

# VÕISTLUSMÄÄRUSED



# VÄRÄVPÄLL

52405

A-24032/π

Kinnitatud NSVL Spordiühingute ja -organi-  
satsioonide Liidu Kesknõukogu poolt  
11. veebruaril 1959. a.

# VÄRAVPALL

11:11 ja 7:7

VÕISTLUSMÄÄRUSED

Handwritten stamp with illegible text and the number 504.83.

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS  
TALLINN 1961

7A8  
V96

Originaali tiitel  
РУЧНОЙ МЯЧ 7:7  
РУЧНОЙ МЯЧ 11:11  
Правила соревнований  
Государственное издательство  
«Физкультура и спорт»  
Москва 1959

Tõlkinud V. AULIK

2

Tartu Riikliku Ülikooli  
Raamatukogu

52405

# VÄRAVPALL

11:11

## I. VÖISTLUSTEST OSAVÕTJAD

### § 1. Mängijate vanusegrupid

1. Võistlustest osavõtjad jagunevad järgmistesse vanusegruppidesse:

Laste- ja noortegrupid:

- a) noorem — poisid (13—14 a.);
- b) keskmine — poisid ja tüdrukud (15—16 a.);
- c) vanem — noormehed ja neiud (17—18 a.).

Täiskasvanute grupp:

mehed ja naised — 19 a. ja vanemad.

Märkused. 1. Mängija kuulumist ühte või teise vanusegruppi (laste- ja noortegruppides) arvestatakse sünniaasta, mitte aga sündimise kuupäeva järgi.

2. Üksikjuhtudel lubatakse vanema vanusegrupi noormeestel ja neidudel arsti, treeneri ja vastava spordiühingute ja -organisatsioonide liidu nõukogu loal mängida ka täiskasvanute võistkondades.

### § 2. Mängijate õigused ja kohustused

1. Mängija peab tundma võistlusmäärusi ja neist täpselt kinni pidama.

2. 24 tunni jooksul võib mängija osa võtta ainult ühest mängust (välja arvatud välkturniirid).

3. Mängu kestel võib mängija pöörduda kohtuniku poole ainult oma võistkonna kapteni kaudu.

4. Igal võistlustest osavõtval mängijal peab olema arsti luba võistlustest osavõtuks.

### § 3. Mängijate riietus

1. Mängijate riietus koosneb spordisärgist, spordipüks-test ja nahk- või kummijalatsitest ilma kontsade, kõvade väljaulatuvate rantide ja metallosadeta.

Muruväljakul lubatakse mängida jalgpallisaabastes ja põlvsokkides või ülaltähendatud jalatsites, kui nende tal-lad on varustatud nahk- (kummi-) liistudega, mille laius on vähemalt 12 mm, või silindriliste ja kooniliste korki-dega — läbimõõduga mitte üheski kohas alla 12 mm ja kõr-gusega mitte üle 18 mm. Naelte pead taldades ja korkides ei tohi ulatuda välja naha (kummi) välispinnast.

2. Võistkond peab esinema puhtas, korralikus, värvilt ühtlases võistlusdressis. Väravavahi riietus peab värvilt erineva ülejäänud mängijate riietusest.

Mõlema võistkonna ühtlast värvi riietuse puhul vahetab dressi kollektiiv, kes on väljaku «peremeheks».

Märkus. Erapooletul väljakul või mitmesugustes võistlussarjades peetavatel võistlustel loetakse väljaku «peremeheks» see võistkond, kes võistluskalendris nende omavahelisel kohtumisel on märgitud esime-sena.

3. Mängijatel pole lubatud kanda peakatteid, ehteid ja metallesemeid (nõelu, märke, kelli jne.), mis võivad teki-tada vigastusi kaasmängijaile. Mängijate küüned peavad olema lühikeseks lõigatud. Väravavahil on lubatud kanda spetsiaalset mütsisirmi päikesepimestuse kaitseks.

4. Õhutemperatuuri juures alla  $+8^{\circ}\text{C}$  on lubatud män-gida treeningdressis.

#### Karistused.

Võistlusmääruste § 3 rikkumise puhul eemaldatakse mängija väljakult ja ta võib mängu tulla ainult väljakukohtuniku loal, olles eelnevalt täitnud nõuded riietuse suhtes.

### § 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine

1. Võistkond koosneb 11 põhimängijast (10 väljakumän-gijat ja 1 väravavaht) ja kahest varumängijast (1 väljaku-mängija ja 1 väravavaht).

2. Võistkonnal on õigus alustada mängu mitte vähem kui 8 mängijaga. Kui 8 mängijaga võistkonnast eemalda-takse mängija 5-ks või 10-ks minutiks, siis mängu ei kat-kestata, küll aga katkestatakse mäng ja võistkonnale

arvestatakse tehniline kaotus juhul, kui mängija eemaldatakse mängu lõpuni.

Märkus. Vähendatud mõõtmetega väljakul lubatakse alustada mängu mitte vähem kui 7 mängijaga.

3. Võistkonnal on õigus vahetada mängijaid piiramatu arv kordi. Näiteks mängu alustanud (nr-d 1—11) nr. 8 väljub mängust. Teda asendab nr. 12. Seejärel vahetatakse nr. 8 tagasi ja väljakult lahkub kas nr. 12 või ükskõik milline ülejäänud mängija.

4. Mängijat võib vahetada mängu igal momendil. Mängust lahkumisel ja mängu tülles peavad mängijad selleks käetõstmisega küsima luba väljakukohtunikult. Varumängijad võivad väljakule tulla alles siis, kui vahetatavad mängijad on lahkunud väljakult. Mängijate vahetus võib toimuda ainult küljjoone keskkohas sekretariaadilaua kohalt. Väravavahtide vahetus toimub värava juures.

Ebaõige vahetuse sooritamise eest määratakse vabavise kohalt, kus mängija end aktiivselt mängu segas.

5. Väravavaht ei tohi ühelgi juhul asendada väljakumängijaid. Väljakumängijad võivad asendada väravavahti ainult siis, kui mõlemad väravavahtid on mänguvõimetud või kui väravavaht on ajutiselt mängust eemaldatud.

6. Kõigi registreeritud mängijate nimed (mitte rohkem kui 13 mängijat) kantakse võistlusprotokolli enne mängu algust. Protokollis registreerimata mängijaid võistlusmängust osa võtta ei lubata. Protokollile kirjutavad alla ainult algkoosseisu mängijad. Varumängijad kirjutavad alla enne vahetust.

Märkus. Vahetustest teatatakse eelnevalt sekretärile.

7. Igal mängijal peab olema number, mis on ömmeldud spordisärgi seljale. Nr. 1 on väravavaht, nr-d 2—12 väljakumängijad, nr. 13 varuväravavaht. Numbrite mõõtmed on: kõrgus 25 sm, laius 12 sm ja numbrijoone laius 3 sm. Numbrite värvus peab erinema võistlusdressi värvist.

Karistused.

Ebaõige vahetuse eest määratakse vabavise (p. 4).

## § 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Igal võistlustest osavõtval organisatsioonil peab olema esindaja.

2. Esindaja on võistkonna juht. Ta vastutab mängijate distsipliini eest ja kindlustab võistkonna õigeaegse võistlustele ilmumise.

3. Esindaja võtab osa võistlusmängude järjekorra loomisest ja viibib võistluste kohtunikekogu nõupidamistel, kui need peetakse koos võistkondade esindajatega.

4. Esindajal on keelatud segada vahele kohtunike ja võistlusi korraldavate isikute korraldustesse. Kõik protestid esitab esindaja kohtunikekogule kirjalikult.

5. Esindaja peab võistluste ajal asuma temale määratud kohas.

6. Kui võistkonnal puudub esindaja, täidab tema kohustusi võistkonna kapten.

7. Võistkonna kapten on võistkonna juht väljakul. Ainult temal on lubatud pöörduda küsimustega mängu juhtiva kohtuniku poole.

8. Võistkonna kaptenil peab olema rinnal vasakul pool eraldusmärk suurusega  $8 \times 1,5$  sm.

9. Võistkonna kapten vastutab oma võistkonna distsipliini eest väljakul.

10. Võistkondade kaptenid peavad enne mängu algust kirjutama alla võistlusprotokollile. Pärast mängu lõppu kirjutavad protokollile alla ka võistkondade esindajad.

## II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED

### § 6. Kohtunikekogu koosseis

1. Igaks mänguks määratakse võistlusi korraldava organisatsiooni poolt kohtunikud vastava kohtunikekogu teadmisel ja kinnitamisel.

2. Iga mängu juhtimiseks määratakse üks väljakukohtunik, kaks väravakohtunikku ja sekretär.

Märkused. 1. Rahvusvahelisteks kohtumisteks määratakse väljakuhtunik, kaks väravakohtunikku ja kaks küljekohtunikku (viimased fikseerivad palli väljumist üle küljjoone ja jälgivad palli õiget sisseviset).

2. Vähendatud mõõtmetega väljakul juhib mängu üks kohtunik.

3. Kohtunike riietus peab olema värvuselt must ja koosneb särgist, taskutega lühikestest pükstest, põlvsokkidest ja sportlikest jalatsitest.

Märkus. Ohutemperatuuri juures alla  $+8^{\circ}$  C on kohtunikul lubatud kanda treeningdressi.

## § 7. Väljakukohtunik

1. Väljakukohtunik jälgib võistlusmääruste täitmist mängijate poolt, fikseerib saavutatud väravaid, täidab aja-mõõtja kohustusi, määrab karistusi mängijatele ja võistkondadele võistlusmääruste rikkumise puhul ning lahendab kõik vaieldavad küsimused. Väljakukohtuniku otsus on lõplik.

2. Kohtunik võib kasutada oma õigusi alates saabumisest tema poolt juhitava mängu läbiviimise kohale kuni võistlusprotokollile allakirjutamiseni. Kohtunikul on õigus määrata karistusi ka mängu vaheajal.

3. Väljakukohtunik peab hoiduma karistuse määramisest, kui sellest on kasu süüdiolaval võistkonnal.

4. Väljakukohtunikul on õigus katkestada või ära jätta mäng kõigil neil juhtudel, kui ta peab seda vajalikuks (ebasoodus ilm, kõlbmatu väljak jne.). Neil juhtudel on väljakukohtunik kohustatud koostama akti mängu katkestamise põhjuste kohta ja saatma selle võistlusi korraldavale organisatsioonile. Katkestatud mängu jätkatakse kohe, kui väljakukohtunik on veendunud, et selleks on olemas vajalikud tingimused.

5. Kui üks võistkond mängu sihilikult katkestab või püüab seda sihilikult venitada, peab kohtunik määrama vabaviske. Määruste korduva rikkumise puhul eemaldatakse süüdlane ajutiselt mängust.

6. Väljakukohtunik peab kohe katkestama mängu, kui mõni mängija on saanud vigastada ja vajab arstiabi ning ei ole võimeline ise väljakult lahkuma. Teistel juhtudel katkestatakse mäng ainult siis, kui pall on mängust väljas või on selle võistkonna valduses, kelle mängija sai vigastada. Väljakukohtunik peab jälgima, et vigastatud mängijale antaks viivitamatult arstiabi.

7. Väljakukohtunik on kohustatud enne mängu algust kontrollima meditsiinilise personali kohalolekut, väljaku seisukorda ja tähistamist ning inventari olemasolu ja seisukorda.

8. Väljakukohtunik annab loosimisel valimisõiguse külalisvõistkonna kaptenile.

9. Kui vabavise või neljateistkümne (kolmeteistkümne)

meetri karistusvise määrati vahetult enne mänguaja (lisaaja) lõppu (koos lõpusignaali fikseeris kohtunik karistusviske), pikendatakse selle sooritamiseks mänguaega.

10. Väljakukohtunik on kohustatud jälgima, et võistlusmäng kulgeks normaalselt ja häireteta. Ta peab viivitamatult kõrvaldama igasuguse juhuslikult tekkiva takistuse.

11. Toore mängu ja vääritu käitumise eest väljakul on väljakukohtunikul õigus teha mängijaile märkusi ja hoiatusi. Samuti on tal õigus kõrvaldada mängijaid väljakult viieks ja kümneks minutiks või mängu lõpuni ilma eelneva hoiatuseta.

Lühendatud mänguajaga võistlustel eemaldatakse mängijad kaheks ja viieks minutiks või mängu lõpuni.

Karistusaega (5 ja 10 min.) hakatakse arvestama momendist, mil väljakukohtunik annab vilega märku mängu jätkamiseks. Kui kohtunik ei peatanud mängu, lugedes, et toorutsemine võis kasu tuua süüdiolemale võistkonnale, peab ta esimesel võimalusel (kui pall on mängust väljas) tegema süüdlasele märkuse, hoiatuse või tahtliku toorutsemise eest eemaldama väljakult.

12. Väljakukohtuniku ja väravakohtunike vahel tekivate lahkavuste korral on väljakukohtuniku otsus lõplik.

13. Väljakukohtunikul on õigus vahetada väravakohtunikke, kui nende tegevus on ebaõige või segab mängu normaalset kulgu. Vahetuse põhjustest aga teatab väljakukohtunik kohtunikekogule.

14. Väljakukohtunik peab viivitusteta jätkama mängu pärast iga mängu katkestamist. Mängu sihilikule viivitamisele ja eriti vabaviske, karistusviske, nurgaviske, küljesisseviske ja kohtunikuviske takistamisele peab kohtunik vaatama kui distsiplineerimatule käitumisele.

15. Pärast mängu lõppu peab kohtunik teatama mängu tulemuse ja täitma üksikasjaliselt protokollid.

## § 8. Väravakohtunikud

1. Iga mängu juhtimiseks määratakse kaks väravakohtunikku, kes asuvad vastavatel alustel otsjoonte taga.

2. Väravakohtunikud fikseerivad:

a) värava saavutamist (sirge käsi tõstetakse lipuga üles); b) viset värava-alalt (sirges käes oleva lipuga näida-

take värava-alale); c) nurgaviset (sirges käes oleva lipuga näidatakse nurgale, millest sooritatakse vise); d) ründava võistkonna mängija astumist värava-alamise (näidatakse lipuga määruste rikkumise kohale).

3. Kaitsva võistkonna mängija värava-alamise astumist väravakohtunikud ei fikseeri. Seda otsustab ja fikseerib ainult väljakukohtunik.

4. Väravakohtunikud peavad signaliseerima määruste rikkumisest arusaadavalt ja täpselt. Kui väljakukohtunik ei pööra signaalidele tähelepanu (tahtlikult või mittetahtlikult), siis väravakohtunikud ei ole kohustatud signaale kordama.

## § 9. Sekretär

1. Sekretär täidab protokollid kõik lahtrid, peab arvestust visatud väravate kohta, kontrollib ja kannab protokollid mängijate vahetused.

2. Sekretär kontrollib mänguaega, pikendades seda ainult vastavalt väljakukohtuniku juhtnööridele.

3. Sekretär jälgib mängijatele määratud karistusi ja teatab mängijatele karistusaja lõppemisest.

## § 10. Võistluste arst

Võistluste arst:

a) kontrollib mängijate meditsiinilist läbivaatust ja arsti märkuse olemasolu ülesandmislehtedel, mille alusel mängijatel on lubatud võistlustest osa võtta;

b) viib võistluste ajal läbi osavõtjate meditsiinilist vaatlust;

c) mängijate vigastuste või haigestumiste puhul teeb otsuse nende edasivõistlemise suhtes;

d) kindlustab arstiabi andmise vigastatud või haigestunud mängijatele;

e) jälgib sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmist võistluste ajal.

### III. VÕISTLUSMÄÄRUSED

#### § 11. Mängu kestus

1. Mängu kestuseks on kehtestatud järgmised normid:

Võistkonnad (vanus)	Mängu kestus
Poisid 13—14 a.	30 min. (2×15 min.)
Tüdrukud 15—16 a.	30 min. (2×15 min.)
Poisid 15—16 a.	40 min. (2×20 min.)
Neiud 17—18 a.	40 min. (2×20 min.)
Noormehed 17—18 a.	60 min. (2×30 min.)
Naised	40 min. (2×20 min.)
Mehed	60 min. (2×30 min.)

Märkus. Erandjuhtudel on lubatud mängida poole võrra lühen-  
datud ajaga, kuid siis vahetatakse väljakupooled vaheaega pidamata.

2. Mänguaeg jagatakse kaheks poolajaks. Kummagi poolaja vahel on 10-minutiline vaheaeg. Pärast vaheaega vahetavad võistkonnad väljakupooled.

3. Kui võistlusjuhend näeb ette võitja selgitamist ja mängu normaalaeg lõpeb viigiliselt, antakse lisa-aeg.

Enne lisa-aega antakse 5-minutiline vaheaeg ning loositakse uuesti väljakupooled ja algviskeõigus (loosimine toimub enne järjekordse lisaaja algust).

Märkus. Massiliste võistluste läbiviimisel vähendatud mõõtme-  
tega väljakul lubatakse võitja selgitamiseks (lisa-aega ei anta) visata 5 karistusviset. Selleks viskavad kummagi võistkonna viis mängijat ühe karistusviske vastaspoole väravasse. Kui esimene ring ei selgita võitjat, visatakse uuesti 5 viset kummagi võistkonna poolt, ja seda nii kaua, kuni üks võistkond on saavutanud suurema väravate arvu. Enne iga viskeringi loositakse võistkondade vahel esimese viske õigus. Visked sooritatakse vastavalt võistlusmäärustikule, kusjuures väravasse jääb normaalaja lõpetanud väravavaht.

4. Lisaaja pikkuseks meestele on 20 minutit (2×10 minuti), kusjuures esimese 10 minuti möödumisel vahetatakse väljakupooled. Kui lisa-aeg lõpeb viigiliselt, antakse pärast 5-minutilist vaheaega uuesti 20-minutiline lisa-aeg. Kui ka teine lisa-aeg ei selgita võitjat, tuleb mäng kordamisele järgmisel päeval.

5. Lisaaja pikkuseks naistele ja noormeestele 17—18 a. on 10 minutit (2×5 minutit), kusjuures esimese 5 minuti möödumisel vahetatakse väljakupooled. Kui lisa-aeg lõpeb viigiliselt, antakse pärast 5-minutilist vaheaega teine lisa-

aeg 10 minutit ja kui ka see ei selgita võitjat, tuleb mäng kordamisele järgmisel päeval.

6. Poiste 13—14 a., poiste ja tüdrukute 15—16 a. ning neidude 17—18 a. vanuseklasside võistkondadele lisa-aega ei anta ja mäng tuleb kordamisele järgmisel päeval.

7. Lisaajal ei tohi võistkonnad muuta mängijate koosseisu ega teha vahetusi. Küll aga võivad võistkonnad koosseise täiendada, kui lisa-aega alustati vähema arvu mängijatega.

Märkus. Mängust teatud ajaks eemaldatud mängijad loetakse koosseisu kuuluvaiks ja nad võivad mängu tulla pärast karistusaja lõppemist. Normaalaajal mängu lõpuni eemaldatud mängijad ei tohi kaasa mängida lisaajal ja neid ei saa asendada teiste mängijatega.

8. Väljakukohtunik pikendab mängu-aega mängu katkestamisele (õnnetusjuhtumid jt.) kulunud aja võrra. Katkestusaeg lisatakse juurde vastavale poolajale ning väljakukohtunik teatab sellest võistkondade kaptenitele ja sekretärile.

Märkus. Palli sattumist väljakujoonte taha mängu takistuseks ei loeta ja selliste juhtude eest aega juurde ei arvestata.

## § 12. Mängu algus ja lõpp

1. Enne mängu algust loositakse väljakupooled ja algviske õigus. Loosimisel võitnud võistkond võib valida väljakupooli või algviske. Loosimine toimub väljakul.

2. Kohtuniku vile peale tulevad võistkonnad väljakule, rivistuvad keskringi jonele ja tervitavad teineteist. Väljakule tulevad mõlemad võistkonnad koos.

Samasse rivistuvad võistkonnad esimese poolaja lõppemisel ja teise poolaja alguseks. Mängu lõppemisel rivistuvad võistkonnad analoogiliselt, tervitavad teineteist, võistkondade kaptenid vahetavad käepigistuse teineteise ja mängu juhtinud kohtunikuga.

## § 13. Algviske

1. Mäng algab pärast väljakukohtuniku vilet väljaku keskpunktist viskega suvalises suunas. Algviske tuleb sooritada 3 sekundi jooksul pärast kohtuniku signaali.

2. Algviske momendil peavad mõlema võistkonna mängijad asuma oma väljakupoolel kuni pall loetakse mängus

olevaks. Algviset mittesooritava võistkonna mängijad ei tohi olla pallile lähemal kui 9 meetrit.

Märkus. Algviset sooritava võistkonna mängijad ei tohi ületada keskjoont enne, kui pall loetakse mängus olevaks. Selle määruse rikkumisel antakse vastasvõistkonnale vabavise määruse rikkumise kohast.

3. Pall loetakse mängus olevaks, kui ta on lahkunud algviset sooritava mängija käest.

4. Algviset sooritanud mängijal ei ole õigust puudutada palli enne, kui seda on teinud mõni teine mängija väljakul.

5. Pärast värava saavutamist jätkub mäng väljaku keskelt. Pall pannakse uuesti mängu selle võistkonna poolt, kellele visati värav.

6. Teisel poolajal sooritab algviske see võistkond, kellel algviskeõigust mängu alguses ei olnud.

7. Algviskest saavutatud väravat ei arvestata ja pall pannakse mängu viskega värava-alalt.

Karistused.

1. P. 2 üheaegsel rikkumisel mõlema võistkonna poolt algviset koratakse.

2. P. p. 1, 2 ja 4 rikkumise korral määratakse vabavise.

#### § 14. Pall on mängus ja pall on mängust väljas

Pall loetakse mängust väljas olevaks:

1) kui ta täielikult on ületanud väljakut piirava joone;

2) kui ta puudutab maad või esemeid mänguväljaku piirjoonte taga;

3) kui pall puudutab kohtunikku ja läheb üle piirjoone;

4) kui mängija koos palliga on ületanud piirjoone;

Märkus. Mängija loetakse (kuni maandumiseni) asuvaks selles väljakualas, milliselt ta sooritas äratõuke.

5) kui väljakukohtunik peatab mängu.

Kõigil teistel juhtudel loetakse pall mängus olevaks, kaasa arvatud momendid, kui:

1) pall põrkab väljakule väravapostidest või nurgalipu vardast;

2) pall põrkab väljakule kohtunikust, kes ei ole ületanud väljaku piirjoont;

3) mängijad katkestasid mängu määruste arvatava rikkumise tõttu, lootes, et kohtunik peatab mängu.

Pall pannakse mängu: algviskega, viskega värava-alalt, nurgaviskega, küljesisseviskega, vabaviskega, karistusviskega ja kohtunikuviskega.

Kui keegi ühe võistkonna liikmetest on saatnud palli mängust välja, siis pannakse pall alati mängu vastasvõistkonna poolt (välja arvatud algvise ja kohtunikuvise).

### § 15. Vise värava-alalt

1. Vise värava-alalt määratakse sel juhul, kui pall ületab otsjoone ja teda viimasena puudutas ründava võistkonna mängija; samuti juhul, kui pall läks väravasse vahe- tult algviskest, küljesisseviskest või vastasvõistkonna vis- kest värava-alalt.

2. Viske värava-alalt sooritab väravavaht mis tahes ko- halt värava-alas ja ükskõik kuidas.

3. Pall pannakse mängu kohtuniku vileta.

4. Kui viskega värava-alalt viivitatakse tahtlikult, an- nab kohtunik žestiga märku viske sooritamiseks, kui see ei aita, annab vilega märku ning alustab 3 sekundi arvesta- mist.

5. Kui pall viskel värava-alalt kogemata visati või kuk- kus värava-ala vahetusse lähedusse, tuleb vise kordami- sele.

6. Viske ajal värava-alalt ei tohi vastasvõistkonna män- gijad asuda lähemal kui vabaviskejoon (6 m värava-alast).

7. Viskest värava-alalt vahetult saavutatud väravat (kas vastase või oma väravasse) ei arvestata. Sel juhul antakse vise vastase värava-alalt (kui pall visati vastase väravasse) või nurgavise (kui pall visati oma väravasse).

Karistused.

Punktide 2, 4 ja 6 rikkumise puhul määratakse vabavise.

### § 16. Nurgavise

1. Nurgavise määratakse juhul, kui pall ületas otsjoone ja viimasena puudutas palli kaitsva võistkonna mängija; kui pall visati oma väravasse viset värava-alalt sooritava väravavahi või küljesisseviset teostava oma võistkonna mängija poolt.

2. Nurgavise sooritatakse nurgasektorist otsjoone ja külgjoone ristumise kohalt — sellelt väljakupoolelt, kus pall ületas otsjoone.

3. Nurgaviske sooritamisel ei ole lubatud ümber tõsta ega kõrvaldada nurgalippu.

4. Kuni pall ei ole mängus, ei tohi kaitsva võistkonna

mängijad asuda nurgaviset sooritavale mängijale lähemal kui 6 m.

5. Nurgavise sooritatakse ühe või kahe käega ja nurgaviset sooritav mängija ei tohi kaotada kontakti väljakupinnaga palli mängupaneku momendini.

Lisaks sellele ei ole nurgaviset sooritaval mängijal lubatud:

a) pärast kohtuniku vilet hoida palli üle 3 sekundi, pörgatada ja korduvalt lüüa või visata palli maha ja õhku;

b) liikuda kohalt või hüpata üles viske sooritamisel.

6. Nurgaviset sooritanud mängija ei tohi puudutada palli teistkordselt enne, kui seda on puudutanud mõni teine mängija väljakul.

7. Vahetult nurgaviskest saavutatud värav arvestatakse. Karistused.

Punktide 2, 3, 4, 5 ja 6 rikkumise korral määratakse vabavise.

## § 17. Küljesissevise

1. Küljesissevise määratakse juhul, kui pall ületas küljjoone ja puudutas maad või esemeid küljjoone taga.

2. Küljesisseviset sooritav mängija peab seisma näoga väljaku poole, kusjuures jalapöiad ei tohi olla küljjoonega paralleelselt.

3. Küljesisseviset sooritav mängija ei tohi astuda küljjoonele või ületada seda.

4. Küljesissevise sooritatakse ilma kohtuniku vileta. Pall visatakse mängu kahe käega, seejuures ühetugevuselt. Vise sooritatakse üle pea, kusjuures pall peab olema visatud, aga mitte pillatud või käest lahti lastud. Viskemomendil peab mängija toetuma maha mõlema jala põiaga.

5. Kaitsva võistkonna mängijad ei tohi asuda küljesisseviset sooritavale mängijale lähemal kui 6 m.

6. Küljesisseviske sihiliku viivitamise korral annab kohtunik vile ja žestiga märku palli mängusaatmiseks ning alustab 3 sekundi arvestamist.

7. Küljesisseviset sooritanud mängija ei tohi puudutada palli teistkordselt enne, kui seda on puudutanud mõni teine mängija väljakul.

8. Vahetult küljesisseviskest oma või vastase poolele visatud väravat ei loeta ja pall pannakse mängu vastavalt nurgaviskega või viskega värava-alalt.

9. Kui pall visati sihilikult üle küljjoone, antakse vabavise määruste rikkumise kohalt.

Karistused.

1. Punktide 2, 3 ja 4 rikkumise korral antakse pall vastasvõistkonnale sisseviskamiseks.
2. Punktide 5, 6, 7 ja 9 rikkumise korral määratakse vabavise.

### § 18. Kohtunikuvised

1. Kohtunikuvised määratakse juhul, kui mõlema võistkonna mängijad peatasid palli üheaegselt või rikkusid üheaegselt võistlusmäärusi, kusjuures mõlemad tuleb karistada üheväärselt.

2. Kohtunikuviske teostab väljakukohtunik vilega märku andmata, lüües palli vastu maad kohal, kus asus pall mängu peatamise momendil. Kohtunikuvised ei või toimuda väravale lähemal, kui on vabaviskejoon.

Pall loetakse mängus olevaks momendist, mil ta puudutab maad.

3. Kuni pall pole mängus, peavad mõlema võistkonna mängijad asuma vähemalt 6 m kaugusel viskekohast.

4. Kui kohtunikuvised määrati vabaviskealal, siis ta sooritatakse värava-alast vähemalt 6 m kaugusel, s. o. vabaviskejoonel.

Märkus. Juhul kui kohtunikuvised sooritatakse vabaviskejoonel, võivad kaitsva võistkonna mängijad teha «müüri» värava-ala joone juurde, s. o. 6 m kaugusele. Ründava võistkonna mängijad ei ole kohustatud minema vabaviskejoone taha.

Karistused.

1. Punktide 3 ja 4 rikkumise korral määratakse vabavise.
2. Kui mingil põhjusel segati kohtunikku kohtunikuviske sooritamisel, tuleb vise kordamisele.

### § 19. Visked, löögid ja palli püüdmine

1. Väravpallis on lubatud:

a) suvaliselt visata, lüüa, lükata ja püüda palli käte, küünarvarte, keha ja puusadega. Peaga palli puudutamist ei loeta veaks;

b) lüüa palli maha ja püüda seistes kohapeal või liikuda palliga (põrgatada), lüües teda maha ühe või kahe käega;

c) põrgatamisel teha üksteisele järgnevate palli puudutamiste vahel piiramatut arvu samme;

d) asetada palli ühest käest teise (ilma visketa);

e) mängida palli lamades, istudes või põlvituses.

2. On keelatud:

a) teha koos palliga rohkem kui kolm sammu;

Märkus. Sammuks loetakse jala tõstmist ja uuesti mahapanemist, kusjuures teine jalg võib veel olla õhus. Kohapeal jalgade tõstmine on võrdne sammumisega.

b) hoida käes või puudutada palli üle 3 sekundi;

Märkus. Selleks et omada liikumise õigust koos palliga või hoida palli üle 3 sekundi, peab mängija palli põrgatama või veeretama nii, et käsi vabastaks palli. Palli mahapanemist teda käest vabastamata loetakse veaks («jooksuks» või hoidmiseks üle 3 sekundi).

c) puudutada palli õhus kaks korda (visata õhku ja püüda), enne kui pall ei ole puudutanud mõnda teist mängijat väljakul või väravaposte;

Märkus. Palli püüdmisel võib kätest välja libisenud või põrganud palli teistkordselt puudutada.

d) anda palli käest kätte;

Märkus. Palli üheaegset puudutamist ühe ja sama võistkonna mängijate poolt ei loeta veaks, kui see sündis palli valdamise eesmärgiga.

Karistused.

§ 19 rikkumise korral määratakse vabavise.

## § 20. Mäng jalgadega

1. Mängijad, välja arvatud väravavaht, ei tohi palli mängida jalgadega allpool põlvi.

Märkus. Mittetahtlikku jalgadega palli puudutamist ei loeta veaks.

2. Värava-alas võib väravavaht peatada värava suunas liikuvat palli ka jalaga, kuid tal on keelatud jalaga palli välja lüüa. Värava-alast väljaspool olles kaotab väravavaht õiguse mängida palli jalaga.

Karistused.

§ 20 rikkumise korral määratakse vabavise.

## § 21. Võitlus vastasega palli pärast

1. Mängu käigus on lubatud:

a) igas olukorras vastase käest palli ära võtta või haarata;

b) olles pöördunud palli valdava vastasmängija liikumise suunas, seista tema ette ja takistada (blokeerida) teda ühte tasapinda laialisirutatud kätega;

c) blokeerida kehaga (käed ei tohi olla laiali) pallita mängijat kehalise kontaktita;

d) palliga mängijal liikuda blokeeriva kaitsemängija suunas, lükata kaitsemängija käsi eest ära (kasutamata käte abi) ja visata väravale.

2. Mängus on keelatud:

a) haarata ühe või kahe käega palli, lüüa seda rusikaga, kui pall on täielikult vastasmängija valduses (hoiab palli kahe käega);

b) haarata või kinni hoida vastasmängijat, tema ümbert kinni võtta ühe või mõlema käega, vastasmängijat tõmmata, lükata või lüüa, joosta otsa, panna jalga ette või teha «pukki»;

c) tõugata või suruda vastasmängijat värava-alasse;

d) sihilikult visata vastasmängijat palliga;

e) peale heita maasolevale või veerevale pallile;

Märkus. Kokkupõrkes (toores mängus) on süüdi liikuv mängija, kui ta jookseb otsa (tõukab jne.) seisvale mängijale; samuti ka mängija, kui ta läheb vastu liikuvale mängijale (löikab tee ära) ja tekitab kokkupõrke.

Karistused.

1. Punkti 2 b ja c rikkumise korral, juhul kui see segas värava saavutamist, määratakse karistusvise.

2. Punkti 2 b ja c rikkumise korral teistel juhtudel, samuti punkti 1 ning punkti 2 a ja e rikkumisel määratakse vabavise.

3. Punkti 2 d rikkunud mängija eemaldatakse mängust teatud ajaks või mängu lõpuni ja vastasvõistkonnale antakse vabavise.

Märkus. Vabaviske või karistusviske määramisega ei kao teiste karistusmäärade rakendamise õigus süüdiolemale mängijale (märkus, hoiatus, eemaldamine teatud ajaks või mängu lõpuni), olenevalt määruste rikkumise iseloomust. Seda võistlusmääruste punkti peab koh-tunik rakendama oskuslikult ning ei tohi kuritarvitada kahe karistuse määramist.

## § 22. Mäng värava-ala läheduses

1. Värava-ala on piiratud joontega ja seal võib mängida ainult väravavaht. Kui väljakumängija puudutab jalaga värava-ala piiri, loetakse ta värava-alas olevaks.

Selle eest määratakse alati vabavise, välja arvatud juhud, kus värava-alasse astus kaitsemängija viske takistamisel, millisel juhul määratakse karistusvise. Kaitsemängija mittetahtliku, inertsit tõttu värava-alasse kukkumist ründemängija blokeerimisel ei loeta veaks.

2. Karistusi ei määrata:

a) kui mängija kukkus ja puudutas kätega värava-ala, kuid jalad ei ületanud ega puudutanud piiri;

b) kui mängija pärast viset astus piirile või väravavahile;

c) kui mängija hüppas üles piiri tagant ja viskas väravale värava-ala kohalt ning pärast viset maandub väravavahile.

3. Värava-alas olev pall kuulub väravavahile. Värava-alal pörkavat, veerevat või värava-ala piirile seisma jäänud palli ei tohi puudutada ükski mängija peale väravavahi. Punkti 3 rikkumise eest määratakse vabavise.

4. Kui kaitsva võistkonna mängija viskab palli oma väravavahile, karistatakse võistkonda järgnevalt:

a) kui pall läheb väravasse, loetakse värav saavutatuks;

b) kui kaitsva võistkonna mängija viskab palli oma väravavahile ja viimane püüab või tõrjub väravasse suunatud palli, määratakse karistusvise. Teistel oma värava-alasse mängimise juhtudel antakse vastasvõistkonnale vabavise.

Ettekavatsetud viske puhul üle otsjoone antakse vabavise.

Määruste rikkumiseks ei loeta seda, kui ründava võistkonna poolt visatud ja kaitsjast põrganud palli püüab väravavaht või kui pall jääb seisma värava-alasse.

5. Väravavahist või väravapostidest tagasipõrganud pall (õhust, pörkega maast või veerev) loetakse mängus olevaks.

6. Väravavahist või väravapostidest tagasipörkavat (õhust või maast õhku põrganud) palli võib võtta ja visata väravale. Seejuures ei tohi viskemomendi lõpuni astuda värava-alasse.

## § 23. Väravavaht

1. Väravavaht võib värava-alas liikuda vabalt nii palliga kui ka pallita. Värava-alast peab väravavaht palli välja viskama 3 sekundi jooksul.

Märkus. Kui väravavaht on püüdnud palli ja viivitab sihilikult väljaviskega, annab kohtunik vile ja žestiga väljaviskeks märku ning alustab 3 sekundi arvestamist.

2. Keelatud on rünnata väravavahti värava-alas või segada teda värava kaitsmisel. Väravavahil on õigus ükskõik mis moodi kaitsta väravat. Ta võib väravasse suunatud palli peatada, tõrjuda jalgadega. Keelatud on palli sihilikult jalaga väljakule lüüa. Selle eest antakse vastasvõistkonnale vabavise.

3. Väravavaht ei tohi palliga ületada värava-ala piire. Palli viskab väravavaht mängu ainult oma värava-alalt. Väravavaht loetakse värava-alalt lahkunuks, kui ta ükskõik millise kehaosaga puudutab väljakut värava-ala piiri taga.

Märkus. Kui väravavaht, püüdes kätte saada temast või värava-postist tagasi põrganud palli, ületab värava-ala piiri, ei loeta seda määruste rikkumiseks.

4. Kui pallita väravavaht ületab värava-ala piiri, omab ta väljakumängija õigused ja allub väljakumängija kohta kehtivatele võistlusmäärustele.

Märkus. Kui sel juhul väravavaht on seitsmendaks ründajaks või kaitsjaks, karistatakse võistkonda vabaviskega.

5. Väravavahil ei ole õigust:

- a) viia palli oma värava-alasse;
- b) puudutada värava-ala piiri taga väljakul seisvat või liikuvat palli (kui väravavaht asub ise värava-alas).

Märkus. Ei loeta veaks, kui väravavaht ületas värava-ala piiriid ja puudutas palli seda värava-alasse toomata (söötis või põrgatas).

6. Väravavahi vahetusest tuleb teatada väravakohtunikule. Kuni vahetatav väravavaht ei ole lahkunud väljakult, ei tohi teda asendada.

Karistused.

1. Punktide 1, 2, 3 ja 5 b rikkumise eest määratakse vabavise.
2. Punktide 5 a ja 6 rikkumise eest määratakse karistusvise.

## § 24. Mängijate kõrvaldamine mängust

1. Kui mängija kõrvaldatakse ajutiselt mängust, on ta kohustatud väljakult viivitamatult lahkuma ja tal ei ole õigust tagasi minna enne, kui ta on saanud sekretärit teate karistusaja lõppemisest.

2. Karistusaja lõppemisel võib väljakule minna ükskõik milline mängija (mängust eemaldatu või varumängija). Need mängijad võivad mängu lülituda väljakukohtuniku loal igal mängumomendil.

Väljakule on lubatud minna ainult külgsjoone keskpunkti sekretäri laua juurest.

Märkus. Kui pärast karistusaja lõppemist asendab ajutiselt eemaldatud mängijat varumängija, tuleb protokolli teha vastav märged.

3. Mängijat võib mängust kõrvaldada ilma teda eelnevalt hoiatamata:

a) kui ta riietus ei vasta võistlusmäärustele; mängija kõrvaldatakse ajaks, mis on vajalik riietuse või jalanõude korrastamiseks;

b) toore mängu eest, mis on määratletud § 21 punktides 2 b, c, d ja e, teatud ajaks või mängu lõpuni, olenevalt määruste rikkumise iseloomust;

c) väljakukohtuniku korralduste mittetäitmise eest või taktitu käitumise eest kohtuniku, vastasmängijate või pealtvaatajate suhtes teatud ajaks või mängu lõpuni;

d) korduva sihiliku eksimise eest määruste § 21 punkti 2 b, c, d, e ja § 7 punkti 11 ning § 25 punkti 2 vastu teatud ajaks või mängu lõpuni.

4. Omavoliliselt väljakult lahkunud mängijat mängu tagasi ei lubata.

Märkus. Erandjuhtudel (ilmse vigastuse korral) võib mängija lahkuda väljakult ilma kohtuniku loata, kuid sellest peab võistkonna kapten viivitamata teatama väljakukohtunikule.

5. Mängu lõpuni eemaldatud mängijat ei ole lubatud asendada, välja arvatud juhul, kui ajutiselt eemaldati väravavaht. Väravavahi ajutise eemaldamise korral võib teda asendada varuväravavaht või selle puudumisel mõni väljakumängija. Sel juhul peab aga meeskonna kapteni või treeneri korraldusel lahkuma mängust üks väljakumängija samaks ajavahemikuks, milliseks eemaldati mängust väravavaht.

## § 25. Mängimine ründealas

1. Ründealas ei tohi olla üle kuue mõlema võistkonna mängija (välja arvatud väravavaht oma värava-alas). Kui ükskõik kummal võistkonnal on ründealas üle kuue mängija, loetakse seda määruste rikkumiseks ja vastasvõistkonnale antakse vabavise.

2. Kui ründeala piiri ületab seitsmes kaitsva võistkonna mängija, peatab kohtunik mängu (välja arvatud moment, mil ründaja viskab väravale), taastab õige kaitsjate arvu ja mängu jätkatakse vabaviskega kohalt, kus asus pall mängu peatamise momendil.

Kui sël juhul kaitsva võistkonna mängija ei täida kohtuniku korraldusi või läheb uuesti ründealasse ja võtab seal mängust osa, eemaldatakse ta mängust 5 minutiks,

määruste korduval rikkumisel aga 10 minutiks või mängu lõpuni.

3. Kui võistlusmäärusi rikkusid ründava võistkonna mängijad, antakse vabavise kaitsvale võistkonnale. Pall pannakse mängu kohalt, kus ta asus mängu peatamise momendil.

Märkus. Kohtunik peab võistlusmääruste selle punkti täitmisel lähtuma printsiibist — mitte talitada süüdioleva võistkonna kasuks.

## § 26. Vabavise

1. Vabavise määratakse, kui:

- a) rikuti palli püüdmise, vedamise, viske ja jalaga mängimise määrusi (§§ 19, 20);
- b) väravavaht eksis võistlusmääruste § 23 punktide 1, 2, 3 ja 5 b vastu;
- c) mängija tuli väljakule või lahkus kohtuniku loata (§ 4 punkt 4);
- d) karistusviset sooritav mängija astus viskejoonele või alasse selle taga (§ 27 punkt 11);
- e) sihilikult venitati mänguaega (§ 7 punkt 5);
- f) rikuti vabaviske määrusi (§ 26 punktid 2, 3, 4 ja 5);
- g) rikuti algviske määrusi (§ 13 punktid 1, 2, 4);
- h) pall visati sihilikult külge- või otsjoone taha (§ 17 punkt 9; § 22 punkt 4 b);
- i) võitluses vastasega palli pärast eksiti võistlusmääruste vastu (§ 21 punktid 1, 2 a, b, c, d, e);
- j) kui pall visati sihilikult oma värava-alasse ja pall jäi sinna (§ 22 punkt 4 b);
- k) viskel värava-alalt rikuti võistlusmäärusi (§ 15 punktid 2, 4, 6);
- l) nurgaviskel rikuti võistlusmäärusi (§ 16 punktid 2, 3, 4, 5, 6);
- m) karistusviskel rikuti võistlusmäärusi (§ 27 punkt 9);
- n) kohtunikuviskel rikuti võistlusmäärusi (§ 18, punktid 3, 4);
- o) mängija käitus ebasportlikult;
- p) kaitsva võistkonna mängija astus juhuslikult oma värava-alasse;
- r) mängimisel ründealal rikuti võistlusmäärusi (§ 25 punktid 2, 3);
- s) küljesisseviskel rikuti võistlusmäärusi (§ 17 punktid 5, 6, 7);

t) värava-ala läheduses rikuti võistlusmäärusi (§ 22 punktid 1, 3).

2. Vabavise sooritatakse kohtuniku vile peale ühe või kahe käega kohalt, kus mäng peatati määruste rikkumise tõttu. Kui määruste rikkumine toimus väravale lähemal kui vabavisejoon, viskab ründav võistkond vabaviske vabavisejoonelt lähimast punktist vea sooritamise kohale (mitte lähemal kui 6 m värava-alast). Sellisel juhul on lubatud värava-ala ees (värava-ala piiri vahetus läheduses) seista ainult kaitsva võistkonna mängijatel, kuna ründava võistkonna mängijad peavad asuma vabavisejoone taga. Vabaviset sooritav mängija peab palli mängu viskama 3 sekundi jooksul.

3. Vise toimub näidatud kohalt ilma hoojooksu, käigu või hüppeta suvalises suunas. Lubatakse teha ühe jala hoog ette (taha) või tõsta viskel jalg õhku.

4. Viske sooritanud mängija võib puudutada palli uuesti, kui see on puudutanud mõnda teist mängijat väljakul, põrganud tagasi väravapostidest või väravavahist.

5. Viske sooritamise momendil peavad vastasvõistkonna mängijad asuma vähemalt 6 m kaugusel palliga mängijast.

Märkus. Vastasvõistkonna mängijate valeasetust ei fikseerita, kui vabavise andis viset sooritanud võistkonnale paremuse.

6. Vahetult vabaviskest saavutatud värav arvestatakse.

Märkus. Kui pall läheb vahetult vabaviskest oma väravasse, määratakse nurgavise.

7. Vabaviskeks ja karistusviskeks antud lisa-aeg (§ 7 punkt 9) lõpeb kohe, kui pärast viset pall on kas püütud, tõrjutud mõne mängija poolt, läheb mängust välja või väravasse. Kui pall puudutab kaitsjat või väravavahti ja läheb väravasse, loetakse värav saavutatuks.

8. Kohtunik ei tohi määrata vabaviset, kui sellest on kasu määrusi rikkunud võistkonnal.

## § 27. Neljateistkümne (kolmeteistkümne) meetri karistusvise

1. Neljateistkümne või kolmeteistkümne meetri (poiste, tüdrukutele ja neidudele) karistusvise määratakse järgmistel juhtudel:

a) kui pall visati sihilikult oma väravavahile ja värava-

vaht püüdis või tõrjus väravasse suunduvat palli (§ 22 punkt 4 b);

b) kui kaitsva võistkonna mängija toorutses ründealas (karistusvise määratakse siis, kui on täiesti ilmne, et kaitsemängija toorutsemise tõttu jäi värav saavutamata);

c) kui väravavaht tõi väljastpoolt värava-ala palli oma värava-alasse (§ 23 punkt 5 a);

d) kui eksiti väravavahi vahetamise määruste vastu (§ 23 punkt 6);

2. Karistusviseke momendil peavad mõlemad võistkonnad olema vabaviskejoone taga. Alal, mida piirab vabaviskejoon, on lubatud olla ainult väravavahil ja viset sooritava mängijal.

3. Karistusvise ajal võib väravavaht liikuda, kuid ei tohi tulla lähemale kui 6 m karistusvisekejoonele. Kui väravavaht rikkus seda määrustiku punkti ja viskest ei saavutatud väravat, tuleb karistusvise kordamisele.

4. Kohtunik ei tohi määrata karistusviset, kui sellest saab ilmselt kasu määrusi rikkunud võistkond.

5. Karistusvise sooritatakse kohalt (ilma hoojooksu või hüppeta) pärast kohtuniku vilet 3 sekundi vältel karistusvisekejoone tagant.

6. Karistusvise peab olema suunatud väravale. Niikaua kui pall on karistusviset sooritava mängija käes, ei tohi ta astuda karistusvisekejoonele ega puudutada ala selle taga.

Märkus. On lubatud teha ühe jalaga hoog ette (või taha) nii, et jalg ei puudutaks karistusvisekejoont maas ega õhus, ja pärast viset viia jalg üle joone (pärast seda, kui pall on lahkunud käest). Pärast viset on lubatud tõsta ka tugijalga.

7. Karistusvise sooritanud mängija võib mängida palli teistkordselt siis, kui see on puudutanud mõnda mängijat väljakul, on põrganud tagasi väravavahist või väravapostidest.

8. Vahetult karistusviskest saavutatud värav arvestatakse.

9. Kui karistusviseke momendil ründava võistkonna mängijad ületasid vabaviskejoone ja pall läks väravasse, tuleb vise kordamisele. Kui karistusviseke momendil ründava võistkonna mängijad eksisid võistlusmääruste vastu ja pall põrkas kas väravavahist või väravapostidest tagasi, antakse kaitsvale võistkonnale vabavise. Kui aga väravavaht püüdis palli, siis mäng jätkub. Kui karistusviseke momendil ületasid vabaviskejoone kaitsva võistkonna män-

gijad, korratakse viset ainult juhul, kui väravat ei saavutatud.

10. Kui määrati karistusvise koos esimese poolaja või mängu lõppsignaaliga, lisatakse mänguajale viske sooritamiseks vajalik aeg. Kui koos esimese poolaja või mängu lõppu tähistava signaaliga sooritatud karistusviset tõrjub väravavaht ja pall ikkagi läheb väravasse, siis loetakse värav saavutatuks.

11. Kui määrusi rikub karistusviset sooritav mängija, antakse vastasvõistkonnale vabavise kohalt, kus toimus määruste rikkumine.

### § 28. Mängu tagajärg

1. Värav loetakse saavutatuks, kui ta maast või õhust ületas täielikult väravajoone väravapostide vahelt ja värava põikpuu alt.

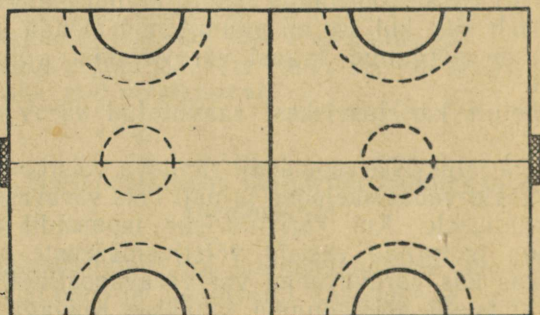
2. Samuti loetakse värav saavutatuks, kui väravavaht tõi mängu ajal palli väravasse, püüdis või tõrjus palli, mis oli ületanud täielikult väravajoone.

3. Rohkem väravaid saavutanud võistkond loetakse võitjaks.

## IV. VÕISTLUSPAIK, SISUSTUS JA INVENTAR

### § 29. Väljak

1. Väravalliväljak kujutab endast risfkülikut (vt. joonis 2 lk. 26) pikkusega 90—110 m ja laiuselga 60—75 m.



Joon. 1. Vähendatud mõõtmetega väravalliväljakute paigutamine jalgpalliväljakule.

Väljak peab olema tasane, võimaluse korral kaetud murguga, ilma kõrvaliste takistavate esemeteta (kivid, klaasi- ja rauatükid jne.).

Märkus. Massilise osavõtuga võistlustel lubatakse mängida vähendatud mõõtmetega väljakutel. Selleks jagatakse tavaline jalgpalliväljak pooleks. Külgjoonteks jäävad endise väljaku keskjoon ja otsjooned ning otsjoonteks endise väljaku küljjooned (vt. joonis 1). Kasutatakse ümbertõstetavaid väravaid. Värava-ala ja vabaviskejoon märgitakse samadele kaugustele kui normaalmõõtmetega väljakulgi.

Vähendatud mõõtmetega väljaku keskjooneks jääb põhiväljaku keskpunkti ja jalgpallivärvate keskkochti ühendav joon, milline märgitakse punktiiriga. Saadud keskjoone keskele märgitakse punktiiriga keskring raadiusega 6 m.

Vähendatud mõõtmetega väljaku jagab ründealadeks keskjoon, kusjuures kesktsooni ei märgita.

2. Väljak peab olema märgitud selgeltnähtavate joontega, mille laius on 12 sm ja mis peavad asuma väljaku samas tasapinnas.

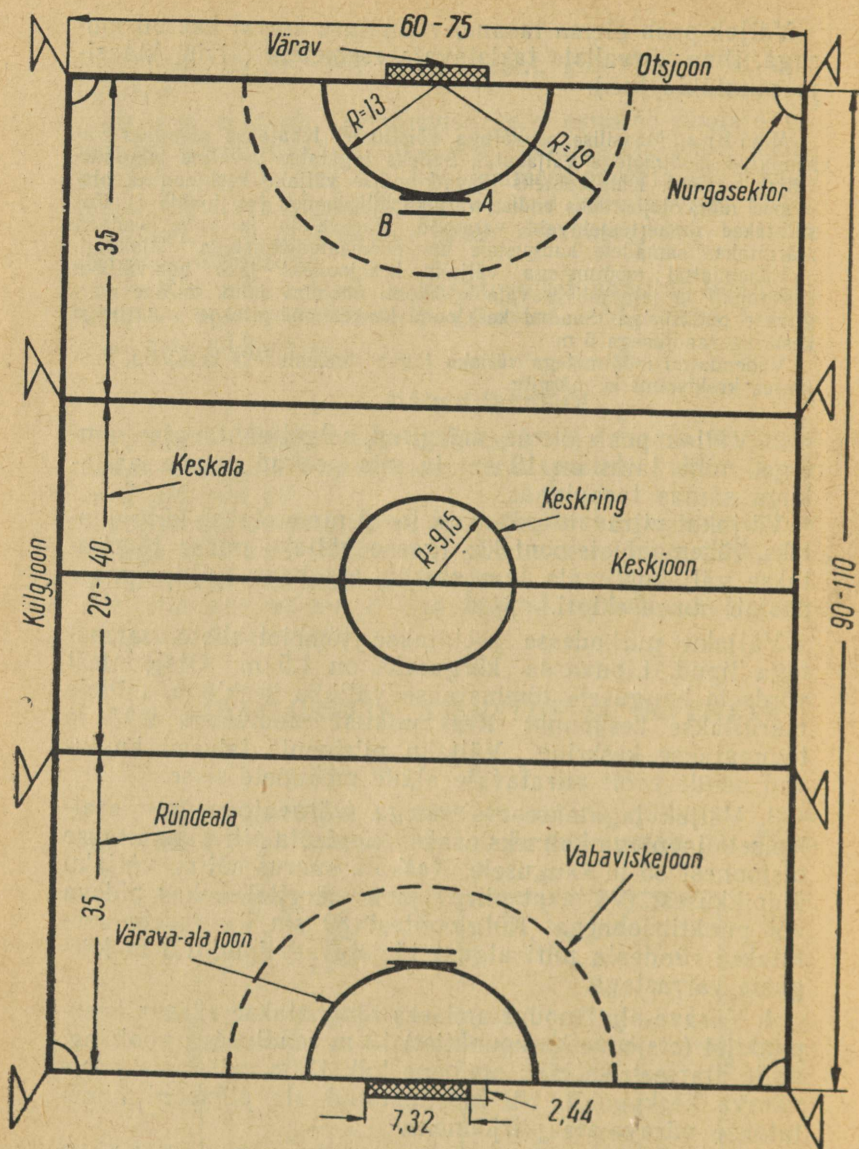
Väljakut piiravaid pikemaid jooni nimetatakse külgjoonteks, lühemaid otsjoonteks. Igasse väljaku nurka tõmmatakse väljakupinnale 1 m raadiusega kaar, milline moodustab nurgasektori.

Väljaku nurkadesse asetatakse tõmbiotsaliste varras- tega lipud. Lipuvarda kõrguseks on 1,5 m. Otsjoontest võrdsele kaugusele tõmmatakse väljaku keskjoon, millele märgitakse keskpunkt. Keskpunktiist raadiusega 9,15 m tõmmatakse keskring. Väljaku piirjoonte laiused kuuluvad nende poolt piirata- vate alade mõõtmete sisse.

3. Väljak jagatakse otsjoonega (väravajoonega) paralleelsete joontega kolmeks osaks. Ründeala piir tõmmatakse otsjoonest 35 m kaugusele. Keskala suurus sõltub väljaku üldpikkusest. Väljakut piirav joon märgitakse kas pideva või punktiirjoonena. Külgjoontest 80 sm kaugusele asetatakse ründeala piiri algust tähistavad lipud 1,5 m kõrguste varrastega.

4. Värava-ala moodustamiseks tõmmatakse värava keskpunktiist (otsjoone keskpunktiist) 13 m raadiusega poolring, mille diameetriks jääb otsjoone lõik 13 m mõlemale poole värava keskpunkti. Nii moodustatud ala piirjoont nimetatakse värava-ala piirjooneks.

5. 19 m raadiusega värava keskpunktiist tõmmatud joont nimetatakse vabaviskejooneks. Joon märgitakse katkend- joonena, kusjuures joone pikkuseks on 30 sm.



A - Kolmeteistkümnemeetri karistusviskejoon  
 B - Neljateistkümnemeetri karistusviskejoon

Möödud on antud meetrites

Joon. 2. Väravväljak 11:11

6. Värava keskpunktist 14 m kaugusele tõmmatakse 1 m pikkune otsjoonega paralleelne joon — 14 m karistusviske joon. Poisid (13—14 a.), poisid ja tüdrukud (15—16 a.) ja neiud (17—18 a.) sooritavad karistusviske 13 m kauguselt.

### § 30. Värav

Otsjoontele püstitatakse väravad ja alused väravakohtunikele. Värav koosneb kahest vertikaalsest postist, millised asuvad väljaku nurkadest võrdsel kaugusel, ja värava põikpuust. Väravapostid peavad olema teineteisest 7 m 32 sm kaugusel. Põikpuu alumine äär peab olema maapinnast 2 m 44 sm kõrgusel. Postid ja põikpuu peavad olema puust, ümmargused, läbimõõduga 12 sm. Väravapostide, põikpuu ja väljakupinna külge (värava taga) kinnitatakse võrk. Võrk peab olema hästi kinnitatud ega tohi segada väravavahti.

Märkused. 1. Ümbertõstetava väravakohtuniku aluse mõõtmed on: kõrgus 0,5 m, pind  $1 \times 1$  m.

2. Vähendatud mõõtmetega väljakutel kasutatakse normaalse suurusega ümbertõstetavaid väravaid. Lubatakse kasutada ümbertõstetavaid väravaid järgmiste mõõtmetega: kõrgus 2 m, laius 6 m.

### § 31. Pall

1. Pall peab olema ümmargune. Koosneb nahkestast ja sisekummist.

2. Meeste ja noormeeste mängudes peab olema palli ümbermõõt (enne mängu algust) 56—58 sm, kaal 425—475 g. Naiste ja ülejäänud vanusegruppide mängudeks peab palli ümbermõõt olema 54—56 sm ja kaal 325—400 g.

Märkus. 1. Kui naiste ja noorte mängudel puudub vastav pall, on lubatud mängida ka meeste ja noormeeste mängudeks ettenähtud palliga.

2. Lubatakse kasutada ka jalgpalle ja teise sisekummiga raskemaks tehtud võrkpalle, samuti kunstnahast või mõnest teisest tehisainest pallikesti.

3. Iga võistlusmängu alguseks peab olema varutud 2 palli. Kohtunik kontrollib pallid ja otsustab, millise palliga mängitakse.

4. Mängu ajal võib palli vahetada ainult väljakukohtuniku loal.

# VÄRAVPALL

7:7

## I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

### § 1. Mängijate vanusegrupid

1. Võistlustest osavõtjad jagunevad järgmistesse vanusegruppidesse:

Laste- ja noortegrupid:

- a) noorem — poisid ja tüdrukud (13—14 a.);
- b) keskmine — poisid ja tüdrukud (15—16 a.);
- c) vanem — noormehed ja neiud (17—18 a.).

Täiskasvanute grupp:

mehed ja naised — 19 aastat ja vanemad.

Märkused. 1. Mängijate vanust (laste- ja noortegruppides) arvestatakse sünniaasta, mitte aga sündimise kuupäeva järgi.

2. Üksikjuhtudel lubatakse vanema vanusegrupi noormeestel ja neidudel arsti, freeneri ja vastava spordiühingute ja -organisatsioonide liidu nõukogu loal mängida ka täiskasvanute võistkondades.

### § 2. Mängijate õigused ja kohustused

1. Mängija peab tundma võistlusmäärusi ja neist täpselt kinni pidama.

2. 24 tunni jooksul võib mängija osa võtta ainult ühest kalendaarsest võistlusmängust (v. a. välkturniirid).

3. Mängu kestel võib mängija pöörduda kohtuniku poole ainult oma võistkonna kapteni kaudu.

4. Igal võistlustest osavõtval mängijal peab olema arsti luba võistlustest osavõtuks.

### § 3. Mängijate riietus

1. Mängijate riietus koosneb spordisärgist, spordipüks-test ja nahk- või kummijalatsitest ilma kontsade, kõvade väljaulatuvate rantide ja metallosadeta.

Muruväljakul lubatakse mängida jalgpallisaabastes ja põlvsokkides või ülaltähendatud jalatsites, kui nende tal-lad on varustatud nahk- (kummi-) liistudega, mille laius on vähemalt 12 mm, või silindriliste ja kooniliste korkidega — läbimõõduga mitte üheski kohas alla 12 mm ja kõrgusega mitte üle 18 mm. Naelte pead taldades ja korkides ei tohi ulatuda välja naha (kummi) välispinnast.

2. Võistkond peab esinema puhtas, korralikus, värvilt ühtlases võistlusdressis. Väravavahi riietus peab värvilt erinema ülejäänud mängijate riietusest.

Mõlema võistkonna ühtlast värvi riietuse puhul vahetab dressi kollektiiv, kes on väljaku «peremeheks».

Märkus. Erapooletul väljakul või mitmesugustes võistlussarja-des peetavatel võistlustel loetakse väljaku «peremeheks» see võistkond, kes võistluskalendris nende omavahelisel kohtumisel on märgitud esi-mesena.

3. Mängijatel pole lubatud kanda peakatteid, ehteid ja metallesemeid (nõelu, märke, kelli jne.), mis võivad teki-tada vigastusi kaasmängijaile. Mängijate küüned peavad olema lühikeseks lõigatud. Väravavahil on lubatud kanda spetsiaalset mütsisirmi päikesepimestuse kaitseks.

4. Õhutemperatuuri juures alla  $+8^{\circ}\text{C}$  on lubatud män-gida treeningdressis.

#### Karistused.

Võistlusmääruste § 3 rikkumise puhul eemaldatakse mängija välja-kult ja ta võib mängu tulla ainult väljakukohtuniku loal, olles eelne-valt täitnud nõuded riietuse suhtes.

### § 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine

1. Mängust võtavad osa kaks võistkonda. Võistkond koosneb 7 põhimängijast (1 väravavaht ja 6 väljakumängi-jat) ja 4 varumängijast (1 väravavaht ja 3 väljakumängi-jat). Kokku 11 mängijat.

Märkus. Vähendatud mõõtmetega väljakul lubatakse mängida väiksema arvu mängijatega, kuid mitte alla 4 mängija.

2. Võistkonnal on õigus alustada mängu mitte vähem kui 5 mängijaga. Mängu ei katkestata, kui väljakult on

eemaldatud mängijaid 2 ja 5 minutiks ja võistkond jääb väljakule vähema kui 5 mängijaga.

Märkus. Samuti ei katkestata mängu, kui mängijad kõrvaldatakse mängu lõpuni.

3. Laste- ja noortegruppide (13—14 ja 15—16 a.) võistkondadel on õigus alustada mängu mitte vähema kui 6 mängijaga.

4. Võistkond võib mängu jooksul teostada 3 väljakumängija ja 1 väravavahi vahetusi piiramatul arvul. Mängijat võib vahetada igal mängumomendil. Lahkudes mängust või tulles mängu peab mängija selleks sekretäri loaga saama. Mängijate vahetus võib toimuda ainult küljoone keskkohas sekretariaadilaua kohalt. Varumängijad võivad väljakule tulla alles siis, kui vahetatavad mängijad on lahkunud väljakult.

Palli valdava võistkonna mängija poolt sooritatud vahetuse määruste rikkumise korral (mängija tuleb väljakule varem, kui vahetatav mängija on lahkunud) peab sekretär sellest teatama väljakukohtunikule ning viimane määrab vabavahetuse kohalt, kus toimus määruste rikkumine.

Palli mittevaldava võistkonna mängija poolt sooritatud määruste rikkumise korral tehakse võistkonnale (mängijale) märkus mängu peatamata.

5. Väravavahid ei tohi ühelgi juhul asendada väljakumängijaid. Väljakumängijad võivad asendada väravavahti ainult siis, kui mõlemad väravavahid on mänguvõimetud. Väravavahtide vahetus viiakse läbi sekretariaadilaua kohalt, teatades sellest sekretärile.

6. Kõigi registreeritud mängijate nimed (mitte rohkem kui 11 mängijat) kantakse võistlusprotokolli enne mängu algust. Protokollis registreerimata mängijaid võistlusmängust osa võtta ei lubata. Protokollile kirjutavad alla ainult algkoosseisu mängijad. Varumängijad kirjutavad alla enne vahetust.

Märkus. Vahetustest teatatakse eelnevalt sekretärile.

7. Igal mängijal peab olema isiklik number, mis on õmeldud spordisärgi seljale. Numbrid peavad erinema spordisärkide värvist. Numeratsiooni kuuluvad numbrid 1—11 (kaasa arvatud).

Väravavahi numbriks on 1, varuväravavahil 11. Ülejäänud numbreid kannavad väljakumängijad.

Numbrite mõõtmed on: kõrgus 20 sm, laius 12 sm ja numbrijoone laius 2 sm.

Karistused.

Ebaõige vahetuse eest määratakse vabavise.

## § 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Igal võistlustest osavõtval võistkonnal peab olema esindaja, kui see on juhendis ette nähtud.

2. Esindaja on võistkonna juht. Ta vastutab mängijate distsipliini eest ja kindlustab võistkonna õigeaegse võistlustele ilmumise.

3. Esindaja võtab osa võistlusmängude järjekorra looisemisest, samuti viibib võistluste kohtunikekogu nõupidamistel, kui need peetakse koos võistkondade esindajatega.

4. Esindajal on keelatud vahele segada kohtunike ja võistlusi korraldavate isikute korraldustesse. Kõik protestid esitab esindaja kohtunikekogule kirjalikult.

5. Esindajad peavad asuma võistluste ajal neile määratud kohtadel.

6. Kui võistkonnal puudub esindaja, täidab tema kohustusi võistkonna kapten.

7. Võistkonna kapten on võistkonna juht väljakul ja vastutab oma võistkonna mängijate distsiplineeritud käitumise eest väljakul. Ainult temal on lubatud pöörduda küsimustega väljakukohtuniku poole.

8. Võistkonna kaptenil peab olema rinnal vasakul pool eraldusmärk suurusega  $8 \times 1,5$  sm.

## II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED

### § 6. Kohtunikekogu koosseis

1. Igale võistlusele või võistlussarjale määratakse võistlusi korraldava organisatsiooni poolt kohtunikud vastava kohtunikekogu teadmisel ja kinnitamisel.

2. Iga mängu juhtimiseks määratakse väljakukohtunik, kaks väravakohtunikku, sekretär ja kohtunik-ajamõõtja.

Märkused. 1. Rahvusvahelisteks kohtumisteks määratakse väljakukohtunik, kaks väravakohtunikku, kaks küljekohtunikku (viimased fikseerivad palli väljumist üle küljjoone ja jälgivad õiget palli sisseviset), sekretär ja kohtunik-ajamõõtja.

2. Vähendatud mõõtmetega väljakul juhib mängu üks kohtunik.

## § 7. Väljakukohtunik

1. Väljakukohtunik jälgib võistlusmääruste täitmist mängijate poolt, fikseerib saavutatud väravaid ning teeb otsuseid määruste rikkumiste ja kõigi vaieldavate juhlude puhul. Väljakukohtuniku otsus on lõplik.

2. Kohtunik võib kasutada oma õigusi alates saabumisest tema poolt juhitava mängu läbiviimise kohale ja määrata karistusi ka mängu vaheajal.

3. Kohtunikud peavad hoiduma karistuse määramisest, kui nad näevad, et sellest võib olla kasu süüdioleval võistkonnal.

4. Väljakukohtunikul on õigus katkestada või ära jätta mäng kõigil neil juhtudel, kui ta peab seda vajalikuks (ebasoodus ilm, kõlbmatu väljakupind jm.). Neil juhtudel on ta kohustatud koostama akti mängu katkestamise põhjuste kohta ja saatma selle võistlusi korraldavale organisatsioonile.

Katkestatud mängu jätkatakse kohe, kui väljakukohtunik on veendunud, et selleks on olemas vajalikud tingimused.

Märkus. Mängu jätkamisel antakse pall sellele võistkonnale, kes viimasena valdas palli.

5. Kui üks võistkond mängu sihilikult katkestab või püüab seda venitada, peab kohtunik määrama vabaviske. Määruste korduva rikkumise puhul eemaldatakse süüdlane mängust teatud ajaks või mängu lõpuni.

6. Väljakukohtunik peab kohe katkestama mängu, kui mõni mängija on saanud vigastada ja vajab arstiabi ning ei ole võimeline ise lahkuma väljakult.

Teistel vigastusjuhtudel katkestatakse mäng ainult siis, kui pall on mängust väljas, või siis, kui pall on selle võistkonna valduses, kelle mängija sai vigastada.

Väljakukohtunik peab jälgima, et vigastada saanud mängijad saaksid viivitamatult arstiabi.

7. Väljakukohtunik on kohustatud enne mängu algust kontrollima meditsiinilise personali kohalolekut, väljaku seisukorda ja tähistamist ning inventari olemasolu ja seisukorda.

8. Väljakukohtunik annab loosimisel valikuõiguse külalivõistkonna kaptenile.

9. Kui seitsme meetri (kuue meetri) karistusvise määrati

vahetult enne mänguaja (lisaja) lõppu, pikendatakse selle sooritamiseks mänguajaga.

10. Väljakukohtunik on kohustatud jälgima, et võistlusmäng kulgeks normaalselt ja häireteta. Ta peab viivitamatult kõrvaldama igasuguse juhuslikult tekkiva takistuse.

11. Toore mängu ja vääritud käitumise eest väljakul on väljakukohtunikul õigus teha mängijaile märkusi ja hoiatusi. Samuti on tal õigus kõrvaldada mängijaid väljakult kaheks ja viieks minutiks või mängu lõpuni ilma eelneva hoiatuseta.

Karistusaega (2 ja 5 minutit) arvestatakse momendist, mil kohtunik annab vilega märku mängu jätkamiseks.

Kui kohtunik ei peatanud mängu, lugedes, et toorutsemine võis kasu tuua süüdiolemale võistkonnale, peab ta esimesel võimalusel (kas mängu käigus või siis, kui pall on mängust väljas) tegema süüdlasele märkuse või hoiatuse.

12. Väljakukohtuniku ja väravakohtunike vahel tekkivate lahkarvamiste korral on väljakukohtuniku otsus lõplik.

13. Väljakukohtunikul on õigus vahetada värava- ja küljekohtunikke, kui nende tegevus on ebaõige või segab mängu normaalset kulgemist. Vahetamise põhjustest aga teatab väljakukohtunik kohtunikekogule.

14. Väljakukohtunik peab viivitamata jätkama mängu pärast igasugust mängu katkestamist. Süüdiolava võistkonna poolt igasugusele viivitamisele ja eriti vabaviske, karistusviske, nurgaviske, küljesisseviske ja kohtunikuviske takistamisele peab kohtunik vaatama kui distsiplineerimatule käitumisele.

15. Pärast mängu lõppu peab kohtunik teatama mängu tulemuse ja täpselt täitma protokollit.

16. Kohtunike riietus peab olema värvuselt must ja koosnema särgist, taskutega lühikestest pükstest, põlvsokkidest ja sportlikest jalanõudest.

## § 8. Väravakohtunikud

1. Iga mängu juhtimiseks määratakse kaks väravakohtunikku, kes asuvad nende jaoks valmistatud alustele otsjoonte taga.

2. Väravakohtunikud fikseerivad:

a) värava saavutamist (tõstab sirge käe lipuga üles);

b) nurgaviset (osutab väljasirutatud käes oleva lipuga nurgale, kust tuleb sooritada vise);

c) viset värava-alalt (näitab sirges käes oleva lipuga värava-alale alla);

d) kui värava-alasse astub ründava võistkonna mängija — näitab lipuga määruste rikkumise kohale;

e) määrustevastast väravat (teeb sirges käes oleva lipuga 3—4 liigutust enese ees ja näitab määruste rikkumise kohale);

f) küljeviset (ainult vajaduse korral — teeb lipuga enese ees alt üles ja vasakult paremale kaks poolringi).

3. Väravakohtunike riietus on samasugune kui väljakohtunikulgi.

## § 9. Sekretär ja kohtunik-ajamõõtja

1. Sekretär täidab kõik protokollil lahtrid, peab arvestust saavutatud väravate kohta, jälgib vahetuste õiget sooritamist ja teatab väljakohtunikule määruste rikkumisest mängijate vahetamisel.

2. Kohtunik-ajamõõtja jälgib mänguaega ja lõpetab mängu, pikendades mänguaega ainult väljakohtuniku juhtnõõride alusel.

3. Kohtunik-ajamõõtja jälgib mängijatele määratud karistusaega ja teatab mängijatele karistusaja lõppemisest.

## § 10. Võistluste arst

Võistluste arst:

a) kontrollib mängijate meditsiinilist läbivaatust ja arsti viisa olemasolu, mis lubab neil võistlustest osa võtta;

b) viib võistluste ajal läbi osavõtjate meditsiinilisi vaatlusi;

c) otsustab vigastuste või haigestumiste puhul, kas mängijad on võimelised võistlust jätkama;

d) kindlustab meditsiinilise abi vigastatud või haigestunud mängijatele;

e) jälgib sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmist võistluste ajal.

### III. VÕISTLUSMÄÄRUSED

#### § 11. Mängu kestus

1. Mängu kestuseks on kehtestatud järgmised normid:

Võistkonnad (vanus)	Mängu kestus
Poisid ja tüdrukud 13—14 a.	30 minutit (2×15 minutit)
Poisid ja tüdrukud 15—16 a.	40 minutit (2×20 minutit)
Neidud 17—18 a.	40 minutit (2×20 minutit)
Noormehed 17—18 a.	60 minutit (2×30 minutit)
Naised	40 minutit (2×20 minutit)
Mehed	60 minutit (2×30 minutit)

Märkus. Erandjuhtudel lubatakse mängida poole võrra lühendatud ajaga, kuid siis vahetatakse väljakupooled vaheaega pidamata.

2. Mänguaeg jagatakse kaheks poolajaks, millede vahel on 10-minutiline vaheaeg. Pärast vaheaega vahetatakse väljakupooled.

3. Kui võistlusjuhend näeb ette võitja selgitamist ja mängu normaalaeg lõppes viigiliselt, antakse lisaaeg.

Märkus. Massiliste võistluste läbiviimisel vähendatud mõõtmetega väljakuil lubatakse võitja selgitamiseks ilma lisaajata visata 3 karistusviset. Selleks valivad võistkonnad 3 mängijat, kellest igaüks viskab ühe karistusviske. Kui esimene ring ei selgita võitjat, visatakse mõlema võistkonna poolt uuesti 3 karistusviset, ja seda niikaua, kuni üks võistkond on visanud rohkem väravaid. Enne iga 3-viskelist seeriat viiakse läbi loosimine, et määrata võistkondade vahel esimese viske õigus. Visked sooritatakse vastavalt võistlusmäärustele, kusjuures väravasse jääb normaalaja lõpetanud väravavaht. Karistusvisked visatakse vastaspoole väravasse.

4. Lisaaja pikkuseks meestele on 20 minutit (2×10 minutit). Kui lisaag lõpeb viigiliselt, antakse teine lisaag 20 minutit (2×10 minutit). Kui ka teine lisaag ei selgita võitjat, tuleb mäng kordamisele järgmisel päeval.

5. Naistele ja noormeestele 17—18 a. on lisaaja pikkuseks 10 minutit (2×5 minutit).

Kui lisaag lõpeb viigiga, antakse naistele ja noormeestele (17—18 a.) teine lisaag 10 min. (2×5 minutit). Kui ka teine lisaag ei selgita võitjat, tuleb mäng kordamisele järgmisel päeval.

6. Poiste ja tüdrukute 13—14 a., poiste ja tüdrukute 15—16 a. ja neidude 17—18 a. võistkondadele lisaagega ei anta ja mäng tuleb kordamisele järgmisel päeval.

7. Enne lisaagea tehakse 5-minutiline vaheaeg ja loositakse väljakupooled ja pall.

8. Lisaajal vahetavad võistkonnad pooled peale esimest 10 minutit (5 minutit) ja jätkavad mängu vaheajata.

9. Lisaajal ei tohi võistkonnad muuta mängijate koosseisu ega teha vahetusi. Küll aga võivad võistkonnad koosseise täiendada, kui mängu alustati vähema arvu mängijatega.

Märkus. Mängust teatud ajaks (2 ja 5 minutit) eemaldatud mängijad loetakse koosseisus olevaiks ja võivad mängu tulla pärast karistusaja lõppemist. Karistusajad kanduvad üle lisaajale ja karistatud mängijaid ei või asendada teiste mängijatega.

10. Vastavalt väljakukohtuniku juhtnõõridele lisab kohtunik-ajamõõtja mänguajale juurde mängu takistanud asjaolude (õnnetusjuhtumid jt.) tõttu kaduma läinud aja. See aeg lisatakse juurde vastavale poolajale ja väljakukohtunik teatab sellest mõlema võistkonna kaptenile.

Märkus. Palli väljumist üle väljakupiiride mängu takistuseks ei loeta ja selliste juhtude eest aega juurde ei arvestata.

## § 12. Mängu algus ja lõpp

1. Väljakukohtuniku vile peale tulevad võistkonnad väljakule ja rivistuvad 3 m kaugusele keskjoonest. Võistkonnad tervitavad teineteist. Samasse rivistuvad võistkonnad ka esimese poolaja lõppemisel ja teise poolaja alguseks. Mängu lõppemisel rivistuvad võistkonnad analoogiliselt, tervitavad teineteist, võistkondade kaptenid vahetavad käepigistuse teineteise ja mängu juhtinud kohtunikuga.

2. Enne mängu algust loositakse väljakupool ja algviske õigus. Loosimisel võitnud võistkond võib valida kas väljakupoolle või algviske.

## § 13. Algviske

1. Mäng algab pärast väljakukohtuniku vilet väljaku keskpunkti viskega suvalises suunas. Algviske tuleb sooritada 3 sekundi jooksul pärast kohtuniku signaali.

2. Algviske momendil peavad mõlema võistkonna mängijad asuma oma väljakupoolel kuni pall loetakse mängus olevaks. Samuti peavad vastavõistkonna mängijad asuma vähemalt 3 m kaugusel keskjoonest.

3. Pall loetakse mängus olevaks, kui ta on lahkunud algviset sooritava mängija käest.

4. Algviset sooritanud mängijal ei ole õigust puudutada palli enne, kui seda on teinud mõni teine mängija väljakul.

5. Pärast värava saavutamist jätkub mäng väljaku keskelt. Pall pannakse uuesti mängu selle võistkonna poolt, kellele visati värav.

6. Teisel poolajal sooritab algviske see võistkond, kelle algviskeõigust mängu alguses ei olnud.

7. Algviskest saavutatud väravat ei arvestata ja pall pannakse mängu viskega värava-alalt.

Karistused.

1. P. 2 üheaegsel rikkumisel mõlema võistkonna poolt korratakse algviset.

2. P. p. 1, 2 ja 4 rikkumise korral määratakse vabavise.

## § 14. Pall on mängus ja pall on mängust väljas

Pall loetakse mängust väljas olevaks:

- 1) kui ta täielikult on ületanud väljakut piirava joone;
- 2) kui ta puudutab maad (põrandat) või esemeid väljaspool väljaku piirjooni;
- 3) kui ta puudutab esemeid, mis kuuluvad mänguväljaku ruumala sisse, lage või mänguväljaku kohal asuvat rõdu;
- 4) kui pall puudutades kohtunikku läheb üle piirjoone;
- 5) kui mängija koos palliga on ületanud väljaku piirjoone;

Märkus. Mängija loetakse (kuni maandumiseni) asuvaks selles väljakualas, milliselt ta sooritas äratõuke.

6) kõigil juhtudel, kui väljakukohtunik peatab mängu.

Kõigil teistel juhtudel loetakse pall mängus olevaks, kaasa arvatud momendid, kui:

- 1) pall põrkab väljakule väravapostidest või nurgalipu vardast;
- 2) pall põrkab väljakule väljakukohtunikust, kes ei ole ületanud väljaku piirjoont;
- 3) mängijad katkestasid mängu määruste arvatava rikkumise tõttu, lootes, et kohtunik peatab mängu.

Pall pannakse mängu: algviskega, viskega värava-alalt, nurgaviskega, küljesisseviskega, vabaviskega, karistusviskega ja kohtunikuviskega.

Kui keegi ühe võistkonna liikmetest on saatnud palli mängust välja, siis pannakse pall alati mängu vastasvõistkonna poolt (välja arvatud algvise ja kohtunikuviske).

## § 15. Vise värava-alalt

1. Vise värava-alalt määratakse sel juhul, kui pall ületab otsjoone ja teda viimasena puudutas ründava võistkonna mängija või kaitsva võistkonna väravavaht. Samuti juhul, kui pall läks väravasse vahetult ründava võistkonna algviskest või küljesisseviskest.

2. Viske värava-alalt sooritab väravavaht mis tahes kohalt värava-alas ja ükskõik kuidas.

3. Pall pannakse mängu kohtuniku vileta.

4. Kui viskega värava-alalt viivitatakse tahtlikult, annab kohtunik žestiga märku palli mängupanemiseks. Kui ka sel juhul viivitatakse, annab kohtunik vilega märku ja alustab 3 sekundi arvestamist.

5. Kui pall viskel värava-alalt kogemata visati värava-ala vahetusse lähedusse, tuleb vise kordamisele.

6. Viske ajal värava-alalt ei tohi vastasvõistkonna mängijad asuda vabaviskejoonest lähemal (3 m värava-alast).

7. Viskest värava-alalt vahetult saavutatud väravat (kas vastase või oma väravasse) ei arvestata. Sel juhul antakse vise vastase värava-alalt (kui pall visati vastase väravasse) või nurgavise (kui pall visati oma väravasse).

Karistused.

Punktide 2, 4 ja 6 rikkumise puhul määratakse vabavise.

## § 16. Nurgavise

1. Nurgavise määratakse järgmistel juhtudel:

a) kui pall ületas otsjoone ja viimasena puudutas palli kaitsva võistkonna mängija.

b) kui pall visati oma väravasse viset värava-alalt sooritava väravavahi või küljesisseviset teostava oma võistkonna mängija poolt.

2. Nurgavise sooritatakse otsjoone ja külgjoone ristumise punktist, väljastpoolt mänguväljaku piire, sellelt väljakupoleelt, kus pall ületas otsjoone.

3. Kaitsva võistkonna mängijad ei tohi asuda nurgaviset sooritavale mängijale lähemal kui 3 m, kuni pall ei ole mängus.

4. Nurgavise sooritatakse ühe või kahe käega. Palli mängupanemise momendini peab nurgaviset sooritava mängija jalg (üks või mõlemad) olema kontaktis väljaku pinnaga.

Lisaks sellele ei ole nurgaviset sooritaval mängijal lubatud:

a) pärast kohtuniku vilet hoida palli üle 3 sekundi, pörgatada ja korduvalt lüüa või visata palli maha ja õhku.

b) liikuda kohalt või hüpata üles viske sooritamisel.

5. Nurgaviset sooritanud mängija ei tohi puudutada palli teistkordselt enne, kui seda on puudutanud mõni teine mängija väljakul.

6. Vahetult nurgaviskest saavutatud värav arvestatakse.

Karistused.

Punktide 2, 3, 4 ja 5 rikkumise puhul määratakse vabavise.

## § 17. Küljesissevise

1. Küljesissevise määratakse juhul, kui pall ületas küljoone ning puudutas maad ja esemeid küljoone taga või esemeid, millised asuvad väljaku kohal.

2. Küljesisseviset sooritav mängija peab seisma näoga väljaku poole, kusjuures jalapöiad ei tohi olla küljoonega paralleelselt.

3. Küljesisseviset sooritav mängija ei tohi astuda küljoonele või ületada seda. Küljesisseviset ei tohi sooritada kaugemalt kui 1 m küljejoonest.

4. Küljesissevise sooritatakse ilma kohtuniku vileta. Pall visatakse mängu kahe käega, seejuures ühetugevuselt. Vise sooritatakse üle pea, kusjuures pall peab olema visatud, aga mitte pillatud või käest lahti lastud. Viskemomendil peab mängija toetuma maha mõlema jala põiaga.

5. Kaitsva võistkonna mängijad ei tohi asuda küljesisseviset sooritavale mängijale lähemal kui 3 m.

6. Küljesisseviske sihiliku viivitamise korral annab kohtunik käega märku palli mängusaatmiseks. Kui see ei aita, annab kohtunik vilega märku ja alustab 3 sekundi arvestamist.

7. Küljesisseviset sooritanud mängija ei tohi puudutada palli teistkordselt enne, kui seda on puudutanud mõni teine mängija väljakul.

8. Vahetult küljesisseviskest oma või vastase poolele visatud väravat ei loeta ja pall pannakse mängu vastavalt nurgaviskesega (kui pall visati oma väravasse) või viskesega värava-alalt (kui pall visati vastasvõistkonna väravasse).

Karistused.

1. Punktide 2, 3 ja 4 rikkumise korral antakse küljesissevise vastasvõistkonnale.

2. Punktide 5, 6 ja 7 rikkumisel määratakse vabavise.

## § 18. Kohtunikuvise

1. Kohtunikuvise määratakse juhul, kui mõlema võistkonna mängijad peatasid palli üheaegselt või rikkusid üheaegselt võistlusmäärusi, kusjuures mõlemaid tuleb karistada võrdselt.

2. Kohtunikuvise teostab väljakukohtunik, lüües palli vastu maad kohal, kus asus pall mängu peatamise momendil. Kohtunikuvise ei või toimuda väravale lähemal, kui on vabavisejoon.

Pall loetakse mängus olevaks momendist, mil ta puudutab maad.

3. Kuni pall pole mängus, peavad mõlema võistkonna mängijad asuma vähemalt 3 m kaugusel viskekohast.

4. Kui kohtunikuvise määrati vabavisekealas, siis ta sooritatakse värava-alast vähemalt 3 m kaugusel, s. o. vabavisejoonel.

Märkus. Juhul kui kohtunikuvise sooritatakse vabavisejoonel, võivad kaitsva võistkonna mängijad teha «müüri» värava-ala joone juurde, s. o. 3 m kaugusele, kuid need mängijad ei tohi osa võtta võitlusest palli pärast niikaua, kuni pall ei ole puudutanud mõnda teist mängijat väljakul.

Karistused.

1. Punktide 3 ja 4 rikkumisel määratakse vabavise.

2. Kui mingil põhjusel segati kohtunikku kohtunikuvise sooritamisel, tuleb vise kordamisele.

## § 19. Visked, löögid ja palli püüdmine

1. Väravpallis on lubatud:

a) suvaliselt visata, lüüa, lükata ja püüda palli käte, küünarvarte, keha ja puusadega. Peaga palli puudutamist ei loeta veaks;

b) ühe käega põrgatada palli piiramatu arv kordi palli haaramata (hoidmata);

Märkus. Palli põrgatamise ajal võib vahetada põrgatavat kätt. Põrgatamise lõpetamisel võib mängija teha kolm sammu ja anda söödu või visata väravale.

c) põrgatamisel teha kahe üksteisele järgnevate palli puudutamiste vahel piiramatu arv samme;

- d) asetada palli ühest käest teise (ilma visketa);
- e) mängida palli lamades, istudes või põlvituses.

2. On keelatud:

- a) teha koos palliga rohkem kui kolm sammu;

Märkus. Sammuks loetakse jala tõstmist ja uuesti mahapanemist, kusjuures teine jalg võib veel olla õhus. Kohapeal jalgade tõstmine on võrdne sammumisega.

- b) hoida või puudutada palli üle 3 sekundi.

Märkus. Selleks et omada liikumise õigust palliga rohkem kui kolm sammu või hoida palli üle 3 sekundi, peab mängija palli põrgatama või veeretama nii, et käsi vabastaks palli. Palli mahapanemist teda käest vabastamata loetakse veaks (jooksuks või hoidmiseks üle 3 sekundi).

- c) puudutada palli õhus kaks korda (visata õhku ja püüda), enne kui pall ei ole puudutanud mõnda teist mängijat väljakul või väravaposte;

Märkus. Palli püüdmisel võib kätest välja libisenud palli teistkordselt puudutada.

- d) anda palli käest kätte;

Märkus. Palli üheaegset puudutamist ühe ja sama võistkonna mängijate poolt ei loeta veaks, kui see sündis palli valdamise eesmärgiga.

- e) põrgatada palli üheaegselt kahe käega;

Märkus. Kui mängija pärast püüdmist on palli mittetahtlikult löönud (pillanud) väljakule, jääb talle õigus pärast uut püüdmist teha kolm sammu (ka mitte teha), sööta partnerile või sooritada vise väravale.

Karistused.

§ 19 rikkumise korral määratakse vabavise.

## § 20. Mäng jalgadega

- 1. Mängijad, välja arvatud väravavaht, ei tohi palli mängida jalgadega allpool põlvi.

Märkus. Mittetahtlikku jalgadega palli puudutamist ei loeta veaks.

- 2. Värava-alas võib väravavaht peatada värava suunas liikuvat palli ka jalaga, kuid tal on keelatud jalaga palli välja lüüa.

- 3. Värava-alast väljaspool olles kaotab väravavaht õiguse mängida palli jalaga.

Karistused.

§ 20 rikkumise korral määratakse vabavise.

## § 21. Võitlus vastasega palli pärast

1. Mängu käigus on lubatud:

a) igas olukorras vastasmängija käest palli ära võtta või haarata;

b) olles pöördunud palli valdava vastasmängija liikumise suunas, seista tema ette ja takistada (blokeerida) teda ühte tasapinda laialisirutatud kätega;

c) blokeerida kehaga (käed ei tohi olla laiali) pallita mängijat kehalise kontaktita;

d) palliga mängijal liikuda blokeeriva kaitsemängija suunas, lükata kaitsemängija käsi eest ära (kasutamata käte abi) ja visata väravale.

2. Mängus on keelatud:

a) haarata ühe või kahe käega palli, lüüa seda rusikaga, kui pall on täielikult vastasmängija valduses (hoiab palli kahe käega);

b) haarata või kinni hoida vastasmängijat, tema ümbert kinni võtta ühe või mõlema käega, vastasmängijat tõmmata, lükata või lüüa, joosta otsa, panna jalga ette või teha «pukki»;

c) tõugata või suruda vastasmängijat värava-alsse;

d) sihilikult visata vastasmängijat palliga;

e) peale heita maasolevale või veerevale pallile.

Märkus. Kokkupõrkes (toores mängus) on süüdi liikuv mängija, kui ta jookseb otsa (tõukab jne.) seisvale vastasmängijale; samuti ka mängija, kui ta läheb vastu liikuvale mängijale (lõikab tee ära) ja tekitab kokkupõrke.

### Karistused.

1. Punkti 2 b ja c rikkumisel, eesmärgiga segada viset väravale (juhul kui nimetatud määruste rikkumisel jäi värav saavutamata), määratakse karistusvise.

2. Punkti 2 b ja c rikkumise korral teistel juhtudel ja samuti punkti 1 ning punkti 2 a ja e rikkumisel määratakse vabavise.

3. Punkti 2 d rikkumisel eemaldatakse määrust rikkunud mängija 2 või 5 minutiks või mängu lõpuni ja antakse vastasvõistkonnale vabavise.

Märkus. Vabaviske või karistusviske määramisega ei kao teiste karistusmäärade rakendamise õigus süüdiolevale mängijale (märkus, hoiatus, eemaldamine väljakult 2 või 5 minutiks või mängu lõpuni), olenevalt määruste rikkumise iseloomust.

## § 22. Mäng värava-ala läheduses

1. Värava-ala on piiratud joontega ja seal võib mängida ainult väravavaht. Kui väljakumängija puudutab jalaga värava-ala piiri, loetakse ta värava-alas olevaks. Selle eest määratakse alati vabavise, välja arvatud juhud, kus värava-alasse astus kaitsemängija viske takistamisel, millisel juhul määratakse karistusvise.

Kaitsemängija mittetahtlikku, inertsit tõttu värava-alasse kukkumist ründemängija blokeerimisel ei loeta veaks.

2. Karistust ei määrata:

a) kui mängija kukkus ja puudutas kätega värava-ala, kuid jalad ei ületanud ega puudutanud piiri;

b) kui mängija pärast viset astus piirile või värava-alasse;

c) kui mängija hüppas üles piiri tagant ja viskab väravale värava-ala kohalt ning pärast viset maandub värava-alasse.

3. Värava-alas olev pall kuulub väravavahile. Värava-alal põrkavat, veerevat või värava-ala piirile seisma jäänud palli ei tohi puudutada ükski mängija peale väravavahi. Punkti 3 rikkumise eest määratakse vabavise.

4. Kui kaitsva võistkonna mängija viskab palli oma värava-alasse, karistatakse võistkonda järgnevalt:

a) kui pall läheb väravasse, loetakse värav saavutatuks;

b) kui kaitsva võistkonna mängija viskab palli oma väravavahile ja viimane püüab või tõrjub väravasse minevat palli, määratakse karistusvise. Teistel oma värava-alasse mängimise juhtudel antakse vastasvõistkonnale vabavise.

Määruste rikkumiseks ei loeta seda, kui ründava võistkonna poolt visatud ja kaitsjast põrganud palli püüab väravavaht või kui pall jääb seisma värava-alasse.

5. Väravavahist või väravapostidest tagasipõrganud pall (õhust, pörkega maast või veerev) loetakse mängus olevaks.

6. Väravavahist või väravapostidest tagasipõrkavat (õhust või maast õhku põrganud) palli võib võtta ja visata väravale. Seejuures ei tohi viskemomendi lõpuni astuda värava-alasse. Väravavahist või väravapostidest tagasiveerevat palli võib võtta alles siis, kui ta täielikult on ületanud värava-ala piiri.

## § 23. Väravavaht

1. Väravavaht võib värava-alas liikuda vabalt nii palliga kui ka pallita. Värava-alast peab väravavaht palli välja viskama 3 sekundi jooksul.

Märkus. Kui väravavaht on püüdnud palli ja hoiab seda oma käes, siis 3 sekundit hakatakse lugema momendist, mil kohtunik žesti või vilega andis märku palli väljaviskamiseks.

2. Keelatud on rünnata väravavahti värava-alas või seada teda värava kaitsmisel.

3. Väravavaht ei tohi palliga ületada värava-ala piire. Palli viskab väravavaht mängu ainult oma värava-alalt.

Märkus. Määruste rikkumiseks ei loeta seda, kui väravavaht ületab värava-ala piiri, minnes järele temast või väravapostidest tagasi-põrganud pallile.

4. Kui pallita väravavaht ületab värava-ala piiri, omab ta väljakumängija õigused ja allub väljakumängija kohta kehtivatele võistlusmäärustele.

5. Väravavahil ei ole õigust:

a) viia palli oma värava-alasse;

b) puudutada värava-ala piiri taga väljakul seisvat või liikuvat palli (kui väravavaht asub ise värava-alas).

Märkus. Ei loeta veaks, kui väravavaht ületas värava-ala piirid ja puudutas palli, seda värava-alasse toomata (söötis või põrgatas).

6. Väravavahi vahetusest tuleb teatada kohtunikule või väravakohtunikule. Kuni vahetatav väravavaht ei ole väljakult lahkunud, ei tohi teda asendada.

Karistused.

1. Punktide 1, 2, 3 ja 5 b rikkumisel määratakse vabavise.

2. Punktide 5 a ja 6 rikkumisel määratakse karistusvise.

## § 24. Mängijate kõrvaldamine mängust

1. Kui mängija kõrvaldatakse ajutiselt mängust, on ta kohustatud väljakult viivitamatult lahkuma ja tal ei ole õigust tagasi minna enne, kui ta on saanud sekretäriilt teate karistusaja lõppemisest.

2. Karistusaja lõppemisel võib väljakule minna ükskõik milline mängija (mängust eemaldatu või varumängija). Need mängijad võivad mängu lülituda väljakukohtuniku või sekretäri loal igal mängumomendil. Väljakule on lubatud minna ainult külgoone keskpunktist sekretärilaua juurest.

Märkus. Kui pärast karistusaja lõppemist asendab ajutiselt eemaldatud mängijat varumängija, tuleb protokolli teha vastav märg.

3. Mängijat võib mängust kõrvaldada teda eelnevalt hoiatamata:

a) kui ta riietus ei vasta võistlusmäärustele; mängija kõrvaldatakse ajaks, mis on vajalik riietuse või jalanõude korrastamiseks;

b) toore mängu eest, mis on määratletud § 21 punktides 2 b, c, d, e, kõrvaldatakse mängija kaheks või viieks minutiks või mängu lõpuni, olenevalt määruste rikkumise iseloomust;

c) väljakukohtuniku korralduste mittetäitmise eest või taktitu käitumise eest kohtuniku, vastasmängijate või pealtvaatajate suhtes kõrvaldatakse mängija kaheks või viieks minutiks või mängu lõpuni;

d) korduva sihiliku eksimise eest § 21 punkti 2 b, c, d, e ja § 7 punkti 11 vastu kaheks või viieks minutiks või mängu lõpuni.

4. Omavoliliselt väljakult lahkunud mängijat mängu tagasi ei lubata.

Märkus. Erandjuhtudel (ilmse vigastuse korral) võib mängija lahkuda väljakult ilma kohtuniku loata, kuid sellest peab võistkonna kapten viivitamata teatama väljakukohtunikule.

5. Mängu lõpuni eemaldatud mängijat asendada ei ole lubatud.

## § 25. Vabavise

Vabavise määratakse, kui:

a) rikuti palli püüdmise, vedamise ja viske määrusi (§ 13 punktid 1 ja 4; § 15 punktid 2, 4, 6; § 16 punktid 2, 3, 4, 5; § 17 punktid 5, 6, 7; § 18 punktid 3, 4; § 19; § 20);

b) rikuti määrusi võitluses palli pärast vastasega (§ 21 punktid 1, 2 a, d, e ja ka b ning c, kui ei ole otsest ohtu värava saavutamiseks);

c) rikuti värava-alal mängimise määrusi (§ 22);

d) väravavaht eksis määruste vastu (§ 23 punktid 1, 2 ja 5 b);

e) tuldi väljakule või lahkuti ilma kohtuniku loata (§ 4 p. 4);

f) karistusviset sooritav mängija astus viskejoonele või alale selle taga (§ 26 p. 9);

g) sihilikult peatati mäng (§ 7 p. 5, 15);

h) rikuti vabaviske sooritamise määrusi.

2. Vabavise sooritatakse pärast kohtuniku viilet ühe või kahe käega kohalt, kus toimus määruste rikkumine. Kui määruste rikkumine toimus väravale lähemal, kui on vabaviskejoon, viskab ründav võistkond vabaviske vabaviskejoonelt lähimast punktist vea sooritamise kohale (mitte lähemal kui 3 m värava-alast). Sellisel juhul on lubatud värava-ala ees (värava-ala piiri vahetus läheduses) seista ainult kaitsva võistkonna mängijatel, kuna ründava võistkonna mängijad peavad asuma vabaviskejoone taga. Vabaviset sooritav mängija peab palli mängu viskama kolme sekundi jooksul.

3. Vise toimub näidatud kohalt ilma hoojooksu, käigu või hüppeta. Lubatakse teha ühe jala hoog ette (taha) või tõsta viskel jalg õhku.

4. Viske sooritanud mängija võib puudutada palli uuesti, kui see on puudutanud mõnda teist mängijat väljakul, põrganud tagasi väravapostidest või väravavahist.

5. Viske sooritamise momendil peavad vastasvõistkonna mängijad asuma vähemalt 3 m kaugusel viset sooritavast mängijast.

6. Vahetult vabaviskest saavutatud värav arvestatakse.

Märkus. Kui pall läheb vahetult vabaviskest oma väravasse, määratakse nurgavise.

7. Vabaviskeks ja karistusviskeks antud lisaaeg (§ 7 p. 9) lõpeb kohe, kui pärast viset pall on kas püütud või tõrjutud mõne mängija poolt, läheb mängust välja või väravasse. Kui pall puudutab kaitsjat või väravavahti ja läheb väravasse, loetakse värav saavutatuks.

## § 26. Seitsme meetri (kuue meetri) karistusvise

1. Seitsme meetri (kuue meetri) karistusvise (olenevalt värava-ala mõõtmetest) määratakse järgmistel juhtudel:

a) kui mängija (ka väravavaht) toorutses, eesmärgiga segada viset väravale (§ 21 p. 2 b ja c);

b) kui mängija astus sihilikult, kaitse eesmärgil, väravasse (§ 22 p. 1);

c) kui mängija viskas sihilikult palli oma väravavahile ja viimane puudutas seda (§ 22 p. 4);

d) kui väravavaht tõi väljaspool värava-ala asetseva palli oma värava-alale (§ 23 p. 5 a);

e) kui eksiti väravavahi vahetamise määruste vastu.

2. Karistusviske momendil peavad mõlemad võistkonnad olema vabaviskejoone taga. Alal, mida piirab vabaviskejoon, on lubatud olla ainult väravavahil ja viset sooritaval mängijal (karistusviskejoone juures).

3. Vise sooritatakse kohalt (ilma hoojooksuta, käiguta või hüppeta) pärast kohtuniku vilet 3 sekundi vältel karistusviskejoone tagant.

4. Karistusvise peab olema suunatud väravale. Niikaua kui pall on karistusviset sooritava mängija käes, ei tohi ta astuda karistusviskejoonele ega alale selle taga.

Märkus. On lubatud teha ühe jalaga hoog ette (või taha) ja pärast viset tõsta ka teist jalga ning viia see üle karistusviskejoone (pärast seda, kui pall on lahkunud käest).

5. Väravavahil on karistusviske ajal õigus asuda värava-alal mis tahes kohal, kuid viset sooritavast mängijast vähemalt 3 m kaugusel.

6. Karistusviske sooritanud mängija võib puudutada palli teistkordselt siis, kui see on puudutanud mõnda mängijat väljakul, on põrganud tagasi väravavahist või väravapostidest.

7. Vahetult karistusviskest saavutatud värav arvestatakse.

8. Kui karistusviske momendil ründava võistkonna mängijad ületasid vabaviskejoone ja pall läks väravasse, tuleb vise kordamisele. Kui karistusviske momendil ründava võistkonna mängijad eksisid määruste vastu ja pall põrkas kas väravavahist või väravapostidest tagasi, antakse kaitsvale võistkonnale vabavise. Kui aga väravavaht püüdis palli, siis mäng jätkub. Kui karistusviske momendil ületasid vabaviskejoone kaitsva võistkonna mängijad, korraldab viset ainult juhul, kui väravat ei saavutatud.

9. Kui määrusi rikub karistusviset sooritav mängija, antakse vastasvõistkonnale vabavise.

## § 27. Mängu tagajärg

1. Värav loetakse saavutatuks, kui pall maast või õhust ületas täielikult väravajoone väravapostide vahelt ja värava põikpuu alt.

2. Samuti loetakse värav saavutatuks, kui väravavaht tõi mängu ajal palli väravasse, püüdis või tõrjus palli, mis oli ületanud täielikult väravajoone.

3. Rohkem väravaid saavutanud võistkond loetakse võitjaks.

## IV. VÕISTLUSPAIK, SISUSTUS JA INVENTAR

### § 28. Väljak

1. Väravalliväljak kujutab endast ristkülikut (vt. joonis 3) pikkusega 30—50 m, laiusega 15—25 m (soovitavad mõõtmed 40×20 m).

Märkus. 1. Minimaalseks väljaku suuruseks (7:7) rahvusvaheliseks kohtumisteks on 18×38 m.

2. Kehakultuurikollektiivide vaheliste massilise osavõtuga võistluste läbiviimiseks lubatakse mängida väljakuil mõõtmega 12×24 m.

2. Väljak peab olema tasane. Väljakupind võib olla kaetud mullaga, muruga või tehtud savi ja õlgede segust. Pinnas ei tohi olla liivane ega kivine.

3. Kui väljakupind ei ole vastav normaalsetele tingimustele, siis seal mängida ei lubata.

4. Kuni 1 m kaugusel väljakupiiridest ei tohi olla mingisuguseid takistusi.

5. Väljaku minimaalseteks mõõtmeks mängimisel saalis või võimlas on — pikkus 30 m, laius 15 m, kõrgus mitte alla 6 m; valgustus — 50 luksit.

Kõik esemed, mis võivad mängijaile ohtlikuks osutada (keskkütteradiaatorid, väljaulatuvad seinaosad, võimlemisriistad jne.), peavad olema kaetud mattidega, vildiga jne.

6. Saali põrand ei tohi olla poonitud.

### *Väljaku märkimine*

1. Väljak peab olema märgitud selgeltnähtavate joontega (märgitud värvi või kriidiga). Kõik piirjooned peavad olema põrandaga ühes tasapinnas ja 5 sm laiused, v. a. väravajoon, mis on 8 sm laiune.

2. Väljaku piirjoonte laiused arvestatakse nende alade mõõtmete sisse, milliseid nad piiravad.

3. Pikki piirjooni («B»), millised piiravad väljakut, nimetatakse küljjoonteks, lühikesi («A») otsjoonteks. Looduslikul väljakul mängides asetatakse väljaku nurkadesse tõmbiotsaliste varrastega lipud. Lipuvarda kõrguseks on 1,5 m. Otsjoontest võrdsele kaugusele tõmmatakse väljaku keskjoon («C»).



## Värava-ala

Värava-ala moodustatakse:

a) 3 meetri pikkusest (vastab värava laiusele) sirgjoonest, mis tõmmatakse väljakule 6 m kaugusele väravajoonest (otsjoonest) ja mis on viimasega paralleelne;

b) kahest 6 m raadiusega kaarest, millede raadiuste tsentrid asuvad väravapostide siseküljel ning ühendavad otsjoont 6 m kaugusel asetseva sirgjoonega.

Märkus. Värava-ala mõõtmeid muudetakse vastavalt väljaku mõõtmetele. Nii tõmmatakse väljakul mõõtmetega  $7 \times 34$  m värava-ala kaared 5 m raadiusega.

## Vabaviskejoon

Paralleelselt värava-ala piirile, sellest 3 m kaugusele, märgitakse katkendlik joon, mis tähistab vabaviske piiri (joonisel punktiir). Katkendjoone osade pikkuseks on 30 sm.

## Karistusviskejoon

Väravajoonega paralleelselt ja sellest 7 m kaugusele tõmmatakse 1 m pikkune karistusviskejoon («D»). Vähen-  
datud mõõtmetega väljakul, kui värava-ala joon asub 5 m kaugusel, tõmmatakse karistusviskejoon 6 m kaugusele väravajoonest.

## § 29. Värav

1. Otsjoontele püstitatakse väravad ja alused värava-kohtunikele. Väravakohtuniku aluse mõõtmed on: kõrgus 0,5 m, pind  $1 \times 1$  m. Värav koosneb kahest vertikaalsest postist, millised asuvad väljaku nurkadest võrdsel kaugusel, ja värava põikpuust.

2. Postid ja põikpuu peavad olema puust ja neljatahulised, tahu pikkus on  $8 \times 8$  sm.

3. Värava suuruseks on: laius 3 m (1,5 m otsjoone keskpunktist väljaku nurkade poole), kõrgus maast kuni põikpuuni 2 m.

4. Väraval ei tohi olla mingisuguseid väljaulatuvaid metallist kinnitusi. Värava puitosade värvus peab olema must-valge. Vahelduva musta ja valge värvipinna suurus on 30 sm, kusjuures esimene värvipind, arvates maapin-

nast, peab olema must. Väravapostide, põikpuu ja väljaku-  
pinna külge (värava taga) kinnitatakse võrk. Võrk peab  
olema hästi kinnitatud ega tohi segada väravavahti.

Otsjoone osa, mis jääb väravapostide vahele, nimeta-  
takse väravajooneks.

M ä r k u s. Väljaku minimaalsete mõõtmete juures on värava mõõt-  
meteks: laius 2,5 m, kõrgus 2 m.

### § 30. Pall

1. Pall peab olema ümmargune. Koosneb nahkkestast ja  
sisekummist.

2. Meeste ja noormeeste mängudeks peab palli ümber-  
mõõt olema 56—58 sm, kaal 425—475 g. Naiste ja üle-  
jäänud vanusegruppide mängudeks peab palli ümbermõõt  
olema 54—56 sm ja kaal 325—400 g.

M ä r k u s. On lubatud kasutada ka jalgpalle ja teise sisekummiga  
raskemaks tehtud võrkpalle, samuti kunstnahast või mõnest teisest  
tehisainest pallikesti.

3. Iga võistlusmängu alguseks peab olema varutud 2  
palli. Väljakukohtunik kontrollib pallid ja otsustab, millise  
palliga mängitakse.

M ä r k u s. Kui naiste ja noortegruppide mängudel puudub vastav  
pall, võib mängida ka meeste ja noormeeste mängudeks määratud  
palliga.

TRU Raamatukogu

## LISAD

### JUHISEID VÄRAVPALLIKOHTUNIKELE PRAKTILISEKS TEGUTSEMISEKS

Värvapall on üheks nooremaks spordialaks meie vabariigis, kuid ta on võitnud juba küllaltki palju poolehoidjaid, seetõttu on peetud hulgaliselt võistlusi.

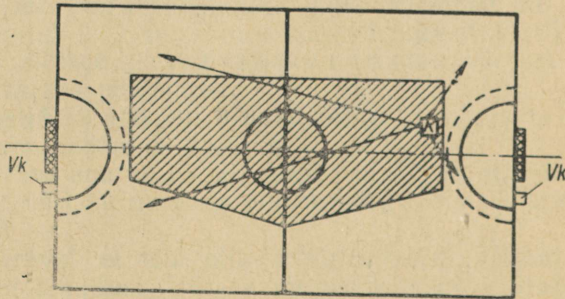
Värvapall on üheks dünaamilisemaks spordimänguks (eriti värvapall 7:7) peale jäähoki ning mänguväljaku mõõtmed küllaltki suured. See esitab väljakukohtunikule tõsiseid nõudeid vastupidavuse, tähelepanu ja reaktsioonikiiruse ning hetkelise olukorra hindamise suhtes.

Käesolevate juhiste eesmärgiks on ühtlustada kohtunike tööd ja anda ka mängijatele juhendeid määruste ja mänguolukordade õigeks mõistmiseks.

#### Kohtuniku ettevalmistus ja varustus.

Suurt tähtsust määrustiku hea tundmise kõrval omab kohtuniku keheline ettevalmistus. On tuntud tõde, et väsinud inimesel nõrgeneb tähelepanuvõime, aeglustub reaktsioon. Et aga algusest lõpuni ühtlaselt tugevalt mängu juhtida, peab kohtunik omama mängijatega võrdselt vastupidavust. Selle saavutamiseks peab kohtunik kindlasti tegelema hommikvõimlemise, metsajooksu ja tähelepanu ning reaktsiooni kiirust arendavate harjutustega.

Värvapallivõistlust juhivad üks väljakukohtunik. Kõikide mänguolukordade jälgimiseks on vaja leida sobiv koht ja asend väljakul. Põhinõuded kohtunikule: a) ei tohi segada mängu normaalset käiku, b) peab nägema kõiki mängust osavõtvaid mängijaid, c) peab nägema värava-kohtunikku, d) peab nägema värava-ala piire, e) peab olema võimeline vähimagi asendi muutmisega kontrollima ründeala piiri mängus 11:11.



Joon. 4. Värvapallikohtuniku põhilised liikumissuunad ja tegutsemisala (Vk — väravakohtunik; K — kohtunik)

Tavaliselt on selliseks kohaks ala 7—10 m kaugusel värava-ala joonest väljaku keskkoha poole ja veidi väljaku pikiteljest kõrval, kuna teisel pool on abistajaks väravakohtunik (joonis 4). Mängu kandumisel teisele väljakupoolele on parema ülevaate saamiseks kasulik liikuda ründajate taga.

Sobiva koha leidmiseks on soovitatav, et kohtunik võtaks osa võistkondade treeningutest ja harjuks seal leidma kõige parema kauguse mängijaist ning kõige sobivama ala liikumiseks väljakul.

Kohtuniku varustuseks on määrustikus ettenähtud riietus ja sportlikud jalatsid. Riietus peab olema kerge ja ei tohi takistada kohtuniku liigutusi. Jalanõud ei tohi mingil juhul olla liiga väikesed ega ka liiga suured. Mõlemal juhul nad mõjuvad segavalt ning killustavad kohtuniku tähelepanu.

Mängumääruste rikkumist fikseerib kohtunik vilega. Otstarbekohane on vile riputada kaela ja hoida teda mängu ajal suus. Kuid igal võimalusel tuleb anda huultele ja hammastele puhkust. On soovitatav, et kohtunik omaks tagavaravile. Kõige paremaks tuleb pidada nn. «hernevilet», milline on suure väljakul küllalt tugeva heliga.

Väljakukohtunik on ka tihti ajamootja (mängus 11:11), selleks peab ta omama stopperit, millist hoitagu vasakus käes (kui kohtunik ei ole vasakukäeline) ja kinnitatagu ettevaatuse mõttes randme külge.

### Määruste tõlgendamine mängu eri olukordades.

Vähe on sellest, kui kohtunik tunneb eeskujulikult võistlusmäärusi, ta peab neid ka praktikas õigesti kasutama. Peamiseks vigade põhjustajaks on liialt formaalne suhtumine määrustesse, mänguolukordade vale hindamine või hindamata jätmine ning liig vara või hilja fikseeritud määrustiku rikkumised. Üheks peamistest põhimõtetest mängu juhtimisel on — mitte fikseerida määruste rikkumist mängu peatamisega, kui sellest on otsene kasu süüdlasel.

Näiteks: palliga värava suunas liikuvat ründajat takistas määrustevastaselt kaitsja, kuid ründaja jätkas liikumist ja viskas värava. Värav tuleb lugeda ja teha viivitamatult kaitsemängijale märkus või hoiatus. Vale oleks olnud sel juhul mängu peatamine, kuna süüdiolev võistkond oleks saanud suure eelise kaitsesüsteemi korraldamise võimaluse näol.

Nõutav on igakordne mänguolukorra hindamine määruste rikkumisel, seepärast peab kohtunik tundma mängutehnikat ja -taktikat. Olukorra hindamine peab aga toimuma momentaanselt, et mitte hilineda määrustiku rikkumise fikseerimisega. Iialgi aga ei tohi ennetada määrustiku rikkumist, n. ö. «ennustada».

Rangelt tuleb suhtuda distsiplineerimatutesse ja sihilikult toorutsevatesse mängijatesse. Vastasmängijate ja mängu juhtiva kohtuniku suhtes solvavalt käituvaid mängijaid tuleb karistada mängust eemaldamisega ajutiselt või mängu lõpuni. Samuti tuleb endale hästi selgeks teha, millal ja missugustel põhjustel määrata karistusvise. Siin kindlat retsepti vigade määratlemiseks anda ei saa, kuna iga kaitsemängija võib sooritada isesuguse vea. Karistusvise tuleb aga määrata kindlasti juhul, kui määruste vastu eksimise tagajärjel jäi saavutamata kindlana näiv värav. Igasugused viskekäest või õlast kinnihaaramised viskemomendil nõuavad karistusviske määramist. Teiselt poolt aga jookseb sageli ründaja ise kaitsja laialisirutatud kätele, kaotab tasakaalu ja vise ebaõnnestub. Sel juhul on kõik määrustepärane ja kohtunik ei tohi peatada mängu.

Tihti eksitakse ka kolme sekundi liigselt kiire fikseerimisega. See üleaarne püüdlikkus kohtuniku poolt ainult halvab mängu, takistab võistkonda ja mängijaid läbi viimast oma taktikalist plaani ja kasutamast petteliigutusi ning teisi tehnilisi elemente. Tuntud korvpallikohtunik A. Käbi soovib sekundite lugemiseks järgmist meetodit: «Ükssada kaksikümmend üks», «ükssada kaksikümmend kaks» jne. See moodus on praktiline ja on soovitatav kasutada ka väravallis. Lugemise tempot kontrollitagu stopperi abil.

### Üldiselt

1. Võistlusmääruste rikkumise fikseerimisel andke terav, lühike vile, selgitage žesti või rahuliku lausega mängu peatamise põhjus ning jätkake viivitamatult mängu.

2. Hoiatage õigeaegselt toore mängumaneeriga mängijaid, sest hiljem tundub see neile ülekohtusena.

3. Ärge vaelele mängijate ja treeneritega.

4. Ärge laske end segada pealtvaatajate vahelehuüetetest.

5. Riietuge korralikult määrustikus ettenähtud musta kohtuniku-riietusse.

6. Kõigi lahtiste küsimuste selgitamiseks määruste tõlgitsemisel pöörduge julgelt staažikamate kohtunike poole.

7. Ärge unustage, et teid abistavad väravakohtunikud, kuid teadke, et teie otsus on lõplik.

8. Kontrollige mänguaja arvestamist esimese poolaja ja mängu lõppemisel.

9. Määrake julgelt sobivam karistus määruste rikkumisel, kuid ärge liialdage, sest väravapall on jõuline mäng.

10. Täiendage pidevalt oma teadmisi ja ühtlustage oma tegevus teiste kohtunikega.

Värvpallivõistluse  
PROTOKOLL Nr. ....

..... ja .....  $\frac{\text{mees}}{\text{nais}}$  kondade vahe

..... 19..... a.

.....väljakul .....  $\frac{\text{linnas}}{\text{rajoonis}}$

*Kohtunik* .....

*Värvakohtunikud* .....

*Ajamõõtja* .....

*Sekretär* .....

Ilmastik .....

Temp. ° .....

*Peakohtunik* .....





# KOHTUNIKU MÄRKUSED

## 1. Võistkonna liikmetele

Hoiatused	Eemaldamine väljakult

2. .... võistkonnale

## 3. Õnnetusjuhtumid

Kellega	Mis juhtus, põhjus	Esmaabi

## 4. Märkused protesti kohta

.....  
.....  
(lühidalt protesti põhjus)

Võistkondade esindajate allkirjad: .....

Kohtunikud: .....

# VÄRAVPALLIKOHTUNIKU VAATLUSKAART

1. Vaadeldava kohtuniku perekonna-, ees- ja isanimi . . . . .
2. Kohtuniku kategooria . . . . .
3. Võistluste nimetus . . . . .
4. Võistlevad võistkonnad . . . . .
5. Väljaku seisukord . . . . .
6. Ilmastik . . . . .
7. Vaatlust teostavate kohtunike nimed, nende kategooria ja elukoht . . . . .
8. Mängu iseloom . . . . .

## Kohtunikutegevuse näitajad

9. Kohtuniku välimus . . . . .
10. Liikuvus . . . . .
11. Kohalik . . . . .
12. Kohtuniku käitumine mängu ajal
  - a) mängijate suhtes . . . . .
  - b) pealtvaatajate suhtes . . . . .
13. Reageerimine määruste rikkumisele . . . . .
14. Koostöö väravakohtunike ja sekretäriaga . . . . .

Määruste rikkumiste loetelu	I poolaeg	II poolaeg
15. Küljesissevise . . . . .		
16. Jooks . . . . .		
17. Värava-ala määruste rikkumine . . . . .		
18. Vabavise . . . . .		
19. Algvisse . . . . .		
20. Palli vedamine . . . . .		
21. Mäng väljakualades . . . . .		
22. Kära, karjumised . . . . .		
23. Mängijate vahetus . . . . .		
24. Palli hoidmine . . . . .		
25. Palli valdamine . . . . .		
26. Mäng jalaga . . . . .		
27. Eemaldamine väljakult . . . . .		
28. Tõukamine käte ja kehaga . . . . .		
29. Haaramised ja löögid kätega . . . . .		
30. «Pukk» ja jala ettepanemine . . . . .		
31. Pallita mängija blokeerimine . . . . .		
32. Karistusvisse . . . . .		
33. Üldine hinnang . . . . .		
34. Märkused ja ettepanekud . . . . .		

Vaatlust teostanud kohtunike allkirjad:

---

Vaadeldud kohtuniku allkiri:

---

Tingmärgid: «V» — määruste rikkumist ei olnud, kuid fikseeriti.  
«R» — määruste rikkumine oli, kuid ei fikseeritud.

# SISUKORD

## Värvapall 11:11

### I. Võistlustest osavõtjad

§ 1.	Mängijate vanusegrupid . . . . .	3
§ 2.	Mängijate õigused ja kohustused . . . . .	3
§ 3.	Mängijate riietus . . . . .	4
§ 4.	Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine . . . . .	4
§ 5.	Võistkondade esindajad ja kaptenid . . . . .	5

### II. Kohtunike õigused ja kohustused

§ 6.	Kohtunikekogu koosseis . . . . .	6
§ 7.	Väljakukohtunik . . . . .	7
§ 8.	Värvakohtunik . . . . .	8
§ 9.	Sekretär . . . . .	9
§ 10.	Võistluste arst . . . . .	9

### III. Võistlusmäärused

§ 11.	Mängu kestus . . . . .	10
§ 12.	Mängu algus ja lõpp . . . . .	11
§ 13.	Algvised . . . . .	11
§ 14.	Pall on mängus ja pall on mängust väljas . . . . .	12
§ 15.	Vise värava-alalt . . . . .	13
§ 16.	Nurgavise . . . . .	13
§ 17.	Küljesissevise . . . . .	14
§ 18.	Kohtunikuvise . . . . .	15
§ 19.	Visked, löögid ja palli püüdmine . . . . .	15
§ 20.	Mäng jalgedega . . . . .	16
§ 21.	Võitlus vastasega palli pärast . . . . .	16
§ 22.	Mäng värava-ala läheduses . . . . .	17
§ 23.	Värvavaht . . . . .	18
§ 24.	Mängijate kõrvaldamine mängust . . . . .	19
§ 25.	Mängimine ründealas . . . . .	20
§ 26.	Vabavise . . . . .	21
§ 27.	Neljateistkümne (kolmeteistkümne) meetri karistusvise . . . . .	22
§ 28.	Mängu tagajärg . . . . .	24

### IV. Võistluspaik, sisustus ja inventar

§ 29.	Väljak . . . . .	24
§ 30.	Värv . . . . .	27
§ 31.	Pall . . . . .	27

## Värvapall 7:7

### I. Võistlustest osavõtjad

§ 1.	Mängijate vanusegrupid . . . . .	28
§ 2.	Mängijate õigused ja kohustused . . . . .	28
§ 3.	Mängijate riietus . . . . .	29
§ 4.	Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine . . . . .	29
§ 5.	Võistkondade esindajad ja kaptenid . . . . .	31

### II. Kohtunike õigused ja kohustused

§ 6.	Kohtunikekogu koosseis . . . . .	31
§ 7.	Väljakukohtunik . . . . .	32
§ 8.	Värvakohtunikud . . . . .	33
§ 9.	Sekretär ja kohtunik-ajamõõtja . . . . .	34
§ 10.	Võistluste arst . . . . .	34

### III. Võistlusmäärused

§ 11.	Mängu kestus . . . . .	35
§ 12.	Mängu algus ja lõpp . . . . .	36
§ 13.	Algvised . . . . .	36
§ 14.	Pall on mängus ja pall on mängust väljas . . . . .	37
§ 15.	Vise värava-alalt . . . . .	38
§ 16.	Nurgavise . . . . .	38
§ 17.	Küljesissevise . . . . .	39
§ 18.	Kohtunikuvise . . . . .	40
§ 19.	Visked, löögid ja palli püüdmine . . . . .	40
§ 20.	Mäng jalgadega . . . . .	41
§ 21.	Võitlus vastasega palli pärast . . . . .	42
§ 22.	Mäng värava-ala läheduses . . . . .	43
§ 23.	Värvavaht . . . . .	44
§ 24.	Mängijate kõrvaldamine mängust . . . . .	44
§ 25.	Vabavise . . . . .	45
§ 26.	Seitsme meetri (kuue meetri) karistusvise . . . . .	46
§ 27.	Mängu tagajärg . . . . .	47

### IV. Võistluspaik, sisustus ja inventar

§ 28.	Väljak . . . . .	48
§ 29.	Värv . . . . .	50
§ 30.	Pall . . . . .	51

### LISAD

Juhiseid värvapallikohtunikele praktiliseks tegutsemiseks . . . . .	52
Värvapalli võistlusprotokoll . . . . .	55
Värvapallikohtuniku vaatluskaart . . . . .	59



РУЧНОЙ МЯЧ  
Правила соревнований  
На эстонском языке  
Эстонское Государственное  
Издательство  
Таллин, Пярнуское шоссе, 10

\*

Toimetaja E. Laping  
Kunstiline toimetaja H. Palmiste  
Tehniline toimetaja A. Tõnisson  
Korrektor M. Pihlak

Ladumisele antud 4. V 1961. Trükkimisele  
antud 8. VIII 1961. Paber 54×84,  $\frac{1}{16}$ .  
Trükipoognaid 4,0. Formaadile 60×92 ko-  
haldatud trükipoognaid 3,28. Arvutuspoog-  
naid 3,31. Trükiarv 1000. MB-06638.  
Tellimise nr. 1657. Trükikoda «Ühiselu»,  
Tallinn, Pikk t. 40/42.

Hind 12 kop.

6—9



12 kop.

A-24032

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00358724 5