

VÕISTLUSMÄÄRUSED



JALGPALL

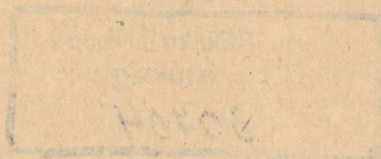
A-20999

KINNITATUD

*NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures  
asuva Kehakultuuri- ja Spordikomitee  
poolt 25. märtsil 1955. a.*

# JALGPALL

VÕISTLUSMÄÄRUSED



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS  
TALLINN 1956

Originaali tiitel:

Футбол

Правила соревнований

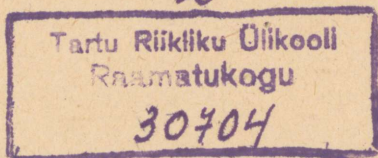
Государственное издательство

«Физкультура и спорт»

Москва, 1955

*Tõlkinud H. Mikkin*

2



ARHIIVKOGU

## VÖISTLUSMÄÄRUSED

### § 1. JALGPALLIVÄLJAK

#### Väljaku mõõdud

Jalgpalliväljak kujutab endast täisnurkset nelinurka, mille pikkus on 90—110 meetrit ja laius 60—75 meetrit.

Üleliidulise ja rahvusvahelise ulatusega võistlustel peavad väljaku mõõdud olema järgmised: pikkus 100—110 meetrit ja laius 69—75 meetrit.

#### Väljaku märkimine

Jalgpalliväljak peab olema märgitud selgesti nähtavate kuni 12 sentimeetri laiuste piirjoontega, mis on ühes tasapinnas väljakupinnaga.

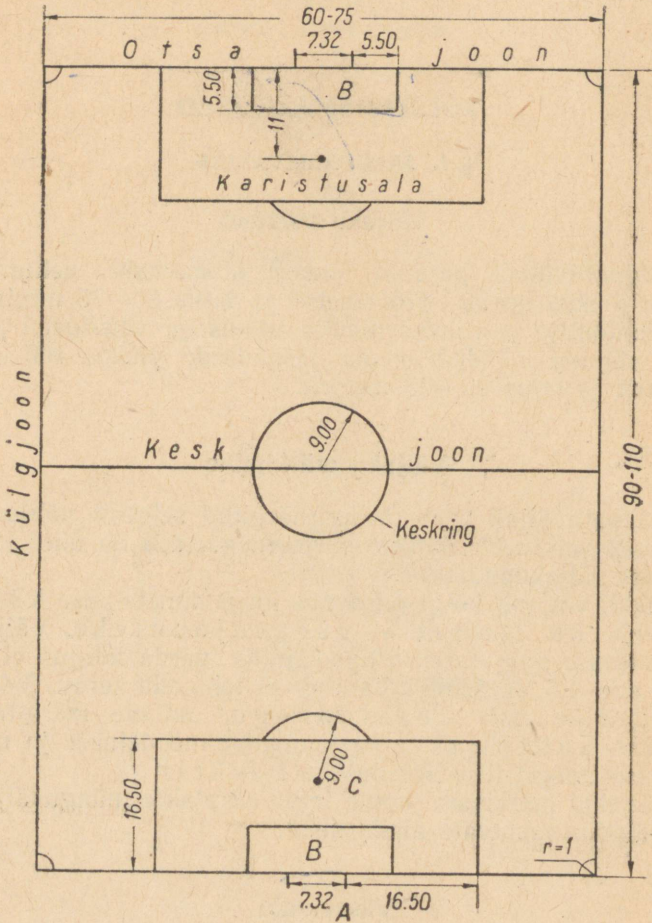
Pikki, väljaku külgi piiravaid jooni nimetatakse küljjoonteks, lühemaid — väravajoonteks. Väljaku nurkadesse paigutatakse lipud, mille varda kõrgus ei või olla alla 1,5 m. Lipuvarda tipp ei tohi olla terav. Väljak poolitatakse risti keskjoonega, millele märgitakse väljaku keskpunkt. Keskpunktist mõõdetakse ja märgitakse 9-meetrilise raadiusega keskring.

Väljakut märkivate joonte laius arvatakse mänguväljaku ja väljaku vastavate alade sisse.

#### Värava-ala

Väravajoonel asuvatest punktides, mis on 5,50 m kaugusel väravapostidest, tõmmatakse väljaku suunas kaks väravajoonele perpendikulaarset 5,50 m pikkust joont. Nende otsad ühendatakse väravajoonele paralleelse joonega. Neist ja väravajoonest moodustatud maa-ala nimetatakse värava-alaiks.

# Mänguväljak



- A - Väravad
- B - Väravaala
- C - 11-meetri karistuslöögi koht

Joon. 1.

## Karistusala

Värvajoonel asuvatest punktidest, mis on 16,5 m kaugusel värvapostidest, tõmmatakse väljaku suunas kaks värvajoonele perpendikulaarset 16,5 m pikkust joont. Nende otsad ühendatakse värvajoonele paralleelse joonega. Neist ja värvajoonest moodustatud maa-ala nimetatakse karistusalaiks.

Kummaski karistusalas tehakse värava keskpunkti vastu 11 meetri kaugusele värvajoonest märk 11-meetri karistuslöögi sooritamiseks. Sellest märgist tõmmatakse väljapoole karistusruumi 9 meetri pikkuse raadiusega kaar.

## Nurgasektor

Väljaku igast nurgast tõmmatakse väljaku sisse 1 m raadiusega kaar, mis moodustab nurgasektori.

## Värv

Kummalegi otsajoonele asetatakse värv. Värv koosneb kahest vertikaalsest postist, mis on võrdsel kaugusel nurgalippudest, 7,32 m kaugusel üksteisest (sisemise mõõtmise järgi), ja horisontaalsest põikpuust, mille alumine äär on 2,44 m kõrgusel maapinnast. Postid ja põikpuu peavad olema puust ja ümmargused, läbimõõduga 12 cm.

Värava taha — postide, põikpuu ja maapinna külge kinnitatakse nõörvõrk. Võrgud peavad olema hästi kinnitatud ja need ei tohi segada värvavahti.

## § 2. PALL

Pall peab olema ümmargune, nahast kattega, mille valmistamisel ei tohi kasutada mingisugust materjali, mis võib tekitada ohtu mängijatele. Palli ümbermõõt ei või olla alla 68 cm ja mitte üle 71 cm. Mängu algul ei tohi pall kaaluda vähem kui 396 grammi ja mitte rohkem kui 453 grammi.

Mängu ajal võib vahetada palli ainult kohtuniku loal.

Märkus. Poiste (13—14 a.) ja noorte (15—16 a.) mängudes peab palli ümbermõõt olema 64—68 cm ja raskus mängu algul 350—400 grammi.

### § 3. MÄNGIJATE ARV

Mängust võtab osa kaks meeskonda. Kumbki meeskond koosneb 11 mängijast, kaasa arvatud väravavaht. Võistelda lubatakse meeskonnal, kelle koosseisus on vähemalt 8 inimest. Kui mängu vältel jääb meeskonna koosseisu vähem kui 8 inimest, mäng lõpetatakse ja sellele meeskonnale arvestatakse kaotus.

Mängu vältel võib meeskonna iga mängija asendada väravavahti, teatades sellest kohtunikule. Mängu vältel on kummalgi meeskonnal õigus asendada üht väljal olevat mängijat varumängijaga. Lisaks sellele on kummalgi meeskonnal õigus mängu kestel üks kord asendada väravavahti varumängijaga, kui väravavaht on oma kohal mänginud mängu algusest saadik. Väravavahti asendanud varumängijal on õigus mängida ainult väravavahi kohal. Süüteo tõttu kohtuniku poolt väljakult eemaldatud mängijat ei saa asendada teise mängijaga.

Enda mängutulekust pärast mängu algust peab mängija teatama kohtunikule ja saama temalt mängust osavõtuks loa. Nõusolekut märgib kohtunik ükskõik missuguse märguandmisega.

Märkus. Alates 1955. aastast lubatakse A-klassi meeskondadel NSV Liidu meistrivõistlustel ja NSV Liidu karikavõistlustel vaadata ainult väravavahti.

### *Karistus*

Kui mängija on kohtunikule teatamata asendanud väravavahti ja kui ta siis puudutab palli käega oma karistuslalal, on vastasmeeskonnal õigus 11 meetri karistuslöögiks. Mängija lahkumist väljakult kohtuniku loata (välja arvatud mängija vigastada saamise puhul) loetakse distsiplineerimatuks käitumiseks.

### § 4. MÄNGIJATE RÕIVASTUS JA JALATSID

Mängijate rõivastusel ja jalatseil ei tohi olla esemeid, mis võiksid tekitada vigastusi teistele mängijatele. Jalatsite taldadel peavad olema vähemalt 14 mm laiused ribad, mis on tõmmatud üle kogu talla laiuse ja silindrilise või koonuselise kujuga (otstest mitte teravad) nupud, mille

lābimōōt ei tohi olla tōmpkoonuse kohal alla 12 mm ja kōrgus mitte üle 18 mm. Nupud ja ribad valmistatakse kas nahast vōi kummist. On lubatud ūheaegselt nii ribad kui ka nupud, kui need vastavad mēāruste nōudeile ja kui nende kōrgus tallast ei ūleta 18 mm.

Naelapead taldades vōi nuppudes peavad olema lōōdud ūhele tasapinnale naha- vōi kummipinnaga. Ei ole lubatud mēngida ilma spetsiaalsete jalatsiteta.

Mēngijate rōivastus koosneb sviitrist vōi spordisārgist, lūhikestest spordipūkstest ja sukasāärttest. Vāravavahi rōivastus peab erinema vārvilt ūlejāānud mēngijate rōivastusest.

### *Karistus*

Iga mēngija, kes rikub kāesolevat mēārust, tuleb viivitamatult vāljakult eemaldada. Ta vōib mēngu tagasi tulla ainult kohtuniku loal ja pārast seda, kui on korda seadnud oma rōivastuse ja jalatsid. Mēngija vōib tulla vāljakule ja asuda mēngu ainult siis, kui pall pole mēngus.

### § 5. KOHTUNIK

Igale mēngule mēāratakse kohtunik.

1. Kohtunik jālgib mēngumēāruste tāpset taitmist ja otsustab kōik vaieldavad kūsimused. Kōigi mēngus esinevate faktide kohta, kuivōrd need puudutavad mēngutagajāрге, on kohtuniku otsused lōplikud.

2. Kohtuniku ōigused mēngu juhtimisel algavad sellest momendist peale, mil ta annab vile mēngu alguseks. Kohtunikul on ōigus karistuse mēāramiseks ka nende eksimuste eest, mis sooritatakse siis, kui mēng on ajutiselt peatatud vōi kui pall ei ole mēngus.

3. Kohtunik ei tohi mēārata karistust niisugustel juhtudel, kui see vōib tuua kasu mēāruste vastu eksinud meeskonnale.

4. Kohtunikul on ōigus peatada mēngu iga mēāruse rikkumise puhul. Samuti on tal ōigus mēngu katkestada kas ajutiselt vōi lōplikult kōigil juhtudel, mil ta peab seda vajalikuks (ebasoodus ilmastik, pealtvaatajate vahelesegamine ja teised pōhjused).

Mēngu katkestamise puhul on kohtunik kohustatud koos-

tama akti, märkides sellesse mängu katkestamise põhjuse, ja saatma akti vastavale kehakultuuri- ja spordikomiteele.

5. Kohtunikul on õigus toore mängu või distsipliini jämeda rikkumise puhul eemaldada mängijat väljakult ilma eelhoiatusest.

6. Enne mängu algust on kohtunik kohustatud kontrollima, kas väljaku seisukord, märkimine ja mängijate rõivastus ning jalatsid vastavad määruste nõuetele. Samuti kontrollib ta, kas valvearst on kohal.

7. Kohtunikul on õigus enne mängu algust teha hoiafuis mängijale või teda mitte lubada mängu, kui mängija pole rietatud vastavalt määruste nõuetele või kui ta käitub distsiplineerimatult.

8. Kohtunik ei tohi lubada kellelgi peale mängus olevate mängijate ja piirikohtunike tulla väljakule ilma tema loata.

9. Kui mängija on saanud tõsiselt vigastada, peab kohtunik peatama mängu, tegema korralduse mängija võimalikult kiiremini väljakult ärakandmiseks, et talle saaks anda arstiabi, ja kohe mängu jätkama. Kui mängija on suuteline oma jõul minema värava- või küljjoone taha, antakse talle arstiabi väljaspool väljakupiire. Mängija kergema vigastuse puhul peatab kohtunik mängu alles siis, kui pall pole enam mängus.

10. Ajamõõtja ülesandeid täidab kohtunik, jälgides, et mäng kestaks määratud aja, lisades juurde aja, mis on kulunud mängu katkestamisele õnnetusjuhtumite puhul või muul põhjusel.

Mängu pikendamise juhtudel teatab kohtunik sellest meeskondade kaptenitele.

11. Mängu jätkamiseks iga peatuse järel annab kohtunik signaali ilma viivitamiseta. Mängu sihilikku pidurdamisse ja eriti igasugusesse vahelesegamisse vastasmeeskonna vaba-, karistus-, 11-meetri karistuslöögi sooritamisel või palli sisseviskamisel on kohtunik kohustatud suhtuma kui distsiplineerimatusse käitumisse.

12. Kohtunik koostab võistluse üksikasjalise protokoll, kandes sellesse kõik mängus esinenud juhtumid.

## § 6. PIIRIKOHTUNIKUD

Kohtunikule määratakse abiks kaks piirikohtunikku. Nende kohustusteks on signaliseerida lipu vehkimisega (lõplikuks otsustajaks on väljakul olev kohtunik) palli väljasattumisest mänguväljakult, näidata, kummale meeskonnale kuulub külje sisseviske, nurgalöögi, väravaesise lahtilöögi õigus, ja aidata kohtunikul juhtida mängu vastavalt määrustele.

Kohtunikul on õigus vahetada piirikohtunikku, kui viimane ei tegutse õigesti või kui ta segab mängu normaalset käiku. Piirikohtniku vahetamise põhjusest teatab kohtunik sellele kehakultuuri- ja spordikomitee kohtunikekolleegiumile, kelle liikmesperre eemaldatud piirikohtunik kuulub.

## § 7. MÄNGU KESTUS

Mäng kestab 90 minutit. Mängu kestus jagatakse kaheks poolajaks, kumbki 45 minutit, 10-minutilise vaheajaga nende vahel. Kui vastavalt võistluste tingimustele on vaja selgitada mängu võitjat, määratud mänguaeg aga on lõppenud viigiga, antakse 30-minutiline lisaaeg. Enne lisaaega tehakse 10-minutiline vaheaeg ja uus loosimine väljakupoole või alglöögi valimiseks. Lisaaeg mängitakse ilma vaheajata, kuid väljakupoole vahetamisega pärast 15-minutilist mängu. Kui mäng on ka lisaaaja möödumisel lõppenud viigiga, tuleb mäng kordamisele teisel päeval.

Kui mäng katkestatakse õnnetusjuhtumi, pealtvaatajate vahelesegamise jne. tõttu, peab kohtunik lisama kaotsiläinud aja sellele poolajale, millal aeg kaduma läks. Kaotsiläinud aja pikkuse otsustab kohtunik.

Kohtunik peab lisama aega 11-meetri karistuslöögi sooritamiseks, kui löök on määratud, kuid esimese poolaja või kogu mängu aeg on läbi.

**Märkus.** Nooremas vanusegrupis (poisid 13—14 aastat) on mängu kestuseks 60 minutit, kahe 30-minutilise poolajaga ja 10-minutilise vaheajaga nende vahel.

Keskimes vanusegrupis (poisid 15—16 aastat) on mängu kestuseks 70 minutit kahe 35-minutilise poolajaga ja 10-minutilise vaheajaga nende vahel.

Kui vastavalt võistlustingimustele on tarvis selgitada mängu võitjat, mänguaeg aga lõppes viigiga, tuleb mäng kordamisele teisel päeval.

Vanema vanusegrupi poistele (17—18 a.) toimuvad mängud vastavalt täiskasvanute määrustele.

## § 8. MÄNGU ALUSTAMINE

### Mängu algul

Enne mängu algust loositakse väljakupoole või alglöögi valik. Loosimise võitnud meeskonnal on õigus valida kas väljakupool või alglöök.

Alglöögiks asetatakse pall väljaku keskpunktis maapinnale ja mäng algab kohtuniku signaali järel mängu alustamise õiguse saanud meeskonna mängija jalalöögiga liikumatu palli pihta. Löök peab olema suunatud üle keskjoone vastase poole.

Alglöögi ajal peavad kõik mängijad olema oma väljakupoolel. Alglööki mitte sooritava meeskonna liikmed peavad olema alglöögi sooritamisel pallist vähemalt 9 meetri kaugusel.

Pall loetakse mängus olevaks pärast seda, kui see on läbinud vahemaa, mis võrdub palli ümbermõõduga.

Alglöögi sooritaja ei tohi teistkordselt palli puudutada enne, kui seda on puudutanud mõni teine mängija.

### Pärast värava saavutamist

Pärast värava saavutamist alustatakse mängu uuesti nagu mängu alguseski, kuid meeskonna poolt, kelle väravasse pall löödi.

### Pärast vaheaega poolaegade vahel

Pärast vaheaega poolaegade vahel vahetavad meeskonnad väljakupoole ja alglöögi väljaku keskpunktist sooritab see meeskond, kes seda ei teinud mängu alguses.

### *Karistus*

Määrustevastaselt sooritatud alglöök tuleb kordamisele, välja arvatud juhul, kui alglöögi sooritanud mängija on puudutanud teistkordselt palli enne, kui seda on puudutanud teised mängijad. Viimasel juhul antakse kohalt, kus määrust rikuti, vabalöök.

Vahetult alglöögist saavutatud väravat ei loeta.

## Pärast igasugust mängu ajutist katkestamist (kohtunikupall)

Et jätkata mängu, mis katkes määrustes mitte ettenähtud põhjustel (ka siis, kui pall pole läinud üle kül- või väravajoone vahetult enne mängu katkestamist), võtab kohtunik palli kätte ja laseb selle maha kukkuda enda ette kohal, kus pall asetseb mängu katkestamise momendil. Pall on uuesti mängus pärast seda, kui see on puudutanud maapinda. Enne seda pole ühelgi mängijal õigust palli puudutada.

Kui kohtuniku poolt visatud pall satub üle kül- või otsajoone enne, kui seda on puudutanud mõni mängija, või enne, kui pall on langenud maapinnale, määrab kohtunik uue kohtunikupalli. Kohtunikupall antakse ilma vileta.

### § 9. PALL ON MÄNGUS JA MÄNGUST VÄLJAS

Pall on mängust väljas, kui:

1) pall on täielikult ületanud kül- või väravajoone kas mööda maad või õhus;

2) kohtunik on peatanud mängu.

Kogu ülejäänud ajal loetakse pall mängus olevaks, kaasa arvatud ka järgmised juhud:

1) kui pall põrkab väljakule tagasi väravapostidest, põikpuust või nurgalipust;

2) kui pall põrkab väljakule tagasi väljakul olevast kohtunikust või piirikohtunikust;

3) kui mängijad on katkestanud mängu, oletades, et oli määruste rikkumine ja et kohtunik peatab mängu.

### § 10. MÄNGU TULEMUS

Välja arvatud juhud, mis on ette nähtud mängumäärustes, loetakse värav saavutatuks, kui pall on läinud täielikult üle väravajoone väravapostide ja põikpuu vahelt ja kui ründav meeskond pole seejuures palli väravasse kandnud, visanud või käega löönud.

Võitjaks loetakse mänguaja vältel rohkem väravaid saavutanud meeskond. Kui aga ei ole saavutatud ühtki väravat või kui mõlemad meeskonnad on saavutanud väravaid võrdsest, loetakse mäng lõppenuks viigiga.

## § 11. SULUSEIS (OFSAID)

Mängija loetakse suluseisus olevaks, kui ta sel momendil, mil palli lööb mõni teine sama meeskonna mängija, on lähemal vastase väravajoonele kui pall, välja arvatud järgmised juhud:

- 1) kui mängija asub oma väljakupoolel;
- 2) kui vähemalt kaks vastasmängijat on väravajoonele temast lähemal;
- 3) kui mängija saab palli vahetult pärast väravaesist lahtilööki, nurgalööki, palli sisseviskamist või kohtuniku-palli;
- 4) kui viimasena puudutas palli vastasmängija.

### *Karistus*

Suluseisu-määruste rikkumise eest määratakse vabalöök määruse rikkumise kohalt.

Karistus määratakse ainult sel juhul, kui mängija sulusseisus olles mõjutab kohtuniku arvates mängu käiku, segab vastast või tahab suluseisu olukorrast eelist saavutada.

## § 12. MÄÄRUSTE RIKKUMINE JA MÄNGIJATE DISTSIPLINEERIMATU KÄITUMINE

Mängijat ja meeskonda tuleb karistada, kui ta sooritab sihilikult ühe järgmistest määruste rikkumistest:

- 1) lööb või üritab vastasmängija löömist jalaga;
- 2) püüab vastasmängijat kukutada jala ettepanekuga või temale ette või taha kummardumisega;
- 3) hüppab vastasmängijale peale;
- 4) tõukab vastasmängijat toorelt või ohtlikult;
- 5) tõukab vastasmängijat, kes teda ei blokeeri, tagant;
- 6) lööb või üritab vastasmängija löömist käega;
- 7) hoiab vastasmängijat kätega kinni või tõkestab tema teed kätega;
- 8) tõukab vastasmängijat käega;
- 9) mängib palli käega, s. t. peatab, kannab, annab edasi või lööb palli käega (see ei ole kehtiv väravavahi kohta oma väljakupoole karistusala piires).

Iga ülalloeletud määruserikkumise puhul saab vastas-

meeskond õiguse karistuslöögi sooritamiseks kohalt, kus toimus määruserikkumine.

Iga ülalmärgitud määruserikkumise puhul, mis on sooritatud kaitsva poole mängijate poolt oma karistusosalal, saab ründav meeskond õiguse 11-meetri karistuslöögiks.

11-meetri karistuslööki määratakse olenemata palli asukohast, kui aga pall oli mängus ja kui määrust rikuti karistusosalal.

Meeskonda karistatakse ka siis, kui keegi tema mängijaist tuleb toime järgmiste määruserikkumistega:

1) mängib kohtuniku arvates ohtlikult (näiteks — püüab sooritada lööki palli pihta siis, kui pall on väravavahi käte vahel);

2) tõukab vastasmängijat õlaga määruse kohaselt, ent siis, kui pall pole palli pärast otseses võitluses olevate mängijate mängulises läheduses ja need mängijad ei kavatse seda vallutada;

3) ei mängi palli, vaid blokeerib sihilikult vastasmängijat, s. t. jookseb vastase ja palli vahele või seisab vastasmängija teele, takistades viimase liikumist palli juurde;

4) tõukab või blokeerib (takistab) väravavahti väravavalal, välja arvatud juhud, kui väravavaht:

a) hoiab palli,

b) segab vastasmängija mängu,

c) asub väljaspool oma värava-ala,

d) väravavahi kohal mängides liigub palli käes hoides üle nelja sammu, seejuures palli vastu maad põrgatamata või, kuigi puudutab palliga maapinda, ei lase palli seejuures kätest lahti.

Ülalmärgitud määruserikkumiste eest määrab kohtunik vastasmeeskonna kasuks vabalöögi määruse rikkumise kohalt.

### Hoiatus mängijale

Kohtunik teeb mängijale hoiatuse, kui:

1. Mängija tuleb mängu või pöördub väljakule tagasi pärast seda, kui mäng on alanud, ilma et kohtunik oleks selleks eelnevalt signaaliga või märgiga nõusolekut andnud (seda tingimust ei rakendata juhtudel, mis on ette nähtud § 4).

Kui niisugusel juhul mäng peatati selleks, et teha määrusenõuete vastu eksinud mängijale hoiatust, siis jätkub

mäng kohtunikupalliga kohalt, kus toimus määruserikkumine. Niisugusel korral aga, kui mängija on toime tulnud raskema määruserikkumisega, karistatakse teda vastavalt ettenähtud määrustele.

2. Mängija rikub järjekindlalt sihilikult mistahes mängumäärusi.

3. Mängija väljendab sõnadega või liigutustega rahulolematust kohtuniku otsuse puhul.

4. Mängija käitub distsiplineerimatult. \*

Punktides 2, 3 ja 4 loetletud määruserikkumiste puhul saab vastasmeeskond, lisaks mängijale tehtavale hoiatusele, õiguse vabalöögiks kohalt, kus määruserikkumine toimus. Erandiks on juhtumid, mil punktis 2 märgitud määruserikkumine nõuab suuremat karistust.

### Mängija eemaldamine väljakult

Mängija eemaldatakse väljakult, kui ta:

1) käitub väljakul sündsusetult (solvavalt) või mängib kohtuniku arvates toorutsevalt;

2) pärast hoiatust jätkab distsiplineerimatut käitumist.

Kui mäng peatati määruste vastu eksinud mängija eemaldamiseks väljakult ühel märgitud põhjustest ja kui seejuures ei toimunud mõnda muud määruserikkumist, siis on vastasmeeskonnal õigus vabalöögile kohalt, kus määrust rikuti.

### § 13. KARISTUSLÖÖK JA VABALÖÖK

Karistuslöök erineb vabalöögist sellega, et vahetult karistuslöögist vastasele löödud värav loeb, kuna vabalöögi puhul loetakse värav saavutatuks üksnes siis, kui pall pärast vabalööki on puudutanud veel mõnda teist mängijat.

Kui mängija sooritab vaba- või karistuslööki, ei tohi ükski vastasmeeskonna mängija olla pallile lähemal kui 9 meetrit selle hetkeni, mil pall läheb mängu, peale juhtumi, kui mängija asub väravajoonel väravapostide vahel.

\* Vigastuse simuleerimine, vahelesegamine vaba- või karistuslöögi sooritamisele kui ka igasugune sihilik mängu venitamine tähendab distsiplineerimatut käitumist, mille kohtunik peab otsustavalt lõpetama.

Kui vastasmeeskonna mängija läheneb pallile lähemale kui 9 meetrit, enne kui löök on sooritatud, peatab kohtunik löögi sooritamise niikauaks, kuni see määrusenõue on täidetud.

Pall on mängus pärast seda, kui see on läbinud vahe-maa, mis võrdub palli ümbermõõduga.

Löögi sooritamise momendil peab püsima pall liikuma-tuna. Löögi sooritanud mängija ei tohi palli uuesti puudu-tada enne, kui seda pole puudutanud mõni teine mängija.

Kui kaitsev meeskond on saanud õiguse vaba- või karis-tuslöögile oma karistusala, ei ole lööki sooritaval mängi-jal õigust sööta palli väravavahi kätte, et see saadaks palli mängu.

Pall tuleb mängu saata väljapoole karistusala vahetult jalalöögiga. Kui pall pole löögist läinud väljapoole karis-tusala, tuleb löök kordamisele.

Vabalöögist vahetult (kedagi teist mängijat puuduta-mata) väravasse läinud palli ei loeta väravaks ja kohtunik määrab väravaesiselt lahtilöögi.

### *Karistus*

Kui vaba- või karistuslöögi sooritanud mängija puudu-tab uuesti palli enne, kui seda on teinud mõni teine män-gija, saab vastasmeeskond õiguse vabalöögile määruse-rikkumise kohalt.

Mängijaid, kes sihilikult ei täida nõuet 9 meetri kaugu-sel olemise kohta pallist vaba- või karistuslöögi puhul, tuleb hoiatada ja eksimuse kordumise puhul väljakult eemaldada.

### § 14. 11-MEETRI LÖÖK

11-meetri löök sooritatakse 11-meetri märgilt.

Kuni löögi sooritamiseni peavad kõik mängijad peale löögi sooritaja ja kaitsva meeskonna väravavahi asuma väljakul väljaspool karistusala ja pallile mitte lähemal kui 9 meetrit. Väravavaht peab asuma väravajoonel väravapostide vahel ega tohi jalgu enne paigast nihutada, kui löök on tehtud. Lööki sooritav mängija peab lööma palli jalaga värava suunas ega tohi palli uuesti puudutada enne, kui seda pole puudutanud mõni teine mängija.

Pall on mängus pärast seda, kui ta on läbinud vahe-  
maa, mis võrdub palli ümbermõõduga. Vahetult 11-meetri  
löögist saavutatud värav loeb.

Kui on määratud 11-meetri löök, kuid esimese poolaja  
või kogu mängu aeg on saanud täis, pikendatakse mängu  
11-meetri löögi sooritamiseks. Kui 11-meetri löögi soorita-  
misel puudutab pall väravavahi käsi või keha sel momen-  
dil, mil saab täis esimene poolaeg või kogu mängu aeg,  
kuid pall läheb siiski väravasse, loetakse värav saa-  
vutatuks.

### *Karistus*

1. Määruserikkumise puhul kaitsva meeskonna poolt  
peab kohtunik määrama uue 11-meetri löögi, kui eelmisest  
ei saavutatud väravat.

2. Määruserikkumise puhul ründava meeskonna  
mängijate (välja arvatud lööki sooritanud mängija) poolt  
määrab kohtunik juhul, kui sellest löögist oli saavutatud  
värav, uue 11-meetri löögi.

Kui pall ei läinud väravasse, loetakse löök soorita-  
tuks.

3. Igasuguse määruserikkumise puhul löögi sooritaja  
poolt antakse vastasmeeskonna kasuks vabalöök määruse-  
rikkumise kohalt.

### § 15. PALLI SISSEVISE

Kui pall on täielikult ületanud külgjoone kas mööda  
maad või õhus, tehakse ükskõik missuguses suunas sisse-  
vise kohalt, kust pall läks üle joone. Sisseviske sooritab  
mängija vastasmeeskonnast, mitte aga sellest meeskonnast,  
kelle mängijat pall üle joone minnes viimati puudutas.  
Sisseviskel peab mängija seisma näoga väljaku poole,  
olema mõlema jalaga vastu maad kas külgjoonel või selle  
taga väljaspool mänguväljakut. Mängija peab viskama  
palli väljakule mõlema käega, alustades viset kukla tagant.

Pall on mängus kohe pärast viset, kuid viset sooritanud  
mängijal pole õigust palli enne puudutada, kui seda pole  
puudutanud mõni teine mängija. Vahetult sisseviskest  
saavutatud väravat ei loeta.

## *Karistus*

1. Kui sissevise on sooritatud määrustevastaselts, korratkse viset samast kohast, kuid sisseviske sooritab vastasmeeskonna mängija.

2. Kui sisseviske sooritanud mängija puudutab palli uuesti enne, kui seda on teinud mõni teine mängija, saab vastasmeeskond õiguse vabalöögile kohalt, kus määrust rikuti.

### **§ 16. LAHTILÖÖK VÄRAVAESISIELT**

Kui pall on läinud täielikult üle otsajoone väravapostide kõrvalt või üle põikpuu ja kui seda viimasena puudutas ründava meeskonna mängija, määratakse lahtilöök väravaesiselt. Pall asetatakse värava-ala sellele poolele, mis on lähemal palli väljaminekukohale mängust, ja lüüakse kaitsva meeskonna mängija poolt jalaga vahetult välja-poole karistusala.

Lööki sooritava! mängijal pole õigust sööta palli väravavahi kätte, et väravavaht saadaks palli mängu.

Kui pall ei läinud jalalöögist vahetult väljapoole karistusala, kuulub löök kordamisele.

Löögi sooritanud mängijal pole õigust palli puudutada uuesti enne, kui seda pole teinud mõni teine mängija. Vahetult väravaesisest lahtilöögist saavutatud väravat ei loeta. Kuni löögi sooritamiseni ei tohi vastasmeeskonna mängijad olla pallile lähemal kui 9 meetrit.

## *Karistus*

Kui mängija on sooritanud väravaesise lahtilöögi ja ta puudutas palli teistkordselt pärast seda, kui see oli väljunud karistusalt, kuid enne seda, kui palli jõudis puudutada mõni teine mängija, on vastasmeeskonnal õigus vabalöögile määruserikkumise kohalt.

### **§ 17. NURGALÖÖK**

Kui pall on läinud üle otsajoone väravapostide kõrvalt või üle põikpuu ja viimasena puudutas palli kaitsva meeskonna mängija, määratakse nurgalöök. Nurgalöök

sooritatakse nurgasektorist otsajoone sellelt küljelt, kus pall läks mängust välja. Nurgalöögi sooritamise ajal pole lubatud nurgalippu ümber paigutada või seda ära võtta. Vahetult nurgalöögist saavutatud värav loeb. Nurgalöögi sooritamise ajal ei tohi vastasmeeskonna mängijad olla pallile lähemal kui 9 meetrit kuni momendini, mil pall on mängus, s. t. on läbinud vahemaa, mis võrdub palli ümbermõõduga. Nurgalöögi sooritanud mängija ei tohi palli teistkordselt puudutada enne, kui seda pole teinud mõni teine mängija.

### *Karistus*

Kui mängija sooritas nurgalöögi ja puudutas palli teistkordselt enne, kui seda puudutas mõni teine mängija, saab vastasmeeskond õiguse vabalöögile määruserikkumise kohalt.

## **JUHENDID KOHTUNIKELE JA MÄNGIJAILE VOISTLUSMÄÄRUSTE KOHTA**

*Koostanud NSV Liidu riiklik jalgpallikohtunik N. Latõšev*

### **JALGPALLIVÄLJAK (§ 1)**

Mänguväljak peab olema ühetasane, võimalust mööda murune ja ilma igasuguste kõrvaliste esemeteta (kivideta, klaasikildudeta, rauatükkideta jne.), mis võiksid ohustada mängijaid.

Kõik kõrvalised esemed peavad olema väljakult eemaldatud — külgjoontest vähemalt 2 meetri ja väravajoontest vähemalt 4 meetri kaugusele.

Väljakut pole lubatud märkida rennikestega (kraavikes- tega) ka siis, kui need täidetakse saepuru või muu ainega. Väljak tuleb märkida ereda ja pinnast selgesti erineva värviga, kusjuures eelistatud on valge värv, eriti muru- väljaku puhul. Selles mõttes on kõige otstarbekohasem kriit või kustutatud lubi.

Joonte laius kuulub väljaku ja selle maa-alade mөөdete sisse, mispärast kõik määruserikkumised, näiteks karistus- ala joonel, loetakse sooritatuks karistusosal.

Et vältida mängukäigu takistamist või segamist väljakul asuvate fotokorrespondentide ja kinooperaatorite poolt, on

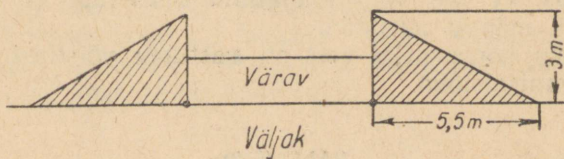
soovitatav teostada värava kõrval ja taga täiendav märkimine, nagu see on näidatud joonisel 2.

Aladel, mis joonisel on märgitud kaldjoontega, ei tohi viibida ühtki kõrvalist isikut.

Halbadest ilmastikuoludest tingituna võib kohtunik mängu edasi lükata järgmistel juhtudel:

1. Kui pikema aja kestel enne mängu algust sajab vihma, mis mängu alguseks ei lakka ja mis takistab mängu normaalset läbiviimist, aga samuti siis, kui mänguväljak on kohtuniku arvates vihma tõttu võistluskõlbmatuks muutunud.

2. Kui enne mängu algust või mängu ajal sadas tugevat vihma, siis mängu algusega viivitatakse või katkestatakse mäng ajutiselt (kuid mitte rohkem kui 30 minutiks).



Joon. 2.

Kui pärast mängu katkestamist vihma tõttu osutub väljak kohtuniku arvates määrusenõuetele vastavaks, siis jätkub mäng uuesti.

3. Kui udu ja saabuva pimeduse tõttu ühe värava juurest pole näha teist väravat.

Halbade ilmastikutingimuste tulemusena loetakse mänguväljak võistluskõlbmatuks, kui see on suures osas kaetud veega või jääga, samuti siis, kui vihmasaju või lumesulamise tõttu suurem osa väljakust on muutunud poriseks.

Mänguväljak loetakse halbade ilmastikuolude tagajärjel võistluskõlbmatuks, kui sellel tekkinud pori ja veega kaetud pinna tõttu pole öla kõrguselt pillatud pallil põrget või jalg vajub suuremal osal väljakust kederluuni mudasse ja vette.

Kui mäng ülalmärgitud põhjustel jäi pidamata või katkestati, siis toimub see järgmisel päeval. Kui ilmajaama ametlikel andmel ei ole ilmade paranemist oodata, lükatakse mängu läbiviimine edasi ja uus tähtpäev määratakse vastava kehakultuuri- ja spordikomitee poolt. Üleliiduliste

meistrivõistluste mängude tähtpäevad määrab aga Üleliidulise Kehakultuuri- ja Spordikomitee Jalgpalli Valitsus.

Kui kohtunik avastab, et väljaku märkimine või väravate ja võrkude seisukord ei vasta määrustele, tuleb need puudused tema juhendite järgi kohe kõrvaldada, kuid mängu alustamisega ei tohi viivitada. Sama on kehtiv nurgalippude kohta, mille vardad peavad olema vähemalt 1,5 meetri kõrgused ega tohi omada teravaid ülaotsi. Väravate mõõtudes ei tohi olla kõrvalekaldumisi üle 2 cm.

Kõrvalekaldumised karistusala, värava-ala, nurgasektori, keskringi ja 11-meetri karistuslöögi kaare osas on lubatud 5 cm ulatuses.

Kohtunik peab aegsasti enne võistlust järele vaatama ja kontrollima väljaku seisukorda ja varustust. Kui väljaku pind halva ilma või korrastamatuse tõttu on niisuguses olukorras, et see võib mängijaid ohustada, ei tarvitse kohtunik mängu alustada.

Väljaku korrasoleku eest on vastutav võistlust korraldav organisatsioon.

## PALL (§ 2)

Pall peab olema õhku hästi täis pumbatud ja kerakuju-line. Palli kvaliteeti ja määrustele vastavust kontrollib kohtunik enne mängu algust. Vastuvõtjal organisatsioonil peab olema alati mängu asetamiseks varus pall, mis vastaks määruste nõudeile.

## MÄNGIJATE ARV (§ 3)

Käesolev määrus lubab ainult kahe mängija asendamist varumängijate hulgast: väravavahi ja ühe väljakumängija vahetust. Väravavahti asendanud varumängija võib mängida ainult väravavahi kohal, millega meeskond kaotab mängu jätkamisel õiguse väravavahi asendamiseks mõne teise mängijaga. Selle õiguse võib meeskond tagasi saada ainult siis, kui väravavahti asendanud varumängija lahku üldse mängust ja väravasse asub ükskõik kes väljakumängijaist.

Rahvusvahelistel ja mittekalendaarsetel mängudel võib lubada mängijate vahetamist mängu ajal, sel arvul, nagu mõlemad meeskonnad kokku lepivad enne matši algust.

Kohtunik peab mängu alguses järele vaatama, kes mängijaist on väravavahtideks. Seni, kui kohtunikule pole teatatud väravavahi asendamisest mõne teise mängijaga, ei tohi keegi väravavahi õigusi kasutada. Mängijad peavad meeles pidama, et niisugusest asendamisest tuleb teatada kohtunikule otsekohe.

Mängija, kes soovib astuda mängu pärast selle algust või mängu tagasi tulla, tohib tulla väljakule ainult siis, kui pall pole mängus, s. o., kui pall on läinud väljapoole väljaku piire või kui mäng on peatatud kohtuniku vilega. Mängu astumiseks tuleb kohtunikult luba küsida. Peale selle peab kapten kohtunikule kinnitama vastava mängija kuuluvust oma meeskonda.

Välja arvatud ilmse vigastumise puhul peab väljakult lahkuv mängija oma meeskonna kapteni teadmisel isiklikult seks luba küsima kohtunikult.

Spordiorganisatsioon kannab täit vastutust oma meeskonna mängijate käitumise ja nende vastava vormistamise eest võistlustest osavõtuks.

#### MÄNGIJATE RÕIVASTUS JA JALATSID (§ 4)

Kui kohtunik veidigi kahtleb, kas mängijate rõivastus ja eriti jalatsid vastavad määruste nõudeile, on ta kohustatud need enne mängu järele vaatama. Kuid see ei tähenda, nagu oleks kohtunikul keelatud jalatseid kontrollida ka mängu ajal, kui ta märkab, et jalatsid on muutunud niisuguseks, et nad võiksid tekitada teistele mängijatele kehali vigastusi. Sel juhul tuleb süüdlane mängija väljakult kohe ära saata, et ta seaks rõivastuse ja jalatsid nõutavasse korda.

Kunstlike kätega (puu- või metallproteesiga) mängijaid ei tohi mängu lubada.

Mängijad peavad hoidma alati oma jalatsid nõutavas korras, arvestades, et toodud nõuete vastu eksimine kutsub esile karistuse kohtunikult ja sellega mängija kisub alla kogu meeskonna esinemistaset. Eriti tuleb jälgida nuppe jalatsite all ja hoida need alati parimas korras, sest tavaliselt kuluvad nupud juba esimestel mängudel, nii et naela otsad tulevad välja. Niisugustes jalatsites mängimine tähendaks käesoleva määruse rikkumist. Tuleb meeles pidada, et kohtuniku otsused on lõplikud. Kui mängija

kahtleb selles, kas ta võistlusrõivastus ja jalatsid vastavad määruste nõudeile, peab ta selle küsimusega varakult kohtuniku poole pöörduma.

## KOHTUNIK (§ 5)

Kohtunik peab hoolikalt õppima ja hästi mõistma määrusi, juhindudes nende rakendamisel mängu juhtimise põhiprintsiipidest: mitte otsustada määruste tõlgendamisel süüdfase meeskonna kasuks.

Kui kohtunik otsustab mängu katkestada või lõpetada halva ilma tõttu, peab ta seda tegema alles siis, kui on hoolikalt kaalutlenud oma otsust. Peab meeles pidama, et lõpliku otsuse tegemine kuulub ainult kohtuniku kompetentsi.

Kui mängija käitub distsiplineerimatult ja kohtunik eemaldab ta väljakult enne mängu algust (või keelab tal mängimise juba enne väljakule minekut), võib säärast mängijat asendada teisega, kuid mängu alustamisega ei tohi viivitada.

Hoiatades mängijat, peab kohtunik nimetama teda perekonnanime järgi. Kui aga nimi on kohtunikule tundmata, peab kohtunik mängijalt enne nime küsima, ja pärast seda talle selgesti teatama, et kui mängija eksib uuesti käitumises, eemaldatakse ta kohe väljakult. Taoliselt tuleb talitada ka mängija eemaldamisel väljakult.

Kõik juhtumid mängijate distsiplineerimatu käitumise või mängija eemaldamise kohta väljakult on kohtunik kohustatud kandma võistluste protokollis ja teatama neist vastavale kehakultuuri- ja spordikomiteele. Vastasel korral karistatakse kohtunikku ennast ja ta võidakse kõrvaldada edasisest kohtunikutööst.

Igasse mängu sihilikku venitamisse peab kohtunik suhtuma kui distsiplineerimatusse käitumisse ja tegema süüdlasele mängijale selle eest hoiatuse, lubamata oma otsuse mingisugust arutlust.

Aja paremaks arvestamiseks ja vigade vältimiseks on kohtunikul soovitatav seada mängu alguses kella minutiosuti (kui pole eristopperit aja täpsemaks mõõtmiseks) mingisugusele täisarvule, kõige parem 12-le. Peale selle võib anda piirikohtunikele korralduse, et ka nemad märgiksid mängu alguse ja lõpu aja. Mängu lõpliku kestuse määrab

aga kohtunik, kes võib kontrollida mängu lõpuaega piiri-kohtunikega.

Kellelgi, sealhulgas ka treeneritel ja spordiorganisatsioonide ameti-isikutel pole lubatud mänguväljakul viibida (kui kohtunik ise pole neid sinna kutsunud) ega ka väravate juures või jalutada piki väljaku piire ja anda mängijaile mingisuguseid näpunäiteid või nõuandeid mängu kohta.

Nõutava korra eest mängu ajal ja pärast seda vastutab täielikult vastuvõttev organisatsioon.

Mängija ei tohi kohtuniku otsustele kunagi vastu vaielda ega astuda temaga sõnavahetusse, sest kohtuniku otsused mänguga seotud juhtumite kohta on lõplikud. Mängijate ükskõik missugusesse distsiplineerimatusse käitumisse kohtuniku suhtes nii väljaspool mänguväljakut kui ka siis, kui pall pole mängus, tuleb suhtuda nii, nagu see oleks toimunud väljakul.

Kohtunik, samuti nagu mängijad, peab olema kehaliselt hästi ette valmistatud ja treenitud.

#### PIIRIKOHTUNIKUD (§ 6)

Piirikohtunikel on õigus lipu tõstmisega juhtida kohtuniku tähelepanu ilmsetele määruserikkumistele väljakul, ta peab kohtunikule ette kandma kõigist eksimustest ja määruserikkumistest, mis tema arvates jäid kohtuniku poolt nägemata. Kui piirikohtunikud on määratud kohtunike kolleegiumi poolt, on kohtunikul soovitav niisuguste juhtumite puhul konsulteerida piirikohtunikega ja tegutseda vastavalt andmeile, mida ta saab enda poolt märkamata jäänud määruserikkumiste kohta. Lõplikud otsused igasuguste mängu ja mängu tagajärge puutuvate küsimuste kohta teeb kohtunik üksinda.

Piirikohtunikud on kohustatud täpselt ja õigeaegselt lipuga signaliseerima palli minekust üle külge- või otsajoone ja näitama koha, kust (ja kumma meeskonna poolt) tuleb teha sissevise või kummale meeskonnale kuulub õigus väravaesisele lahtilöögile või nurgalöögile.

Mängijad peavad alluma piirikohtunike korraldustele ja täitma vastuvaidlematult nende nõudmisi.

## MÄNGU KESTUS (§ 7)

Kui võistluste juhendis on mängu kestuseks määratud aeg alla 90 minuti, tuleb ka see jagada kaheks võrdseks poolajaks.

Noortemängudes (13—14-aastastele ja 15—16-aastastele), milles võistlusjuhendi kohaselt on tarvis selgitada võitjat, lisaaega ei määrata. Kui mäng ettenähtud ajal lõppes viigiga, tuleb see teisel päeval kordamisele.

## MÄNGU ALUSTAMINE (§ 8)

Kohtunik alustab aja mõõtmist kummalgi poolajal esimesest määruste kohaselt sooritatud alglöögist.

Paljud mängijad jooksevad keskringi või astuvad üle keskjoone kohe pärast vilet mängu alustamiseks. See on väär, sest mäng ei alga kohtuniku vilesignaaliga, vaid alglöögiga palli pihta.

## PALL ON MÄNGUS JA MÄNGUST VÄLJAS (§ 9)

Asudes võimalikult lähedal pallile mängus, peab kohtunik vältima, et pall ei satuks tema pihta või et ta ei segaks mängu. Sama on kehtiv piirikohtunike kohta, kes peavad võimalust mööda asuma väljaku piiride taga, kuid võimalikult lähemal külgjoonele.

Pall, mis on sattunud väravasse kohtunikest, loetakse väravaks.

Kui pall ületab otsa- või külgjoone õhus, kuid satub tagasi väljakule, loetakse, et pall on läinud mängust välja. Sel juhul peab kohtunik andma kohe signaali mängu peatamiseks.

Mängijad peavad meeles pidama, et pall on alles siis mängust väljas, kui ta on täielikult ületanud otsa- või külgjoone. Seepärast: kui pall veereb piki joont, on ta mängus.

## MÄNGU TULEMUS (§ 10)

Kui kohtunik pole kindlasti veendunud, et pall on läinud väravasse, ei tohi ta mingil juhul fikseerida väravat. Et teha absoluutselt õiget otsust, tuleb püüda olla löögi-momendil väravale võimalikult lähedal.

Võib juhtuda, et väravavaht, püüdes või tõrjudes kätega palli, mis asub õhus, teeb seda nii, et pall ületab värava-joone. Kui kohtunik on sel juhul absoluutselt kindel, et pall ületas väravajoone täielikult, peab ta fikseerima, et pall oli väravas, s. o. vastased saavutasid värava.

Üle külgsjoone läinud pall, mis on visatud vahetult väravasse, väravana ei loe.

Väravapostide vahel olev väravajoon peab olema selgesti nähtav, mispärast seda rikkumise puhul tuleb vaheajal uuendada.

Kohtunik ei tohi lubada väravavahil sihilikult ripneda värava põikpuu küljes, et seda allapoole tõmmata.

Kas oli värav või mitte, selle otsustab kohtunik üksinda, kusjuures tema otsus on lõplik.

### SULUSEIS (OFSAID) (§ 11)

Kohtunik peab pöörama erilist tähelepanu selle määruse viimasele lõigule. Otsustavaks faktoriks suluseisu kindlaksmääramisel pole see asend, milles mängija oli palli saamise momendil, vaid see, milles ta oli siis, kui palli mängis tema meeskonnakaaslane. Mängija ei ole suluseisu palli vahetul vastuvõtmisel, kui see on uuesti mängus pärast väljakupiiride ületamist (väravaesine lahtilöök, nurgalöök ja sisseviske).

Suluseisu-määrus on kehtiv kõigi vaba-, karistus- ja 11-meetri löökide puhul.

Seoses sellega tuleb meelde tuletada, et kohtunik ei peata mängu siis, kui suluseisus olev mängija ei saa suluseisust mingisugust kasu ja ta ei sega vastast. Seepärast, kui mängija on sattunud suluseisu-olukorda, ei tohi ta segada vastast ega kuidagi lasta välja paista, nagu segaks ta või kavatseks segada vastast, kuni mängu käik ei vabasta teda suluseisu-olukorrast. Kuid kohtunik peab mängu kohe peatama, kui suluseisus olev mängija segab väravavahil mängu jälgimist, tema vaatevälja.

Suluseisus olev mängija ei saa ennast ise sellest vabastada taandumisega õigesse positsiooni palli vastuvõtmiseks. Ta tohib uuesti mängu asuda ainult järgmistel juhtudel:

a) kui palli mängis või puudutas viimasena vastasmängija;

b) kui tema oma meeskonna mängija, olles lähemal vastase väravajoonele, mängis palli nii, et partner jäi pal- list tahapoole;

c) kui mängu edasises käigus vastasmeeskonna mängi- jate positsioon muutus nii, et tema ja vastase väravajoon- e vahele jäi kaks vastasmängijat.

## SELGITAVAD SKEEME SULUSEISU KOHTA

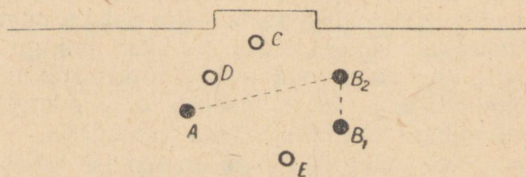
### Palli vahetul edasiandmisel (söötmisel) oma meeskonna mängijale

1. Pall on mängija **A** valduses. Teda pidurdab aga edasiminekuks eesolev mängija **D**. Mängija **A** söötab nüüd palli **B**-le. **B** osutub aga suluseisus olevaks, kuna sel



Skeem 1. See on suluseis

hetkel, mis **A** temale palli söötis, polnud vastasmeeskonna väljakupoole otsajoon- e ja tema vahel kaht vastasmeeskonna mängijat. Kui mängija **B** arvestab ja ootab, et mängija **E** tõmbub tagasi, siis see ikkagi ei muuda **B** positsiooni män- gija **A** poolt sooritatud löögihetke suhtes.



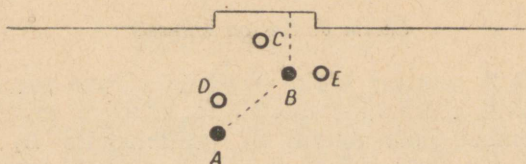
Skeem 2. Suluseisu pole

2. Ka siin on pall mängija **A** valduses. Kuna rünnaku- suunas on tal ees vastaspoole mängija **D**, siis söötab **A**

palli põiki üle välja **B**-le ette. Mängija jookseb positsioonilt  $B_1$  positsioonile  $B_2$ .

Nüüd **B** suluseisus ei ole, kuna sel momendil, kui **A** sooritas söödu-löögi, oli tema ja vastase väljakupoole otsajoone vahel kaks vastasmängijat.

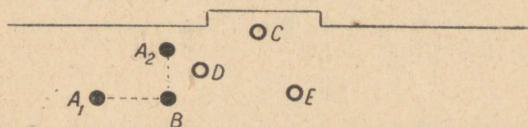
3. Pall on mängija **A** valduses, kelle ees on vastaspoole mängija **D**. **A** söötab palli **B**-le. Niisugusel korral on **B** suluseisus, kuna ta oli oma meeskonna mängija poolt



Skeem 3. See on suluseis

sooritatud löögi (söödu) hetkel ühel joonel vastaspoole mängijaga **E**. Seega — tema ja vastasmeeskonna väljakupoole otsajoone vahel kaht vastasmängijat ei ole — on tekkinud suluseis.

4. Mängijad **A** ja **B** ründavad kõrvuti. **A** söötab palli **B**-le, joostes ise positsioonilt  $A_1$  positsioonile  $A_2$ , kus ta saab palli **B**-lt.



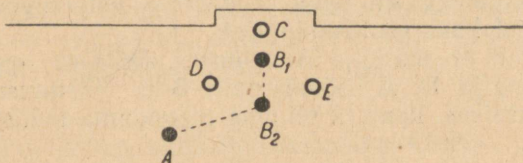
Skeem 4. See on suluseis

**A** osutub suluseisus olevaks, kuna sel momendil, kui mängija **B** sooritas löögi (söödu), polnud mängija **A** ja vastasmeeskonna väljakupoole otsajoone vahel kaht vastaspoole mängijat.

### Mängija tagasitõmbumisel palli järele

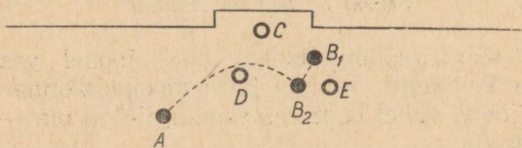
5. Mängija **A** söötab palli keskväljakule. **B** jookseb palli hankimiseks tagasi — positsioonilt  $B_1$  positsioonile  $B_2$ . Kas **B** osutub suluseisus olevaks? Jah, kindlasti, kuna **A**

poolt sooritatud löögi (söödu) hetkel polnud **B** ja vastasmeeskonna väljakupoole otsajoone vahel kaht vastas mängijat.



Skeem 5. See on suluseis

Mängija **A** sooritab kõrge õhulöögi värava suunas, kuid tuul ja palli keerlemine toovad ta kaarega tagasi. Mängija **B** tõmbub positsioonilt **B<sub>1</sub>** positsioonile **B<sub>2</sub>** ja lööb

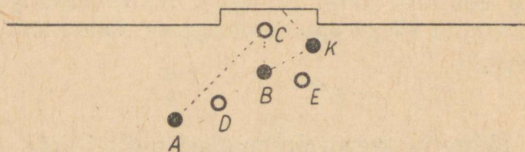


Skeem 6. See on suluseis

värava. Värav ei loe, kuna **B** osutus suluseisus olevaks. **A** poolt sooritatud löögi momendil polnud **B** ja vastasmeeskonna väljakupoole otsajoone vahel kaht vastasmeeskonna mängijat.

### Väravavahi poolt tõrjutud väravalöögi puhul

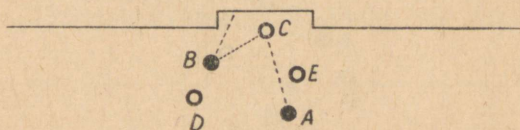
7. Mängija **A** lööb väravale. Pall satub väravavahilt **C** mängijale **B**, kes ei löö ise, vaid söötab palli **K**-le. **K** on



Skeem 7. See on suluseis

suluseisus, kuna söödu edasiandmise hetkel polnud **K** ja otsajoone vahel kaht vastaspoole mängijat.

8. Mängija A lööb väravale. Väravavaht C tõrjub palli. Pall satub B-le, kes lööb värava. On see õige värav? Kas oli suluseis? Ei. See on määrustepärane värav. Suluseisu

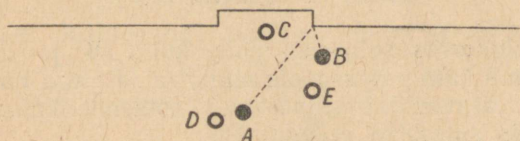


Skeem 8. Suluseisu pole

polnud, kuigi A poolt sooritatud löögi hetkel polnud mängija B ja otsajoonel vahel kaht vastasmeeskonna mängijat. Iseärasuseks on siin fakt, et enne kui palli sai B, puudutas seda viimasena vastaspoole mängija C.

### Kui pall põrkab väravapostidest väljakule tagasi

9. Mängija A lööb väravale, kusjuures aga pall põrkub küljpostist väljakule tagasi. Palli saab mängija B, kes lööb väravasse. Värav ei loe. B osutus suluseisus olevaks,

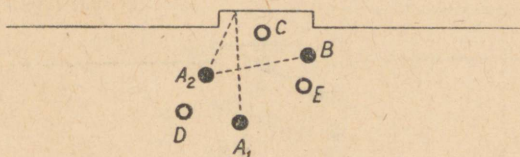


Skeem 9. See on suluseis

kuna viimasena mängis (puudutas) palli enne seda tema oma meeskonna mängija A. Sel hetkel, kui A sooritas löögi, polnud B ja otsajoonel vahel kaht vastaspoole mängijat ja B asus A-st eespool.

10. Mängija A lööb väravale, kuid pall põrkab põikpuust väljakule tagasi. A läheb positsioonilt  $A_1$  positsioonile  $A_2$ , kus ta palli saades söötab B-le. B on suluseisus, kuna palli mängis viimasena tema oma meeskonna mängija A. A poolt sooritatud löögi (söödu) hetkel ei olnud B ja otsajoonel vahel kaht vastaspoole mängijat ja B asus A-st eespool.

Kui mängija A oleks teisel palli puutumisel löönud söödu andmise asemel väravale, siis poleks suluseisu olnud ning löödud värav oleks olnud määrustekohane.



Skeem 10. See on suluseis

### Kui pall puudutas vastasmeeskonna mängijat

11. A lööb palli värava suunas. D jookseb positsioonilt  $D_1$  positsioonile  $D_2$ , et hankida palli vahelt, kuid pall põrkub tema jalast B-le, kes lööb viivitamatult värava.

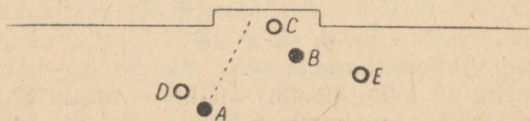


Skeem 11. Suluseisu pole

Selles olukorras suluseisu pole, kuigi B ja otsajoone vahel polnud kaht vastaspoole mängijat. Et aga palli mängis enne väravalööki viimasena vastasmeeskonna mängija D, siis suluseisu polnud.

### Kui mängija segab väravavahti

12. A lööb palli väravasse. Samal hetkel aga teine sama meeskonna mängija B seisib väravavahi ees nii, et viimasel puudus võimalus palli juurde pääsemiseks. Olukord



Skeem 12. See on suluseis

on määrustevastane ja kohtunik ei tunnusta seda väravat, kuna **B** osutus suluseisus olevaks ja tal polnud endal mänguõigust ega õigust vastase segamiseks-takistamiseks.

13. **A** lööb palli väravasse. Palli lennu ajal jookseb **B** väravavahi juurde ega võimalda väravavahil normaalselt tegutseda, tõmmates väravavahi tähelepanu endale.



Skeem 13. See on suluseis

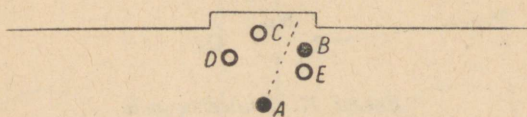
Kohtunik ei tunnista löödud väravat. **B** oli suluseisus, kuna ta oli **A**-st eespool ja tema ning otsajoone vahel polnud tema oma meeskonna mängija poolt sooritatud löögi hetkel kaht vastaspoole mängijat.

Sellel positsioonil olles polnud **B**-l õigust palli puudutada ega ka vastast segada.

### Vastase blokeerimisel

14. **A** lööb palli väravasse. Mängija **B** ei võimalda **E**-l palli vahelt hankida.

Kohtunik peab mängu peatama, kuna **B** on suluseisus.



Skeem 14. See on suluseis

Ta on eespool **A**-d ja **A** poolt sooritatud löögi hetkel polnud tema ning otsajoone vahel kaht vastaspoole mängijat.

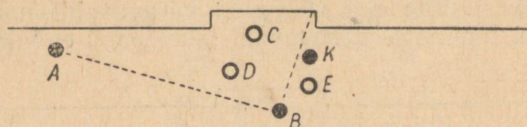
**B**-l polnud õigust palli puudutada ega ka vastast segada.

### Nurgalöögi puhul

15. **A** poolt sooritatud nurgalöögist läheb pall **B**-le. **B** lööb palli **K**-st mööda väravasse.

See ei ole värav, kuna **K** osutus suluseisus olevaks selle-

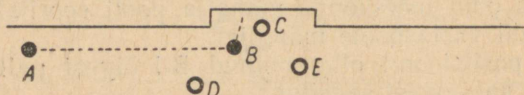
tõttu, et pärast nurgalööki mängis palli viimasena sama meeskonna mängija **B** ja viimase poolt sooritatud löögi hetkel polnud **K** ja otsajoone vahel kaht vastasmängijat.



Skeem 15. See on suluseis

16. **A** sooritab nurgalöögi. Palli saab **B** ja lööb viivitamatult värava.

See on määrustepärane värav, kuna palli vahetul vastuvõtmisel nurgalöögist suluseisu ei arvestata.



Skeem 16. Suluseisu pole

17. **A** sooritab nurgalöögi. Pall põrkab mängijast **D** mängijale **B**, kes lööb värava. Kuigi **B** ja otsajoone vahel on ainult üks vastasmängija (väravavaht), pole siin sulu-

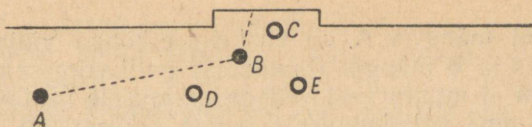


Skeem 17. Suluseisu pole

seisu, sest viimasena puudutas palli, enne kui see sat-  
tus **B**-le, vastasmeeskonna mängija **D**.

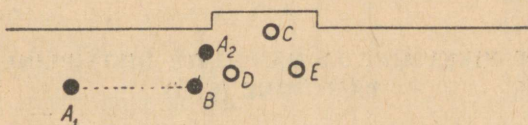
### Palli sisseviske puhul

18. **A** sooritab külje-sisseviske. Palli saab **B**, kes lööb otsekohe värava. Kas see on määrustekohane värav? Jah on. Kuigi **B** ja otsajoone vahel polnud kaht vastaspoole mängijat, ei loeta siin suluseisu, kuna külje-sisseviskel suluseisu ei arvestata.



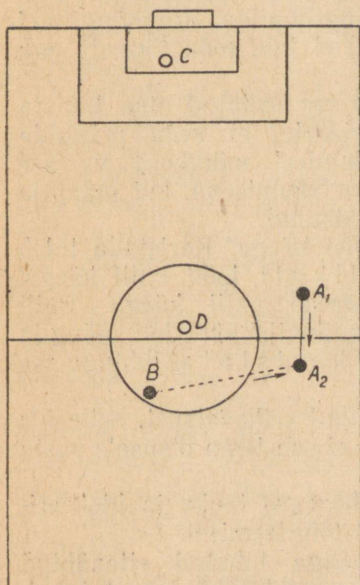
Skeem 18. Suluseisu pole

19. A sooritab sisseviske B-le ja jookseb ise positsioonilt  $A_1$  positsioonile  $A_2$ . B söötab palli A-le positsioonil  $A_2$ . A osutub suluseisus olevaks, kuna tema oma meeskonna

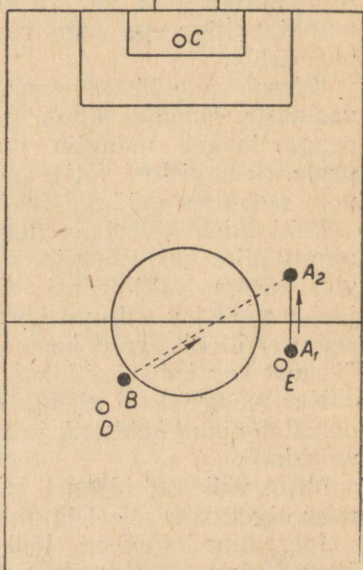


Skeem 19. See on suluseis

mängija poolt sooritatud löögi (söödu) momendil polnud tema ja otsajoone vahel kaht vastaspoole mängijat.



Skeem 20. See on suluseis



Skeem 21. Suluseisu pole

20. Kui mängija **A** on vastasmeeskonna väljakupoolel suluseisus ja **B** mängis (puudutas) palli viimasena, siis **A** positsioon ei muutu veel sellega määrusele vastavaks, kui ta läheb oma väljakupoolle tagasi (skeem 20).

Mängija **A** on oma väljakupoolel alati õigel positsioonil isegi siis, kui oma meeskonna mängija poolt sooritatud löögi hetkel tema ja vastasmeeskonna väljakupoolle otsajoonel vahel polnud kaht vastasmeeskonna mängijat. See tõttu pole **A** suluseisus, kui ta läheb vastase väljakupoolle **B** poolt antud palli hankima (skeem 21).

### MÄÄRUSTE RIKKUMINE JA MÄNGIJATE DISTSIPLINEERIMATU KÄITUMINE (§ 12)

Selle määruse täpne rakendamine sõltub kohtuniku võimest kiiresti otsustada ja mõista määruserikkumise tagamõtet. Seepärast peab kohtunik uurima hoolikalt selle määruse iga punkti.

Eeskätt peab nii kohtunikele kui ka mängijatele olema selge, et jalgpallis lubatakse mängida palliga ja palli pihta, mitte mingil juhul aga vastasmängija pihta. Kui mängija ei mängi palliga ega sega vastast, ei tchi teda tõugata ega blokerida.

Käesoleva määruse punktis 3 on keelatud otsa hüpata vastasele. Hüpates kõrge palli järele, et seda mängida peaga, langeb mängija maandumisel mõnikord vastase peale. Seda ei tohi võtta määruserikkumisena, kui mängija pole seejuures määrust teisiti rikkunud.

Eriti tuleb arvestada mängimist käega. Karistada tuleb ainult siis, kui mängija sihilikult lööb palli käega, viib käega palli edasi või peatab palli käega. Palli juhulikku sattumist vastu mängija kätt, kui mängija seda teadlikult ära ei kasuta, ei karistata, juhtugu see ükskõik kus kohas väljakul.

Kas mängijal oli niisugusel juhul erikavatsust, selle üle otsustab ainult kohtunik ja keegi ei saa tema otsusele vastu vaielda.

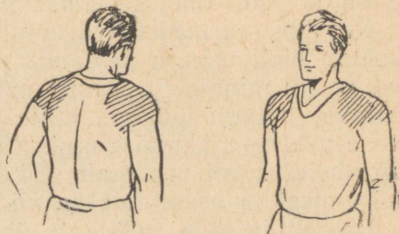
Mitte väiksem tähtsus pole üheaegse tõuke ja blokeerimise õigel mõistmisel ja ühtlasel tõlgitsemisel.

Jalgpallimängus on tõuked õlaga lubatud ettenähtud õlaosa ulatuses (joonis 3, kriipsutatud osa) ja sel juhul, kui pall on vastavaist mängijaist mängimise kaugusel ning

viimased üritavad palli mängimist. Mängimise kauguseks arvestatakse kõrvalesirutatud käte ulatust (keskmiselt umbes 2 meetrit).

Keelatud on vastast tõugata sel juhul, kui vastasmängija üritab palli vallutamist ja tõuge teostatakse mitte vahetus võitluses palli pärast, vaid selleks, et anda sellega võimalus palli mängimiseks mõnele teisele oma meeskonna mängijale.

Vastasmängijat võib rünnata tagant ja tõugata teda selja tagant märgitud kehaosa ulatuses (joon. 3), kui teda rünnatakse ja ta pöördub näoga oma väravajoone poole, või kui ta, mõistes, et teda rünnatakse, segab teadlikult mängu



Joon. 3.

ega võimalda vastasmängijal seega palli vallutada. Vastasmeeskonna mängijat on lubatud blokeerida ka rinnaga, tõkestades tema lähenemist pallile, kui see toimub mängimise kaugusel. Niisugusel juhul võib blokeerivat mängijat tõugata lubatud kehaosa ulatuses (joonis 3).

Täielikult on keelatud tõugata või blokeerida mängijaid, kes üritavad rünnata või tõugata väravavahti, kelle valduses on pall.

Kui väravavaht hoiab palli käes või segab vastasmängija mängu, siis on lubatud teda rünnata ja tõugata isegi värava-alal. Väravavahi ründamine ja tõukamine on lubatud, kui see on seotud võimalusega vahetult värava saavutamiseks. Kuid kohtunik peab väravavahi ründamisel eriti hoolikalt jälgima määrustepärasust. Siinjuures on mängijail keelatud lüüa jalaga palli väravavahi käte vahelt või seda üritada.

On keelatud jalatalla vastuseadmine vastase jalale palli löömisel («nakladka»).

Väravavahil on keelatud palli püüdmisel jala ettesirutamine vastasmängijale, kes üritab väravavahi ründamist ja on temast mängimise kaugusel. Seda loetakse ohtlikuks mänguks.

Kui kaitsva meeskonna mängija sooritab oma karistusala piires niisuguse süüteo, mille eest ta tuleb väljakult eemal-

dada, on kohtunikul vastavalt määrustele õigus määrata lisaks sellele karistusele veel 11-meetri karistuslöök.

Seejuures on oluline, et 11-meetri karistuslöök määratakse hoolimata sellest, kus pall oli sel momendil, millal toimus määruserikkumine. Tähtis on ainult, et pall oli mängus ja määruserikkumine toimus kaitsva poole meeskonna mängija poolt oma karistuslal.

Kui aga see määruserikkumine juhtus sel momendil, kui kohtunik oli mängu peatanud palli väljamineku tõttu väljakult või mingisuguse muu määruserikkumise pärast, jätkatakse mängu löögiga, mille kohtunik on määranud eelmise määruserikkumise eest. Süüdlasele mängijale tehakse aga hoiatus või vastavalt süüteo suurusele kohtuniku äranägemisel ta eemaldatakse väljakult.

Et vältida selle, määruste ühe tähtsama paragrahvi rikumist, on mängijad kohustatud seda täpselt teadma. Iga mängija püüdku mängida nii, et ta ei rikuks määrusi ja et kohtunik ei peaks teda karistama. Kui mängija on saanud hoiatuse, siis tema järgmist eksimust arvestatakse loomulikult palju tõsisemalt.

Järgnevad juhised võivad aidata mängijail määrusterikkumist vältida:

1. Toorutsemisele ja ebaõigele mängule vastase poolt ei tohi samaga vastata, kuna niisugusel juhul karistab kohtunik mängijat viivitamatult. Kui mängija eemaldatakse selle eest väljakult, võidakse teda lisaks sellele mitte lubada ka järgnevaile mängudele.

2. Kunagi ei tohi apelleerida kohtuniku poole ühe või teise määruse rakendamise, eriti aga käega mängimise puhul. Tehtud vea tagamõtte teeb kindlaks ainult kohtunik, kes tegutseb alati isikliku veendumuse põhjal. Kui ta leiab, et viga oli juhuslik, ta mängu ei peata. Mängija võib aga enda ja oma meeskonna seada ebasoodsasse olukorda.

3. Määrustepärasest tõukest võib mängija kukkuda, eriti, kui see juhtub momendil, mil mängija on viinud toetuspunkti ainult ühele jalale. See ei ole määrusterikkumine ja sellele ei tohi vastata toorusega. Ka tõuked peavad olema määrustepärased ja mitte toored. Kui vastane püüab teid isegi teadlikult takistada mängimast, pole teil mingisugust õigust teda rünnata nii, et võiksite teda vigastada.

4. Väravavaht peab meeles pidama, et niipea kui ta lahkub värava-alast, võidakse teda rünnata nagu iga teist mängijat. Värava-alal tohib väravavahti rünnata ainult

siis, kui ta hoiab palli või segab vastase mängu. Seoses sellega peavad kaitsva meeskonna mängijad meeles pidama, et neil pole õigust blokeerida või tõugata vastasmängijaid, kes püüavad rünnata väravavahti. Et mitte luua ohtlikke olukordi oma väravaesisel, ärgu pidagu värava vaht palli kaua enda käes, vaid püüdku see võimalikult kiiresti mängu tagasi saata.

5. Mängu igasugust sihilikku viivitamist (vaba- või karistuslöögi sooritamise segamist näiteks palli eemaleveeretamise või vajaliku vahemaa mittevõtmise näol (9 m), väravavahi viivitamist palli väljalöömisel jne.) võib kohtunik arvestada distsiplineerimatu käitumisena.

6. Mängijad peavad täitma kõik kohtuniku korraldused vastupuikleमतult, astumata temaga kõnelusse või sõnavahetusse ja väljendamata kas sõnade või liigutustega oma mittedoostumist kohtuniku otsusega.

### KARISTUSLÖÖK JA VABALÖÖK (§ 13)

Vahetult ühtki mängijat puudutamata karistus- või vabalöögist oma väravasse läinud palli ei arvestata väravaks, vaid kohtunik peab määrama nurgalöögi vastase kasuks.

Vabalöögi sooritamisel kaitsva meeskonna väravaesisel, ligemal kui 9 meetrit, peavad kaitsva meeskonna mängijad asuma väljakul pallile mitte lähemal kui 9 meetrit või siis väravapostide vahel väravajoonel.

Kui mängijad teadlikult ei täida nõuet asuda karistus- või vabalöögi sooritamisel 9 meetri kaugusel pallist, peab kohtunik seda arvestama kui distsiplineerimatu käitumist. Mängijaid, kes eksivad selle määruse nõude vastu, tuleb hoiatada ja ükskõik missuguse distsiplineerimatu käitumise kordumisel väljakult eemaldada.

Igasugust vahelesegamist karistus- või vabalöögi sooritamisele selleks, et anda oma kaitsjatele võimalust võtta neile sobivamat positsiooni momendil, kui vastasmeeskonna mängija on valmis karistus- või vabalöögi sooritamiseks, loetakse määruserikkumiseks, millele kohtunik peab kateooriliselt reageerima.

Kohtunik peab andma signaali karistus- või vabalöögi sooritamiseks ilma liigse ajaviitmiseta, et sellega mitte pidurdada mängu tempot, venitada aega ja et mitte luua määrust rikkunud meeskonnale võimalust oma kaitse

ümbergrupeerimiseks, eriti aga siis, kui need löögid tähendavad vahetut ohtu väravale.

Mängijad peavad sooritama löögi määrusterikkumise kohal liikumatu palli pihta ja ükski vastasmeeskonna mängijaist ei tohi segada löögi sooritamist ega palli kohalt veeretada.

Kui kohtuniku arvates pole pall läbinud vahemaad, mis võrduks palli ümbermõõduga, laseb ta lööki korrata.

Mängijad peavad meeles pidama, et kohtunik võib mängu ka mitte peatada ja mitte määrata karistus- või vabalööki, kui see tema arvates võiks tuua kasu süüdlasele meeskonnale.

### 11-MEETRI LÖÖK (§ 14)

11-meetri löök määratakse ainult määruse § 12 sihiliku rikkumise puhul kaitsva meeskonna mängijate poolt oma karistuslalal. Eriti tähtis on seejuures asjaolu, et 11-meetri löök antakse sõltumatult palli asupaigast, kui aga pall oli mängus ja kui määrusterikkumine, mille eest karistuslööki määrati, juhtus karistuslalal. Kui seejuures eelmine määrusterikkumine oli niivõrd tõsine, et põhjustas mängija eemaldamise väljakult, ei annulleeri see karistus 11-meetri löögi määramist.

Kohtunik peab jälgima, et mängijad oleksid selle löögi sooritamisel õigel kohtadel. Kui väravavaht liigub värava-joonel või kui mängijad jooksevad karistusruumi või sektorisse enne, kui sooritati löök palli pihta, peab kohtunik neile tegema hoiatuse. Vea kordamisel peab aga kohtunik süüdlased väljakult eemaldama. Kohtunik ei pea määrama uut lööki ükskõik missuguse määruse rikkumise puhul kaitsva meeskonna poolt 11-meetri löögi sooritamisel, kui pall oli löögist läinud väravasse. Palli võib lüüa ainult süüdlase meeskonna värava poole.

Kohtunik võib jätta 11-meetri löögi määramata, kui see oleks kasuks süüdlasele meeskonnale.

Tuleb meeles pidada, et kui pall selle löögi või ka vaba- või karistuslöögi puhul põrkab mängu tagasi kas väravapostidest või põikpuust (või ka väljakul olevatest kohtunikest), ei tohi löögi sooritanud mängija palli uuesti puudutada enne, kui seda pole teinud mõni teine mängija.

Kui mänguaega oli pikendatud 11 m löögi sooritamiseks

ja kui selle ajapikenduse vältel sooritati löök õigesti, ei lubata mingisugust kordamislööki.

### PALLI SISSEVISE (§ 15)

Sisseviset sooritava mängija labajalad peavad asetsema küljjoonega perpendikulaarselt või nurga all, kuid ei tohi olla küljejoonega paralleelselt. Kui mängija seejuures seisab küljjoonel, siis labajala mistahes osa ei tohi ületada küljjoont ega puudutada mänguväljaku pinda.

Palli sisseviskamist ühe käega, kusjuures teine käsi oli ainult suunajaks, loetakse määruse rikkumiseks. Pall tuleb mängu visata, mitte aga pillata või lihtsalt käest lahti lasta, kuigi seda tehakse mõlema käega. Seejuures peavad palli viskava mängija mõlema jalatalla osad puutuma maapinda.

Kui pall on visatud vahetult vastase väravasse, peab kohtunik määrama lahtilöögi väravaesiselt. Kui aga pall on visatud vahetult oma väravasse, määrab kohtunik nurgalöögi.

Kui pall on läinud üle väljakupiiride ja kui enne palli mänguviskamist keegi mängijaist käitub distsiplineerimatult, jätkatakse mängu sisseviskega. Süüdlasele mängijale tehakse aga hoiatus või sõltuvalt süüteo suurusest (kohtuniku äranägemisel) ta eemaldatakse väljakult.

Mängijad peavad palli sisse viskama sellest kohast, kus ta ületas küljjoone, ja vastupuiklematult alluma piirikohtunike korraldustele, mitte aga vastu vaidlema nende õigsusele. Palli äraviskamist (või tõukamist), millega väljendatakse rahulolematust piirikohtuniku otsuse vastu, loetakse distsiplineerimatuks käitumiseks.

Piirikohtunikud peavad lipuga selgesti näitama, kust kohast teha sissevise ja kumb meeskond peab seda sooritama.

### LAHTILÖÖK VÄRAVAESISILT (§ 16)

Kohtunik peab jälgima, et lahtilöökö väravaesiselt sooritataks sellelt punktilt värava-alal, mis on lähemal kohale, kus pall läks üle väravajoone, ja mitte lubama mängijail asetada palli selleks löögiks väljapoole värava-ala. Tuleb meeles pidada, et pall loetakse mängus olevaks alles pärast

seda, kui see on ületanud karistusala joone ja et enne seda pole ühelgi mängijal õigust palli mängida. Kui pall pole läinud vahetult üle karistusruumi joone väljakule või kui keegi mängijaist puudutas palli karistusala piirides, tuleb löök kordamisele. Selle määruse sihilikul rikkumisel tuleb teha mängijale hoiatus ja vea kordumise puhul ta väljakult eemaldada.

#### NURGALÖÖK (§ 17)

Kui pall on nurgalöögist sattunud väravaposti pihta ja sealt tagasi põrganud mängijale, kes sooritas nurgalöögi, pole sellel mängijal õigust palli teistkordselt puudutada enne, kuni seda on teinud mõni teine mängija.

---

NSV LIIDU MINISTRITE NÕUKOGU JUURES ASUV  
KEHAKULTUURI- JA SPORDIKOMITEE

PROTOKOLL Nr. . . .

üleliiduliste, vabariiklike, oblasti, rajooni, spordiühingu  
meistrivõistluste, karikavõistluste, võistluste kohta jalgpallis.

(mittevajalik läbi kriipsutada)

„\_\_\_\_\_“ ja „\_\_\_\_\_“

meeskonna vahel

„\_\_\_\_\_“ 195\_\_ aastal

\_\_\_\_\_ väljakul \_\_\_\_\_  
(märkida staadion) (linna nimetus)

**Olukord:**

1. Temperatuur \_\_\_\_\_
2. Ilm \_\_\_\_\_
3. Võistlusväljaku pind  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Kohtunik** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ (märkida kohtuniku nimi, kategooria ja missuguse kohtunike kolleegiumi liige)

**Piirikohtunikud:**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

**Pealtvaatajate hulk võistlusel**  
\_\_\_\_\_

**Kohtuniku allkiri** \_\_\_\_\_

## Meeskondade koosseisud

(meeskonna nimetus)

(meeskonna nimetus)

Nr.	Perekonna-nimi	Ees-nimi	Isa-nimi	Järk	Allkiri	Nr.	Perekonna-nimi	Ees-nimi	Isa-nimi	Järk	Allkiri
1						1					
2						2	Väravavaht				
3						3	Paremkaitaja				
4						4	Keskkaitsja				
5						5	Vasakkaitsja				
6						6	Parempoolkaitsja				
7						7	Vasakpoolkaitsja				
8						8	Paremaär				
9						9	Paremsisemine				
10						10	Kesktoormaja				
11						11	Vasaksisemine				
12						12	Vasakäär				
13						13					

Meeskonna kapten:

Meeskonna kapten:

Võistluse algus oli määratud kell . . . . .  
Võistlus algas kell . . . . .

**Vaheaeg**

Teise poolaja lõpp kell . . . . .

Võistlus kestis kokku . . . . .  
...tundi . . . min.

Lisa-aeg karikavõistlustel

Üldtulemus karikavõistlusele lisaaja järel

**Võistlusdresside värvus**

. . . . . särgid . . . . .  
. . . . . püksid . . . . .

**Tulemus**

1. poolaeg lõppes . . . . . eduks  
2. poolaeg lõppes . . . . . eduks

Lõpptulemus . . . . . eduks

Kohtunik:

**Kes lõi väravaid**

(märkida nimi ja löödud väravad)

1. . . . .  
2. . . . .  
3. . . . .  
4. . . . .  
5. . . . .

(Täidab kohtunik)

## KOHTUNIKU MÄRKUSI

1. Meeskonna liikmetele (kellele, millal, mis eest):

Hoiatus	Väljakult eemaldamine

2. Meeskonnale:

3. Õnnetusjuhtumid:

Kellega	Mis juhtus, põhjus, esialgne diagnoos	Esmaabi andmine

4. Avaldus protesti esitamise kohta (lühike seletus protesti põhjuste kohta):

---

---

Meeskonna esindaja allkiri:

Kohtunik:

Meeskondade esindajad: 1 \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

NSV LIIDU MINISTRITE NÕUKOGU JUURES ASUV  
KEHAKULTUURI- JA SPORDIKOMITEE

JALGPALLIKOHTUNIKU TEGEVUSE

VAATLUSLEHT

Kohtuniku perekonnanimi, eesnimi, isanimi, kategooria ja missugusesse kohtunike kolleegiumi kuulub . . . . .

Piirikohtunike nimed ja kategooriad: . . . . .

Meeskondade nimed: . . . . .

Võistlussarja, võistluse nimetus: (meistrivõistlused, kari-kamängud, linna meistrivõistlused, vabariigi meistri-võistlused) . . . . .

Pealtvaatajate arv staadionil: . . . . .

Väljaku olukord ja ilmastikutingimused: . . . . .

Mängutulemus ja poolaegade tulemused: . . . . .

Vaatlust teostavate kohtunike nimed, kategooria: . . . . .

MÄRKUSI KOHTUNIKU TEGEVUSE KOHTA

(hinnang iga punkti kohta pannakse vastavasse nelinurka).

1. Kohtuniku välimus (riietus), tema käitumine väljakul (enesevalitsemine, kuidas kohtleb mängijaid, žestid, vilis-tamise iseloomustus) . . . . .

2. Kohtuniku ettevalmistus võistlusteks (liikumine, vas-tupidavus, koha valik väljakul, orienteerumiskiirus, tähe-lepanelikkus) . . . . .

3. Kohtuniku tahtemadused (kindlus, otsustavus, tasa-kaalus) . . . . .

4. Kohtuniku autoriteet (langetatud otsuste autoriteet-sus, vahekord mängijatega) . . . . .

5. Iseloomulike määruserikkumiste puhul määratud otsuste õigsus:

- a) tõuked, blokeerimine, ebaõiged võtted . . . . .
- b) ohtlik mäng . . . . .
- c) käega mäng . . . . .
- d) suluseis . . . . .
- 6. Koostöö piirikohtunikega . . . . .
- 7. Piirikohtunike tegevuse iseloomustus . . . . .
- 8. Mängijate ja pealtvaatajate mõju kohtuniku poolt tangetatud otsuste puhul . . . . .
- 9. Üldine hinnang kohtuniku tegevusele antud võistlusel (eeskujulik, hea, rahuldav, mitterahuldav) . . . . .
- 10. Ettepanekud, mis aitavad kohtunikul üle saada märgitud puudustest: . . . . .

Vaatlust teostanud kohtunike allkirjad:

- 1. . . . . 2. . . . . 3. . . . . 4. . . . .

Võistlust juhtinud kohtuniku märkused ja allkiri:

Kohtuniku . . . . . tegevust analüüsis ja arutas  
 . . . . . kohtunike kolleegiumi koosolek . . . . .  
 195 . . a., millest võttis osa . . . inimest.  
 . . . . . kohtunike kolleegiumi esimees

(allkiri)

NSV LIIDU MINISTRITE NÕUKOGU JUURES ASUV  
KEHAKULTUURI- JA SPORDIKOMITEE

AKT

JALGPALLIVÄLJAKU JA TEENINDAMISRUUMIDE KORRASOLEKU  
JA VASTUVÖTU KOHTA

. . . . . linnas, « » . . . . . 19 a.

Komisjon koosseisus sm-d . . . . .

staadioni (väljaku) direktori sm. . . . . juuresolekul,  
kelle elukoht on . . . . . tänaval nr. . . . . vaatasid üle  
jalgpalliväljaku, tema seadmestiku ja võistlejate teeninda-  
misruumid ning määrasid kindlaks järgmist:

1. Staadionil (spordiväljakul) on tribüünid (pingid),  
mis mahutavad . . . . . pealtvaatajat. Üldse mahutab  
staadion . . . . . spordihuvilist. Staadion on piiratud  
. . . . . piirdetaraga.

2. Väljaku mõõdud on: pikkus . . . . . m, laius . . . . . m.

3. Murukate . . . . . % vanamuru, külvatud, uudse-  
muru (alla kriipsutada).

4. Piirdetara ja mitmesugused esemed asuvad värava-  
joonest . . . . . m kaugusel, külgjoonest . . . . . m kaugusel.

5. Jalgpalli väravate mõõdud: laius . . . . . m, kõrgus  
. . . . . m, väravapostide kuju ning mõõdud . . . . . cm.

6. Nurgalipud: varda kõrgus — . . . . . m, lipu mõõdud  
. . . . . cm, värvus . . . . .

7. Piirikohtunike lipud: arv . . . . . tk., mõõdud . . . . . cm,  
värvus . . . . .

8. Võistlejate riietusruumid:

a) külaliste jaoks, üldpind . . . . . m<sup>2</sup>, sisustus: möö-  
bel . . . . ., peeglid . . . . ., kapid . . . . ., nagid . . . . .,  
pesukraanid . . . . .

9. Kohtunike ruum: põrandapinda . . . . . m<sup>2</sup>, sisustus:  
mööbel . . . . ., peegel . . . . ., kaal . . . . ., palli šabloonid  
. . . . ., mõõdulint . . . . ., stopper . . . . ., viled . . . . .

10. Duširuumid: sooja veega, külma veega, piserdajate  
arv . . . . .

11. Tualettruumid . . . . .

12. Arstipunkt, arstiabiruum . . . . .

13. Arstliku personali koosseis staadionil: . . . . .  
 14. Treening- ja õppevahendid: põrksein . . . . ., kanta-  
 vad väravad . . . . ., ripp-pallide seadeldised . . . . ., drib-  
 lingu postid . . . . ., muud õppevahendid . . . . .  
 15. Einelauad: . . . . .

**OTSUS:**

Komisjoni poolt avastatud puudused Täitmise tähtajad:  
 ja ettepanekud:

. . . . .  
 . . . . .  
 . . . . .  
 . . . . .  
 . . . . .

Komisjoniliikmete allkirjad:

. . . . . ( . . . . . )  
 . . . . . ( . . . . . )  
 . . . . . ( . . . . . )  
 . . . . . ( . . . . . )

Aktiga tutvunud ja akt kätte antud . . . . . eks.

Staadioni (spordiväljaku) direktor  
 (direktsiooni esindaja)  
 . . . . . ( . . . . . )

**KUIDAS SAAB JÄRGUSPORTLASEKS JALGPALLIS?  
 MEISTERSPORTLANE**

Et saada meistersportlaseks jalgpallis, selleks  
 on tarvis kuuluda meeskonna koosseisu, kes saavutas NSV  
 Liidu jalgpalli-meistrivõistlustel I—III koha,

või

saavutada NSV Liidu meistrivõistlustel kaks korda  
 kolme aasta jooksul IV—V koht,

või

võita üleliidulistel karikavõistlustel esikoht,

või

mängida kaks korda kahe aasta jooksul üleliidulistel  
 karikavõistlustel finaalis,

või

kuuluda NSV Liidu koondmeeskonna koosseisu (33 parima jalgpalluri hulka).

### ESIMENE, TEINE, KOLMAS JA NOORTE JÄRK

Ametlikel kalendrimängudel arvestatakse meeskonnale iga võidu eest (olenevalt meeskonna klassifikatsioonist) allpooltoodud tabeli alusel teatud arv punkte. Spordijärgu saamiseks peab meeskond vastavalt spordijärgule saavutama aasta jooksul teatud arvu punkte.

Märkus. Järgunõuete täitjaks loetakse need mängijad, kes mängisid meeskonna koosseisus kaasa mitte vähem kui 50 protsenti meistrivõistluste mängudest.

### MEESKONDADE JAGUNEVUS SPORDIJÄRGU JÄRGI

Täiskasvanute meeskonnad jagunevad: esimese spordijärgu, teise spordijärgu, kolmanda spordijärgu ja spordijärguta (täiskasvanute-algajate) meeskonnad.

Noortemeeskonnad jagunevad: esimese noorte järgu, teise noorte järgu, kolmanda noorte järgu meeskonnad.

Meeskonna kuuluvus ühte või teise spordijärku määratakse tegeliku koosseisu põhjal antud kohtumisel, 65—70 protsendi ( $\frac{2}{3}$ ) mängijate spordijärgulise kuuluvuse alusel. Kui näiteks meeskonna koosseisust seitse mängijat omab I spordijärku, siis võitu selle meeskonna üle hinnatakse kui võitu I spordijärku kuuluva meeskonna üle ja võitja meeskond saab vastava arvu punkte. Kui aga meeskonda kuulub kolm II järgu mängijat, kolm III järgu mängijat ja ülejäänud mängijad spordijärku ei oma, siis kvalifitseeritakse meeskond III spordijärku kuuluvaks. Kui meeskonna kaks mängijat omab I spordijärku, kaks II spordijärku ja kaks III spordijärku, siis antud momendil kvalifitseeritakse meeskond II spordijärku kuuluvaks (keskmise spordijärgu järgi). Seejuures üht kõrgemat spordijärku omavat mängijat hinnatakse võrdseks kahe järgmise spordijärku kuuluva mängijaga.

Märkus. Mängijate spordijärgud märgitakse võistlusprotokollil järgupileti alusel.

## TABEL

### VÖIDETUD PUNKTIDE ARVESTAMISEKS AMETLIKEL VÕISTLUSTEL JA SPORDIJÄRGU SAAMISEKS

#### Täiskasvanute meeskonnad

Võidu eest arvestatakse:

spordijärguta (algajate) meeskonna üle — 2 punkti,  
viigi eest — 1 punkt;

III spordijärku kuuluva meeskonna üle — 4 punkti, viigi  
eest — 2 punkti;

II spordijärku kuuluva meeskonna üle — 8 punkti, viigi  
eest — 4 punkti;

I spordijärku kuuluva meeskonna üle — 12 punkti, viigi  
eest — 6 punkti;

meistrijärku kuuluva meeskonna üle — 16 punkti, viigi  
eest — 8 punkti.

#### Noorte meeskonnad

Võidu eest arvestatakse:

spordijärguta (algajate) meeskonna üle — 2 punkti,  
viigi eest — 1 punkt;

III spordijärku kuuluva meeskonna üle — 4 punkti,  
viigi eest — 2 punkti;

II spordijärku kuuluva meeskonna üle — 8 punkti, viigi  
eest — 4 punkti;

I spordijärku kuuluva meeskonna üle — 12 punkti, viigi  
eest — 6 punkti.

#### Spordijärgu säilitamine

Saavutada hooaja kestel toimunud kohtumistel oma  
spordijärku kuuluvate meeskondadega 50 protsenti võima-  
likest punktidest.

## JÄRGUNÕUETE TABEL

(aasta jooksul võidetud kohtumistel saavutatud punktid)

Esimene järk . . . . .	70
Sealhulgas võitude eest I spordijärku kuuluvate meeskondade üle . . . . .	24
Teine järk . . . . .	32
Sealhulgas võitude eest II spordijärku kuuluvate meeskondade üle . . . . .	16
Kolmas järk . . . . .	12
Esimene noorte järk . . . . .	60
Sealhulgas võitude eest I noortejärku kuuluvate meeskondade üle . . . . .	24
Teine noorte järk . . . . .	30
Sealhulgas võitude eest II noortejärku kuuluvate meeskondade üle . . . . .	8
Kolmas noorte järk . . . . .	10

Märkus. Spordijärk omistatakse ka sportlastele, kes kuuluvad vastavalt koondmeeskondadesse (3 mängijat igale kohale meeskonnas);

liiduvabariikide ja linnade (erinimekirja alusel) koondmeeskondadesse — esimene spordijärk;

oblastite (ANSV) ja krai keskuste koondmeeskondadesse — teine spordijärk.

## SISUKORD

VOISTLUSMÄÄRUSED . . . . .	3
§ 1. Jalgpalliväljak . . . . .	3
§ 2. Pall . . . . .	5
§ 3. Mängijate arv . . . . .	6
§ 4. Mängijate rõivastus ja jalatsid . . . . .	6
§ 5. Kohtunik . . . . .	7
§ 6. Piirikohtunikud . . . . .	9
§ 7. Mängu kestus . . . . .	9
§ 8. Mängu alustamine . . . . .	10
§ 9. Pall on mängus ja mängust väljas . . . . .	11
§ 10. Mängu tulemus . . . . .	11
§ 11. Suluseis (ofsaid) . . . . .	12
§ 12. Määruste rikkumine ja mängijate distsiplineerimatu käitumine . . . . .	12
§ 13. Karistuslöök ja vabalöök . . . . .	14
§ 14. 11-meetri löök . . . . .	15
§ 15. Palli sissevise . . . . .	16
§ 16. Lahtilöök väravaesiselt . . . . .	17
§ 17. Nurgalöök . . . . .	17
<b>JUHENDID</b> KOHTUNIKELE JA MÄNGIJAILE VOISTLUS- MÄÄRUSTE KOHTA . . . . .	18
SELGITAVAD SKEEME SULUSEISU KOHTA . . . . .	26
LISAD . . . . .	41

**TRÜ Raamatukogu**

## ФУТБОЛ

Правила соревнований

На эстонском языке

Эстонское Государственное Издательство  
Таллин, Пярну маантэ 10.

\*

Toimetaja *E. Teemägi*.

Tehniline toimetaja *L. Uuspõld*.

Korrektorid *L. Visnap* ja *H. Sinilaid*.

Ladumisele antud 20. I 1956. Trükkimisele antud  
16. III 1956. Paber 54×84, 1/16. Trükipoognaid  
3,25. Formaadile 60×92 kohaldatud trükipoognaid  
2,66. Arvutuspoognaid 2,15. Trükiarv 3000. MB 01094.  
Tellimise nr. 293. Trükikoda «Tartu Kommunist»,  
Tartu, Ülikooli 17/19.

Hind 65 kop.

65 kop.

A  
A-20999

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00358004 2