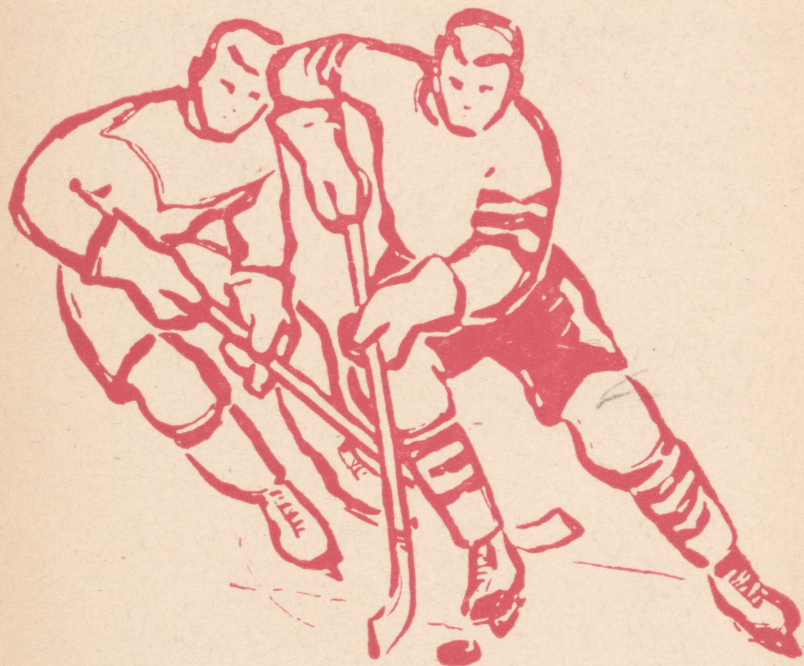


VÕISTLUSMÄÄRUSED

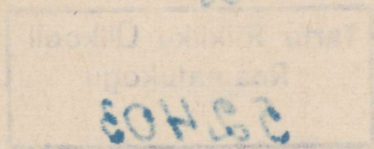


JÄÄHOKI

Kinnitatud
NSV Liidu Spordiühingute ja
-organisatsioonide Liidu Nõukogu
poolt 15. juulil 1960. a.

JÄÄHOKI

Võistlusmäärused



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1961

7A8
J92

Originaali tiitel:

ХОККЕИ С ШАЙБОИ

Правила соревнований

Государственное издательство
«Физкультура и спорт»
Москва, 1960

Tõlkinud G. Krull

Kaane joonistanud H. Sampu

2



ХОККЕИ С ШАЙБОИ

Правила соревнований

На эстонском языке

Обложка Х. Сампу

Эстонское Государственное Издательство
Таллин, Пярнуское шоссе, 10

Toimetaja E. Laping

Kunstiline toimetaja H. Tikand

Tehniline toimetaja A. Tõnisson

Korrektorid E. Künarpu ja I. Tamm

Ladumisele antud 6. VII 1961. Trükkimisele antud 18. VIII 1961. Paber 54×84,
1/16. Trükipoognaid 3,25. Formaadile 60×92 kohaldatud trükipoognaid 2,67.
Arvutuspoognaid 3,25. Trükiarv 2000. Tellimise nr. 1272. Trükikoda
«Punane Täht», Tallinn, Pikk t. 54/58.

Hind 12 kop.

1. VÖISTLUSMÄÄRUSED

§ 1. Mänguväljak

Väljaku mõõtmed

Mänguväljak kujutab endast siledat jääkattega 56—61 m pikkust ja 24—30 m laiust nelinurka (joon. 1). Kui mängud toimuvad öhtul, peab väljak olema hästi valgustatud. Väljaku valgustamiseks võib kasutada rippuvaid lampe või prožektoreid.

Poordid

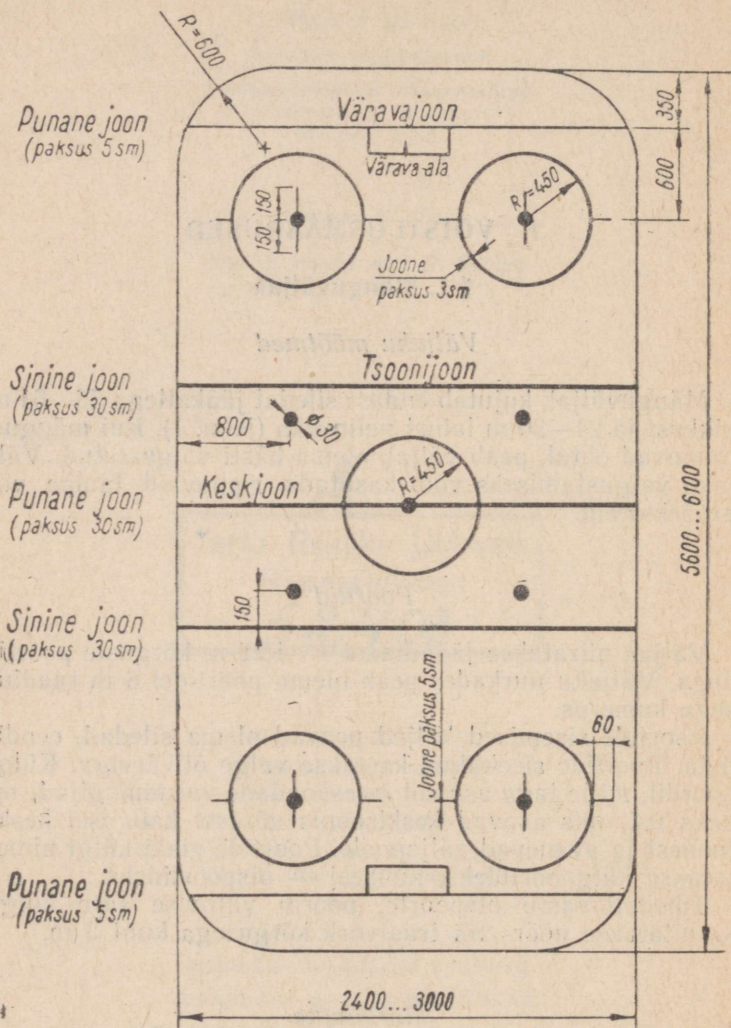
Väljak piiratakse jääpinnast 1—1,22 m kõrguste poortidega. Väljaku nurkades peab olema poortidel 6 m raadiusega kumerus.

Poortide sisemised küljed peavad olema siledad, eendideta. Poortide siseküljed kaetakse valge õlivärviga. Külgpoodil, mille taga asuvad meeskondade varumängijad, on kaks ust, mis asuvad kesktsoonis võrdsel kaugusel keskjoonest ja avanevad väljapoole. Poortide pikki külgi nimetatakse külgpoodideks, lühikesi — otspoodideks.

Tihedalt vastu otspoodte, poordi välimise ääre külge kinnitatakse nõor- või traatvõrk kõrgusega kuni 3 m.

Märkimine

Risti üle väljaku, 3,50 m kaugusele kummastki otspoodist, tõmmatakse 5 sm laiune punane joon. Neid jooni nimetatakse väravajoonteks. 18 m kaugusele kummastki väravajoonest tõmmatakse nendega paralleelselt 30 sm laiused sinised jooned. Neid jooni nimetatakse tsoonijoon-



Joon. 1. Mänguväljak (mõõdud on antud sentimeetrites)

teks. Nimetatud kaks joont jagavad väljaku kolmeks tsooniks: kaitse-, kesk- ja ründetsooniks. Kummagi meeskonna ründetsooniks on see, milles asub vastase värav. Kaitsetsooniks aga see, milles asub oma värav. Kui väljaku pikkus on vähem kui 61 m, siis tõmmatakse tsoonijooned igal juhul 18 m kaugusele kummastki väravajoonest, kesktsoon aga jääb sellisel juhul väiksemaks kui kaitse- ja ründetsoon.

Külgpootide keskpunktid ühendatakse 30 sm laiuse punase joonega, mis jagab väljaku kahte võrdsesse ossa ja seda nimetatakse keskjooneks.

Kõik nimetatud jooned peavad olema pikendatud vertikaalselt poortide ülemise ääreni.

Väljaku keskele joonistatakse 30 sm läbimõõduga sinine punkt, millist nimetatakse keskpunktiks. Selle punkti keskest joonistatakse 4,5 m raadiusega 5 sm laiune sinine ring. Kesktsoonis, 1,5 m kaugusele kummastki tsoonijoonest tehakse kaks 30 sm läbimõõduga punast punkti. Kummalegi poole väravatest 6 m kaugusele väravajoonest tehakse kaks punast punkti läbimõõduga 30 sm, mis tähistavad kohti litri mängupanekuks. Nende punktide keskest joonistatakse 4,5 m raadiusega 5 sm laiune punane ring.

Litri mängupaneku punktide keskest tõmmatakse paralleelselt külgpootidega 3 m pikkused ja 3 sm laiused jooned. Litri mängupaneku ringidest tõmmatakse suunaga ringist väljapoole kaks 60 sm pikkust ja 5 sm laiust joont. Need jooned on paralleelsed otspoordiga ja mõtteliselt ühendatud samasuguse ringi joontega.

Litri mängupaneku punktid kesktsoonis ja väravate juures on omavahel mõtteliselt ühendatud piki väljakut ja asuvad kõik 7 m kaugusel külgpoordist.

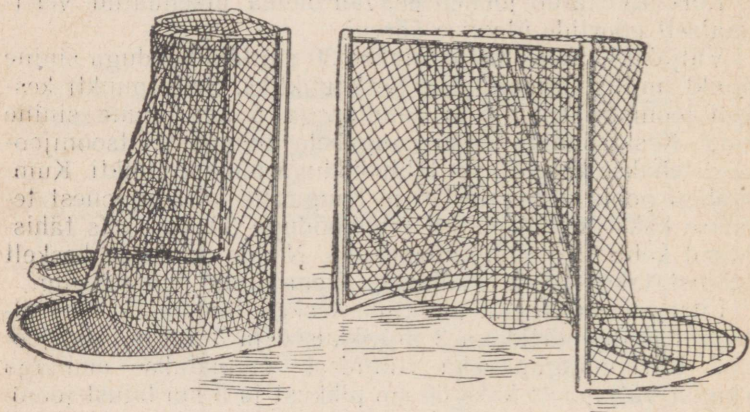
M ä r k u s. Väljaku jooni võib märkida ka kahekordsete joontega, kuid igal juhul tuleb säilitada joonte ja punktide mõõtmed.

Väravad

Väravajoone keskele asetatakse väravad, millised koosnevad kahest vertikaalsest postist ja neid ühendavast horisontaalsest põikpuust. Väravate sisemõõtmed: kõrgus 122 sm, laius 183 sm (joon. 2). Värava mõõdud sügavusse, väravajoonest kuni värava raami kaugema punkti — 80—100 sm. Tagumine ülemine värava konstruktsioon asub 35—40 sm kaugusel horisontaalsest põikpuust.

Värava vertikaalsed postid ja horisontaalne põikpuu peavad olema ümmargused, läbimõõduga 5 sm.

Värava raamid tõmmatakse väljastpoolt üle tiheda nõrvõrguga, mis ei lase litrit läbi. Värava sisse, võrgu ülemise otsa külge, kinnitatakse teine tihe nõrvõrk, mis langeb jääle ega lase litrit läbi. Väravad ei tohi mängu ajal paigalt nihkuda. Selleks peavad vertikaalsetel väravapostidel alumises otsas olema teravikud, mis surutakse jõesse.



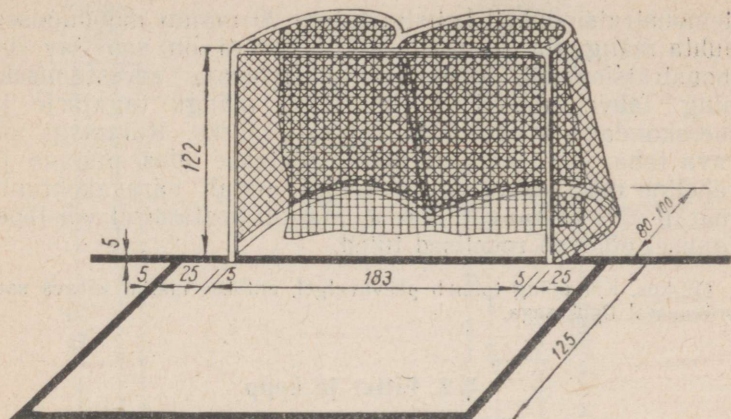
Joon. 2. Värav

Väravate külmutamine jää külge ei ole lubatud.

Väravate vertikaalpostid ja horisontaalsed põikpuud peavad olema värvitud punaseks. Raam ja võrk värvitakse valgeks.

Värava-ala

Iga värava ette joonistatakse 5 sm laiuse punase joonega värava-ala. Selleks tõmmatakse 30 sm kauguselt kummagi väravaposti välisküljelt risti väravajoonega (väljaku poole) 125 sm pikkused jooned ja nende otsad ühendatakse joonega, mis on paralleelne väravajoonega (joon. 3). Jooned, mis piiravad värava-ala, kuuluvad selle mõõtmetesse.



Joon. 3. Värav ja värava-ala

Mängijate kohad.

Väljapoole väljakut, külgpootide äärdel, pannakse pingid võistlejatele arvestusega 20 kohta kummalegi meeskonnale. Neid kohti lubatakse kasutada ainult spordirõivastuses mängijatel, treeneritel, meeskondade esindajatel ja arstidel.

Meeskondadele eraldatud kohtade juures peavad külgpoodis olema uksed, mis võimaldavad mängijatel asuda jääle või tulla oma kohale poordi taga.

Kohtunike asukohad

Külgpoodi taha, keskjoone kohale eraldatakse kohad kohtunikele ja siia asuvad ajamõõtja, karistusajamõõtja ja sekretär. Samasse eraldatakse ka kohad karistatud mängijatele. Otspoortide keskel asuvad väravakohtunike kohad.

Signalisatsioon

Mänguväljakul peab olema seadeldis mänguaja alguse, lõpu ning iga kolmandikaja lõpu heliliseks teatamiseks. Väljakul peab olema samuti kell (soovitav automaatne

demonstratsioonkell helisignaliga 20 minuti möödumisel puhta mänguaja fikseerimiseks. Samuti, on soovitatav demonstratsioonkell mängijate karistusaja arvestamiseks ning tahvel (soovitatav elektriline) mängu tagajärje ja meeskondade koosseisude teadustamiseks. Kummagi värava taha, väljapoole väljakut, seatakse üles punane ja roheline märktuli. Punase tulega annab väravakohtunik märku värava saavutamisest. Mängu peatamisel või lõpetamisel põlevad rohelised tuled.

Märkus. Kui mäng toimub päevavalgel, antakse märku värava saavutamisest lipukesega.

§ 2. Litter ja kepp

Litter

Litter kujutab endast kõvast kummist lamedat ümmargust ketast. Litril ei tohi olla teravaid ääri. Litri mõõtmed: paksus 2,54 sm, läbimõõt 7,62 sm, kaal — 170—190 g. Noortemängudes kasutatava litri mõõtmed: paksus 2 sm, läbimõõt 6 sm, kaal 100—110 g.

Kepp

Kepp (joon. 4) koosneb varrest ja labast, peab olema puust ja tal ei tohi olla metalloosi.

Kepi pikkus on kannast (laba ja varre ühenduskoht) varre otsani mitte üle 134,5 sm ja kannast laba otsani mitte üle 37,5 sm.

Kepi ükskõik milline osa ei tohi olla laiem kui 7,5 sm. Erandi moodustab väravavahi kepp, mille varre laius 61 sm pikkuses (arvates kannast) on 8,9 sm. Kepilaba laius on 8,9 sm, seejuures kanna diagonaal ei tohi ületada 11,4 sm.

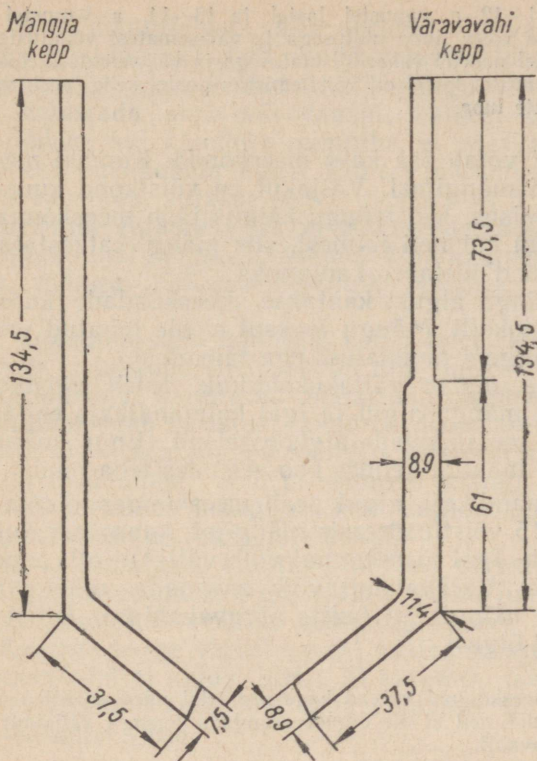
§ 3. Võistlustest osavõtjad ja meeskondade koosseisud

Võistlejad jaotatakse järgmistesse vanusegruppidesse:

a) laste grupp

1961. aastal — 1949.—1950. a. sündinud

1962. aastal — 1950.—1951. a. sündinud



Joon. 4. Hokikepid (mõõtmed sentimeetrites)

b) poiste grupp

1961. aastal — 1947.—1948. a. sündinud

1962. aastal — 1948.—1949. a. sündinud

c) noored I grupp

1961. aastal — 1945.—1946. a. sündinud

1962. aastal — 1946.—1947. a. sündinud

d) noored II grupp

1961. aastal — 1943.—1944. a. sündinud

1962. aastal — 1944.—1945. a. sündinud

e) täiskasvanud

mehed — 19-aastased ja vanemad.

Märkus. 11—12. a. vanustel lastel ja 13—14. a. vanustel poistel lubatakse osa võtta linna ulatusega ja väiksematest võistlustest, 15—16 a. vanustel noortel vabariigi ulatusega ja väiksematest võistlustest. 11—12 a. vanustel lastel on võistlemiseks peale selle veel vaja esitada vanemate luba.

Mängust võtab osa kaks meeskonda. Kumbki meeskond koosneb 15 mängijast. Väljakul on võistkond kuueliikmelises koosseisus. Kui mängu käigus jääb meeskonna koosseisu vähem kui neli inimest, siis mäng katkestatakse ja see meeskond loetakse kaotanuks.

Enne mängu algust kantakse meeskondade koosseisud võistlusprotokollis. Mängu jooksul ei ole lubatud protokolli teha mingeid muudatusi ega täiendusi.

Kui seda nõuab väljakukohtunik, tuleb võistkondade esindajatel mängu algul ja igal kolmandikaja eel teatada sekretärile meeskondade algkoosseisud. Enne mängu algust ei ole lubatud nendes koosseisudes teha muudatusi.

Iga kolmandikaja algul peab meeskonnas olema mitte enam kui 15 võistlusdressis mängijat, kaasa arvatud kaks väravavahti. Igal meeskonnal võib väljakul olla ainult üks väravavaht. Väravavahti võib asendada mängu käigus mõne teise mängijaga (mitte väravavahiga), kellel ei ole väravavahi õigusi.

Märkus. Meeskonnad võivad kasutada teist väravavahti oma äranägemisel, kuid neil ei ole õigust asendada temaga väljakult eemaldatud väravavahti.

Kui meeskonna koosseisus oli mängu algul 15 mängijat (kaasa arvatud väravavahid) ja sealt langes vigastuste tõttu välja niipalju mängijaid, et meeskond ei saa mängu jätkata kuue mängijaga, peab vastasmeeskond samuti mängu jätkama samaarvulises koosseisus, s. o. mõlemas meeskonnas peab olema ühepalju mängijaid.

Väljakumängijaid võib vahetada igal ajal mängijatega, kes ei kannu karistust. Vahetatav mängija peab lahkuma väljakult enne, kui teda asendav mängija tuleb mängu. Määruste rikkumise pärast väljakult eemaldatud mängija võib pärast karistusaja möödumist kohe mängust osa võtta.

Kui väljakult eemaldatud mängija karistusae on möödunud ja meeskond tahab selle mängija asemel mängu vahetada teise mängija, siis võib seda teha alles siis, kui karistuse kandnud mängija on eelnevalt läinud läbi väljaku oma meeskonna varumängijate kohale.

Kui mõni mängijatest, välja arvatud väravavaht, saab kergelt vigastada, või peab mingil muul põhjusel väljakult lahkuma, võib teda asendada, kuid mängu ei peatata.

Kui vigastada saab väravavaht, katkestatakse mäng mitte rohkem kui kümneks minutiks, et väravavaht võiks tulla uuesti oma kohale tagasi. Kui sel juhtumil tuleb väravavahti vahetada, antakse sellele lisaks veel 5 minutit.

Väravavahi vigastuse korral võivad meeskonnad väljakukohtuniku loal väljakult lahkuda, kuid nad peavad olema valmis mängu jätkama kohtuniku esimese märguande järgi.

Kui vigastada saab mängija, kellel tuleb kanda karistust, võib ta lahkuda riietusruumi ning tal ei ole vaja viibida karistusajal karistatud mängijaile määratud kohal. Sel juhtumil peab karistust kandma teda asendav mängija. Kui vigastada saanud mängija tuleb tagasi enne karistusaja möödumist, võib ta esimesel mängu peatamise momendil asendada mängijat, kes kannab tema asemel karistust karistatud mängijate kohal.

Mäng katkestatakse viivitamatult, kui vigastada sai litrit valdava meeskonna liige, välja arvatud juhud, kui samal meeskonnal on reaalne võimalus värava saavutamiseks. Kui aga kerge vigastuse sai vastasmeeskonna mängija (meeskond ei valda litrit), ei katkesta mängu enne, kui see meeskond saab litri enda valdusse või kui litter läheb mängust välja.

Märkus. Kui mängija sai tõsiselt vigastada, peab väljakukohtunik igal juhul mängu viivitamatult peatama.

Igal meeskonnal on kapten ja kaks kapteni asetäitjat. Kui mäng on katkestatud, on ainult ühel nendest lubatud pöörduda küsimustega kohtuniku poole. Meeskonna kapten või üks tema asetäitjatest peaks olema alati väljakul. Meeskonna kaptenil peab olema eraldusmärgina paremal käel dressi värvist erinevat värvi side. Sidemel peab olema 8 sm kõrgune täht «K». Meeskonna kapteni asetäitjatel peab olema võistlusdressil (vasakul pool rinnal) 8 sm kõrgune täht «A», mis erineb värvilt tema võistlusdressist.

Väravavahid ei saa olla meeskonna kapteniteks ega asetäitjateks.

Kaptenile või tema asetäitjale määratakse karistus distsiplineerimatu käitumise eest juhul, kui nad astuvad sõnavahetusse kohtunikuga, asudes ise varumängijate pingil.

§ 4. Mängijate riietus ja uisud

Mängijate riietus koosneb sviitrist või särgist, retuusidest, hokipükstest ja kaitsevarustusest. Riietusel ei tohi olla esemeid, mis võivad mängijaid vigastada (märgid, nõelad jne.).

Mängijatel peavad olema särgil (seljal) numbrid 1—22-ni. Põhikoosseisu väravavaht kannab numbrit 1. Numbrid peavad olema järgmiste mõõtmetega: kõrgus 25 sm, laius 12 sm, joone laius 3 sm. Numברי värv peab erinema teravalt võistlusdressi värvist.

Mängijate ja väravavahi kaitsevarustus peab olema mõeldud ainult kaitseks võimalike vigastuste ja löökide eest ning ei tohi olla ohtlikud mängijaile või kergendada värava kaitsmist.

Väravavahi kummagi säärekaitse laius ei tohi ületada 25 sm, kui nad on kinnitatud jalgadele. Väravavahi kinda seljaosa ei tohi olla laiem kui 23 sm.

Mängijate igasugune kaitsevarustus, välja arvatud kindad, peakatted ja väravavahi säärekaitсед, peab asuma võistlusdressi all.

Märkus. Mängijail, kes rikuvad seda määrust, ei lubata mängust osa võtta kuni varustuse korrastamiseni.

Mängijail, välja arvatud väravavaht, on keelatud kasutada näovarju või maskiga kiivrit. Lubatakse kasutada prillikaitseid tingimusel, et need on varustatud pehme voodriga.

On keelatud kasutada metallist ja muust materjalist kaitseid, mis võivad mängijaid vigastada.

Mängijate mänguvarustuseks on uisud ja kepид. Uisutera esimene ja tagumine osa peavad olema nüri kumerusega. On keelatud mängida katkiste uiskudega (ärarebitud koonus jne.). Ei ole lubatud kasutada kiir- või iluuiske.

Märkus. Kui mängijal on vaja korrastada riietust või varustust, peab ta väljakult lahkuma, kuid mängu sel juhul ei katkestata. Tema asemele võib väljakule tulla teine mängija. Väravavaht võib paluda väljakukohtunikku mängu katkestada, et ta saaks oma riietust või varustust korrastada. Ja seda ainult siis, kui mäng on katkestatud.

§ 5. Kohtunike õigused ja kohustused

Mängu juhivad kaks väljakukohtunikku. Neile määratakse abiks kohtunik-ajamõõtja, karistusajamõõtja, kaks väravakohtunikku ja sekretär.

Väljakukohtunikud:

a) kontrollivad enne mängu algust mängijate osavõtuõigust (dokumentatsiooni), väljaku seisukorda ja tähistust, valgustust, signalisatsiooni, elektrikella, samuti ka mängijate riietust ja varustust ning meditsiinilise personali kohalolekut;

b) jälgivad mängureeglite täpset täitmist ja otsustavad kõik vaieldavad küsimused, väljakukohtuniku otsus on lõplik;

c) omavad õigust enne mängu algust teha mängijatele hoiatusi või keelata neil mängimine, kui mängija riietus ei vasta määrustele või mängija käitub distsiplineerimatult;

d) omavad õigust katkestada mängu määruste rikkumise puhul, samuti katkestada seda ajutiselt või lõplikult kõigil juhtumel, kui see on vajalik (ebasoodne ilm või muud põhjused);

e) ei tohi lubada kellelgi, välja arvatud mängijail, minna väljakule ilma loata;

f) peavad mängu katkestama, kui mängija sai tõsiselt vigastada, lubama meditsiinilisel personalil vigastatud mängijat abistada või väljakult ära kanda ja alustama mängu uuesti;

g) peavad teatama sekretärile ja karistusajamõõtjatele kõigist õigesti saavutatud väravatest, litri visanud mängija nime ja numbriga, mängija numbriga, kes tegi viimase söödu värava saavutanud mängijale, samuti ka mängijatele karistuste määramisest.

Märkus. Juhul, kui värava saavutamist määruste rikkumise tõttu ei arvestata, teatavad väljakukohtunikud sekretärile põhjused, millest viimane informeerib ka pealtvaatajaid. Sekretär teatab pealtvaatajatele ka mängijate karistamise põhjused.

h) panevad litri mängu, peatavad mängu määruste rikkumise puhul, pärast iga värava saavutamist ja vajaduse korral, samuti määravad karistuse vea teinud mängijatele;

i) kontrollivad mängu tagajärje ja protokolliga õigsust ning kirjutavad sellele alla;

j) omavad õiguse asendada väravakohtunikke, kohtunikku-ajamõõtjat, karistusajamõõtjat ja sekretäri, kui nende tegevus ei ole õige või segab mängu normaalset käiku; väljakukohtunikud teatavad asendamise põhjustest ka vastavale kohtunikekogule, mille liikmeskonda asendatud kohtunik kuulub.

Mõlemal väljakukohtunikul on samaväärsed õigused. Enne mängu algust selgitatakse loosimisega, kumb neist paneb litri mängu, mängu algul, mängu uuestialustamisel väljaku keskpunktis, esimesel kolmandikajal, kolmanda kolmandikaja esimesel poolel ja lisaajal.

Kui väljakukohtunike arvamused on erinevad, on otsustav selle kohtuniku arvamus, kes asub määruste rikkumise kohale lähemal.

Väljakukohtunikud asuvad kindlaksmääratud väljaku-poolel. Väljakukohtunik võib peatada mängu teise väljakukohtuniku väljakupoolel määruste rikkumisel või mingil muul põhjusel siis, kui selleks on tõsine vajadus või kui teine väljakukohtunik viga ei märganud. Kuid sel juhtumil määrab lõpliku otsuse ja karistuse see kohtunik, kelle poolel toimus mängu peatamine.

Väljakukohtunikud peavad olema uiskudel ja kandma embleemiga kohtunikuriietust.

Kohtunik-ajamõõtja:

a) kolm minutit enne iga kolmandikaja algust teatab sellest mängijaile;

b) fikseerib mängu alguse ja jälgib mänguaja täpset kestust;

c) üks minut enne iga kolmandikaja lõppu teadustab sellest mängijaile ja pealtvaatajaile;

d) iga kolmandikaja lõpul annab signaali mängu lõpetamiseks.

Karistusajamõõtja:

a) arvestab karistusi, märgib üles karistatud mängijate nimed, määruste rikkumise olemuse ja missugusel kolmandikajal karistus määrati ning jälgib karistusaja kestust;

b) jälgib, et karistatud mängijad kannaksid karistusaja täielikult;

c) teatab vilega väljakukohtunikule, kui mõni mängija lahkub karistusaja kandmise kohalt enne talle määratud karistusaja lõppemist.

Väravakohtunikud fikseerivad värava saavutamist, kui litter ületab väravajoone värava vertikaalpostide ja horisontaalse põikpuu vahel.

Märkus. Väravakohtunikud pärast vaheaega väljakupooli ei vaheta ja nad asuvad värava läheduses, et nii väravajoon kui ka värav oleksid neile hästi nähtavad.

Sekretär:

a) saab enne mängu algust meeskondade esindajatelt meeskonna nimekirjad ja väljakukohtuniku nõudmisel ka algkoosseisu ning kannab need võistlusprotokollile. Kaptenite ja nende asetäitjate nimede ette kirjutatakse vastavalt tähed «K» ja «A»;

b) märgib protokollile mängijad, kes võtsid tegelikult mängust osa, samuti värava saavutajad, viimase söödu andja või abistaja värava saavutamisel, peab arvestust kummagi poole pealevisete kohta;

c) jälgib meeskondade arvulisest koosseisust kinnipidamist ja annab väljakukohtunikele signaaliga märku, kui seda on rikutud;

d) vormistab pärast mängu lõppu võistlusprotokollile, annab selle väljakukohtunikele allakirjutamiseks ja kontrollimiseks ning lähetab seejärel protokollile võistlusi korraldavale organisatsioonile;

e) jälgib mängu tagajärje arvestuse õigsust demonstratsioonitahvilil.

Sekretärile tuleb eraldada vastav koht (soovitav kõrge-
mal). Sekretär varustatakse abinõudega mängu tagajärje ja karistuste teatamiseks (raadioseadeldis, ruupor jne.).

§ 6. Võistluste arst

Igal võistlusel peab staadionil viibima arst, kes on kohustatud:

a) jälgima sanitaar-hügieenilistest nõuetest kinnipidamist võistluste korraldamisel;

b) kindlustab mängijatele arstiabi vigastuste ja õnnetusjuhtumite puhul;

c) otsustab, kas mängijad saavad jätkata võistlust vigastuse või haigestumise puhul.

§ 7. Mängu kestus

Hokivõistlus kestab 60 minutit (puhas aeg). Mänguaeg jagatakse kolmeks 20-minutiliseks kolmandikajaks 10-minutiliste vaheaegadega nende vahel. Meeskonnad va-

hetavad väljakupooli pärast iga kolmandikaega, samuti pärast kolmanda kolmandikaja esimest poolaega.

Igasugustele mängu peatamistele kulunud aeg lisatakse juurde mängu faktilisele ajale.

Kui mäng lõppes kindlaksmääratud ajal viigiga, võistlustingimuste tõttu aga on vaja kindlaks teha võitjat, siis antakse 20-minutiline lisa-aeg. Enne lisa-aega tehakse 10-minutiline vaheaeg ja loositakse uuesti väljakupooled. Lisaajal mängitakse vaheajata, kuid pärast 10-minutilist mängu vahetavad meeskonnad väljakupooled. Lisaajal katkestatakse mäng esimese värava saavutamisel.

Kui lisaaja möödumisel mäng lõpeb viigiga, tuleb see järgmisel päeval kordamisele. Kui ka teisel päeval lõpeb mäng pärast lisa-aega viigiga, siis korratakse seda uuesti pärast ühepäevast puhkust.

Mängude kestuseks kuni 14 aasta vanustele poistele on 30 minutit (kolm 10-minutilist kolmandikaega), 15—16-aastastele poistele 45 minutit (kolm 15-minutilist kolmandikaega). Vaheajaks kolmandikaegade vahel on kõikidel vanusegruppidel 10 minutit. Lisa-aega noortevõistkondadele (kuni 14 a. ja 15—16 a.) ei anta. 17—18 aasta vanused noormehed mängivad täiskasvanute meeskondadele kehtestatud määruste järgi.

Minimaalne temperatuur võistluste korraldamiseks on täiskasvanutele ja 17—18 a. noormeestele -30°C , 13—14 a. ja 15—16 a. poistele -20°C , 11—12 a. laste meeskondadele -15°C . Kui mängu ei saa edasi lükata, siis võivad väljakukohtunikud selle läbi viia ka madalama temperatuuri juures, jagades vajaduse korral mänguaja kuude võrdsesse ossa, 10-minutilise vaheajaga pärast iga osa.

Märkus. See määrus ei kehti 13—14 a. ja 15—16 a. poiste kohta, nende meeskondade mängu mainitud juhtumil läbi ei viida.

Sama lubatakse teha ka suure lumesaju puhul, mis nõuab väljaku puhastamist lumest, samuti sulailma puhul.

Kui mängu käigus valgustus osutub mitteküllaldaseks ja mängu jätkata on võimatu, siis võib väljakukohtunik mängu katkestada ja mängimata mänguaja, kas esimesest või teisest kolmandikust juurde lisada vastavalt teisele või kolmandale kolmandikajale.

Kui nimetatud juhul, samuti ka lumesaju või sula ilma

tõttu ei ole võimalik mängu lõpetada, siis viiakse mäng üle järgmisele päevale, jätkatakse katkestamise momendist ja mängitakse lõpuni mängida jäänud aeg.

§ 8. Mängu algus

Enne mängu algust loositakse väljakupooled. Iga kolmandikaja algul, samuti pärast iga värava saavutamist pannakse litter mängu väljaku keskpunktist.

Vastasmeeskondade kaks mängijat asuvad litri mängupanekuks teineteise vastu, näoga vastase värava suunas ja umbes kepipikkuse kaugusele teineteisest. Sealjuures peavad mängijate kepilabad puudutama jääd oma väljakupoolel terve kepilaba ulatuses. Mängijate uisud peavad olema paralleelselt külgpoordiga ja uisuninad ühel joonel.

Ülejäänud mängijad peavad sel ajal asuma oma väljakupoolel ja litri mängupaneku kohale mitte lähemal kui 4,5 meetrit.

On keelatud litrit puudutada enne, kui litter puudutab jääd. Selle määruse rikkumisel korraldatakse litri mängupanekut.

Ajanäitaja käivitatakse sel momendil, kui litter puudutab jääd. Litri mängupanekust annab väljakukohtunik vilega märku.

Iga kolmandikaeg lõpeb automaatse helisignaali või kohtunik-ajamõõtja vilesignaaliga, sama fikseerib ka väljakukohtunik vilega.

Märkus. Kui litter on visatud väravasse pärast kohtunik-ajamõõtja poolt antud mängu (või kolmandikaja) lõpetamise lõpusignaali (kuigi enne väljakukohtuniku vilet), siis väravat ei arvestata (ajamõõtja signaal lõpetab mängu).

JUHENDID LITRI MÄNGUPANEKU KOHTA

1. Kui ründava meeskonna mängija rikub võistlusmäärusi ründetsooni joone ja vastase väravajoone vahelisel alal, pannakse litter mängu ühes mängupaneku punktis ründetsooni joone juures.
2. Määruste rikkumisel kaitsva või ründava meeskonna mängijate poolt väravajoone ja otspoordi vahelisel alal pannakse litter mängu ühest mängupaneku punktist lähema värava juures.
3. Määruste rikkumisel keskalal pannakse litter mängu määruste rikkumise kohal.
4. Kui kaitsva meeskonna mängijad rikkusid määrusi lähema tsooni-joone ja väravajoone vahelisel alal, pannakse litter mängu määruste rikkumise kohal.

5. Kui mõlema meeskonna mängijad rikkusid määrusi üheaegselt, kui litter läks väljakult välja või põrkas tagasi väljakule, puudutades mingit eset (lampi, juhett jne.), pannakse litter mängu määruste rikkumise kohal.

6. Igal juhul ei saa litrit panna mängu lähemal kui 6 m vāravast või poordist.

7. Mäng katkestatakse ja litter pannakse mängu lähemast punktist kaitsva meeskonna vārava juures neil juhtudel, kui litter satub vāravavõrgu peale, läheb vāravasse küljelt või vārava tagant või kui mäng on katkestatud kaitsva meeskonna süü läbi. Kui mäng on peatatud ründava meeskonna süü läbi, pannakse litter mängu ühes tsoonijoone juures asuvates punktides.

8. Kui litter läks vāravasse väljakukohtunikust, puudutades enne seda kaitsva meeskonna mängijat, pannakse litter mängu lähemas punktis vārava juures; kui aga litter puudutas viimast korda ründava meeskonna mängijat, pannakse litter mängu lähemas tsoonijoone juures asuvas punktis.

9. Kui pärast väljakukohtuniku nõudmist üks mängijaist ei võta sisse nõutavat asendit litri mängupanekul, võib väljakukohtunik litri kohe mängu panna, mitte jäädes ootama, kuni nimetatud mängija võtab sisse vastava asendi.

Kui mängija võtab litri mängupanekul sisse määrusevastase asendi, võib väljakukohtunik (pärast eelnenud hoiatust sellele mängijale) nõuda nimetatud mängija asendamist teise väljakumängijaga samast meeskonnast.

§ 9. Litter on mängus ja litter on mängust väljas

Litter läheb mängust välja:

a) kui ta on täielikult läinud poordi taha või põrkus väljakule tagasi, puudutades lampi või juhett;

b) kui litter sattus vāravavõrgu peale või läks vāravasse tagant või küljelt;

c) kui väljakukohtunik peatas mängu.

Muul ajal loetakse litter mängus olevaks, kaasa arvatud ka järgmised juhtumid:

a) kui litter puudutab väljakukohtunikku;

b) kui mängijad katkestasid mängu, arvates, et toimus määruste rikkumine ja väljakukohtunik peatas mängu;

c) kui litter põrkab eemale vāravapostidest, vārava välisvõrgust, vārava põikpuust, poordist või otspoordi kaitsevõrgust.

§ 10. Mängu tagajärg

Võitjaks loetakse meeskond, kes saavutas mängu käigus rohkem vāravaid.

Kui vāravaid ei ole visatud, või kui meeskonnad on visa-

nud mängu lõpuks ühepalju väravaid, loetakse mäng lõpenuks viigiga. Värav loetakse saavutatuks, kui litter ületas täielikult väravajoone värava vertikaalpostide ja põikpuu vahel.

Värav loetakse saavutatuks:

a) kui litter läheb väravasse ründava meeskonna mängija kepilöögist;

b) kui litter läheb väravasse ründava meeskonna mängija jalalöögist, kuid pärast lööki puudutab kaitsva meeskonna mängijat (peale väravavahi);

c) kui ründaja mängis litrit kepiga, pärast seda aga puudutas litter juhuslikult tema partnerit ja läks väravasse;

d) kui kaitsva meeskonna mängija viskas litri ükskõik millisel viisil oma väravasse.

Värava saavutamist ei arvestata:

a) kui litter läheb väravasse väljakukohtunikust;

b) kui litter oli mängitud või suunatud sihilikult ründava meeskonna mängija poolt väravasse keha, jala, käe või peaga;

c) kui ründavad mängijad värava-alal viibides takistasid väravavähil oma värava kaitsmist;

d) kui ründava meeskonna mängija asus värava-alal ja sai litri väljastpoolt värava-ala;

e) kui ründav mängija või tema kepp olid värava-alal ajal, mil seal ei olnud litrit;

f) kui ründava meeskonna mängija viskas litri väravasse õlajoonest kõrgemale tõstetud kepiga.

KARISTUSED MÄÄRUSTE RIKKUMISE EEST

Kui mängija, kes asub värava-alal ilma litrita, saavutab värava ebaõigesti pärast seda, kui litter põrkas talle kaitsva meeskonna mängijast, pannakse litter mängu ühest mängupaneku punktist kaitsva meeskonna värava juures.

§ 11. Suluseis

Mängija võib litri oma partnerile edasi anda ükskõik missuguses tsoonis, kuid ei või seda edasi anda partnerile, kes asub teises tsoonis, välja arvatud üleandmine kaitsetsoonist keskjooneni. Litri peab sel juhtumil vastu võtma kesktsoonis asuv mängija enne keskjoont.

Suluseis fikseeritakse järgmistel juhtudel:

a) kui litter saadeti kaitsetsoonist keskjoone taha ja selle võttis vastu sama meeskonna mängija;

b) kui ühe meeskonna mängija saatis litri edasi ründetsooni ja selle võttis vastu sama meeskonna mängija.

Kui ründava meeskonna mängija annab litri ründetsoonist edasi oma värava suunas, võib vastane selle vallutada igas tsoonialas, kuid tingimusel, et litter läheks kesktsoonist ründetsooni selle mängija ees.

Märkus. Mängijat, kes vallutas litri ja tungis ründetsooni litri ees, ei loeta suluseisus olevaks.

Suluseisu ei ole:

a) kui pärast keskjoone ületamist kaitsetsoonist saadatud litrile järgneb ükskõik missugune mängija, kes asub litri edasiandmise momendil kaitsetsoonis (mitte üle väravajoone);

b) kui mängija järgneb ründetsooni litrile, mis on kesktsoonist üle antud pärast seda, kui ta ületab ründejoone;

c) kui kaitsetsoonist saadatud litter puudutas enne keskjoone ületamist kesktsoonis oma väljakupoolel asuvat mängijat, tema keppi või uisku ja pärast seda võeti vastu tema partneri poolt, kes asub keskjoone taga kesktsoonis; litri edasiandjaks loetakse mängija, keda litter viimast korda puudutas;

d) kui ründava meeskonna mängija sattus ründetsooni litri ees, kuid selle vallutas kaitsva meeskonna mängija ja andis edasi kesktsooni;

e) kui mängija veab või annab litri üle kesktsoonist kaitsetsooni, kui seal asuvad vastasmeeskonna mängijad.

Otsustav tähtsus suluseisu kindlaksmääramisel on **mängija uiskude**, mitte tema kepi asukohal. Mängija on suluseisus, kui mõlemad tema **uisud asuvad keskjoone või ründetsooni joone taga**.

KARISTUSED MÄÄRUSTE RIKKUMISE EEST

Kui mängija läheb ründetsooni enne litri vedavat partnerit, siis peatatakse mäng ja pannakse litter mängu kesktsoonis asuvas litri mängupaneku punktis, süüdioleva meeskonna ründetsooni joone ees. Kui litter antakse edasi suluseisus olevale partnerile, pannakse litter mängu kohal, kust toimus litri üleandmine (sõöt).

Kui kohtuniku arvates suluseis tekitati sihilikult, mäng katkestatakse ja litter pannakse mängu süüdioleva meeskonna värava juures asuvast punktist, vaatamata sellele, kus toimus määruste rikkumine: kas keskjoone taga kesktsoonis või ründetsooni joone taga. Kui neid määrusi rikkus meeskond, kellel oli väljakul vähem arv mängijaid kui vastasmeeskonnal, siis pannakse litter mängu kohalt, kust toimus litri üleandmine (sõöt).

§ 12. Mängu viivitamine

Kui meeskond valdab litrit oma kaitsetsoonis, siis peab ta seda reeglina edasi viima vastase värava suunas (kui vastasmängijad seda ei takista); litrit valdava meeskonnä mängijatel on lubatud oma kaitsetsoonis vedada litrit oma värava taha. Kui mängija asub väljaspool kaitsetsooni, ei ole tal õigust mängu viivitamise eesmärgil litrit edasi anda või vedada oma kaitsetsooni, välja arvatud juhul, kui teda ründab vastane.

On keelatud sihilikult hoida litrit poordi ääres kinni (välja arvatud väravavaht), kui mängijat ei sunni selleks vastasmeeskonna mängija. Ei loeta määruste rikkumiseks, kui litrit hoitakse kinni või surutakse vastu poorti mängijate kokkukuhjumisel või mõne mängija juhuslikul kukkumisel litrile, kusjuures litter on täielikult varjatud.

Ei ole lubatud sihilikult saata litrit oma väljakupoolelt vastasmeeskonna väravajoone taha. Kui aga selle viske tulemusel läheb litter vastasmeeskonna väravasse, loetakse värav saavutatuks.

Märkus. See määrus on kehtiv, vaatamata mängijate arvilisele vahekorrale mänguväljakul.

Ei loeta määruste rikkumiseks ja mängu ei peatata:

a) kui litter ületab vastase väravajoone pärast litri mängupanekut;

b) kui väljakukohtuniku arvates oleks oma väljakupoolelt vastasmeeskonna väravajoone taha saadetud litri saanud oma valdusse ükskõik kumma meeskonna mängija (välja arvatud väravavaht), kuid ei teinud seda sihilikult;

c) kui oma väljakupoolelt visatud litter puudutab vastasmeeskonna mängijat, tema uiske või keppi enne, kui ületab vastasmeeskonna väravajoone.

KARISTUSED MÄÄRUSTE RIKKUMISE EEST

Kui üks võistkond sihilikult viivitab litri üleviimisega oma kaitsetsoonist vastasmeeskonna värava suunas (kuigi seda ei takista vastasmeeskonna mängijad), siis määruste ilmsel rikkumisel mäng peatatakse ja litter pannakse uuesti mängu ühest süüdioleva meeskonna värava juures asuvast punktist. Väljakukohtunik on sel juhul kohustatud teatama süüdioleva meeskonna kaptenile või tema asetäitjale mängu peatamise põhjuse.

Kui seda määruste punkti rikutakse samal kolmandikajal teistkordselt, siis määratakse süüdioleva meeskonna vastavale mängijale väike karistus.

Kui mängija annab litri edasi või veab selle oma kaitsetsooni, et mängu venitada, siis mäng peatatakse ja litter pannakse mängu uuesti ühes punktis süüdioleva meeskonna värava juures.

Samuti pannakse litter mängu ühes punktis süüdioleva meeskonna värava juures siis, kui mängija saadab litri oma väljakupoolelt vastasmeeskonna väravajoone taha.

Märkus. Mängijate kuhjumisel või kui mängija kukub litrile nii, et see ei ole väljakukohtunikule nähtav, mäng peatatakse ja litter pannakse mängu kohal, kus ta asus mängu peatamise momendil.

§ 13. Karistused määruste rikkumise eest ja nende rakendamise kord

Mängumääruste rikkumisel ja distsiplineerimatul käitumisel rakendatakse järgmisi karistusmäärasid:

- a) väike karistus;
- b) suur karistus;
- c) karistus distsiplineerimatu käitumise eest;
- d) väljakult kõrvaldamine mängu lõpuni;
- e) karistusvise.

Märkus. Distsiplineerimatu käitumise eest karistatakse mängijaid ka mängu kolmandikaegade vahel.

Väike karistus

Võistlusmäärusi rikkunud mängija, kellele määratakse väike karistus (välja arvatud väravavaht), kõrvaldatakse väljakult kaheks minutiks (puhas mänguaeg) ja teda ei saa selleks ajaks teise mängijaga asendada.

Suur karistus

Esmakordsel määruste rikkumisel määratud suure karistuse puhul eemaldatakse süüdiolev mängija (välja arvatud väravavaht) väljakult viieks minutiks (puhas mänguaeg) ja teda ei saa asendada teise mängijaga.

Teistkordselt suure karistuse määramisel samas mängus ja samale mängijale (välja arvatud väravavaht), eemaldatakse süüdlane 15 minutiks (puhas mänguaeg), kuid sel juhtumil lubatakse teda asendada teise mängijaga, kui karistusajast on möödunud 5 minutit.

Kolmandat korda suure karistuse määramisel samas mängus samale mängijale (välja arvatud väravavaht), eemaldatakse süüdiolev mängija väljakult mängu lõpuni,

kuid teda lubatakse asendada teise mängijaga, kui määruse rikkumisest on möödunud 5 minutit (puhas mänguaeg). Asendav mängija aga peab enne väljakule tulekut olema 5 minutit karistatud mängijate kohal.

Karistus distsiplineerimatu käitumise eest

Distsiplineerimatult käitunud mängija (peale väravavahi) kõrvaldatakse mängust kümneks minutiks (puhas mänguaeg) ja teda lubatakse kohe asendada teise mängijaga.

Karistus distsiplineerimatu käitumise eest mängija eemaldamisega mängu lõpuni määratakse ainult mängu viimasel 10 minutil. Karistatud mängijat lubatakse sel juhul kohe asendada teise mängijaga.

Väljakult eemaldamine mängu lõpuni

Mängija, keda on karistatud eemaldamisega mängu lõpuni, peab kohe väljakult lahkuma ja ei või enam antud mängust osa võtta. Juhised mängu lõpuni eemaldatud mängija vahetamise kohta on toodud § 14.

Mängu lõpuni eemaldatud mängija ei või osa võtta meeskonna edaspidistest mängudest enne, kui tema käitumist on arutanud võistlusi korraldav organisatsioon.

Märkus. Mängija eemaldamise mängu lõpuni fikseerib väljakuhtunik võistlusprotokollis.

Karistusviske

Karistusviske (vt. § 14 p. 6) sooritamine on järgmine. Litter pannakse süüdioleva meeskonna kaitsetsooni joonele võrdselt kaugusele külgpöortidest ja üks mängija (kapteni määramisel), kes ei kannu karistust, veab väljakukohtuniku signaali peale katkematu liikumisega litrit edasi (vastase värava suunas). Väravavaht peab karistusviske sooritamise algul asuma oma värava-alal. Väravavahil on õigus kaitsta väravat igal lubatud viisil, niipea kui viset sooritav mängija on puudutanud litrit.

Karistusviske loetakse lõpetatuks, kui mängija on viske sooritanud. Värava saavutamist ei arvestata, kui väravavahist, väravapostist, väravapõikpuust või otspoordist tagasipõrkunud litter visatakse uuesti väravasse.

Karistused määruste rikkumise eest

(Karistusviske määramine vt. § 14, p. 7, lk. 29)

Karistusviske sooritamise momendil peavad mõlema meeskonna mängijad asuma teisel pool keskjoont, selle meeskonna väljakupoolel, kelle kasuks on antud karistusviske. Karistusviske sooritamise ajal aega ei arvestata.

Kui mängija eksib karistusviske määramise või sooritamise ajal määruste vastu (mis tingib väljakult eemaldamist), siis lubatakse tal karistusviske sooritada. Pärast seda aga peab ta karistuse kandmiseks väljakult lahkuma.

Kui mõni vastasmeeskonna mängijatest takistab karistusviset või värava saavutamist, siis tuleb karistusviske kordamisele ja süüdi olevale mängijale määratakse karistus distsiplineerimatu käitumise eest.

Kui karistusviskest saavutatakse värav, siis pannakse litter mängu keskpunktist. Kui väravat ei saavutata, pannakse litter mängu ühest punktist värava juures (tsoonis, kus sooritati karistusviske).

Kui karistusviske saavutab eesmärgi, vabastatakse süüdi olev mängija väikesest karistusest. Teised karistusliigid jäävad kehtima sõltumata sellest, kas karistusviske saavutas eesmärgi või mitte.

Karistused väravavahtidele

Väravavahti väikese karistuse, suure karistuse ja distsiplineerimatu käitumise korral väljakult ei eemaldata. Karistust kannab tema eest üks väljakul viibivatest mängijatest kapteni määramisel.

Kui väravavahti karistatakse samas mängus teist korda suure karistusega, eemaldamisega mängu lõpuni või ülejäänud ajaks mängu viimasel 10 minutil, asendab teda üks meeskonna mängijaist (mitte teine väravavaht), kellele antakse kõik väravavahti õigused. Asendusmängijal on õigus panna selga väravavahti täielik varustus, milleks mäng peatatakse ja mängijale antakse 15 minutit aega ümberriietumiseks.

Teine väravavaht ei saa kanda karistust karistatud väravavahti eest või asendada teda väljakul, kui viimane on karistuseks väljakult eemaldatud.

Karistuste edasilükkamine

Kui ühe meeskonna kaks mängijat on väljakult karistuse kandmiseks eemaldatud ja karistada saab veel kolmas mängija, siis viimane kõrvaldatakse küll mängust (karistusaega sel momendil ei arvestata), kuid tema asemele võib ajutiselt väljakule tulla mõni teine mängija. Kui üks kahest eelnevalt karistatud mängijast tuleb väljakule tagasi, peab see vahetusmängija lahkuma. Kolmandana karistatud mängija karistusaeg ei alga enne, kui ühe varem karistatud mängija karistusaeg on möödunud.

Kui ühest meeskonnast on kolm mängijat eemaldatud karistuse kandmiseks ja, vastavalt edasilükatud karistuste määrusele, asendav mängija on väljakul, siis ei ole ühelgi kolmest karistatud mängijast õigust pärast karistuse kandmist asuda mängu enne, kui mäng peatatakse ja asendav mängija lahkub väljakult. Kui ühe meeskonna kahe mängija karistusaeg möödub samaaegselt, võivad mõlemad mängijad tulla väljakule, kusjuures üks neist võib lülituda mängu kohe, teine aga pärast seda, kui kolmanda mängija asendaja lahkub väljakult.

Karistuste määramine

Kui karistada saab selle meeskonna mängija, kelle valduses ei ole litrit, on väljakukohtunik kohustatud teatama süüdi olevale mängijale talle määratud karistusest, kuid viivitama mängu peatamisega niikaua, kuni litrit valdav meeskond lõpetab kombinatsiooni või kaotab litri. Seejärel eemaldab väljakukohtunik väljakult süüdi oleva mängija. Kui aga litrit valdav meeskond viskas sel ajal värava, siis väike karistus tühistatakse (suurt karistust ja väljakult eemaldamist mängu lõpuni ei tühistata).

Kui määruste vastu eksib litrit valdava meeskonna mängija, peatab väljakukohtunik mängu viivitamatult. Kui aga mängija teeb järjest kaks väljakukohtuniku poolt fikseeritud viga, määratakse talle mõlema vea eest karistused vastavalt vigade tegemise järjekorras.

Väikese karistuse katkestamine

Kui meeskond mängib arvulises vähemuses, s. t. üks või mitu mängijat on eemaldatud väljakult väikese karistuse kandmiseks, ja vastasmeeskond viskab samal ajal litri

selle meeskonna väravasse, siis esimesena väikese karistuse saanud mängija karistusaeg katkestatakse ja ta võib kohe mängust osa võtta.

Märkus. Arvulises vähemuses on see meeskond, kelle koosseisust on üks või mitu mängijat eemaldatud väikese karistuse kandmiseks, kusjuures vastasmeeskonna arvuline koosseis väljakul on suurem. Kui mõlemal meeskonnal on ühesugune arv väikese karistusega karistatud mängijaid, siis ei ole kumbki meeskond teineteise suhtes arvulises vähemuses.

Kui väike karistus lõpeb ühe meeskonna kahel mängijal samaaegselt, siis vastasmeeskonna poolt saavutatud värava puhul meeskonna kapteni või tema asetäitja otsusel ühe mängija (ükskõik kumma) karistusaeg (väike karistus) katkestatakse ja see mängija võib kohe mängust osa võtta.

Kui mängijat karistatakse samaaegselt suure ja väikese karistusega, siis enne tuleb ära kanda suur karistus.

Kui meeskond mängib arvulises vähemuses ja väljakukohtunik teatab veel ühele mängijale väikese karistuse määramisest, kuid enne mängu peatamist saavutab vastasmeeskond värava, siis värav loetakse, väljakukohtuniku otsus väikese karistuse kohta tühistatakse ja esimene väike karistus katkestatakse (vastavalt ülaltoodud määrusele). Karistust ei katkestata, kui värav saavutatakse karistusviskest.

§ 14. Määruste rikkumine ja mängijate distsiplineerimatu käitumine

1. Mängijale määratakse väike karistus, kui ta sihilikult teeb ühe järgmistest vigadest:

- a) tõukab vastast kätega (sealjuures küünarnukiga);
- b) tõukab vastast kehaga võõral väljakupoolel;
- c) tõukab vastast kehaga oma väljakupoolel, tehes sealjuures rohkem kui kaks sammu talle vastu;
- d) tõukab vastast nii, et see põrkab vastu poorti;
- e) tõukab litrit mittevoldavat vastasmängijat kehaga oma väljakupoolel, kuigi ta tegi selle juures vähem kui kaks sammu;

Märkus. Litrit mittevoldava meeskonna mängija võib tõkestada tee vastasmeeskonna mängijale, kes momendil ei valda litrit, kuid ei tohi teda tõugata. Litrit valdava meeskonna mängijail ei ole lubatud tõkestada vastasmeeskonna mängijate teed.

f) hoiab kinni vastase keppi või lööb kepiga ülalt alla vastase kepi pihta;

g) paneb ette jala (sealjuures põlve), õla või küünarnuki, et vastast maha lükata;

h) hoiab vastast kinni kätega või muul viisil;

i) takistab vastast jäält ülestõstetud kepiga;

j) lööb litrit mittevõlvaldava vastase käest kepi või takistab vastast tõstmast mahakukkunud keppi;

k) mängib katkise kepiga (välja arvatud väravavaht);

l) mängib õlast kõrgemale tõstetud kepiga teiste mängijate lähedal;

m) võtab mängu ajal litri jäält käega (välja arvatud väravavaht);

n) lamab kehaga litril, et seda kinni hoida (mängida lamades kepi, kae või jalaga on lubatud) või tõmbab sihilikult litri käega enda alla (välja arvatud väravavaht);

o) surub litri kepi või uisuga poordi vastu (välja arvatud väravavaht), kui teda ei ründa vastasmeeskonna mängija;

p) läheb väljakule teist mängijat asendama enne, kui viimane lahkub väljakult (karistust kannab meeskonna kapteni poolt määratud mängija);

r) kandes karistust, lahkub karistatud mängijate kohalt enne kindlaksmääratud aega;

Märkus. Karistust selle määruse rikkumise eest kannab mängija pärast eelmise karistusaja möödumist.

s) läheb väljakule mängijat asendama, kelle karistus-aeg on lõppenud, kuid viimane ei läinud varumängijate kohale üle väljaku;

t) hüppab mängijale otsa või viskub sihilikult mängija ette, et teda jalust maha lüüa või sihilikult kukutab ennast selleks, et mängijat segada ja litrist lahutada;

u) viskab sihilikult litri väljapoole väljaku piire;

v) rikub mängu alustamisel teistkordselt litri mängu-paneku määrust;

õ) võtab pärast kohtuniku hoiatust mängust osa võistlusdressile peale tõmmatud kaitsevarustusega, samuti siis, kui ta korrastab väljakul riietust või varustust (nööri saapaid jne.);

ä) kasutab mängu käigus viset, mis sooritatakse otse-selt jalaga vastu keppi löögiga.

2. Meeskonda karistatakse ja ühele tema liikmeist määratakse väike karistus:

a) kui meeskond rikub määrust mängu alustavate koosseisu kohta, s. o. kui kolmandikaegade algul on väljakul mängija, keda ei ole kantud mängu alustajate nimekirja (karistust kannab meeskonna kapteni poolt määratud mängija);

b) kui meeskond rikub samal kolmandikajal teistkordselt määrust litri vedamise kohta vastase värava suunas, kui seda ei takistanud vastasmeeskonna mängijad (karistust kannab süüdi olev mängija; kui seda määrust rikub grupp mängijaid, siis kannab karistust meeskonna kapteni poolt määratud mängija);

c) kui meeskond viivitab mängu alustamisega (karistust kannab meeskonna kapteni poolt määratud mängija).

3. Väravavahile määratakse väike karistus juhul, kui ta:

a) viskab litri vastasmeeskonna värava suunas;

Märkus. Kui väravavaht on visanud litri vastasmeeskonna värava suunas ja see satub vastasmeeskonna mängijale, ootab väljakukohtunik tekkinud olukorra lahendamist; kui selle tulemusena visatakse litter süüdi oleva meeskonna väravasse, siis värav arvestatakse ning väravavahti ei karistata. Kui aga väravat ei saavutata, määratakse süüdi olevale väravavahile väike karistus.

b) paneb litri sihilikult säärekaitse taha;

c) viskab litri käega väljakult välja;

d) kuhjub lund või muid esemeid värava juurde või selle lähedusse, et takistada litri libisemist väravasse;

e) kasutab lubamatute mõõtmetega keppi;

f) korrastab mängu ajal riietust või varustust;

g) nihutab värava kohalt või viskab litri sihilikult väravavõrgu peale;

h) hoiab litrit sihilikult käes üle 3 sekundi;

i) lahkub värava-alast, et võtta osa vaidlustest, mis on tekkinud mänguväljakul.

4. Mängijale määratakse suur karistus juhul, kui ta teeb sihilikult ühe järgmistest vigadest:

a) nihutab oma väravat kohalt, et vältida värava saavutamist (sel juhtumil määratakse peale suure karistuse ka karistusvise);

b) tõstab kepi õlast kõrgemale ja puudutab või vigastab sealjuures vastasmeeskonna mängijat;

c) tõukab vastasmeeskonna mängijat vastu poorti, mille tulemusena vastasmängija saab vigastada;

d) tõukab väravavahti, kui see asub värava-alal;

e) hoiab kinni vastase keppi, võides selle tulemusena vastasmängijat vigastada;

f) viskab kepiga litrit (kui selle eest ei ole ette nähtud karistusviset);

g) mängib toorelt.

5. Mängijat karistatakse distsiplineerimatu käitumise eest järgmiste vigade korral:

a) teeb teistkordselt vea, mille eest määratakse suur karistus (kaasa arvatud ka väravavaht);

b) segab mängu asendusmängijaile määratud kohalt;

c) mängib lubamatute mõõtmetega kepiga (see punkt ei käi väravavahi kohta);

d) mängib kellegi poolt jääle visatud kepiga ega vaheta katkiläinud keppi poordi juures;

Märkus. Väravavaht võib jätkata mängu katkise kepiga mängu peatamiseni või kuni talle antakse uus kepp. Väravavahil on õigus võtta uus kepp partnerilt, et mitte minna selle järele poordi juurde, kuid tal ei ole õigust võtta jääle visatud keppi.

e) käitub ebaviisakalt kellegi suhtes või vaidleb vastu kohtunikule;

f) viskab kepi osa või kepi poordi taha nii, et see ohustab pealtvaatajaid;

g) solvab kohtunikku või mõnda teist ametiisikut.

6. Mängija eemaldatakse väljakult mängu lõpuni järgmiste vigade eest:

a) teeb kolmandat korda vea, mille eest määratakse suur karistus (asendada lubatakse 5 minuti pärast);

b) lööb või ähvardab lüüa vastast uisuga (asendada lubatakse 5 minuti pärast);

c) toorutseb sihilikult ükskõik millisel väljakualal (asendada lubatakse 5 minuti pärast);

d) toorutseb sihilikult, mille tagajärjel vastane saab vigastada (asendada lubatakse 10 minuti pärast);

e) tegutseb lubamatult ja ohtlikult vastase suhtes mitte võitluses litri pärast või kavatseb seda teha (asendada lubatakse kohe).

7. Karistusvise määratakse järgmistel juhtudel:

a) kui väravavaht või mängijad nihutavad sihilikult värava kohalt, et vältida litri viskamist väravasse (mängijatele määratakse lisaks suur karistus);

b) kui mõni varumängija või karistatud mängija tuleb väljakule selleks, et hoida ära värava saavutamine vastase poolt;

c) kui kaitsva meeskonna mängija (peale väravavahi) viskub oma värava-alal sihilikult kehaga litrile, võtab selle kätte või tõmbab selle enda alla ajal, mil litter on värava-alal;

d) kui väravavahiga üks ühe vastu jäänud ründajat atakeeritakse toorelt või vastasmeeskonna mängija tõukab ta jalust maha ja ta ei saa visata väravale;

Märkus. Karistusvise määratakse sel juhtumil, kui lubamatu rünnaku osaliseks saanud mängijal oli reaalne võimalus visata litrit väravasse.

e) kui kaitsva meeskonna mängija (sealhulgas ka väravavaht) viskab sihilikult kepi või selle osa litrile oma kaitsetsoonis, et takistada litri sattumist väravasse.

II. LIHTSUSTATUD MÄNGUMÄÄRUSED MASSILISTE JÄÄHOKIVÕISTLUSTE KORRALDAMISEKS

Mänguväljak

Mänge võib läbi viia ükskõik milliste mõõtmetega väljakul, kuid mitte alla 25×12 m.

Mänguväljaku välisäärtetele, puust poortide asemele võib teha lumevallid, mis valatakse veega üle. Väljak jagatakse kahte võrdsesse ossa keskjoonega. Joone laius ja värvus on vabalt valitavad. Harilikul jääpalliväljakul on soovitatav väljak paigutada risti (jääpalliväljaku külgjooned on hokiväljaku otsjooneks), mis võimaldab üheaegselt paigutada mitut väljakut.

Väravad

Kasutatakse standardseid jäähoki või jääpalli väravaid. Kui standardsed väravad puuduvad, siis võib väravad valmistada puust või ükskõik millise läbimõõduga raudtorudest. Värava mõõtmed: laius — 180 sm, kõrgus — 120 sm; värava tugiraami sügavus — 50 sm. Soovitatav on väravad katta võrguga. Väravate puudumisel võib need asendada jääle pandud puukuubikutega.

Varustus

Mänguks võib kasutada igasuguseid keppe (ka omatehtud keppe). Samuti kasutatakse mängus harilikku või kergemat litrit, jääpalli või kummist valatud palli.

Lubatakse mängida ilma kaitsevarustusega, kasutada harilikke jalgpalli säärekaitseid, suusaülikonnas, kinnastes ja mütsis.

Mängijate arv

Olenedes mänguväljaku mõõtmetest võib meeskonna koosseis olla 4—8 inimest.

Meeskondade vanus ei ole piiratud. Mängijaid võib vahetada väljakul piiramatul arvul ja igal ajal.

Mängu kestus

Mäng võib kesta kindlaksmääratud ajavahemiku, kuid võidakse ka kokku leppida teatud arvu väravate saavutamisele. Kui mänguaeg on piiratud, siis selle kestus ei tohi ületada 1,5 tundi. Mida noorem on mängijate koosseis, seda lühem on mänguaeg. 11—12 aasta vanuste poiste mänguaeg ei või ületada 60 minutit. Mänguaeg jagatakse igal juhul kas kahte või kolme võrdsesse ossa, nende vahel tehakse 5—10-minutilised vaheajad. Vaheaegu ei arvestata üldisele mänguajale juurde. Mängu käigus tekkinud seiskud ei tule arvesse ja need arvestatakse mänguaja sisse.

Mängu võib läbi viia ka kuni kolme või enama värava saavutamiseni. Selline kord on sobiv eriti välkturniiride korraldamiseks, kus osavõtvaid meeskondi on palju.

Mängu algus

Mäng algab väljaku keskelt kepilöögiga palli või litri pihta, ükskõik millises suunas. Alglöögist saavutatud väravat ei loeta.

Alglöögi momendil peavad kõik mängijad asuma oma väljakupoolel. Pärast iga värava saavutamist alustatakse mängu uuesti väljaku keskelt.

Väljakumängijad

Väljakumängijal on lubatud visata (lüüa) litrit või palli keppiga, uisuga, jalaga, käega, kehaga kas seistes, lamades

või istudes. Mängu käigus on lubatud tõugata vastasmeeskonna mängijat kehaga või puusaga ja blokeerida mängijat.

Mängijail on keelatud:

- hoida kinni vastast või tema keppi kätega;
- tõugata vastast kätega;
- visata keppi ette vastasele või pallile (litrile);
- püüda palli või litrit ja hoida käes;
- mängida toorelt ja ohtlikult — teha ohtlikke liigutusi keppiga, püüda vastast uisuga lüüa jne.

Väravavaht

Väravavaht võib mängida keppiga ja ilma keppita. Ta võib püüda litrit või palli ja visata seda ainult nii, et pall või litter puudutaks eelnevalt jääd oma väljakupoolel.

Väravavahil on keelatud tõugata ja kinni hoida kätega vastast või tema keppi, visata keppi vastase ette, litrile või pallile, mängida ohtlikult.

Määruste rikkumised

Määrustiku igasuguste rikkumiste eest määratakse vabalöök kohalt, kus rikuti määrust.

Vabalöögi ajal peavad vastasmeeskonna mängijad olema 5 m kaugusel litrist või pallist. Vabalöögist vahetult saavutatud väravat ei loeta ja sel juhul pannakse litter või pall uuesti mängu vabalöögiga värava ees.

Sihiliku toorutsemise ja ohtliku mängu eest tehakse mängijale esimesel juhul hoiatus, teisel juhul eemaldatakse mängija väljakult kuni poolaja lõpuni. Väljakult eemaldatud mängijat lubatakse asendada viivitamatult varumängijaga.

Litter on mängust väljas

Kui litter või pall läheb väljaku piiridest välja, jätkatakse mängu vabalöögiga kohalt, kus litter või pall ületas väljaku piirjoone.

Kui pall või litter läks väravajoone taha (üle otspoordi) kaitsemängijast, siis nurgalööki ei anta. Litter või pall pannakse mängu ründava meeskonna poolt vabalöögiga kohalt, kus litter ületas väljakujoone, kuid väravapostile mitte lähemal kui 10 meetrit.

Kui mäng on katkestatud määrustes määritlemata juhul ja kui litter või pall kaitsja ja ründaja üheaegse löögi tagajärjel ületab väljaku piirjoone, määratakse kohtunikupall.

Kohtunikupalli mängimiseks asub vastasmeeskondade kaks mängijat teineteise vastu (kohal, kus litter ületas väljaku piirjoone) nägudega vastamisi, seljad oma värava suunas, kepid jääl lamava litri või palli kõrval. Kohtuniku märguandel võivad mängijad üheaegselt litri või palli ära lüüa.

Suluseis

Suluseisu lihtsustatud määruste järgi ei fikseerita.

Kohtunikud

Mängu juhib üks kohtunik. On soovitatav, et ta oleks uiskudel. Väikeste mõõtmetega väljakuil võib kohtunik olla uiskudeta ja asuda väljaspool mänguväljakut.

III. Juhendid kohtunikele ja mängijatele võistlusmääruste üksikute punktide tõlgitsemiseks

Mänguväljak (§ 1)

Mänguväljaku jääpind peab olema tasane, ilma pragude ja konarusteta. Valgustus- ja signalisatsiooniseadmed (juhtmed, lambid jne.) peavad olema jääpinnast vähemalt 5 m kõrgusel. Igasugused seadmed väljaspool väljakut, sealhulgas ka signalisatsiooniseadmed, ei tohi poortide kohal ulatuda väljaku piiridesse.

Otspoordid võivad olla kõrgemad kui külgspoordid, kuid üleminek peab kumeruse ulatuses olema sujuv.

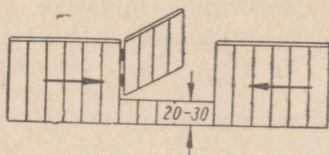
Poortide siseäär hõõveldatakse siledaks ja sellel ei tohi olla mingeid ebatasasusi. Naelapead lüüakse poortidesse ühetasaselt laudpinnaga. Poordid tuleb hästi kinnitada, et mängija kukkumisel või toetumisel vastu poorti see ei kõiguks.

Jää peab poortide juures olema ühtlane kogu väljaku jääpinnaga. Poortide juures ei tohi olla jäävalle, mis takistavad litri õiget liikumist ja selle tagasipõrkumist poordist.

Poortide ülemine serv peab olema kumer ja sile ning nende külge ei ole lubatud kinnitada mingisuguseid seadmeid.

Väljaku nurkades peavad poordid olema ümmargused ja need valmistatakse voodrilaudadest või muust tugevast materjalist, mitte aga vineerist, mis ei anna litrile õiget põrget.

Kõik ukсед poortides peavad olema mängu ajal tihedalt suletud, samas tasapinnas poordi sisepinna ja ülemise äärega. Uste välisküljele pannakse käepidemed, mis võimaldavad uksi väljastpoolt mugavalt ja kiiresti avada. Ukсед ei tohi hingedel kiikuda. Ukсед tehakse poorti nii, et jääpinna ja ukse vahele jääks 20–30 sm laiune serv (joon. 5).



Joon. 5. Külgspoordi uste ehitus

Ukсед värvitakse poordiga ühte värvi. Ustel ei tohi olla esileulatuvaid kohti, mis võiksid mängijaid vigastada. Poortidele märgitakse nooled, mis näitavad uste asukohta.

Uste ees ei tohi olla mingisuguseid esemeid, mis võiksid takistada sisenemist või väljumist. Ukсед peavad olema kesktsoonis, kuid mitte tsoonijoonete kohal.

Peale nimetatud uste võivad poortides olla veel värvavad lume eemaldamiseks ning puhastus- ja kastmismasinadele, kuid nende ehitus peab vastama eespool mainitud nõuetele.

Väljakujooned peavad alati olema selgesti nähtavad. Neid ei märgita mitte vahetult jääpinnale, vaid selle pealmise kihi alla. On keelatud mängida väljakul, kus jooned on märgitud jääpinnale, sest värv takistab uiskude libisemist ja võib olla vigastuste põhjuseks.

Värvajoont ei või märkida kahekordse joonega ja selle lõik värava vertikaalpostide vahel peab olema eriti hästi nähtav. Joonte märkimiseks kasutatakse värv ei tohi rikkuda jääd.

Värvavad peavad olema alumise raamiga tihedalt vastu jääd ja kinnitatakse nii, et nad ei nihkuks paigalt kergest puudutusest, kuid samal ajal mängijate tugeva külgesõidu puhul liiguksid vabalt kinnituskohalt ja pehmeneks sellega mängijate põrkamist vastu väravat. Värava esipostides peavad olema naelad pikkusega 3—5 sm ning nende jää külge kinnitamine külmutamise teel on keelatud. Väravavõrkudel ei tohi olla avast, millest litter läbi pääseb. Nööriork tuleb väravaraami sisse panna nii, et väravavaht jalgadega sinna ei takerduks.

Väravavõrgus ja -raamis ei tohi olla esemeid, mis võiksid vigastada mängijaid (naelad, poldid, traadiotsad jne.).

Mängijate pingid asetatakse võimalikult lähedale ustele, mille kaudu pääseb jääle.

Võistluste ajaks tuleb eraldada kohad kohtunikele ja meditsiinilisele personalile. Eraldi peavad asuma kohad karistatud mängijatele ja varumängijatele.

Võistlusi korraldavad organisatsioon on kohustatud 15 minutit enne mängu algust andma sekretäri käsutusse:

- 1) mikrofoni või ruupori mängu käigu teatamiseks pealtvaatajaile;
- 2) gongi või muu heliseadme;
- 3) spetsiaalse kella ja kolm stopperit;
- 4) demonstratsioonitahvli tagajärje näitamiseks;
- 5) väravakohtunikele signalisatsiooni ja lipud.

Mikrofoni või ruuporit võib kasutada ainult sekretär.

Kõik heliseadmed (elektrikell, gong jne.) peavad olema tugeva kõlaga, mängijaile ja pealtvaatajaile igasuguses olukorras hästi kuuldav. Gong seatakse üles niisuguses kohas, kust on hästi näha kogu väljak. Gongi ei lubata kasutada kellelgi peale kohtunik-ajamõõtja.

Signalisatsiooniseadmed väravate taga peavad võimaldama väravakohtunikel hästi jälgida litrit ja viivitamatult fikseerida väravat.

Väravakohtunike kohad asuvad kõrgemal ja peavad võimaldama jälgida väravajoont ülalt alla läbi väravavõrgu. Väravakohtunike signaalid peavad olema hästi nähtavad väljakukohtunikele, mängijaile ja pealtvaatajaile.

Kohtunike käsutusse antakse eraldi riietusruum. Kellelgi ei ole õigust minna kohtunike riietusruumi ilma loata, peale võistluste korraldamisega seotud isikute.

Vastutust võistlusväljaku õige ettevalmistamise eest kannab määruste kohaselt organisatsioon, kelle väljakul mäng toimub.

Litter ja kepp (§ 2)

• Ei tohi kasutada litrit, mis on kaotanud oma esialgse kuju. Organisatsioon, kelle väljakul mäng korraldatakse, annab väljakukohtuni-

kele vähemalt kolm litrit. Peale nende peab sellel organisatsioonil olema veel varuks küllaldasel hulgal litreid, et väljakukohtunike esimesel nõudmisel oleksid need mängu katkestamata käepärast.

Väljakukohtunikud peavad enne mängu algust olema veendunud, et mängijate ja väravavahtide kepid vastavad määrustele. Peale selle peavad väljakukohtunikud silmas, et väljakul mängivad ja väravavahtid ei kasutaks määrustele mittevastavaid keppe. Mängijad ja meeskondade esindajad peavad esitama kohtunikele nende nõudmisel kepid järelevaatuseks.

Võistlustest osavõtjad ja meeskondade koosseisud (§ 3)

Meeskonnal on õigus asendada mängijaid väljakul piiramata arv kordi ja igal ajal.

Väravavahti võib asendada igal ajal teise väravavahiga, kellel on väravavahi õigused, või teise mängijaga, kellel ei ole väravavahi õigusi. Teist väravavahti võib omakorda asendada igal ajal esimese väravavahiga või teise mängijaga, kellel samuti ei ole väravavahi õigusi. Väljakult eemaldatud väravavahti ei saa asendada teise väravavahiga. Sel juhtumil asendab teda ükskõik missugune teine mängija, kes saab õiguse selga panna väravavahi täielik varustus 15 minuti jooksul. Sellel mängijal on kõik väravavahi õigused. Kui vigastada saanud väravavaht 10 minuti jooksul ei saa väljakule tagasi tulla, siis võib teda asendada teine väravavaht. Vahetuseks antakse aega 5 minutit. Kui sama meeskonna mõlemad väravavahtid on vigastatud, siis võib väravavahi kohale asuda üks väljakumängijaist, kes võib selga panna väravavahi täieliku varustuse ja omab kõik väravavahi õigused.

Sekretär peab 15 minutit enne võistlusmängu algust kandma võistlusprotokollil võistlevate meeskondade koosseisud.

Üheaegselt meeskondade koosseisude kandmisega võistlusprotokollil annavad võistkondade esindajad sekretärile väljakukohtuniku nõudmisel mängu alustavate mängijate nimekirja. Esimesena vormistab protokollil ja annab algkoosseisu nimekirja see organisatsioon, kelle väljakul mäng toimub.

Sekretär on kohustatud jälgima mõlema meeskonna mängijate arvu ja nende võistlusdressi. Mängijate numbrid peavad vastama võistlusprotokollile ja mängu alustavate koosseisude nimekirjale. Kui sekretär märkab sellest määrusest mingit kõrvalekaldumist, siis peab ta mängu peatama ja teatama väljakukohtunikele märgatud vead.

Meeskondade koosseisud võrdsustatakse arvuliselt sel juhtumil, kui meeskonnas, kelle mängijad on mängust vigastuste tõttu välja langedud, oli mängu algul (vastavalt võistlusprotokollile) 15 mängijat. Kas üks või teine vigastada saanud mängija võib mängu jätkata, seda otsustab võistluste arst koos väljakukohtunikuga.

Mängijate asendamise õigsuse eest vastutab väljakukohtunik.

Karistatud mängijate asendamise ja nende väljakule ilmumise õigsuse eest vastutab karistusajamõõtja. Ta peab jälgima, et karistatud mängija viibiks määratud kohal kogu karistuse aja. Kõigil juhtumel, kui rikuti karistuse kandmise ja karistatud mängijate asendamise määrust, annab karistusajamõõtja viivitamatult vilega märku väljakukohtunikele. Väljakukohtunik on kohustatud selle signaali peale mängu peatama, täpsustama määruse rikkumise asjaolud ning tegema otsuse vastavalt määrustele.

Karistusajamõõtja kannab karistuste protokollis karistatud mängijate nimed ja numbrid, karistuse põhjused ja aja.

Mängija võib võistkonna treeneri või kapteni märguandel minna väljakule teise mängija asendamiseks igal ajal, ootamata mängu peatamist ja teatamata sellest väljakukohtunikule. Asendusmängijal ei ole aga õigust minna väljakule varem, kui asendatav mängija on väljakult lahkunud.

Organisatsioon, kelle meeskond võtab mängust osa, vastutab täielikult selle meeskonna mängijate käitumise ja määrustepärase võistlusdressi eest. Mängijal on keelatud pöörduda küsimustega väljakukohtunike, karistusajamõõtjate, kohtunike-ajamõõtjate ja sekretäri poole või astuda nendega vaidlusse, samuti on keelatud pöörduda küsimustega väravakohtunike poole. Väljakukohtuniku poole võib pöörduda ainult meeskonna kapten või tema asetäitja (olenevalt sellest, kes on momendil väljakul).

Antud määruse rikkumise eest karistatakse süüdi olevat mängijat distsiplineerimatu käitumise eest.

Mängijate riietus ja uisud (§ 4)

Väljakukohtunikud ei tohi lubada mängima isikuid, kellel ei ole kaitsevarustust.

Mängija on kohustatud jälgima oma uiskude seisukorda ja vajaduse korral peab ta viivitamatult nende korrastamiseks või asendamiseks väljakult lahkuma.

Väravavahi jalakaitses võivad olla ükskõik millise kujuga, kuid mitte üle 25 sm laiad; väravavahi kinda selgmine osa ei või olla laiem kui 23 sm. Kui kaitsed ja kindad on laiemad, peab väljakukohtunik nõudma, et kaitsed ja kindad seatakse ümber vastavalt nõutud mõõtmetele või asendatakse teistega.

Mängijad peavad meeles pidama, et riietust või varustust korrastada (saapaid kinni nõõrida või kaitsevarustuse paelu siduda jne.) võivad nad ainult väljaspool mänguväljakut. Väravavahil on sel juhul õigus paluda väljakukohtunikku (mängu katkestamise momendil) mängu peatada, aga mitte enamaks kui 10 minutiks. Kui väravavaht selle aja jooksul ei jõua oma varustust korrastada, siis peab tema asemel väravasse asuma teine väravavaht või mõni väljakumängija, kellele aga sel juhul väravavahi õigusi ei anta. Kui väravavaht pillab kepi käest, siis ei ole see määruste rikkumine. Mängija, kes on kepi murdnud või selle käest pillanud, võib antud mänguolukorra lahendada ka ilma kepita, pärast seda peab ta murdnud kepi asemele võtma teise või mahakukkunud kepi üles tõstma.

Kohtunikud, nende õigused ja kohustused (§ 5)

Kohtunik peab kõigil juhtumil juhinduma mängujuhtimise põhiprintsipiidest, vältima formaalset lähenemist määruste tõlgendamisel. Mängu läbiviimise eest vastutavad mitte ainult väljakukohtunikud, vaid kohtunikekogu terves koosseisus. Mängu juhtimine lasub väljaku-

kohtunikel, kelle otsused on kohustuslikud kõigile teistele kohtunikele ja mängijatele ning ei kuulu muutmisele. Kõigi küsimuste ja protestidega mängu kohta võivad meeskondade kaptenid, treenerid ja esindajad pöörduda ainult väljakukohtunike poole.

Kõik kohtunikud, kes on määratud antud mängu juhtimiseks, on kohustatud võistluspaigale ilmuma 30 minutit enne mängu algust ja teatama väljakukohtunikele oma ilmunisest.

Väljakukohtunikud on kohustatud:

a) saabunud võistluspaigale, veenduma, kas kohtunike kolleegium ja meditsiiniline personal on võistluste läbiviimiseks kohale ilmunud ja teadlik oma ülesannetest;

b) enne mängu algust kontrollima väljaku, mängijate ja kohtunikele eraldatud kohtade seisukorda, võistluste läbiviimiseks vajaliku inventari ja sisseseade olemasolu, mängijate riietust, uiske ja keppe, korratuste avastamisel viivitamatult tarvitusele võtma abinõud nende likvideerimiseks;

c) mitte alustama mängu meditsiinilise personali puudumisel.

Kui väljaku olukord, ilmastik, väljaku sisustus või inventar ei vasta võistlusnäärustele või on ohtlik mängijate tervisele, siis on keelatud väljakukohtunikel võistlusi läbi viia.

Väljakukohtunikud kutsuvad meeskonnad mänguväljakule võistluse alguseks määratud ajal.

Kui väljakukohtunik määrab mängijale karistuse, peab ta selgelt nimetama tema numbrit, teatama talle määruse rikkumise iseloomu, näitama sõrmedel meeskondadele ja pealtvaatajaile antud karistuse suuruse. Suundub koos karistatud mängijaga karistusajamõõtja juurde, teatab viimasele mängija eksimuse ja karistuse suuruse. Väljakukohtunikud peavad lähtuma sellest, et määrustiku kohaselt ei tee nad mingisuguseid hoiatusi ja märkusi (välja arvatud kolm juhtumit — pealmise kaitsevarustuse korrastamine, sihilik venitamine litri viimisel ründetsooni esimene kord ühel kolmandikajal ja esmakordsel määruste rikkumisel litri mängupanekul), vaid karistavad mängijat iga vea eest.

Mängijatel ei ole lubatud vaielda vastu väljakukohtunike otsustele, sest kõigis mänguolukordades on kohtunike otsus lõplik.

Kui värv saavutati määruste vastaselt, on väljakukohtunik kohustatud peatama mängu, teatama sekretärile oma otsuse. Sekretär teeb selle teatavaks mängijaile ja pealtvaatajaile. Kui värv on saavutatud õigesti, teatab väljakukohtunik sekretärile värava visanud mängija numbrit, samuti ka selle mängija numbrit, kes tegi viimase söödu värava visanud mängijale.

Väljakukohtunikud lahkuvad väljakult iga kolmandikaja lõpul pärast seda, kui kõik mängijad on läinud riietusruumi.

Väljakukohtunikud peavad enne mängu olema veendunud, et kohtunik-ajamõõtja, karistusajamõõtja, sekretär ja värvakohtunikud on oma kohal. Väljakukohtunik ei tohi lubada väljakule mängijaid ilma numbriga või halvasti nähtava numbriga.

Kui üks väljakukohtunik haiguse või õnnetusjuhtumi tõttu ei ole võimeline oma tegevust jätkama, siis lõpetab teine väljakukohtunik mängu üksinda. Mõlemal väljakukohtunikul on ühesugused õigused ja nad vastutavad täielikult mängu läbiviimise eest. Vastastikusel kokkuleppel on soovitatav teineteist mängu juhtimisel abistada.

Enne võistlusprotokollile allkirjutamist võrdleb väljakukohtunik

protokoll kantud mängijate nimekirja tegelikult mänginud mängijatega.

Kohtunik-ajamõõtja peab enne mängu algust veenduma, et talle eraldatud kohalt on mänguväljak selgesti nähtav ja helisignaali oleks töökorras.

Kohtunik-ajamõõtja fikseerib ainult mänguaega. Ta arvestab puhast aega, jättes välja peatusteks ja vaheaegadeks kulunud aja. Kohtunik-ajamõõtja alustab mänguaja arvestamist iga kolmandikaja algul, samuti pärast peatusi momendist, millal litter mängupanekul puudutab jääd.

Iga kolmandikaja või kogu võistluse mänguaja möödumisest teatab kohtunik-ajamõõtja signaaliga (gong, kell, sireen jne.).

Kui signalisatsioonivahend lakkab töötamast mängu kestel, siis annab kohtunik-ajamõõtja signaali vilega, mis peab tal alati käepärast olema.

Mängu lõpetab mitte väljakukohtuniku vile, vaid kohtunik-ajamõõtja signaal.

Kui litter visatakse väravasse enne kohtunik-ajamõõtja mängu lõpetamise signaali, loetakse värav saavutatuks. Kui aga värav saavutatakse pärast ajamõõtja signaali, siis väravat ei loeta, olgugi et see toimus enne väljakukohtuniku vile.

I minut enne iga kolmandikaja lõppu teatab kohtunik-ajamõõtja sellest helisignaali väljakukohtunikule.

Kui mõni mängijaist püüab vaielda kohtunik-ajamõõtjaga, annab viimane väljakukohtunikule vilega signaali ja pärast seda, kui väljakukohtunik on mängu peatanud, kannab talle ette mängija distsiplineerimatust käitumisest vastava karistuse määramiseks.

Kohtunik-ajamõõtja peab isiklikult andma signaali mängu lõpetamiseks ja pidama ajaarvestust. Tal ei ole õigust teha seda kellelegi ülesandeks.

Kohtunik-ajamõõtja annab 3 minutit enne mängu algust märku signaaliga väljakukohtunikele ja mängijaile.

Karistusajamõõtja. Väljakult eemaldatud mängija on kohustatud viivitamatult suunduma karistusajamõõtja juurde ning teatama oma numbri ja nime. Mängija karistusaja möödumisel peab karistusajamõõtja nimetama tema nime ja numbri, teatama mängijale tema karistusaja möödumisest ja andma loa lahkumiseks karistatud mängijate kohalt.

Kui mängija lahkub karistatud mängijate kohalt enne tema karistusaja möödumist või kui ta käitub distsiplineerimatult, peab karistusajamõõtja viivitamatult andma väljakukohtunikule vilega signaali. Kui väljakukohtunik on mängu peatanud, teatab talle karistatud mängija süüteost. Sellele mängijale määratakse väike karistus, kui ta lahkub karistatud mängijate kohalt enne karistusaja möödumist või karistus distsiplineerimatu käitumise eest (sõnavõtus kohtunike, pealtvaatajate või mängijatega, mängu segamine jne.). Karistusajamõõtja peab meele pidama, et nüüd kannab mängija karistust uue eksimuse eest eelmise karistusaja möödumisel. Mängijatel on keelatud astuda vaidlusse karistusajamõõtjaga ja teiste karistatud mängijatega ning segada mängu.

Karistusajamõõtjal peab olema vile. Kui karistusajamõõtja ei saanud aru väljakukohtuniku poolt teatatud andmetest (mängija number

ja nimi, süüteo iseloom, karistuse suurus jne.), on ta kohustatud täpselt selgitama olukorra.

Karistusajamõõtja peab jälgima, et karistatud mängijate kohal ei viibiks kedagi peale tema ja karistatud mängijate.

Kui mängija tuli karistusajamõõtja süü tõttu väljakule enne karistusaja lõppemist, siis talle lisakaristust ei määrata, kuid ta on kohustatud täielikult ära kandma määratud karistuse. Iga kolmandikaja lõpul võivad karistatud mängijad lahkuda oma kohalt ja minna riietusruumi. Pärast vaheaega on nad kohustatud karistatud mängijate kohale tagasi tulema.

Karistusajamõõtja teatab väljakukohtunikule väravavahi teistkordsest karistamisest suure karistusega.

Väravakohtunike ülesanne seisneb värava saavutamise fikseerimises, s.t. jälgida, kas litter ületas väravajoone väravapostide ja põikpuu vahelt või mitte.

Väravakohtunikud ei ole kohustatud otsustama, kas mängijad viskasid litri väravasse õigesti või mitte. Seda otsustavad väljakukohtunikud. Väravakohtunikel ei ole õigust vahele segada väljakukohtunike otsustesse selles küsimuses ega nõuda oma arvamuse arvestamist.

Mängijail ei ole õigust väravakohtunike poole pöörduda mingisuguste küsimustega. Selle määruse rikkumise eest karistatakse mängijaid distsiplineerimatu käitumise eest.

Sekretär vastutab võistlusprotokollide vormistamise eest vastavalt kehtivale määrustikule.

Sekretär saab korraldavalt organisatsioonilt kolm litrit ja annab need väljakukohtunikele. Mängu lõpul tagastab litrid samale organisatsioonile.

Sekretär kannab võistlusprotokolli iga visatud värava, märgib ära nende mängijate nimed ja numbrid, kes viskasid litri väravasse. Samuti ka nende mängijate nimed ja numbrid, kes abistasid viskajat värava saavutamisel, andsid söödu jne. Samuti fikseeritakse mängijad, kes sooritasid viske väravale ründetsoonist.

Kui mäng on lõppenud, kannab sekretär protokolli kõigi mängijate nimed, kes mängisid kaasa igal kolmandikajal.

Kui sekretär märkab, et ühes või mõlemas meeskonnas tuli mängu alguses väljakule mängija, keda polnud kantud algoosseisu nimekirja või väljakule tuleb mängija, kes ei ole kantud võistlusprotokolli (või on sinna kantud teise numbri all), peab ta viivitamatult signaaliga mängu peatama ja teatama määruste rikkumisest väljakukohtunikule süüdlase karistamiseks.

Võistkondade mängijad, treenerid ja esindajad on kohustatud viivitamatult täitma kõik sekretäri nõudmised, mis puudutavad võistlusprotokolli ja algoosseisude nimekirja vormistamist.

Võistluste arst (§ 6)

Võistluste arst peab ilmuma võistlustele hiljemalt 15 minutit enne mängu algust. Võistluste arst või meeskonna arst võib väljakule minna ainult pärast mängu peatamist väljakukohtuniku loal.

Väljakukohtuniku nõudmisel on võistluste arst kohustatud mängija läbi vaatama ja otsustama viimase edasivõistlemise küsimuse.

Võistluste arst asub asendusmängijate asukoha vahetus läheduses.

Mängu kestus (§ 7)

Kolmandikaegade vaheajal puhastatakse väljak lumest. Vajaduse ja võimaluse korral ka kastetakse.

Kui sula tagajärjel jää muutub pehmeks, uisud vajuvad sügavalt jõesse ja esineb mängijate kukkumisi, siis peavad väljakukohtunikud mängu katkestama või ei alusta üldse mängu.

Kui mängu ajal valgustus muutus sedavõrd halvaks, et väljakuhtunike arvamusel mängu jätkata ei ole võimalik, võidakse mäng katkestada ja mängida jäänud aeg (vähem kui 10 minutit) esimesest või teisest kolmandikajast juurde lisada teisele või kolmandale kolmandikajale. Kui mängida jäi rohkem kui 10 minutit, siis seda kolmandikaega jätkatakse pärast vaheaega, mis kulub valgustuse korramiseks. Kui samal päeval mängu ei ole võimalik lõpetada, siis mängitakse mäng lõpuni järgmisel päeval. Analoogiliselt peavad väljakukohtunikud tegutsema juhul, kui tugev lumesadu, sula või muudel meeskondadest mitteolenevatel põhjustel ei ole võimalik mängu pidada normaalsetes tingimustes.

Mängu algus (§ 8)

Mäng või kolmandikaeg algab litri õige mängupaneku momendist. Mängijad ei tohi keppe jäält üles tõsta enne, kui litter puudutab jääd, sest ajamõõtja käivitatakse hetkel, millal litter puudutab jääd.

Litter on mängus ja litter on mängust väljas (§ 9)

Väljakukohtunik peab vältima litri sattumist tema vastu ega tohi mängu segada.

Mängijatel ei ole õigust mängu katkestada, kui litter puudutas juhtmeid, lampi jne., jäi aga seejuures väljakule või läks läbi värava küljelt või tagant, väljakukohtuniku signaali mängu peatamiseks sellele aga ei järgnenud.

Mängu ei peatata, kui litter puudutab väljakukohtunikku või põrkab väljakule tagasi kaitsevõrgust.

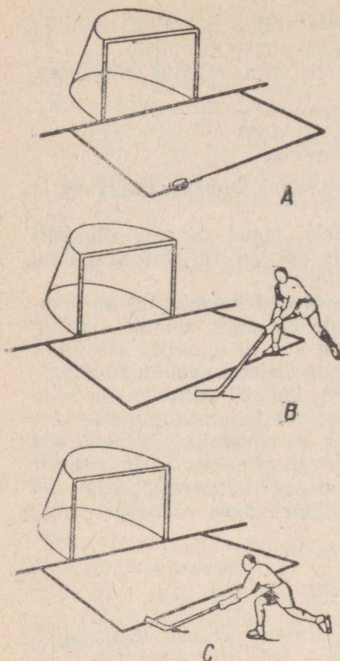
Väljakukohtunik võib mängu peatada, kui litter põrkas tema vastu ja ründav meeskond sai seetõttu ilmse ülekaalu ründetsoonis.

Litter on mängust väljas ja mäng peatatakse, kui litter jääb kinni mängija saapa ja uisu vahele, väravavahi kaitsete või tema kindaaäre taha.

Mängu tagajärg (§ 10)

Väljakukohtunik ei või lugeda väravat saavutatuks, kui ta ei ole selles kindlalt veendunud.

Kui värava vaht püüab kinni või viskab väljakule tagasi väravajoone ületanud litri ja väljakukohtunik näeb seda selgelt, peab ta värava lugema.



Joon. 6. A — litter on
värava-alal
B ja C — mängija on
värava-alal

Väljakukohtunik peab täielikult usaldama väravakohtunikku värava fikseerimisel. Sealjuures peab väljakukohtunik silmas pidama, et tema otsus värava õige saavutamise kohta on lõplik. Sel juhtumil ei anna väravakohtunik väljakukohtunikule mingeid lisasignaale, kuid ta peab vastama väljakukohtuniku küsimustele.

Litter loetakse ründava meeskonna poolt õigesti väravasse vi-
satuks, kui mängija sooritas viske
õlast mitte kõrgemale tõstetud ke-
piga. See kehtib ka siis, kui litter
läks väravasse, puudutades enne
seda kaitsva meeskonna mängijat
või ründaja partnerit.

Kui ründava meeskonna mängija
saadab litri väravasse mõnel muul
viisil (sealhulgas ka jalaga), siis
väravat ei loeta, kuigi litter pärast
viset puudutas kaasmängijat.

Litter on värava-alal, kui ta puu-
datab värava-ala joont. Samuti loe-
takse mängija värava-alal olevaks,
kui ta ise või tema kepp puudutab
värava-ala joont või on värava-ala
kohal (see kehtib ainult värava
kõrguse plürides) (Joon. 6).

Kui ründava meeskonna mängija
lõi litri jalaga, litter pörkas vastu
kaitsemängijat ja sealt väravasse,
siis värav loetakse. Kui samal ju-
hul litter läheb väravasse värava-
vahist, siis väravat ei loeta.

Litter loetakse mängijat puudutanuks mitte tema poolt mängituks,
kui mängija ei teinud ettekatsetud liigutust litri suunamiseks värava-
vasse.

Suluseis (§ 11)

Otsustavaks suluseisu määramisel on mängija uiskude, mitte kepi
asukoht. Mängija on suluseisus, kui ta mõlema uisuga asub täielikult
keskjoone või tsoonijoone taga. Kuid suluseisu ei saa fikseerida seni,
kuni litter ei ole täielikult ületanud joone välimist äärt, mille suhtes
suluseis määratakse.

Litri üleandmisel (söötmisel) kaitsetsoonist ettepoole oma mees-
konna mängijale on vajalik silmas pidada kolme juhust:

1) Suluseis fikseeritakse, kui mängija on kahe uisuga ületanud
keskjoone ja võtab litri vastu keskjoone taga.

2) Suluseisu ei ole, kui mängija ei ole ületanud keskjoont mõlema
uisuga ja võtab litri vastu enne keskjoont, joone peal või teisel pool
keskjoont.

3) Suluseisu ei ole, kui mängija on kahe uisuga ületanud keskjoone, kuid peatab litri enne keskjoont. Suluseis fikseeritakse, kui pärast litri peatamist mängija veab selle üle keskjoone või annab (söödab) litri üle keskjoone oma meeskonna mängijale. Suluseisu ei ole, kui mängija sel juhul tuleb tagasi üle keskjoone oma väljakupoolle, veab litri üle keskjoone või annab litri oma meeskonna mängijale, kes asub oma väljakupoollel.

Ei ole määruste rikkumine, kui mängija, asudes oma kaitsetsoonis, spurdib kaasmängija poolt tehtud viske ajal vastase värava suunas, ületab kaitsetsooni joone enne litrit ja võtab litri vastu teisel pool keskjoont.

Kui mängija asub kesktsoonis oma väljakupoolle (kuni keskjooneni), ei või ta ületada keskjoont ja võtta vastu litrit, mis on söödetud sama meeskonna mängija poolt kaitsetsoonist üle keskjoone. Kui sama mängija võtab litri vastu ise või hakkab segama vastasmeeskonna mängijat litri mängimisel, peab väljakukohtunik mängu katkestama ja panema litri mängu kohalt, kust toimus litri üleandmine (sööt).

Litri söötmisel kesk-kolmandikust ründekolmandikku (tsooni) tuleb silmas pidada järgmist:

1) Suluseis fikseeritakse, kui mängija asub mõlema uisuga ründetsoonis ja võtab seal litri vastu.

2) Suluseisu ei ole, kui mängija asub mõlema uisuga ründetsoonis ja peatab litri enne tsoonijoont. Järgnevalt tekib suluseis sõltuvalt sellest, kas litter satub ründetsooni enne kui ükskõik milline mängija ründavast meeskonnast või mitte.

Suluseisu ei ole:

— kui litrit valdav mängija läheb ründetsooni enne litrit;

— kui ründetsoonis asuvale ründemängijale on litter söödetud kesktsoonist ja selle vallutab kaitsemängija ning viimane söötab või veab ise litri kesktsooni;

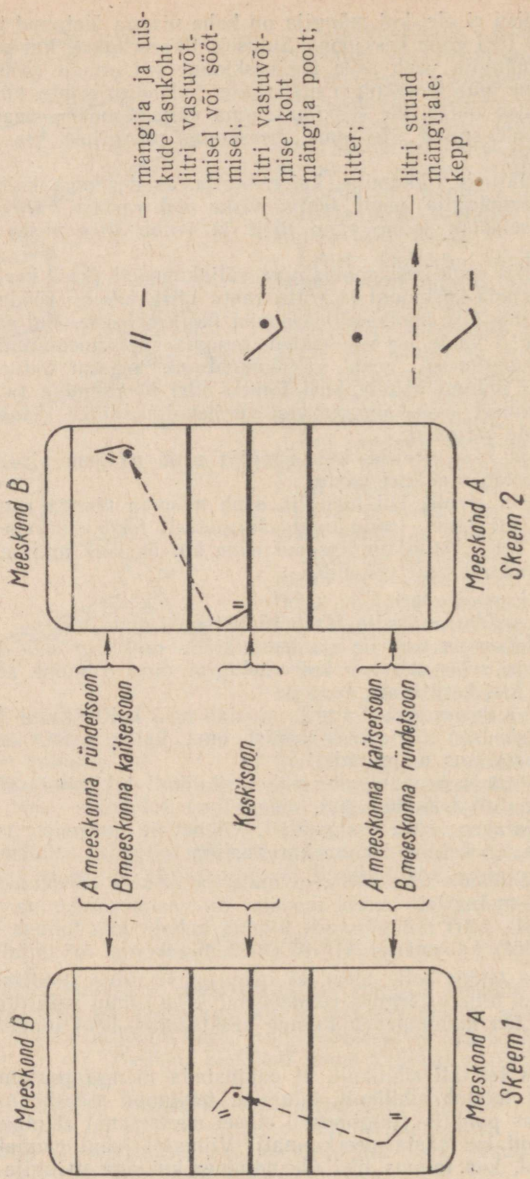
— kui kaitsva meeskonna mängija uisutab oma kaitsetsooni litriga või annab (söödab) litri kesktsoonist oma kaitsetsooni, kus asuvad vastasmeeskonna mängijad.

Väljakukohtunik peab tegema vahet sihilikult tekitatud suluseisu ja ettekavatsematult tekkinud (nn. mängulise) suluseisu vahel, sest esimest karistatakse alati rangemalt. Olenevalt suluseisu iseloomust ründetsoonis, on kehtivad kolm karistusliiki:

1) suluseis tekkis selle tõttu, et mängija uisutas ründetsooni ja sai seal litri kaasmängijalt teisest tsoonist või vastasmeeskonna mängijalt kaitsetsoonist. Litri mängupanek toimub kohalt, kus toimus litri üleandmine (sööt) kaasmängijalt või vastasmeeskonna mängijalt;

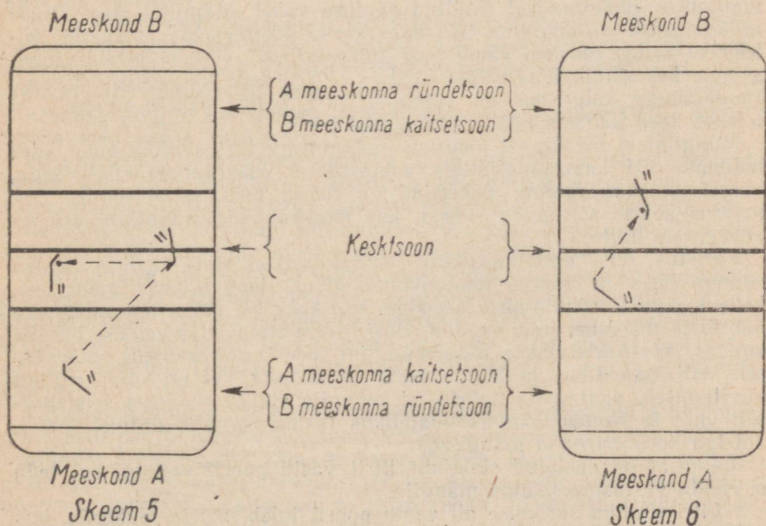
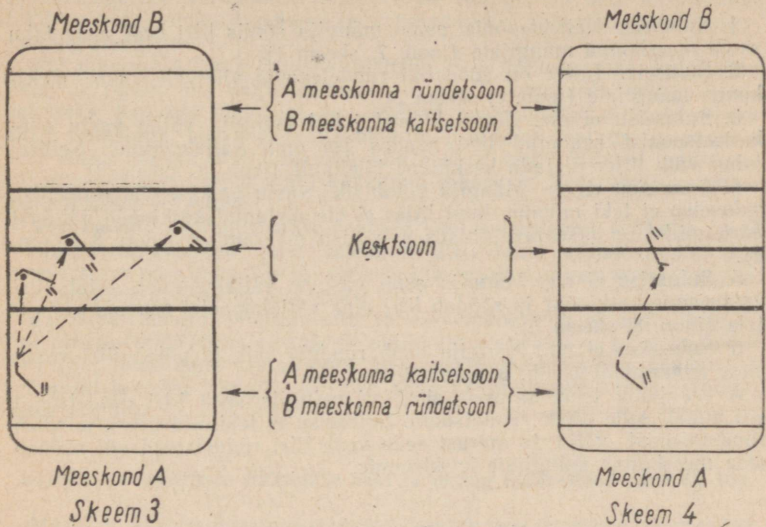
2) suluseis tekkis selle tõttu, et mängija suundus ründetsooni litri ees, mis alles hiljem järgnes ründetsooni ja ei olnud määratud sellele mängijale. Litri mängupanek toimub kesktsoonis, ühes punktis ründejoone juures;

3) suluseis tekitati sihilikult, et põhjustada mängu peatamist. Litri mängupanek toimub sihilikult suluseisu tekitanud meeskonna värava juures asuvas punktis (tingimisel, et sel meeskonnal ei olnud vähem arv mängijaid kui vastasmeeskonnal). Viimasel juhul pannakse litter mängu kohal, kus toimus litri üleandmine; kui aga mängija läks litriga ründetsooni ajal, millal tema meeskonna kaasmängijad asusid sihilikult ründetsoonis (olid suluseisus), siis pannakse litter mängu ühes punktis ründetsooni joone juures.



- // — — — — mängija ja uis-
kude asukoht
- — — — litri vastuvõt-
misel või sööt-
misel;
- — — — litri vastuvõt-
mise koht
- — — — mängija poolt;
- — — — litter;
- — — — litri suund
mängijale;
- — — — kepp

Joon. 7



1. Suluseis. Kaitsetsoonis asuv mängija söötis litri keskjoone taha sama meeskonna mängijale (joon. 7, skeem 1).

2. Suluseis. Litter on söödud ründetsoonis viibivale sama meeskonna mängijale (joon. 7, skeem 2).

3. Suluseisu ei ole. Kõigil kolmel juhul mängija võtab vastu oma kaitsetsoonist saadetud litri, asudes ise oma väljakupoolel. Sellisel juhul võib litter ületada keskjoone täielikult (joon. 8, skeem 3).

4. Suluseisu ei ole. Mängija võtab litri vastu vastase väljakupoolel, suluseisu ei teki niikaua, kuni litter ei ole ületanud keskjoone välimist äärt, millel on otsustav tähtsus suluseisu määramisel (joon. 8, skeem 4).

5. Suluseisu ei ole. Mängija asub vastase väljakupoolel, võtab litri vastu enne keskjoont ja söötab litri oma väljakupoolel asuvale mängijale (joon. 8, skeem 5).

6. Suluseisu ei ole. Mängija asub ründetsoonis ja võtab litri vastu enne tsoonijoont (joon. 8, skeem 6).

Antud juhul tekib suluseis siis, kui mängija veab litri ründetsooni või annab selle edasi ründetsooni. Suluseisu ei teki, kui mängija tuleb ründetsoonist välja ja pärast seda veab litri ründetsooni või söötab oma meeskonna mängijale kesktsoonis.

Mängu viivitamine (§ 12)

Väljakukohtunik peab vahet tegema mängu sihiliku venitamise ja mängulise, olukordadest tingitud aegluse vahel. Mängijat, kes kiiruse arendamiseks on sunnitud litri kaks korda söötma oma partnerile selleks, et valida parimat ründe- või kaitsevarianti, ei saa võrrelda mängijaga, kes sihilikult ei sööda litri ja ei vea seda kaitsetsoonist edasi ründamiseks, kuigi see on võimalik (s.t. keegi teda ei ründa ja ei tõkesta teed kaitsetsoonist väljumiseks jne.).

Mängijal ei ole õigust venitada mänguaega litri sihiliku enda käes hoidmise või kaasmängijatega vastastikuse edasi-tagasi söötmisega, kuigi vastasmeeskonna mängijad ei ründa neid kaitsetsoonis. See määrus kehtib sõltumata sellest, kas meeskondade mängijate arv on võrdne või mitte.

Karistus selle eest, kui litri teistkordselt ei viida vastase värava suunas ühes ja samas mängukolmandikus, langetatakse mängijale, kelle tegevuses viivitamine kajastub. Kui kaks või enam mängijat söötab litri omavahel ja ei suundu edasi litriga rünnakuks vastase värava suunas, siis karistatakse ühte mängijat meeskonna kapteni määramisel. Väljakukohtunik peab karistama meeskonda, kes on süüdi mängu viivitamises, vaatamata sellele, et mängija rikkus määrust teistkordselt ühes ja samas mängukolmandikus (sama mängija mitmel korral, või iga kord erinevad mängijad).

Mängijal on keelatud sihilikult litri vastu poorti suruda, kui teda ei ründa vastasmeeskonna mängija.

Litri sihiliku surumise all vastu poorti tuleb mõista olukorda, kus mängija, keda ei rünnata vastasmeeskonna mängijate poolt ja keda ei takistata litri vabastamisel, jätkab selle hoidmist poordj ääres selle

* Kõikidel skeemidel on A võistkonna mängijad.

arvestusega, et väljakukohtunik peatab mängu või oma meeskonnal tekib soodne olukord mängijate vahetamiseks, kaasmängijate ümberpaiknemiseks jne.

Kui mängija kukkus juhuslikult litrile ja ei vabasta seda, kuigi teda keegi ei ründa, siis väljakukohtunik ei pea lugema seda mängu viivitamiseks. Kui aga mängijat ümbritsevad vastasmängijad ja ta ei saa litrit vabastada, siis peab väljakukohtunik mängu peatama ja panema litri uuesti mängu. Väljakukohtunikud peavad neil juhtumel tegutsema otsustavalt, sest katsed võtta kukkunud mängijalt litrit võivad põhjustada tõsiseid vigastusi.

Väravavahil on õigus mitte peatada vastasmeeskonna mängija poolt sihilikult väravajoone taha saadetud litrit (oma väljakupoolel), kui meeskonnas on samapalju või rohkem mängijaid kui vastasmeeskonnas. Sel juhtumil aga mäng peatatakse.

Ei loeta mängu viivitamiseks ja väljakukohtunik ei peata mängu, kui mängu viivitamise eesmärgil sihilikult väravajoone taha saadetud litter puudutab enne väravajoone ületamist ükskõik kumma meeskonna mängijat ja mõni mängija võis litri enda valdusse võtta, kuid ei teinud seda sihilikult.

Karistused määruste rikkumise eest ja nende määramise kord (§ 13)

Mängija määrustevastane tegevus kuulub karistamisele momendist, millal meeskonna koosseis on kantud võistlusprotokollis (kui mängija käitub distsiplineerimatult väljaspool mänguväljakut, mängu ajal, enne seda või vaheajal).

Kui mängija saab üheaegselt vigastada ja karistada, võib ta minna riietusruumi, kus talle antakse arstiabi. Kui see mängija (või tema asendaja) aga läheb väljakule enne karistusaja möödumist, siis antakse talle täiendavalt väike karistus.

Asendusmängija karistusaeg arvestatakse vigastatud mängija karistusaja möödumise momendist.

Mängu lõpuni eemaldatud mängija peab tulema karistusajamõõtja juurde koos teda asendava mängijaga, kes pärast seda võib kohe minna väljakule. Kui mängija eemaldati tingimusel, et teda võib asendada alles 5 või 10 minuti möödumisel, siis peab tema asendaja selle karistusaja ära kandma ja alles siis väljakule minema.

Kui mängija on teinud niisuguse vea, mille eest peale karistusviske määratakse veel täiendav karistus (näiteks katsetatakse mitte ainult litrit ära lüüa, vaid ka mängijat sihilikult vigastada jne.), on väljakukohtunikul õigus peale karistusviske määrata selle süüteo eest ettenähtud karistus (toodud näite puhul eemaldada mängija mängu lõpuni).

Väljakukohtunikud võivad anda süüdiolevale mängijale tõukamise eest vastu poorti väikese või suure karistuse. Samuti antakse väljakukohtuniku äranägemisel väike karistus kõrgele tõstetud kepiga mängimise eest. Kuigi väljakukohtunik ei tee mängijatele määruste rikkumise eest mingeid hoiatusi või märkusi (peale määrustes eraldi näidatud juhtumite), vaid määrab karistuse, võib ta kolmandikaegade vaheaegadel või mängu peatuste ajal juhtida mängijate, meeskondade kaptenite ja treenerite tähelepanu iseloomulikele määrustiku rikkumistele, kasutamata seejuures määrustega kehtestatud karistusi.

Määruste rikkumine ja mängijate distsiplineerimatu käitumine (§ 14)

Mängija loetakse litri valdajaks:

- 1) kui ta kontrollib litrit kepiga;
- 2) kui litter on saadetud (söödetud) temale ja ta püüab seda enda kätte saada.

Litri valdamise all mõistetakse litri kontrollimist liikumisel. Kui edasiliikumisel jääb litter vabaks (vabaneb mängija kontrolli alt), siis mängijat litri valdajaks ei loeta.

On lubatud tõkestada iga vastasmeeskonna mängijat (kui see meeskond valdab litrit oma väljakupoolel), asudes tema teele ette, kuid teda ei tohi tõugata. Seda ei tohi aga teha võõral väljakupoolel. Sealjuures võib mängija hoida käsi kepiga kõrval, kuid ta ei tohi mängijat kinni hoida.

Litrit valdava mängija partnerid ei tohi segada teda ründavat vastast.

Jõulise mängu juures, kus kasutatakse mitmesuguseid võtteid kehaga (edaspidi kehamäng), peab väljakukohtunik jälgima:

a) mängija, kes tõukab rinnaga, ei tohi hoida enda ees keppi; võte peab toimuma ainult rinnaga;

b) mängijad ei tohi kehamängu juures ette panna pead, põlve ega uiske;

c) mängija, kes tõukab õlaga, ei tohi kasutada sealjuures pead, küünarnukki, keppi, jalgu, uiske; käsi peab olema surutud vastu keha ja kepp, kui see on tõukepoolses käes, peab olema hoitud all;

d) mängija, kes tõukab puusaga, ei tohi kasutada põlve (tõuge peab toimuma puhtalt puusaga);

e) mängijad, keda tõugatakse, ei tohi tõukavat mängijat takistada käte, kepi, pea, põlvede ega uiskudega.

Kui mängija teed tõkestab korrakahe vastast jääle kokkupandud keppidega ja mängija hüppab üle keppide, surudes jalad põlvedest ette, siis peab väljakukohtunik nägema, kas sellel mängijal oli reaalne võimalus mängijate vahelt läbi hüpata neid puudutamata või tegutses ta ohtlikult.

Kui õigel tõukamisel üks mängija kukub, siis ei ole see määruste rikkumine ja väljakukohtunikul ei ole vaja mängu peatada. Sageli mängijad (jõudmata õlaga tõugata), teevad väljaaste vastase liikumise suunas, vastane pörkab vastu põlve ja kukub. Niisugune tegevus on määruste vastane.

Sageli mängija, keda kavatsetakse tõugata, lakkab litrit vedamast, tungib ise kaitsemängijale vastu ja paneb ette põlve või kepi. Väljakukohtunik peab siin mängu peatama ja süüdlast selle võtte eest karistama.

Mängija võib tõugata õigesti ka poordi juures, kuid tingimusel, et vastane ei lööks end ära vastu poorti.

Mängijal ei ole õigust teise mängija tõukamiseks põlve ette panna, imiteerides seejuures kepi toetamist põlvega. Ta võib keppi põlvega toetada siis, kui litter on tema valduses ja vastasmängija püüab seda ära võtta.

Kui mängija viib kepi kõrvale litri vallutamise eesmärgil või surub õigesti vastasmängijat kehaga (kepilaba peab olema vastu jääd) ja see komistab vastu keppi ning kukub, siis määruste rikkumist ei ole. Kuid mängijal ei ole õigust keppi sihilikult vastasele ette panna, kuigi see on surutud vastu jääd.

Kui mängija kepp murdus, võib ta selle osad jääle visata ja jätkata mängu kepita momendini, mil litri vallutab kaasmängija või mäng peatatakse. Pärast seda peab ta võtma uue kepi. Mängu jätkata kepita ei ole lubatud.

Mängija võib lüüa või tõugata litri käega kepi ette, kuid ta ei tohi litrit käega jäält üles tõsta ja seda kätega püüda. Kui antud juhul litter satub vastasele, siis mängu ei peatata. Kui aga litter söödetakse sihilikult edasi kaasmängijale, mäng peatatakse ja litter pannakse mängu selle meeskonna värava juures asuvas punktis.

Mängija võib lamades mängida kepigä, jalaga, käega, kuid tal ei ole õigust sihilikult kehaga litrile viskuda, et seda kinni hoida.

Kui mängija surub uisu või kepigä litrit vastu poorti ja üks vastasmeeskonna mängijatest takistab litri vabastamist, siis peab väljakukohtunik mängu peatama ja panema litri uuesti mängu, ootamata, milal mängijad eemalduvad sellest mängijast, kes surub litrit poordi.

Väravavahil on õigus püüda litrit käega või tõsta seda jäält üles, kuid ta ei või hoida litrit käes üle 3 sekundi. Niipea kui väravavaht püüdis litri käega, peab ta selle viivitamatult viskama kõrvale, vasakule või paremale, kuid mitte mingil juhul ette, vastase värava suunas.

Litri kinnihoidmise aja määrab kindlaks ainult väljakukohtunik.

Mängijad võivad lüüa litrit jalaga, sõõta partnerile või vedada seda. Väljakukohtunik ei pea mängu peatama, kui mängija tõstab kepi õlast kõrgemale teistest mängijatest eemal olles ja kui selle löögiga ei saavutata väravat.

Väljakukohtunik peab eriti tähelepanelikult jälgima mängu poordi juures, tõukamist selga ning igasugust jala ettepanekut.

Mängijatel on keelatud tõugata väravavahti värava-alas, kuid väljakukohtunik peab jälgima ka seda, et väravavaht ei tõukaks litrit valdavat mängijat ja kasutaks seejuures ainult määrustes lubatud võtteid.

Väljakukohtunik ei pea mängu peatama, kui litri äravõtmisel mängija kepp tõstetakse alt üles, lüüakse kõrvale löögiga kepilabale küljelt või surutakse kepigä ülalt. Kuid mängijal ei ole õigust lüüa vastase keppi ülalt, samuti tagantkätt, eesmärgiga takistada mängija liikumist litriga, ei tohi lüüa vastasel keppi käest või purustada; samuti ei tohi oma kepigä vastast aheldada. Väljakukohtunik peab mängijat nende vigade eest karistama. Kui mängija viskab kepi litrile selleks, et seda vastase käest ära lüüa või takistada tal selle valdamist (vaatamata sellele, kus toimub määruste rikkumine), määratakse talle suur karistus. Kui aga mängija või väravavaht oma kaitsetsoonis viskab kepi väravasse suunduvale litrile või kui mängijal oli reaalne võimalus visata väravat ja tal löödi litter sel kombel kepi eest ära, määratakse karistusvise.

Väravavahil, samuti nagu mängijalgi, ei ole õigust mängida õlast kõrgemale tõstetud kepigä. Väravavaht võib mängida ka ilma kepita. Kuid tal ei ole õigust jätta keppi väravale või jääle nii, et see segaks teisi mängijaid.

Kui mängija on jäänud üks ühe vastu väravavahiga ja talle tungib küljelt või tagant peale kaitsemängija ning lubamatu võttega takistab viset väravale (viskab kepi litrile, haagib kepi jala taha jne.), siis peab väljakukohtunik määrama karistusviske.

Ei saa anda karistusviset, kui kaitsva meeskonna mängija takistab viset, asudes viskaja ees või ründab teda väravast eemal, värava saa-

vutamise reaalsus aga oli väljakukohtunike arvates veel kaheldav või litter oli lahtine ja mängijad alles alustasid võitlust litri pärast.

Katkiseks loetakse niisugust keppi, mis väljakukohtuniku arvates on mänguks kõlbmatu. Mängija võib mängida keppiga, mis on pikuti pragunenud, kuid on säilitanud oma esialgse kuju.

Väljakukohtunik ei tohi lubada mängu sihilikku viivitamist mängijate (sealhulgas ka väravavahi) poolt. Kui väljakukohtuniku hoiatusele vaatamata meeskond sihilikult viivitab mängu või kolmandikaja alustamisega, venitab litri mängupanekuga, mängijate asendamisega, siis süüdi olevale meeskonnale määratakse väike karistus.

Litri mängupanek

A. Litter pannakse mängu mängu peatamise kohal:

- 1) kui mäng peatati mängija vigastuse tõttu;
- 2) kui on määratud karistus mängijate ebaõige vahetamise eest;
- 3) kui on määratud karistus alikkoosseisude määruse rikkumise eest;
- 4) kui on karistatud väravavahti riietuse või varustuse korrastamise eest väljakul väljakukohtuniku loata;
- 5) kui mõlema meeskonna mängijad rikkusid määrusi üheaegselt;
- 6) kui mäng peatati juhuslikel põhjustel (pealtvaatajate vahelesegamine jne.);

7) kui värav nihutati juhuslikult kohalt.

B. Litter pannakse mängu määruste rikkumise kohal:

- 1) kui litter läks väljakupiiridest välja;
- 2) kui litter põrkas väljakule, puudutades mingit eset peale väravate, poordi või kaitsevõrgu, kui litter püüti käega või kui mängiti õlast kõrgemale tõstetud keppiga;
- 3) kui litter söödeti ründetsoonis viibivale mängijale edasi kesk- või kaitsetsoonist;
- 4) kui mängija söötis litri kaitsetsoonist keskjoone taga asuvale kaasmängijale või võttis litri vastu keskjoone taga, kuid asus söötmise hetkel kesktsoonis oma väljakupoolel;
- 5) kui litter söödeti vastasmeeskonna mängijale ründetsoonist kaitsetsooni, kui viimane asus ise kaitsetsoonis;
- 6) kui suluseis tekitati sihilikult arvulises vähemuses oleva meeskonna mängija poolt ja see mängija sai söödu;
- 7) kui mäng peatati mängijate kuhjumise tõttu või mängija kukkumisel litrile ja litter kadus kohtunikel silmist;
- 8) kui mängija rikkus määrusi kesk- või kaitsetsoonis enne värava joont (välja arvatud juhtumid, mis on kindlaks määratud eraldi).

C. Litter pannakse mängu kaitsetsoonis värava juures asuvates punktides:

- 1) kui litter jäi väravavõrgu peale või läheb väravasse küljelt või tagant kaitsemängijate süü tõttu;
- 2) kui litter läks väravasse väljakukohtunikust, puudutades viimase kaitsva meeskonna mängijat;
- 3) kui suluseis tekitati sihilikult;
- 4) kui litri vedamisega sihilikult viivitati mängu;
- 5) kui litter söödeti edasi ja veeti tagasi oma kaitsetsooni mängu viivitamise eesmärgil;
- 6) kui litter visati oma väljakupoolelt üle vastasmeeskonna värava joone;

7) igasugusel määrustiku rikkumisel väravajoone ja otspoordi vahelisel alal;

8) kui väravavaht hoidis litrit käes rohkem kui 3 sekundit;

9) kui litter söödeti käega oma meeskonna mängijale.

D. Litter pannakse mängu punktides ründetsoonijooone juures:

1) kui ründava meeskonna mängija rikkus võistlusmäärusi ründetsoonis (välja arvatud kindlaksmääratud juhtumid) enne väravajoont;

2) kui värav visati määruste vastaselt;

3) kui litter jäi väravavõrgu peale või visati väravasse tagant või küljelt ründemängijate poolt;

4) kui litter läks väravasse väljakukohtunikust, puudutades viimastena ründava meeskonna mängijat;

5) suluseisu puhul ründetsoonis, kui mängija uisutas litriga ründetsoonis, kus aga oli juba tema meeskonnakaaslane.

E. Litter pannakse mängu ründetsoonis värava juures asuvates punktides:

1) kui ründemängija viskas värava-alalt värava määruste vastaselt pärast seda, kui litter põrkas talle kaitsva meeskonna mängijast;

2) kui ründava meeskonna mängija rikkus määrusi väravajoone ja otspoordi vahelisel alal;

3) kui karistusvise ei saavutanud eesmärki.

SISUKORD

I. Võistlusmäärused.

§ 1. Mänguväljak	3
§ 2. Litter ja kepp	8
§ 3. Võistlustest osavõtjad ja meeskondade koosseisud	8
§ 4. Mängijate riietus ja uisud	12
§ 5. Kohtunike õigused ja kohustused	13
§ 6. Võistluste arst	15
§ 7. Mängu kestus	15
§ 8. Mängu algus	17
§ 9. Litter on mängus ja litter on mängust väljas	18
§ 10. Mängu tagajärg	18
§ 11. Suluseis	19
§ 12. Mängu viivitamine	21
§ 13. Karistused määruste rikkumise eest ja nende rakendamise kord	22
§ 14. Määruste rikkumine ja mängijate distsiplineerimatu käitumine	26

II. Lihtsustatud mängumäärused massiliste jäähokivõistluste läbiviimiseks.

III. Juhendid kohtunikele ja mängijatele võistlusmääruste üksikute punktide tõlgitsemiseks.

Mänguväljak (§ 1)	34
Litter ja kepp (§ 2)	35
Võistlustest osavõtjad ja meeskondade koosseisud (§ 3)	36
Mängijate riietus ja uisud (§ 4)	37
Kohtunikud, nende õigused ja kohustused (§ 5)	37
Võistluste arst (§ 6)	40
Mängu kestus (§ 7)	41
Mängu algus (§ 8)	41
Litter on mängus ja litter on mängust väljas (§ 9)	41
Mängu tagajärg (§ 10)	41
Suluseis (§ 11)	42
Mängu viivitamine (§ 12)	46
Karistused määruste rikkumise eest ja nende määramise kord (§ 13)	47
Määruste rikkumine ja mängijate distsiplineerimatu käitumine (§ 14)	48
Litri mängupanek	50

12 kop.

A-23965

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00356626 4