

VÕISTLUSMÄÄRUSED



KORVPALL

A-22406

Kinnitatud

*NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures
asuva Kehakultuuri- ja Spordikomitee
poolt 11. aprillil 1957. a.*

KORVPALL

VÖISTLUSMÄÄRUSED

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1958

Tõlkinud A. Käbi

2

Tartu Riiklik Ülikool
Raamatukogu

44142

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Mängijate vanusegrupid

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.

Märkus. Üksikjuhtudel lubatakse vanema vanusegrupi noormeestel ja tütarlastel arsti, treeneri ning vastava kehakultuuri- ja spordikomitee loal mängida ka täiskasvanute võistkondades.

§ 2. Mängijate õigused ja kohustused

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

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

3. 24 tunni jooksul võib mängija osa võtta ainult ühest mängust.

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

5. Isikliku vea teinud mängija on kohustatud viivitamatult pärast kohtuniku vilet tõstma käe üles (peast kõrgemale).

Märkus. Kui mängija, vaatamata kohtuniku poolt tehtud hoiatusele, ei täida seda nõuet, antakse vastasvõistkonna kasuks üks vabavise tehnilise vea eest.

6. Kõigil võistlusmääruste rikkumise juhtudel peab mängija pärast kohtuniku vilet andma palli temale lähemal asuvale kohtunikule.

§ 3. Mängijate riietus

1. Mängijate riietus koosneb spordisärgist, spordipüks-test ja pehmeist kummi- või nahkjalsitist ilma kontsade, rantide ja naelteta.

2. Õhutemperatuuri juures alla 8° C on lubatud mängida treeningdressis.

3. Igal mängijal peab olema isiklik number, mis on õm-meldud seljale ja rinnale. Seljanumbri mõõted on: kõrgus 20 cm ja numbrijoone laius 2 cm; rinnanumbri mõõted on: kõrgus 10 cm ja numbrijoone laius 1 cm. Numeratsiooni võivad kuuluda numbrid 3—16 (kaasa arvatud).

Märkus. Linna ulatusega ja väiksematel võistlustel võib olla mängijate numeratsioon 3—99 (kaasa arvatud).

Uhe ja sama võistkonna mängijatel ei või olla ühesuguseid numbreid. Vahetada väljakul numbreid kohtunikule teatamata pole lubatud.

4. Mängijail pole lubatud kanda peakatteid ja ehteid (rinnanõelu, käevõrusid, nõelu ega muid metallesemeid), mis võivad tekitada vigastusi kaasmängijaile. Mängijate küüned peavad olema lühikeseks lõigatud.

Mängijail on lubatud kanda prille.

5. Võistkond peab esinema puhtas, korralikus, värvilt ühtlases dressis. Mõlema võistkonna ühtlase värvi 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 esimesena.

§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus

1. Võistkond koosneb 5 põhimängijast ja kuni 7 varumängijast.

2. Võistkonnal on õigus alustada mängu ainult 5-liikmelises koosseisus.

3. Pärast mängu algust võib võistkond jätkata mängu, kui tema koosseisu on jäänud vähemalt kaks mängijat.

Kõik mängijad, kaasa arvatud varumängijad, võivad astuda mängu piiramata arv kordi.

4. Lahkudes mängust või tulles mängu peab mängija selleks väljakukohtunikult ja sekretärilt luba küsima.

Erakordsetel juhtudel (ilmse vigastuse puhul) võib mängija väljakult lahkuda ilma loata, kuid võistkonna kapten peab sellest viivitamatult teatama väljakukohtunikule.

Mängija, kes on väljakult lahkunud ilma kohtuniku loata või kelle on väljakult kõrvaldanud kohtunik või oma võistkonna kapten, ei tohi uuesti mängu tulla, kuid teda võib asendada teise mängijaga.

5. Enne mängu algust tuleb võistlusprotokolli kanda võistkonna kõigi põhikoosseisu ja varumängijate perekonnanimed (mitte rohkem kui 12 inimest). Mängijad, keda pole protokolli kantud, ei või mängust osa võtta.

6. Mängija kohta protokolli kantud isiklikud vead kehivad kogu mänguaja jooksul.

7. Mängijate vahetus toimub momendil, mil mängu- aega arvestav ajanäitaja on seisatatud, võistkonna esindaja nõudmisel sekretäri kaudu või võistkonna kapteni nõudmisel väljakukohtuniku kaudu.

Märkus. Vahetust ei saa teostada, kui vastasvõistkonna mängija on valmis palli sisseviskamiseks külge- või otsjoone tagant või on saanud kohtunikult palli vabaviske sooritamiseks. Vahetuse võib teostada sellisel juhul ainult palli valdav võistkond.

Mängija vahetamiseks antakse aega 30 sekundit. 5 isikliku veaga ja vigastuse tõttu väljakult lahkunud või kohtuniku poolt väljakult eemaldatud mängija vahetamiseks antakse aega 1 minut.

Märkus. Mängija vigastada saamisel peab tema abistamine toimuma ainult antud 1 minuti piires.

Kui 30 sekundi jooksul vahetus pole toimunud, arvestatakse võistkonnale 1-minutiline vaheaeg, mida võistkond võib täielikult kasutada. Minutiline vaheaeg arvestatakse sellest momendist, kui algas aeg mängija vahetamiseks. Kui vahetamiseks oli aega 1 minut, arvestatakse minutiline vaheaeg pärast vahetamiseks antud 1 minuti lõppemist.

Juhul kui võistkonnal pole enam õigust minutilise vaheaja võtmiseks ja 30 sekundi või minuti jooksul vahetust pole toimunud, mäng jätkub. Võistkonda aga, kes pidi

teostama mängija vahetuse, karistatakse tehnilise vea eest ühe vabaviskega. Mängija vahetamisest keeldumise juhul karistatakse võistkonda samuti ühe vabaviskega.

8. Mängijat, kellel tuleb sooritada vabavise isikliku vea eest või osa võtta hüppepalli mängimisest, ei ole lubatud vahetada. Erandiks on ainult olukord, kus mängija sai vigastada ja arsti otsusel ei saa mängu jätkata.

9. Pärast mänguaja lõppemist ei ole lubatud mängijaid vabavise teostamiseks vahetada.

10. Pärast ühe või kahest vabaviskest viimase viske sooritamist, kui saavutatakse korv, on lubatud vahetada ainult vabavise teostanud mängijat.

11. Vahetamine loetakse toimunuks sellest hetkest, milal vahetav mängija tuli väljakule, vaatamata sellele, et vahetamiseks ettenähtud aeg pole veel lõppenud.

12. Ülesantud ja võistlusprotokolli kantud mängija, kes pole mänginud vastavas võistkonnas, võib mängida selles võistlussarjas sama organisatsiooni mõnes teises võistkonnas.

§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Igal organisatsioonil, kes võtab võistlustest osa, peab olema, kui see on juhendis ette nähtud, esindaja.

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

3. Esindaja võtab loosimisest osa, samuti viibib võistluste kohtunike kolleegiumi nõupidamistel, kui need peetakse koos võistkondade esindajatega.

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

5. Esindajad peavad asuma võistluse ajal neile määratud kohtadel kohtunikelaua kõrval.

6. Kui võistkonnal puudub esindaja, täidab tema kohuseid 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. Mängu katkestusmomentidel (kui ajamõõtja on seisatatud) on võistkonna

kaptenil õigus pöörduda vahetult sekretäri ja kohtuniku-
ajamärkija poole küsimustega, mis on seoses isiklike
vigade arvuga, kasutatud minutiliste vaheaegadega ja
mängitud ajaga. Eelnimetatud küsimustele peab võist-
konna kapten saama vastuse.

8. Võistkonna esindajal ja kaptenil on õigus eemal-
dada väljakult oma võistkonna mängijaid.

9. Võistkonna kaptenil peab olema õmmeldud rinna
vasakule poolele dressist erinevat värvi pael suurusega
5×1 cm.

10. Kui võistkonna kapten lahkub väljakult, on ta
kohustatud määrama endale asendaja väljakul viibivate
võistkonnakaaslaste hulgast ja teatama sellest väljaku-
kohtunikele.

II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED

§ 6. Kohtunike kolleegiumi koosseis

Igale võistlusele või võistlussarjale määratakse võist-
lusi korraldava organisatsiooni poolt kohtunikud. Määra-
mine peab toimuma vastava kehakultuuri- ja spordikomi-
tee ning selle juures asuva kohtunike kolleegiumi tead-
misel ja kinnitamisel.

Iga mängu juhtimiseks määratakse kaks väljaku-
kohtunikku, sekretär ja 2 kohtunikku-ajamärkijat (üks
nendest 30 sekundi fikseerijana).

§ 7. Väljakukohtunikud

1. Mängu juhtivast kahest väljakukohtunikust nimeta-
takse üks vanemkohtunikuks.

Vanemkohtunikul pole õigust muuta teise kohtuniku
otsust ühe või teise määruserikkumise või vea puhul
mängu ajal.

2. Kui mõlemad kohtunikud on üheaegselt vilistanud
erinevaid määrusterikkumisi, peab teine kohtunik teatama
vanemkohtunikule vea, mille ta on fikseerinud. Sel juhul
karistatakse suuremat määrusterikkumist. Kui aga koh-
tunike vahel tekib lahkarvamine ühe ja sama vea fiksee-
rimisel, antakse hüppepall ükskõik missuguste vastas-
võistkondade mängijate vahel. Kui kohtunikud üheaeg-

selt määravad isiklikud vead kummagi võistkonna mängijatele, kantakse isiklikud vead võistlusprotokolli, mängu aga jätkatakse hüppepalliga lähimast hüppepalli sooritamise kohast isikliku vea teinud mängijate vahel.

3. Kohtunikud jälgivad seda, et mängijad täidaksid võistlusmäärusi, fikseerivad vastava žestiga (vt. lisa 4) palli minekut läbi korvi ning teevad otsuseid mängijate määrusterikkumiste ja kõigi vaieldavate juhtude puhul. Nende otsused on lõplikud.

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

5. Kohtunikel on õigus katkestada mäng kõigil neil juhtudel, kui nad peavad seda vajalikuks (ebasoodus ilm, mittekõlvuline väljakupind, valgustus või muud põhjused). Neil juhtudel on nad kohustatud koostama akti mängu katkestamise põhjuste kohta ja saatma selle võistlust korraldavale organisatsioonile.

6. Kohtunikel on õigus teha mängijatele märkusi ja hoiatusi; samuti on neil õigus kõrvaldada mängijaid väljakult ilma eelneva hoiatuseta, kui mängija on olnud toores või süüdi vääritus käitumises.

7. Kohtunikud peavad katkestama mängu, kui mõni mängija on saanud vigastada. Mängu peab katkestama siis, kui pall on väljaspool mängu, või siis, kui pall on selle võistkonna valduses, kelle mängija sai vigastada. Raske iseloomuga vigastusjuhtumite puhul tuleb mäng katkestada viivitamatult, vaatamata sellele, kelle valduses on pall.

Kohtunikud peavad jälgima, et vigastada saanud mängijatele antaks viivitamatult arstiabi.

8. Kohtunikud peavad andma vilega märku määrusterikkumiste puhul, palli mängupanekul sel juhul, kui ajamõõtja oli seisatatud, samuti ka neil juhtudel, millal nõutakse mängu katkestamist.

9. Kohtunike riietus koosneb hallidest pükstest, hallist särgist või sviitrist ja sportlikest jalanõudest (kontsadeta).

10. Vanemkohtunik on kohustatud:

a) enne mängu algust kontrollima arstliku personali kohalolekut, väljaku seisukorda ja tähistamist, inventari olemasolu ja seisukorda (pall, kell, stopper, kohtunike vile ja gong või vile sekretärile ja ajamärkijatele jne.) ning mängijate spordidresse ja jalanõusid;

b) enne mängu algust loosima võistkondade kaptenite vahel võistkondade asetuse vabavisete sooritamisel (kohad „A“ ja „B“);

c) pärast esimest ja teist poolaega — kontrollima, kas mängu kestuse aeg on olnud õige ja kas tagajärg on õigesti märgitud;

d) kolm minutit enne teise poolaja algust teatama sellest võistkondade kaptenitele;

e) pärast mängu lõppu täitma protokollile (vt. lisa 3) vastavad lahtrid ning protokollile alla kirjutama;

f) sekretäri ja kohtuniku-ajamärkija puudumisel määrata neile asendaja kohalviibivate isikute hulgast, kes omavad kohtunikukategooria;

g) otsustama kõik küsimused, millised on seotud võistlusprotokollile täitmise, võistkondade esindajate, kaptenite ja mängijatega.

Märkused. 1. Kohtunike vahel tekkivate lahkarvamuste korral saavutatud korvi arvestamiseks või mittearvestamiseks on vanemkohtuniku otsus lõplik.

2. Kumbki väljakukohtunist ei tohi olla seotud emma-kumma mängust osa võtva võistkonnaga.

11. Õigus väljakupoole valikuks antakse külalisvõistkonnale, erapooletul väljakul aga võistkonnale, kes sai endale väljakupoole loosimisel koha „A“.

§ 8. Sekretär

Sekretär on kohustatud täitma protokollile kõik lahtrid vastavalt instruksioonile (vt. lisa 3).

Ta peab arvestust mängijate isiklike vigade ja minutiliste vaheaegade kohta. Pärast mängija viiendat isiklikku viga ja võistkonna poolt kasutatud minutilisi vaheaegu (kaks kummalgi poolajal ja üks igal lisaajal) teatab ta sellest väljakukohtunikule.

§ 9. Kohtuniku-ajamärkijad

1. Mänguaega arvestav kohtuniku-ajamärkija on kohustatud:

a) algviskel käivitama ajamõõtja hetkel, millal väljakukohtuniku poolt ülesvisatud pall on jõudnud oma lennu kõrgeimasse punkti;

b) teatama esimese ja teise poolaja lõpust väljakukohtunikule signaaliga;

c) 3 minutit enne teise poolaja algust ja 5 sekundit enne minutilise vaheaja lõppu teatama sellest vanemkohtunikule;

d) teatama väljakukohtunikule 30 sekundi möödumisest mängijate vahetusel või ühe minuti möödumisest viie isikliku veaga või vigastuse tõttu väljakult lahkuva, samuti kohtuniku poolt väljakult eemaldatud mängija vahetamise puhul;

e) peatama mänguaega arvestava ajanäitaja, kui väljakukohtunikud võtavad „aja maha“, kui nad on määranud hüppepalli või vabavisked;

f) juhul kui mänguaega arvestav ajanäitaja oli seistatud enne palli mänguviskamist külg- või otsjoone tagant, käivitama ajanäitaja uuesti alles siis, kui mõni mängija väljakul puudutab palli;

g) vabaviske sooritamisel isikliku vea eest käivitama mänguaega arvestava ajanäitaja sel momendil, mil palli puudutab keegi väljakul asuvatest mängijatest;

h) arusaamatuse puhul aja suhtes või punktide arvutamises viivitamatult andma signaali mängu katkestamiseks ja teatama sellest väljakukohtunikele. Kohtuniku-ajamärkija signaal peab erinema väljakukohtunike signaalidest. Soovitav on kasutada gongi.

2. 30 sekundi määruse täitmist arvestav kohtunik-ajamärkija on kohustatud:

i) alustama 30 sekundi arvestamist hetkest, kui võistkond sai palli enda valdusse, ja teatama väljakukohtunikele vastava signaaliga, kui pall pärast eeltähendatud ajavahemiku möödumist on veel sama võistkonna valduses.

§ 10. Võistluste arst

1. Suurema ulatusega võistlustele määratakse vajalik hulk meditsiinitöötajaid, samuti võistluste peaarst. Viimasel on peakohtuniku asetäitja õigused ja ta juhib kogu meditsiinilist teenindamist antud võistlustel.

2. Võistluste arst:

a) kontrollib mängijate meditsiinilist läbivaatust ja arsti viisat, mis lubab mängijatel võistlustest osa võtta;

b) otsustab mängijate vigastuste või haigestumise puhul, kas nad on võimelised edasi mängima või mitte;

c) kindlustab sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmist võistluste ajal, samuti abistab võistlejaid vigastuse korral;

d) pärast võistluste lõppu esitab võistlusi korraldavale organisatsioonile aruande sanitaar-meditiinilise teenindamise kohta võistlustel, kokkuvõtete ja ettepanekutega.

Märkus. Arsti kohuseid võib täita ka meditsiiniõde.

III. VÕISTLUSMÄÄRUSED

§ 11. Mängu kestus

1. a) Meeste ja 17—18 a. noormeeste mäng kestab 40 minutit, kumbki poolaeg 20 minutit;

b) naiste ja 17—18 a. neidude mäng kestab 36 minutit, kumbki poolaeg 18 minutit.

Pärast esimest poolaega antakse 10-minutiline vaheaeg. Samuti kuulub mänguajast mahaarvestamisele aeg, mis läks kaotsi vabavisete sooritamisel, hüppepallidel ja mängu teistel katkestamisjuhtudel vastavalt paragrahvidele 4 ja 15.

2. Laste ja noorte võistkondadele on määratud järgmine mängu kestus: 13—14-aastased poisid ja tütarlapsed mängivad 24 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esimest 12-minutilist poolaega; 15—16-aastased poisid ja tütarlapsed mängivad 30 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esimest 15-minutilist poolaega.

3. Pärast 10-minutilist vaheaega vahetavad võistkonnad pooled.

4. Kui pärast mänguaja lõppu on mõlema võistkonna poolt saavutatud punktide arv võrdne ja kui on vaja selgitada vastava võistluse võitjat, antakse lisa-aeg. Esimese lisaaja eel loositakse väljakupooled uuesti, mille järel võistkonnad mängivad viis minutit. Kui esimene lisa-aeg ei selgita võitjat, antakse teine vieminutiline lisa-aeg. Sääraseid lisa-aegu ei tohi olla üle nelja. Iga vieminutilise lisaaja eel tehakse kaheminutiline vaheaeg, mille kestel võistkonnad vahetavad pooled.

Kui viik jääb püsima ka pärast neljandat lisa-aega, siis mäng tuleb kordamisele teisel päeval.

Võitja mittedelgumise puhul normaalajal laste ja noorte (kuni 15—16 a. kaasa arvatud) mängudes lisa-aega ei anta, vaid mäng tuleb kordamisele teisel päeval.

§ 12. Mängu algus ja lõpp

1. Mängu algus:

a) võistkonnad tulevad väljakule vanemkohtuniku vile peale, rivistuvad vabaviskejoonele oma taga-alal näoga väljaku keskjoone poole ja tervitavad teineteist;

b) mäng algab vanemkohtuniku poolt keskringis kahe vastasvõistkonna mängija vahel sooritatud algviskega. Algwise toimub kohtuniku signaalita.

2. Mängu lõpp:

a) mäng lõpeb kohtuniku-ajamärkija poolt mänguaja lõppu märkiva signaaliga;

b) mängu lõppemisel rivistuvad võistkonnad analoogiliselt mängu algusele, tervitavad teineteist, võistkondade kaptenid vahetavad käepigistusi teineteise ja mängu juhitud väljakukohtunikuga. Pärast seda lahkuvad võistkonnad vanemkohtuniku vile peale väljakult.

§ 13. Algwise

1. Mäng algab keskelt:

a) kummagi poolaja algul;

b) iga viieminutilise lisaaja algul.

Märkus. Mäng jätkub keskelt pärast vabavisete sooritamist tehniliste vigade eest, mis olid määratud üheaegselt mõlemale võistkonnale.

2. Pall pannakse mängu keskel (keskringis) järgmiselt. Mängijad, kes sooritavad alghüpet (keskmängijad), võivad seista vabas asendis tingimusel, et nägu oleks pööratud vastase korvilaua poole ja et jalad asetseksid väikeses keskringis oma tagaväljaku poolel.

Üks väljakukohtunist viskab palli vertikaalselt üles nii, et mängijad ei küüni hüppel selleni kättega ja et pall langeks mängijate vahele. Alles siis kui pall on jõudnud suurima kõrguseni, võivad keskmängijad alustada mängu.

Märkus. Algwise sooritatakse väljakukohtuniku signaalita.

Seejuures ei tohi keskmängija puudutada palli üle kahe korra. Keskmängijad võivad puudutada palli kolmandat korda või haarata seda edasimängimiseks kas ühe või mõlema käega alles siis, kui pall on puudutanud kas üht

ülejäanud kaheksast mängijast, väljakupinda, korvi või korvilauda.

Kui pall langeb maha, ilma et kumbki mängija oleks seda puudutanud, paneb kohtunik palli teistkordselt mängu samast kohast, välja arvatud juhul, kui mõlemad mängijad ei tee katset mängida palli. Keskmängijad ei tohi lahkuda väiksest keskringist enne, kui üks neist on puudutanud palli.

Ulejäänud mängijad võivad asetuda väljakule ükskõik kuidas, kuid nii, et nad ei asuks suurema keskringi maa-alal enne, kui üks keskmängijaist on puudutanud palli.

Ühe võistkonna mängijad ei või asuda kõrvuti suure keskringi ääres juhul, kui vastasvõistkonna mängija soovib astuda nende vahele.

Pall, mis sattus korvi vahetult hüppepallist, loetakse korviks.

Määruserikkumised algviskel

1. Üks keskmängijaist puudutab palli enne selle jõudmist maksimaalsele kõrgusele.

Määruserikkumise puhul korratakse algviset.

2. Üks mängijaist ükskõik kummast võistkonnast astus suuremasse keskringi enne, kui palli puudutas üks keskmängijaist.

Määruserikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks määruserikkumisele lähemast kohast küljoone tagant.

3. Pall läks vahetult ühe keskmängija käest kas ots- või küljoone taha.

Määruserikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale sisseviskamiseks sellelt kohalt, kus pall ületas ots- või küljoone.

4. Keskmängija puudutas palli kolmandat korda või haaras selle ühe või mõlema käega enne, kui see oli puudutanud kas üht ülejäänud kaheksast mängijast, väljakupinda, korvi või korvilauda.

Määruserikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks küljoone tagant lähimast punktist sellele kohale, kus viga toimus.

Märkus. Punktide 2 ja 4 rikkumisel mõlema võistkonna mängijate poolt korratakse algviset.

5. Üks keskmängijatest lahkus väiksest keskringist enne, kui teine keskmängija oli palli puudutanud.

Määruserikkumise puhul karistatakse võistkonda ühe vabaviskega tehnilise vea eest.

6. Mõlemad keskmängijad ei tee katset puudutada palli.

Määruserikkumise puhul karistatakse mõlemat võistkonda, kumbagi ühe vabaviskega tehnilise vea eest.

§ 14. Hüppepall

1. Hüppepall sooritatakse algviske (keskelt lahtilöömise) määruse järgi.

2. Hüppepalli sooritatakse ainult kolmes väljakukohas: kui pall asus väljakukohtuniku hüppepalli fikseeriva signaali momendil ots- ja vabaviskejoone (ka selle mõttelise pikenduse) vahelisel alal, sooritatakse hüppepall lähima vabaviskejoone keskkohas;

kui pall väljakukohtuniku signaali momendil asetseb mujal, sooritatakse hüppepall keskringis.

3. Hüppepall määratakse:

a) kui pall läks väljapoole väljakut erinevate võistkondade mängijate üheaegse puudutamise tõttu;

b) kui mõlema võistkonna mängijad peatasid palli üheaegselt;

c) kui mängija, asudes oma võistkonna eesalal, on lähedalt kaetud vastasmängija poolt ja hoiab palli enda käes üle 5 sekundi;

Märkus. Mängija loetakse palli mängivaks selle pörgatamisel, söödu andmisel või pealeviske sooritamisel. Pöörete sooritamist palli mängimiseks ei loeta.

d) kui väljakukohtunike vahel tekib lahkarvamisi ühe ja sama vea määramisel;

e) kui väljakukohtunik oli kuulutanud „Aeg maha!“ ja selle möödumisel ei olnud alust palli teistsuguseks mängupanekuks;

f) kui mängust korvile visatud pall jäi kinni korvi teljele;

g) vabaviske (ühest või viimase kahest määratud vabaviskest) sooritamise määruse rikkumise puhul mõlema võistkonna mängijate poolt (kui pall ei sattunud korvi).

Hüppepall sooritatakse: punktide „a“, „b“ ja „c“ järgi — kahe vastasmängija vahel, kes olid otseselt tegevuses

palli mängimisel punktide „d“, „e“, „f“ ja „g“ järgi — kummagi võistkonna ükskõik millise kahe mängija vahel.

4. Uhe ja sama võistkonna kahe mängija poolt üheaegselt kinnipeetud pall ei ole hüppepall.

5. Hüppepallist vahetult korvi sattunud pall arvestatakse.

6. Mängijat, kes peab sooritama hüppepalli, ei tohi asendada uue mängijaga.

Juhul kui hüppepalli sooritav mängija saab vigastada või kõrvaldatakse mängust, sooritatakse hüppepall kahe võistkonna ükskõik missuguse mängija vahel.

§ 15. Mängu peatamine

1. Mängu katkestamisel mingisugusel põhjusel kuulub väljakukohtunik: „Aeg maha!“ Mängu peatamine on lubatud järgmistel põhjustel:

- a) mängijate distsiplineerimatuse puhul;
- b) palli mängukõlbmatuks muutumisel;
- c) kui pall on jäänud kinni korvi teljele;
- d) elektrivalgustuse, postide, korvilaua või korvi tehnilise rikke puhul;
- e) väljakupinna kõlbmatuse tõttu;
- f) õnnetusjuhtumi puhul mängijaga;
- g) vabavisete sooritamisel;
- h) minutilise vaheaja puhul;
- i) hüppepalli puhul;
- j) kõigil muil juhtudel, kui kohtunik peab tarvilikuks mängu peatada.

2. Tehniliste rikete puhul või kui väljakupind muutub mängu ajal kõlbmatuks, katkestatakse mäng rikete parandamiseks kõige rohkem 15 minutiks. Juhul kui tehnilist riket või väljakupinda ei saa parandada 15 minuti jooksul, jätkub mäng kõrvalväljakul katkestatud seisust. Sellisel juhul tuleb vaheaega pikendada niipalju, kui on vaja üleminekuks kõrvalväljakule. Juhul kui siiski pole võimalik mängu jätkata, mäng katkestatakse ja viiakse üle järgmisele päevale. Taolisel juhul tuleb alustada mängu algusest peale.

3. Õnnetusjuhtumi puhul mängijaga katkestatakse mäng mitte rohkem kui üheks minutiks.

§ 16. Minutilised vaheajad

1. Kummalgi võistkonnal on õigus võtta kaks minutilist vaheaega kummalgi poolajal ja üks minutiline vaheaeg igal järgneval lisaajal.

Kasutamata minutilisi vaheaegu ei ole võimalik üle viia teisele poolajale ega lisaajale.

Minutilise vaheaaja võib nõuda kas võistkonna treener või kapten siis, kui mänguaega arvestav ajanäitaja on seisatunud või kui pall on sama võistkonna valduses.

Kui minutiline vaheaeg oli võetud palli mängusoleku ajal, pannakse pall sama võistkonna poolt minutilise vaheaaja lõppedes küljjoone tagant uuesti mängu lähimast punktist sellele kohale, kus pall asetseb kohtuniku signaali momendil minutilise vaheaaja määramisel.

2. Minutilist vaheaega ei anta:

a) enne vabaviske sooritamist pärast mänguaja lõppu;
b) kui vastasvõistkonna mängija on kohtunikult saanud palli vabaviske sooritamiseks või on valmis palli mängupanekuks külj- või otsjoone tagant;

c) kui kohtuniku või kohtuniku-ajamärkija arvates on minutilist vaheaega nõudval võistkonnal reaalne võimalus palli enda valdusest kaotamiseks vastasvõistkonna vastava tegevuse tagajärjel;

d) kui on antud üks minut viie isikliku veaga või vigastuse tõttu väljakult lahkunud mängija vahetamiseks.

§ 17. Pall on mängus

1. Pall loetakse mängus olevaks:

a) kui algviske või hüppepalli puhul kohtuniku poolt ülesvisatud pall on saavutanud oma lennu kõrgeima punkti;

b) palli sissetoomisel mängu külj- või otsjoone tagant niipea, kui palli on puudutanud keegi väljakul asuvatest mängijatest;

c) kui ühe või kahest määratud vabaviskest viimase sooritamisel korvilauast või -rõngast põrkunud palli on puudutanud keegi väljakul asuvatest mängijatest.

2. Kui korvile visatav pall on õhus ja samal ajal kõlab ajamärkija signaal mänguaja lõppemise kohta, on pall niikaua mängus, kuni ta läheb kas korvi või sellest mööda.

Kui kohtunik on üheaegselt ajamärkija signaaliga aja lõppemise kohta määranud vabaviske, lõpeb mäng alles siis, kui vabavise on sooritatud.

3. Pall püsib mängus, kui see on puudutanud korvilaua esikülge, selle ääri või korvi ja jääb väljaku piiridesse.

4. Pall püsib mängus niikaua, kui kohtunik pole andnud vilet, kuigi mängijad on juba varem märganud määrusterikkumist.

§ 18. Pall on väljaspool mängu

1. Pall loetakse väljaspool mängu olevaks:

a) kui ta puudutab väljakut piiravat joont või pinda ja esemeid joone taga;

b) kui ta puudutab korvilaua tagapinda või prusse, millele on kinnitatud korvilaud, või lendab korvilaua taha;

c) kui mängija koos palliga puudutab väljakut piiravat joont või satub selle taha;

Märkused. 1. Kui palli valdav mängija puudutab väljaku piirjoont või satub koos palliga üle piirjoone vastasmängija pealesurumisel, viskab palli mängu selle võistkonna mängija, kelle valduses pall oli.

2. Kui mängija viskab sihilikult palli vastu vastasmängijat ja sellest mängijast läheb pall väljapoole väljakupiire, paneb palli uuesti mängu võistkond, kelle mängijast pall läks väljapoole väljakupiire.

3. Mängija loetakse asuvaks selles väljakualas, millisest ta sooritas äratõuke enne palli mängimist.

d) kui pall puudutab lage või seina küljes asuvaid muid esemeid, mis kuuluvad mänguväljaku ruumala sisse, või mänguväljaku kohal asuvat rõdu;

e) kui pall läheb mängust välja, puudutades kohtunikku, loetakse palli mängust väljasaatjaks mängija, kes palli viimati puudutas;

Märkus. Väljakul asuvat kohtunikku puudutanud pall jääb edasi mängu.

f) kõigil teistel juhtudel siis, kui kohtunik peatab mängu.

Punktide „a“, „b“, „c“ ja „e“ puhul pannakse pall mängu vastasvõistkonna poolt vea toimumise lähimast punktist külg- või otsjoone tagant.

Punkti „d“ puhul sama võistkonna mängija poolt.

§ 19. Palli sisseviskamine mängu külg- või otsjoonte tagant

1. Palli sisseviskamist mängu külg- või otsjoonte tagant on lubatud sooritada 5 sekundi jooksul ükskõik kuidas ja ükskõik kui kaugelt. Palli mänguviskamiseks määratud 5 sekundit arvestatakse: taga-alas — momendist, millal mängija, kes sai õiguse palli mängupanemiseks, võtab palli kätte; eesalas — momendist, millal mängija saab kohtuniku käest palli, või kui pall oli mängija käes ja kui väljakukohtunik puudutab palli käega.

2. Palli mängu saatnud mängija ei tohi seda teistkordselt puudutada enne, kui seda on puudutanud mõni teine väljakul asuv mängija. Palli mänguviskamisel ei või kummagi võistkonna mängijate ükskõik missugune kehaosa ületada külg- või otsjoont sellel kohal, kus pall mängu tuuakse.

3. Mänguviskamisel vahetult korvi sattunud palli korvina ei loeta.

4. Kui võimlas asetsevat väljakut piiravad jooned on seintele või muudele takistustele lähemal kui 1 m, siis ei tohi palli mängupanekul kummagi võistkonna mängijate ükskõik missugune kehaosa olla külg- või otsjoonele lähemal kui 1 m.

5. Palli sattumisel korvi mängust või viimasest neist vabavisetest, mis olid antud isikliku vea eest, viskab vastasvõistkonna üks mängijatest palli mängu otsjoone tagant ükskõik millisest kohast.

6. Pärast tehnilise vea eest antud vabaviske sooritamist pannakse pall mängu kesk- ja külgjoone ristumiskohalt sama võistkonna mängija poolt, kelle kasuks oli määratud tehniline viga.

7. Kui kohtunik eksikombel peatas mängu, pannakse pall uuesti mängu külg- või otsjoone tagant, punktist, mis on kõige lähemal kohale, kus mäng peatati, ja sama võistkonna mängija poolt, kelle valduses oli pall enne mängu katkestamist.

Punktide 1, 2 ja 3 rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks samast kohast. Punkt 4 rikkumise puhul karistatakse süüdlast mängijat ühe vabaviskega tehnilise vea eest.

§ 20. Liikumine palliga

1. On lubatud:

a) liikudes või paigal seistes põrgatada palli väljakupinnale ühe või vaheldumisi mõlema käega piiramatu arv kordi;

b) veeretada palli mööda põrandat tõugetega;

c) üks kord visata või lüüa palli õhku ja uuesti kinni püüda. Kui sel juhul pall pole veel jõudnud puudutada väljakupinda, vaid sama mängija puudutas seda õhus ühe või kahe käega, loetakse palli põrgatamine lõpetatuks. Kui aga pall puudutas väljakupinda, on lubatud tema põrgatamist jätkata;

d) palli põrgatamine on lõpetatud, kui pall on peatatud ühe või mõlema käega.

2. Ei ole lubatud:

a) põrgatada palli üheaegselt mõlema käega;

b) veeretada palli mööda põrandat käsi pallilt vabastamata.

Punktide „a“ ja „b“ rikkumise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale sisseviskamiseks külg- või otsjoonte tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

§ 21. Pöörded

On lubatud pöörded, kus palli käes hoidev mängija, nihutamata paigast pöördeteljeks olevat jalga (edasi tekstis nimetatud tugijalaks), asetab teist jalga ükskõik missuguses suunas piiramata arv kordi, kas libistades seda või kokkupuudet põrandaga katkestades.

Selle määruse rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanemiseks külg- või otsjoone tagant vea sooritamise kohale lähimast punktist.

§ 22. Käik või jooks palliga

1. On lubatud käia või joosta palliga ükskõik missuguses suunas, pidades silmas järgmisi määrusi:

A. Mängija püüdis või võttis palli paigal seistes.

Sel juhul võib ta teha pöörded ükskõik kummal jalal, pärast seda tõsta põrandalt tugijalga ja hüpata söödu andmiseks või pealeviske sooritamiseks, kuid nii, et pall oleks käest lahkunud enne, kui pöördejalg või hüppe

puhul ükskõik kumb jalgadest on uuesti puudutanud põrandat.

B. Mängija püüdis või võttis palli liikumisel.

Sel juhul võib mängija teha ühe või kaks sammu ja seejuures sooritada pöörde, kasutades tugijalana jalga, mis pärast palli püüdmist puudutas esimesena väljaku pinda.

Pärast seda võib ta tõsta tugijala põrandalt või teha hüppe, kuid nii, et pall lahkuks käest enne, kui tugijalg või hüppe puhul ükskõik kumb jalg on uuesti puudutanud põrandat.

M ä r k u s. Mängija, saades palli paigal seistes või peatudes pärast palli saamist, ei tohi pörgatuse alustamisel tõsta tugijalga põrandalt enne, kui pall on tema käest lahkunud.

Esimeseks sammuks loetakse:

a) kui mängija saab palli ja ükskõik kumma jalaga puudutab põrandat üheaegselt palli saamisega;

b) kui palli saamise puhul õhust mõlemad jalad üheaegselt puudutavad põrandat.

Teiseks sammuks loetakse seda, kui pärast esimest sammu ükskõik kumb jalg puudutab uuesti põrandat.

2. Libisemine ühel või mõlemal jalal võrdub ühe sammuga.

3. On keelatud hüpped palliga, ilma et enne maandumist pall käest lahkuks.

Käesoleva paragrahvi rikkumisel antakse pall üle vastasvõistkonnale sisseviskamiseks kül- või otsjoone tagant, lähimast punktist määruserikkumise kohale.

§ 23. Visked, püüdmine, peatamine, palli ärälöömine või ärarebimine

1. On lubatud:

a) palli viskamine, püüdmine, peatamine ja ärälöömine kätega;

b) vastase käest pall ära lüüa või ära kiskuda, ilma et satuks kokkupuutesse palli valdava mängijaga.

2. On keelatud:

a) palli ära lüüa rusikaga;

b) lüüa palli pea, kere või jalgadega.

Käesoleva paragrahvi määruse punkt 2 rikkumise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale mänguviskamiseks

külgjoone tagant, lähimast punktist vea sooritamise kohale.

3. Ei loeta veaks, kui pall puudutab juhuslikult pead, keret või jalga.

§ 24. Palli valdamise ajaline piiramine

Saades palli enda valdusse, peab võistkond sooritama 30 sekundi jooksul pealeviske korvile. Kui 30-sekundilise perioodi jooksul pall läheb väljapoole mänguväljaku piire ja pannakse uuesti mängu sama võistkonna poolt, kelle valduses pall oli enne seda, alustatakse 30 sekundi arvestamist uuesti (algusest peale). Palli puudutamine vastasvõistkonna mängija poolt ei anna õigust uueks 30 sekundi arvestamiseks juhul, kui pall jääb edasi sama võistkonna valdusse.

Kui palli valdav võistkond võttis minutilise vaheaja, siis 30 sekundi arvestamine ei alga uuesti, vaid jätkub hetkest, millal võeti minutiline vaheaeg.

Märkused. 1. Võistkond loetakse palli valdajaks, kui pall on ühe tema mängija valduses, samuti siis kui palli söödetakse sama võistkonna mängijate vahel. Võistkonda ei loeta enam palli valdajaks, kui on sooritatud pealeviske korvile, kui pall puudutab vastasvõistkonna korvilauda, kui palli saab enda valdusse vastasvõistkonna mängija või kui pall läheb väljapoole mänguväljaku piire.

2. Mängija loetakse palli valdajaks juhul, kui ta pörgatab või hoiab palli enda käes.

3. Linna ulatusest väiksematel võistlustel on lubatud mängida 30 sekundi määrase rakendamiseta.

§ 25. Mängimine tsoonides (väljakualades)

1. Võistkonnal on õigus taga-alas palli käes hoida selle edasiandmiseks eesalasse mitte üle 10 sekundi.

2. Kui taga-alas olevat palli on puudutanud teine võistkond või kui ta palli on ära võtnud ja pall satub jälle esimese võistkonna mängijale, algab 10 sekundi lugemine sellest momendist, mil palli sai uuesti esimene võistkond. Säärane 10 sekundi arvestamine võib korduda niisama palju kordi, kui kordub sääraseid juhtusid.

3. Kui võistkond on söötnud palli eesalasse, on tal õigus seda tagasi saata oma taga-alasse alljärgnevatel juhtudel:

a) hüppepalli sooritamisel;

b) palli mänguviskamisel külge- või otsjoone tagant;
c) vastase käest palli äravõtmisel või väljarebimisel ebasoodsast asendist tingitud sunnitud keskjoone ületamisega.

Õiguse söötmiseks või pörgatamiseks oma taga-alsse saab „a“ puhul mängija, kes sooritab hüppepalli või kes esimesena pärast hüppepalli sooritajaid puudutab palli; „b“ puhul — palli mänguviskaja; „c“ puhul — ainult see mängija, kes vahetult vastase käest sai palli enda valdusse.

4. Kui pall jääb pörandale ja ükski mängijatest ei tee katset selle hankimiseks, kuulub pall sellele võistkonnale, kelle taga-alas ta asub. Säärastel juhtudel peab kohtunik ära ootama aja, mis tegelikult on vajalik selleks, et selle võistkonna mängijad saaksid tulla ja võtta palli ning alles siis tuleb alustada kümne sekundi lugemist.

5. Mängija, kes sai palli oma valdusse maandumise eel õhus olles, loetakse mänguväljaku suhtes sellel väljaku-poolel olevaks, kust ta üles hüppas.

6. Alasid jagav osa (keskjoon) kuulub vastava võistkonna taga-alsse.

Käesoleva paragrahvi punktide 1—4 (incl.) rikkumise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgejoone tagant, lähimast punktist vea sooritamise kohale.

§ 26. Mängimine vabaviskealas („3 sekundi alas“)

Pealetungiva (palli valdava) võistkonna mängijal on keelatud olla üle 3 sekundi oma eesalas asuvas vabaviskealas („3 sekundi ala“), mis on piiratud sirgjoontega. Erand tehakse sellele mängijale, kes, olles „3 sekundi alas“ alla 3 sekundi, pörgatab palli korvi suunas pealiske sooritamiseks. Vaatamata sellele, et antud tegevuseks kulus aega üle 3 sekundi, seda veaks ei loeta.

3 sekundi arvestamine lõpeb: a) kui pall on õhus, kas teel korvi poole või pörkas korvirõngast või korvilauast; b) kui pall läheb mängust välja.

Märkus. Kui pealetungiva võistkonna mängija asub „3 sekundi alas“, arvestatakse 3 sekundi perioodi palli külge- või otsjoone tagant mängupanekul: 1) eesalas: hetkest, millal mängija saab kohtunikult palli; b) taga-alas: hetkest, millal mängija on valmis palli mängupanekuks.

§ 27. Vabavise

Tehniliste vigade eest

1. Mängijail ei ole lubatud:

a) venitada sihilikult mängu, kui pall on väljaspool mängu, mänguaega arvestav ajanäitaja aga ei ole seisatatud;

b) takistada määrustevastaselt palli viskamist mängu;

c) lahkuda väikesest keskringist enne, kui on sooritatud algvise või hüppepall;

d) rääkida mängu ajal kohtuniku või väljaspool väljakut asuvate isikutega;

e) tulla mängu ja lahkuda mängust väljakukohtunikult ja sekretäriilt luba küsimata;

f) kisada või hõigata väljakul selliselt, et see takistab mängu normaalset läbiviimist;

g) avaldada käitumisega mittenõusolekut väljakukohtuniku otsustega;

h) peatada mängu mängija vahetamiseks ja hiljem sellest loobuda;

i) ajal, kui pall ei ole mängus, takistada, tõugata või lüüa mängijat või talle jalga ette panna;

j) tõsta oma võistkonna mängijat, blokeerida palli üheaegselt mitme mängijaga;

k) sooritada ebasportlikke tegusid;

l) vahetada mängu ajal oma numbrit ilma väljakukohtunikule ja sekretärile teatamata.

Ulalmainitud punktide „a“, „b“, „d“, „e“, „f“, „g“, „h“, „i“, „j“ ja „k“ rikkumise puhul antakse vastasvõistkonnale üks vabavise. Punkti „c“ rikkumisel mõlema võistkonna mängija poolt määratakse kummalegi võistkonnale üks vabavise.

Märkus. Punktide „g“, „i“ ja „k“ rikkumise puhul mitte mängu ajal, vaid enne mängu algust või vaheaegadel, toimub vabavisete sooritamine vahetult enne algviset.

Punkti „l“ rikkumise puhul diskvalifitseeritakse mängija selleks mänguks ja antakse vastasvõistkonna kasuks üks vabavise.

Treeneritel, esindajatel ja varumängijatel pole lubatud käituda ebasportlikult ja mängu ajal, välja arvatud minutilised vaheajad, rääkida oma võistkonna väljakul asuvate mängijatega. Määruserikkumise korral määratakse vastasvõistkonna kasuks üks vabavise.

Isiklike vigade eest

On keelatud tõugata, lüüa, kinni pidada, jalga ette panna või vastasmängija ees kükkida, kui pall on mängus.

1. Süüdlasele mängijale arvestatakse isiklik viga ja vastasvõistkonna kasuks määratakse:

a) üks vabavise, kui määruserikkumine toimus süüdlase võistkonna taga-alas vastasmängija suhtes, kes ei teinud katset saavutada korvi;

b) kaks vabaviset, kui määruserikkumine toimus süüdlase võistkonna taga-alas vastasmängija suhtes, kes tegi katset saavutada korvi, kuid pall korvi ei sattunud;

c) kui määrust rikkusid oma taga-alas samaaegselt ühe võistkonna mitu mängijat, arvestatakse igale veategijale isiklik viga ning määratakse niipalju vabaviskeid, kui mitu mängijat tegi isikliku vea, vaatamata sellele, kas oli katsetatud visata palli korvi või mitte;

d) üks vabavise, kui määruserikkumine toimus süüdlase võistkonna taga-alas hüppepalli sooritamisel, vaatamata sellele, kas oli tehtud katset korvi saavutamiseks.

2. Süüdlasele mängijale arvestatakse isiklik viga, vabaviset või -viskeid ei sooritata:

a) kui isiklik viga on tehtud sellele mängijale, kes sooritab pealeviske ja saavutab korvi;

b) kui määruserikkumine toimus süüdlase võistkonna eesalas;

Märkused. 1. Kui üheaegselt korvi saavutamiselega tegi kaitsva võistkonna mängija oma taga-alas isikliku vea mõnele vastasvõistkonna mängijale (mitte sellele, kes saavutas korvi), kuulub vabavise sooritamisele.

2. Kui määruserikkumisel (pealeviskel) oli toorutsev või sihilik iseloom, võib määrata lisaks veel ühe vabaviske.

3. Punktides „a” ja „b” nimetatud juhtudel paneb palli mängu vastasvõistkonna mängija külgsuuna või otsjoone tagant lähemast punktist kohale, kus viga toimus.

c) kui määrust rikkusid üheaegselt mõlema võistkonna mängijad (teineteise suhtes).

Märkus. Sellisel juhul jätkatakse mängu hüppepalliga määrust rikkunud mängijate vahel vea tegemisele lähemal hüppepalli sooritamise kohal.

3. Toorutseva või sihiliku iseloomuga isikliku vea puhul karistatakse süüdlast mängijat, vaatamata sellele, kas viga tehti võistkonna ees- või taga-alas, kahe vabaviskega.

4. Viie isikliku vea puhul kõrvaldatakse mängija väljakult kuni mängu lõpuni.

§ 28. Vabaviske sooritamise kord

1. Vabaviske isikliku vea eest sooritab kannatada saanud mängija. Mängija vigastumise või väljakult eemaldamise juhul sooritab vabaviske teda asendav mängija, viimase puudumisel määrab võistkonna kapten mängija vabaviske sooritamiseks. Tehnilise vea eest määratud vabaviset võib sooritada ükskõik missugune mängija sellest võistkonnast, kes sai õiguse vabaviskeks.

Märkus. Kui on määratud üheaegselt mitu vabaviset, sealhulgas ka tehnilise vea eest, siis viimasena sooritatakse vabavise tehnilise vea eest.

2. Vabaviset sooritav mängija asub vabaviskejoone taha vabalt valitavale kohale (vabaviskeala nelinurka ümbritseva poolkaare sees). Vabaviske sooritamiseks on mängijal aega 10 sekundit, arvestades momendist, millal väljakukohtunik andis palli vabaviset sooritavale mängijale.

3. Isikliku vea eest antud vabaviske sooritamisel peavad teised mängijad asuma väljaspool vabaviskeala. Nad võivad asuda vabaviskeala kõrval malelaua kujuliselt. Mängijate kohti määravad vabaviskeala joonekesed.

Tähega „A“ märgitud kohale asub selle võistkonna mängija, kes loosimisel omandas õiguse väljakupoole valikuks. Vastasvõistkonna mängija asub tähega „B“ märgitud kohale.

Tehnilise vea eest vabaviske sooritamise momendil peavad kõik teised mängijad asuma otsjoonele mitte lähemal kui 5 m 80 cm.

4. Kui üheaegselt kohtunik-ajamärkija signaaliga, mis tähistab mänguaja lõppu, määratakse isiklik viga, kuulub vabavise sooritamisele.

Mängijal, kes sooritab vabaviset, on keelatud:

a) puudutada vabaviskejoont või astuda vabaviskealasse enne, kui pall puudutab korvi või korvilauda;

b) vabaviske sooritamiseiga viivitada üle 10 sekundi.

Ulejäänud mängijatel, pärast palli üleandmist väljakohtuniku poolt vabaviset sooritavale mängijale, kuni pall pole puudutanud korvi või korvilauda, on keelatud:

c) puudutada vabaviskejoont või astuda vabaviskealasse;

d) ületada vabaviskeala;

e) mingil kombel segada vabaviset sooritavat mängijat.

5. Eelneva määruse punktide „a“ ja „b“ rikkumisel, olenemata viske tulemustest, antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks külgjoone tagant lähimast punktist vabaviskejoonele.

6. Kui vabaviskest korvi ei saavutatud ja määruse punkte „c“, „d“ ja „e“ rikkusid vabaviset sooritava võistkonna mängijad, antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks külgjoone tagant lähimast punktist vabaviskejoonele.

Kui määrust rikkusid selle võistkonna mängijad, kelle kahjuks oli määratud vabavise, ja vabaviskest korvi ei saavutatud, kuulub vabavise kordamisele.

Uheaegsel määrusterikkumisel kummagi võistkonna mängijate poolt määratakse hüppepall lähemal vabaviskejoonel.

7. Kui vabaviske sooritamisel ei esinenud määruste rikkumist vabaviset sooritava mängija poolt ja saavutati korv, siis tuleb saavutatud korv lugeda määrustepäraseks, kuigi sel juhul vabaviske sooritamise määrust rikkus ükskõik kumma võistkonna mängija.

8. Kui vabaviske sooritamisel (pärast ühtainsat vabaviset või pärast viimast mitmest määratud vabaviskest) isikliku vea eest pall ei puuduta korvirõngast, antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks külgjoone tagant, lähimast punktist vabaviskejoonele.

9. Kui isikliku vea eest antud viset sooritab mängija, kellele ei tehtud isiklikku viga, siis vaatamata tabamisele saavutatud korvi ei arvestata ja pall antakse vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgjoone tagant.

§ 29. Mängu tagajärg

Korv on saavutatud, kui pall on läbinud täielikult korvirõnga ülalt või kui on esinenud järgmine määrusterikkumine:

a) kaitsva võistkonna mängija puudutab oma korvi, korvilauda või palli hetkel, mil pall asetseb korvirõngal või korvis, puudutab üheaegselt korvi ja palli või puudutab vahetult korvi kohal (silindris) asuvat palli, kusjuures silindri põhja moodustab korvirõngas;

b) kaitsva võistkonna mängija puudutab palli hetkel, kui pärast võistkonna mängija poolt sooritatud pealeviset korvile pall on läbinud oma lennu kõrgpunkti ja asub täies ulatuses kõrgemal korvirõngast. See kitsendus on kehtiv visete puhul korvile ainult selle hetkeni, kui pall puudutas korvirõngast või korvilauda või kui on täielikult selge, et pall neid üldse ei puuduta.

Juhtudel, mis on märgitud punktides „a“ ja „b“, arvestatakse pealeviset sooritava võistkonna kasuks üks punkt vabaviske sooritamisel ja kaks punkti pealeviske sooritamisel mängust. Mäng jätkub aga otsjoonte tagant sooritava sisseviskega määruse vastu eksinud võistkonna poolt (nagu tavaliselt korvi saavutamisel).

Korvi ei loeta saavutatuks juhul, kui:

a) ründava võistkonna mängija puudutab vastasvõistkonna korvi hetkel, mil pärast tema kaasmängija poolt tehtud pealeviset pall asub korvirõngal; sellisel juhul antakse pall vastasvõistkonnale uuesti mängupaneukuks küljjoone tagant, saavutatud korvi aga ei arvestata;

b) ründava võistkonna mängija, asudes vabaviskealas (vabaviske- ja otsjoone vahel), püüab või puudutab palli hetkel, mil korvirõngast kõrgemal asuv pall on ületanud oma lennu kõrgpunkti. See kitsendus on kehtiv pealevisetel ja söötude andmisel selle hetkeni, kui pall puudutab korvilauda või korvi.

Selle määruse vastu eksimisel saavutatud korvi ei arvestata ja pall antakse vastasvõistkonnale uuesti mängupaneukuks küljjoone tagant.

Tabamuse eest, mis on saavutatud mängust, arvestatakse võistkonnale kaks punkti; tabamuse eest, mis on saavutatud vabaviskest, üks punkt.

Pall, mis korvi minekul on riivanud väljakukohtunikku ja selle tagajärjel on sattunud korvi, loetakse korviläinuks.

Kui pall läheb läbi altpoolt korvirõngast, antakse pall üle vastasvõistkonnale selle mänguviskamiseks otsjoone tagant.

Võitjaks loetakse mängu jooksul suurima arvu punkte visanud võistkond.

Kui mõlemad võistkonnad saavutasid ühepalju punkte, loetakse mängu tagajärg viigiliseks.

IV. VÕISTLUSKOHT, SISUSTUS JA INVENTAR

§ 30. Väljak

1. Väljak kujutab endast tasase pinnaga nelinurka, mille pikkus on 26 m ja laius 14 m (joonis 1).

Siseväljaku minimaalseimad mõõted on: pikkus 20 m, laius 11 m ja ruumi kõrgus vähemalt 7 m. Valgustus 50 luksit (3500 vatti).

2. Kõik takistused nii ots- kui ka küljjoontest ei või asetseda lähemal kui 1 m. Kõik esemed võimlas kui ka välisväljakul, mis võivad ohustada mängijaid (keskkütte-radiaatorid, karniiside nurgad, võimlemisriistad, korvipostid jne.), peavad olema kaetud mattide või vildiga.

3. Võimla põrand ei või olla poonitud. Kui võimla põrand (või lahtise väljaku pind) ei ole kõlvuline mänguks või kui see võib ohustada mängijaid, on mängu läbiviimine keelatud.

Samuti ei lubata läbi viia võistlusi rohtunud pinnaga väljakul.

4. Väljaku märkimine.

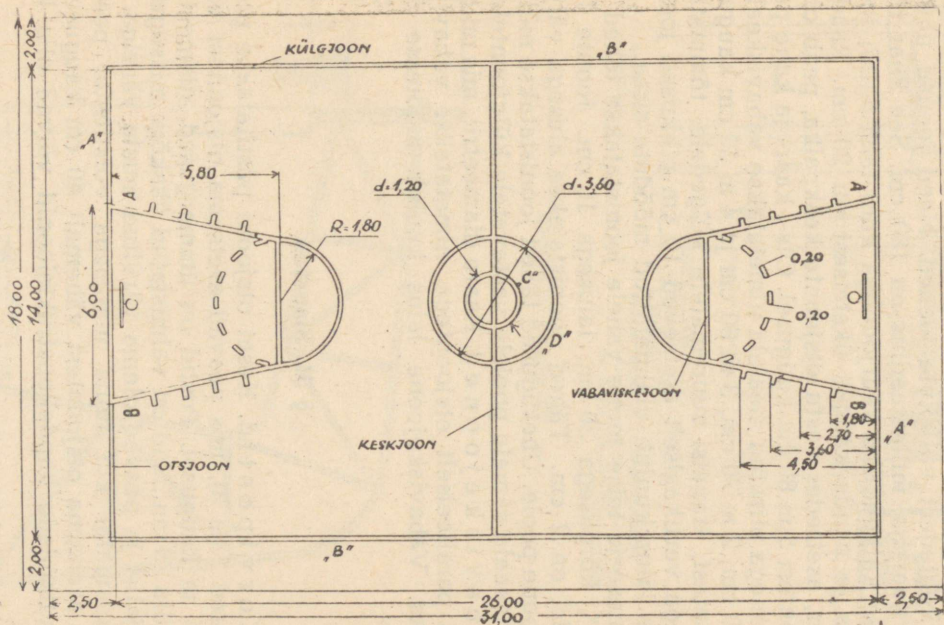
Väljak märgitakse kas värvi või kriidiga. Väljakujoonte laius peab olema 5 cm. Külj- ja otsjoonte laius ei kuulu väljakumõõdete sisse.

Väljakut ei tohi märkida urete või lattidega. Märkimata väljakul ei ole lubatud võistelda.

Külj-, ots- ja keskjooned. Väljak on piiratud joontega. Lühemaid jooni „A“ nimetatakse otsjoonteks, pikemaid jooni „B“ küljjoonteks (vt. joonis 1). Väljak jagatakse kaheks joonega, mis on paralleelne väljaku otsjoontega. Seda joont nimetatakse keskjooneks.

Väike ja suur keskring. Keset väljakut tõmmatakse ring „C“, mille raadius on 60 cm, ja ring „D“, mille raadius on 180 cm. Ringide joonte laius kuulub diameetri sisse.

Väljaku alad (tsoonid). Keskjoon jagab väljaku kaheks alaks: ees- ja taga-alaks. Igale võistkonnale on



Joonis 1. Väljak

eesalaks see väljakupool, millel on vastase korv. Tagaalaks on see väljakupool korviga, mida võistkond kaitseb.

V a b a v i s k e a l a. Väljakule märgitakse kaks trapetsikujulist nelinurka. Selleks mõõdetakse otsjoontel mõlemale poole nende keskpaigast 3 m ja tõmmatakse neist kohtadest väljakule jooned. Need jooned ühendatakse kaarega, mille raadius on 180 cm. See kaar täiendatakse katkendliku kaarjoonega kuni täisringini; joonte pikkus ja nende kaugus üksteisest on 20 cm. Raadiuse tšenter, asetsedes vastu otsjoonte keskpaika, peab olema otsjoontest 5 m 80 cm kaugusel. Ots-, kaar- ja kahe paralleeljoonega piiratud maa-ala nimetatakse vabaviskealaks. 1 m 80 cm, 2 m 70 cm, 3 m 60 cm ja 4 m 50 cm kaugusele otsjoontest, trapetsi suurematele külgedele, tõmmatakse nendega vertikaalselt asetsevad 10 cm pikkused jooned. Joonte laius kuulub ülalmainitud mõõdete sisse.

Esimese ja teise joone vahele joonistatakse tähed „A“ ja „B“, kõrgusega 30 cm, laiusega 10 cm. Joonte laius tähtedel on 2 cm. Tähed joonistatakse alusega väljaku keskjoone poole. Ühesugused tähed joonistatakse mõlema vabaviskeala samale poolele vastavatele külgjoontele.

V a b a v i s k e j o o n e d. Kaare diameetrit, mis on tõmmatud paralleelselt otsjoontega, nimetatakse vabaviskejooneks. Vabaviskejoone laius kuulub mõõtesse 5 m 80 cm.

§ 31. Sisustus

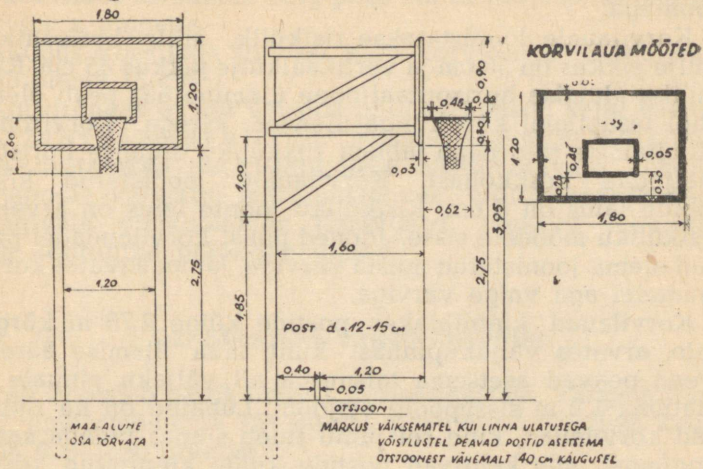
1. K o r v i p o s t i d. Keset otsjooni püstitatakse postid (joonised 2 ja 3), mis peavad asetsema otsjoonest vähemalt 1 m kaugusel. Postid on ümmargused, diameetriga mitte üle 25 cm. Nad on valmistatud ükskõik missugusest materjalist ja peavad olema värvitud musta värviga.

Väiksematel kui linna ulatusega võistlustel peavad postid asetsema otsjoontest vähemalt 40 cm kaugusel.

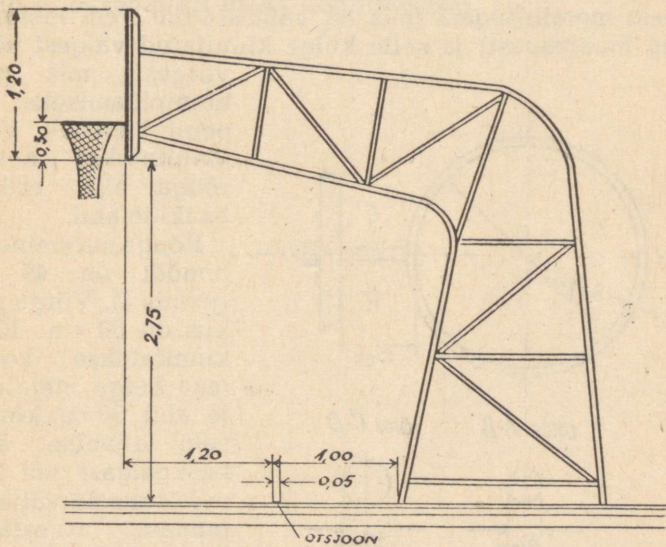
Korvilaudade kandekonstruksioonid võivad olla kantavad.

Postid ei tohi nende puudutamisel kõikuda.

2. K o r v i l a u a d. Korvilauad peavad olema ükskõik missugusest läbipaistvast materjalist või puust, siledad, 3 cm paksusega. Korvilaua mõõded on horisontaalsuunas 1,8 m ja vertikaalsuunas 1,2 m (joonised 2 ja 3). Puust



Joonis 2. Puupostid



Joonis 3 Metallkonstruktsioon

korvilauad värvitakse valgeks. Korvilauad äärestatakse joontega.

Korvilauale joonistatakse ristkülik, mille horisontaalkülje pikkus on 59 cm ja vertikaalkülje pikkus 45 cm. Ristküliku alumise horisontaaljoone ülemine äär peab olema ühel tasapinnal korvirõnga ülemise äärega. Korvirõnga kinnitamise telg peab läbima ristküliku alumise horisontaaljoone keskkohast. Korvilauale joonistatud kõigi joonte laius on 5 cm. Ristküliku joonte laius on arvatud ristküliku mõõdete sisse. Jooned puust korvilaudadel peavad olema joonistatud musta värviga, läbipaistvatel korvilaudadel aga valge värviga.

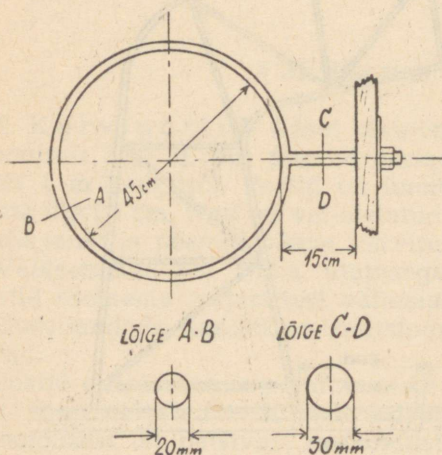
Korvilauad kinnitatakse postide külge 2,75 m kõrgusele, arvates väljakupinnast kuni laua ülemise ääreni. Need peavad asetsema täisnurga all väljaku pinnale ja ulatuma 1,2 m sissepoole otsjoni. Lubatud on ka rippuvad korvilauad, kuid sel juhul tuleb silmas pidada samuti tingimusi, mis kehtivad postide külge kinnitatud korvilaudade kohta.

Korvilauad peavad olema ühetasase pinnaga, küllalt kindlad ega tohi kõikuda palli sattumisel nende vastu.

3. Korvid. Korv koosneb mustaks värvitud ümmargusest metallrõngast (mis on valmistatud 2 cm läbimõõduga ümarrauast) ja selle külge kinnitatud valgest nõõr-

võrgust, mis palli kinnipidamiseks altpoolt kitseneb. Võrk kinnitatakse metallrõnga alla eriliste haakide abil.

Rõnga seesmine läbimõõt on 45 cm (joonis 4). Võrgu pikkus on 60 cm. Korv kinnitatakse korvilaua külge metalltelje abil 30 cm kõrgusele alumise ääre keskpaigast või 3,05 m kõrgusele väljakupinnast, arvestades kuni rõnga ülemise ääreni. Korvirõngaste



Joonis 4. Korvirõngas

toestamiseks ei ole lubatud kasutada täiendavaid tuge-
sid korvilaua esipinnal. Telg peab olema perpendikulaarne
korvilaua pinnaga.

Kaugus korvilaua pinnast kuni korvirõnga siseküljeni
peab olema 15 cm.

Korvirõngas ei või vetruda palli sattumisel selle vastu.

4. Märkimistahvel. Mängu tagajärje märkimi-
seks asetatakse pealtvaatajatele hästinähtavale kohale
väljapoole väljakut märkimistahvel, millele märgitakse
mängivate võistkondade nimetused, jooksev tagajärg
ning kohtunike perekonnanimed.

§ 32. Mänguks vajalik inventar

Pall koosneb pallikummist ja nahkkestast. Täispuhutud
pall, übermõõduga 75—80 cm, peab enne võistlust kaa-
luma 600—650 grammi.

Pall peab olema oma kujult ümmargune.

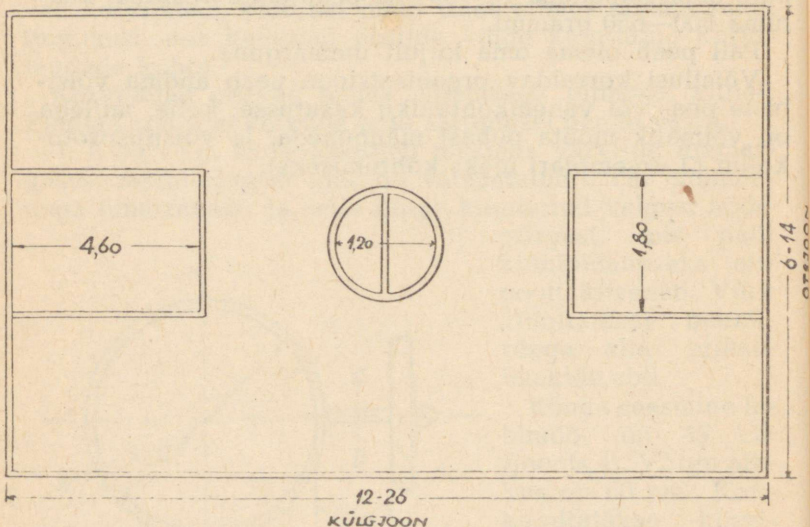
Võistlusi korraldav organisatsioon peab andma võist-
luste pea- või vanemkohtuniku käsutusse: kella, millega
on võimalik mõõta puhast mänguaega, ja võistlusproto-
kollid (3 eksemplari igaks kohtumiseks).

LIHTSUSTATUD MÄNGUMÄÄRUSED MASSILISTE KORVPALLIVÕISTLUSTE LÄBIVIIMISEKS

Mänguväljak

Väljak kujutab endast nelinurka, mõõtudega vähemalt 12×6 m. Väljakule joonistatakse külg- ja otsjooned, keskring raadiusega 0,6 m ja nelinurkne vabaviske-ala laiusega vähemalt 1,80 m (joonis 5).

Vabaviskejoone kaugus korvilauast on 4,6 m.



Joonis 5. Väljak mängimiseks lihtsustatud määrustega

Korvilauad ja korvid

Puust nelinurksed korvilauad, mõõtudega vähemalt 1 m laiad ja 0,8 m kõrged, võivad olla vahetult kinnitatud postide või seinte külge. Metallist korvirõnga diameetrik on 45 cm. Korvirõngas kinnitatakse korvilaua külge vähemalt 2,5 m kõrgusele pörandast.

Korvirõnga võib kinnitada ka vahetult seina külge. Sellisel juhul joonistatakse korvilaud värviga seinale. Korvirõnga külge kinnitatakse nõorist võrk.

Osavõtjad

Lastevõistkondade massilisi võistlusi viiakse läbi alljärgnevatele vanusegruppidele:

poisid ja tüdrukud 9—10-aastased,
 poisid ja tüdrukud 11—12-aastased,
 poisid ja tüdrukud 13—14-aastased.

Mängumäärused

Sõltuvalt väljaku mõõdetest ja laste vanusest võib lastevõistkondade massilisi võistlusi viia läbi 3, 4, 5 või koguni suurema mängijate arvuga ühes võistkonnas, erinevate mänguaegadega ja erinevate pallidega.

Väljaku mõõted	9—10 a.	11—12 a.	13—14 a.
12×6 m	4 mängijat	4 mängijat	3 mängijat
18×9 m	5 mängijat	4 mängijat	4 mängijat
26×14 (normaal- mõõted)	8 mängijat	7 mängijat	5 mängijat
Mänguaeg	2×12	2×15	2×15
Pall	jalgpall	tüdrukutel jalgpall, poistel korvpall	korvpall

Lähtudes mängus põhiliselt kehtivatest määrustest, on lastevõistkondade vahelistes mängudes lubatud:

1. Alljärgnevaid vaheaegu üldisest mänguajast mitte maha arvestada: minutilised vaheajad; vabavisete sooritamise; hüppepalli mängimine; mängijate vahetamine.

2. Lubada võistkonnale kogu mängu jooksul ainult üks minutiline vaheaeg.

3. Vahetada mängijaid, kui pall on võistkonna valduses või läks väljapoole mänguväljaku piire.

4. Mängida „3 sekundi määruse“ rakendamiseta.

5. Määrata mängijate poolt tehtud kõigi isiklike ja tehniliste vigade eest kaks vabaviset, neid võistlusprotokolli mitte märkides.

6. Mängijate vabaltvalitav asetus vabavisete sooritamisel, mitte lähemal aga kui kaks meetrit vabaviske sooritajast.

7. Palli söötmine väljakul igas suunas, arvestamata keskjoone määruse rikkumist.

8. Palli põrgatamine üheaegselt kahe käega.

9. Hüppepall kõigil juhtudel mängida keskväljakul.

10. Visata pall külge- või otsjoone tagant mängu, seistes ühe jalaga joonel, teise jalaga väljakul (kui ruumi mõõted ei võimalda seista joone tagant).

11. Pealeviske ajal puudutada korvirõngast, võrku ja korvi kohal asuvat palli.

12. Mängida selja- ja rinnanumbriteta.

Kohtunikutegevus

Lastevõistkondade vahelisi massilisi võistlusi viiakse läbi ühe väljakukohtuniku juhtimisel. Tema fikseerib ka mänguaja alguse ja lõpu.

Mängu tagajärge arvestavad võistkondade esindajad.

METOODILISI JUHISEID KORVPALLI VÕISTLUSMÄÄRUSTE RAKENDAMISEKS

Käesolevate juhiste ülesandeks on võistlusmääruste tõlgitsemise ühtlustamine ja neid tuleb rakendada kõigi korvpallivõistluste läbi viimisel.

Mängijate õigused ja kohustused (§ 2)

P. 3. Kui mängud viiakse läbi lühendatud mänguajaga (välktur-niirid), siis on lubatud 24 tunni jooksul osa võtta mitmest mängust.

Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus (§ 4)

Enne algviset, esimesel või teisel poolajal, on lubatud mängijaid vahetada.

Mängija, kes on teinud viis isiklikku viga, võib lahkuda väljakult kohtuniku loata.

Vahetaval (mängu tuleval) mängijal on õigus sooritada vabavise tehnilise või isikliku vea eest (juhul kui mängija, kes pidi sooritama vabaviske, lahkus väljakult vigastuse tõttu). Pärast seda võib teda uuesti vahetada.

Mängija võib minna väljakule tavalise vahetamise korras ja vii-bida väljakul ainult selleks, et sooritada vabavise või -visked isik-liku vea eest. Pärast seda võib teda uuesti vahetada. Antud juhul loetakse see mängija mängust osavõtnuks.

P. 3. Juhul kui võistkonna koosseisu on jäänud vähem kui 2 män-gijat, mäng katkestatakse ja võitjaks kuulutatakse vastasvõistkond (vaatamata numbrilisele seisule mängu katkestamise momendil).

P. 8. Kui mängija tegi viienda isikliku vea, mille tõttu peab män-gust lahkuma, sooritab vabaviske teda asendav mängija, selle puu-dumisel mõni teine mängijaist võistkonna kapteni määramisel.

Võistkondade esindajad ja kaptenid (§ 5)

P. 4. Protestide esitamise kord on järgmine: võistkonna esindaja (või võistkonna kapten) juhib kohe, kui esineb kohtuniku poolt teh-tud viga, mis annab aluse protesti esitamiseks, võistluste peakoh-

tuniku või asetäitja tähelepanu mänguolukorrale ja kohtuniku poolt tehtud veale. Pärast mängu lõppu märgib võistkonna esindaja või kapten protokoll, et esitab protesti ja samas (kui ei ole erinõudeid) esitab protesti kirjalikult, märkides ära mänguminuti, millal viga toimus, kirjeldab mänguolukorda, protesti motiive ja ka oma nõudmisi.

Protest peab olema põhjendatud. Otsuse protesti rahuldamiseks või tagasilükkamiseks teeb ainult peakohtunik. On aga soovitatav protesti sisu arutamisel välja kutsuda seda mängu juhtinud väljaku-kohtunikke, sekretäri, kohtunikke-ajamärkijaid ja võistkondade esindajaid.

Kohtunike kolleegiumi koosseis (§ 6)

Linna ulatusest väiksematel võistlustel võib kohtuniku-sekretäri ja kohtuniku-ajamärkija kohustusi täita üks isik.

Kohtunikud-ajamärkijad (§ 9)

P. 2. Juhul kui pall läks väljapoole mänguväljaku piire vastase mängulise tegevuse tagajärjel (mitte palli valdava võistkonna mängija poolt tehtud sihilikust viskest vastu vastasmängijat), tuleb alustada uut 30-sekundilise perioodi arvestamist.

Võistluste arst (§ 10)

P. 2. Võistluste arsti otsus, kas vigastada saanud mängija on võimeline mängu jätkama või mitte, on lõplik.

Määrusterikkumised algviskel

P. 5. Pärast vabaviske sooritamist pannakse pall mängu kesk- ja küljjoonte ristumise kohalt vabaviset sooritava võistkonna poolt.

P. 6. Pärast vabavisete sooritamist jätkatakse mängu hüppepalliga tsentrist.

Hüppepall (§ 14)

P. 3, alapunkt b. Kui mõlema võistkonna mängijad haarasid palli üheaegselt, siis ei tohi kohtunik kohe fikseerida määrusterikkumist, vaid peab hetke ootama, et anda mängijaile võimalus palli vastase käest ära võtmiseks (vastavalt paragrahvile 23, punkt 1, b). Kui kohtunik näeb, et mängijad ei tee katset palli ärakiskumiseks või kui see ei anna tulemusi ja võitlus palli pärast võib muutuda vigastamise suhtes ohtlikuks, peatab ta viivitamatult mängu ja määrab nende mängijate vahel hüppepalli.

P. 3. Hüppepall esineb ka juhtudel, kui pall läheb väljapoole väljaku piirjooni ja kohtunikud on lahkarmisel võistkonna suhtes, kes peab palli mängu panema.

Mängu peatamine (§ 15)

P. 1. Ei ole soovitatav peatada mängu siis, kui üks võistkondadest on läbimurdel ja tal on reaalne võimalus korvi saavutamiseks. Mäng peatatakse tavaliselt siis, kui ei ole nn. „teravat momenti“.

P. 1, alapunkt t. Õnnetusjuhtumi puhul mängijaga peatab kohtunik mängu siis, kui pall on vigastada saanud mängija võistkonna valduses. Ilmse raske vigastuse puhul (luumurded, kukkumised peaga vastu põrandat või raudkonstruktsiooni jne.) on kohtunik kohustatud otsekohe mängu peatama, et kindlustada vigastatule kiiremas korras arstiabi.

P. 1. Mängu peatamist mängijate vahetamiseks ja minutiliseks vaheajaks ei või lubada siis, kui mänguaega arvestav ajanäitaja seisab, vastasvõistkonna mängija aga on valmis sooritama palli sisseviskamist mängu ots- või küljoonte tagant.

P. 3. Mängu peatamine toimub kohtuniku poolt, ilma et vaheaega kummalegi võistkonnale arvestataks.

Pall on mängus (§ 17)

P. 2. Juhul kui väljakukohtunik ei ole ise päris kindel, kas vise toimus enne mänguaja lõpetamise signaali või sellega üheaegselt, on ta kohustatud kohe pöörduma kohtuniku-ajamärkija poole (kes peab tähelepanelikult jälgima mängu otukorda viimastel sekunditel) tema arvamusel ärakuulamiseks ja alles pärast seda teeb otsuse, kas korvi lugeda või mitte.

Palli sisseviskamine mängu külj- või otsjoonte tagant (§ 19)

P. 1. Juhul kui mängija palli sisseviskamisel mängu külj- või otsjoone tagant astub väljakule, võib ta uuesti astuda väljakujoonte taha ja sooritada palli mänguviskamise, kui see toimub määrustikus ettenähtud viie sekundi jooksul. Kui kohtunik näeb, et võistkondadel ei ole selge, kummal neist on õigus palli mängu visata külj- või otsjoonte tagant, on ta kohustatud selgitavalt näitama ning lubama palli mängu visata alles siis, kui teine võistkond sai võimaluse asuda kaitsele.

Liikumine palliga (§ 20)

P. 1. Kohtunik ei tohi lugeda määruste rikkumiseks mängijate alljärgnevat tegevust palli põrgatamisel:

a) korduvad visked korvile, kuigi sealjuures pall ei puuduta korvilauda või korvi;

b) korduvad pallipuutumised eesmärgiga saada see enda valdusse;

c) palli äralöömine palli pärast võitlevate mängijate käest eesmärgiga saada see enda valdusse;

d) palli püüdmine pärast selle väljalöömist vastasmängija käest.

Pärast kõiki eelmainitud juhtusid on palli enda valdusse saanud mängijal õigus selle põrgatamiseks.

Pöörded (§ 21)

Juhul kui pöörde ajal mängija „tugijalg“ nihkus paigast, kusjuures see ei olnud sihilik toiming, ei tule seda lugeda määrusterikkumiseks.

Mängija, kes on pärast palli püüdmist teinud kaks sammu, võib sooritada pöörde ainult tagapool asetseval jalal (s. t. teha pöörde oma liikumisele vastassuunaliselt).

Käik või jooks palliga (§ 22)

Sageli esineb juhtumeid, kus ebaõiglaselt rakendatakse „jooksu-määrust“ mängija suhtes, kes saab palli liikumisel. Kohtunik fikseerib määrusterikkumise, kuigi mängija liikus palliga täiesti määruste-päraselt. Põhjuseks eelnimetatud eksimusel on see, et kohtunik ei suuda üheaegselt jälgida mängija käte ja jalgade liikumist palli saamisel või söötmisel ja seepärast fikseerib ebaõigesti kolmanda sammu siis, kui pall on juba enne seda lahkunud mängija käest.

Visked, püüdmine, peatamine, palli äralöömine või ärarebimine (§ 23)

P. 2, alapunkt b. Ainult sihilik palli löömine jalaga, peaga või kerega on määrusterikkumine. Palli juhuslikku puutumist vastu jalga, pead või keret ei tule lugeda veaks, kui see ei anna võistkonnale mängu käigus mingit eelist.

Mängimine tsoonides (§ 25)

P. 2. Kui palli valdav mängija, asudes oma eesalas, astus vastas-mängija pealesurumisel üle keskjoone oma taga-alasse, pannakse pall uuesti mängu selle võistkonna poolt, kelle valduses oli pall, kül-gjoone tagant.

P. 5. Näited: 1. Kui mängija, seistes väljaspool väljaku piirjoont, hüppab õhku ja, püüdes õhus olles palli, maandub väljakule, tuleb seda lugeda määrusterikkumiseks. 2. Kui mängija hüppab õhku taga-alas ja püüab õhus olles palli, mis talle söödeti eesalast, ning maandub koos palliga eesalasse, tuleb see lugeda samuti määrusterikkumiseks.

P. 6. Juhul kui mängija seisab keskväljakul, nii et üks jalg on tal ees- ja teine taga-alas, loetakse ta taga-alas asuvaks. Kui mängija sel hetkel saab palli eesalast, tuleb fikseerida määrusterikkumine.

Palli käes hoidev mängija, kelle üks jalg asub ees- ja teine taga-alas, võib piiramatu arv kordi viia oma jala eesalast taga-alasse ning uuesti eesalasse.

Mängimine „3 sekundi alas“ (§ 26)

Kui mängija, seistes vabaviskealas alla 3 sekundi, saab palli ja põrgatab (teeb pöörded või otsib muid võimalusi) viske sooritamiseks korvi suunas, kusjuures tema tegevus kestab üle 3 sekundi, kohtunik määrusterikkumist ei fikseeri. Juhul aga, kui mängijal on avanenud (pärast eelkirjeldatud tegevust) sobiv võimalus pealeviskeks korvile ja ta seda ei tee, tuleb kohe fikseerida määrusterikkumine. Esineb juhtumeid, kus kohtunik fikseerib 3 sekundi määruse rikkumist alles

siis, kui korvile visatud pall on juba õhus, Eelmainitud tegevus on ilmne viga kohtuniku poolt, seepärast et sooritatud pealeviske hetkest alates (siis kui pall on juba mängija käest lahkunud) 3 sekundi määrase rikkumist enam ei saa olla. Kohtuniku kohuseks on sel juhul parandada oma viga järgmiselt: kui saavutati korv, tuleb see tunnistada määrustepäraselt saavutatuks. Juhul aga kui korvi ei saavutatud, tuleb pall anda tagasi samale võistkonnale, kelle valduses see oli enne pealeviset, uuesti mängupanemiseks külgjoone tagant.

Kohtunik ei tohi 3 sekundi määrase rakendamisel aja arvestamisega liigselt kiirustada. Määrase rikkumise fikseerimisel tuleb lähendada põhimõttest, et see toimuks alles pärast 3 sekundi möödumist, mitte aga enne seda.

Vabavisete määramine tehniliste vigade eest (§ 27)

Vabavisete määramist tehniliste vigade eest loetakse rangeks karistuseks, mis võib avaldada mõju mängu tagajärjele. Seepärast tuleb kohtunikul rakendada karistusi tehniliste vigade eest ainult möödapääsmatutel juhtudel.

Real juhtudel, kui eksimus oli esmakordne ja mitte pahatahtlik, tuleb kohtunikul eelnevalt mängijat, treenerit või esindajat hoiatada. Näited:

1. Kui võistkonna treener mängu ajal annab juhiseid oma võistkonna mängijatele, peab kohtunik esimene kord treenerit hoiatama, eksimuse kordumisel aga karistama vabaviskega tehnilise vea eest.

2. Kui mängija oma käitumisega avaldas mittenoisolekut kohtuniku otsusega, tuleb kohtunikul teha sellele mängijale märkus (soovitav võistkonna kapteni juuresolekul), taolise eksimuse kordumisel aga karistada vabaviskega tehnilise vea eest.

Esineb juhtumeid, kus kohtunikud, lähtudes määruste tõlgitsemisel formaalsest seisukohast, määravad ühele ja samale mängijale järjest kaks või rohkem tehnilist viga. Näiteks mängijale määrati isiklik viga. Mängija astus selle pärast kohtunikuga vaidlusse. Kohtunik karistab mängijat vaidlemise eest tehnilise veaga, mängija aga jätkab vaidlust — kohtunik määrab teise tehnilise vea. See ei mõju ja mängija ei mõtlegi loobuda vaidlemisest — kohtunik määrab kolmanda tehnilise vea jne. Sellisel juhul tuleb kohtunikul karistada mängijat vaidlemise eest ühe tehnilise veaga, seejärel aga kasutada distsiplinaarseid abinõusid mängija korralekutsumiseks, s. t. teha hoiatus, aga kui sellest ei aita — kõrvaldada väljakult.

Ühe võistkonna mitme mängija poolt üheaegselt tehtud tehniliste vigade puhul tuleb määrata karistuseks ainult üks vabavise, mängijatele teha aga märkus või hoiatus, sõltuvalt vea või määruste rikkumise iseloomust.

P. 1, alapunkt a. Juhul kui mänguaega arvestav ajanäitaja on seistatud ja mängija venitab mängu sihilikult, on kohtunikul õigus hoiatada seda mängijat, teha talle märkus või kõguni väljakult kõrvaldada.

P. 1, alapunkt c. Pall on mängus siis, kui üks keskmängijatest või hüppepalli sooritajatest on puudutanud palli (vt. § 13, punkt 2).

P. 1, alapunkt h. Esineb siis, kui võistkonnal pole enam varumängijaid või kui võistkond, nõudes vahetuse aega, hiljem loobub mängija vahetamisest ja kui tahetakse sihilikult venitada mängu.

P. 1, alapunkt *i*. Kui mänguaega arvestav ajamõõtja on seisatatud ja mängija tõukab või lööb teist mängijat või paneb talle jala ette, karistatakse teda tehnilise veaga. Olenevalt aga vea iseloomust on kohtunikul õigus seda mängijat koguni kõrvaldada.

P. 1, alapunkt *g* ja *k*. Kohtunikul on õigus määrata mängijale tehnilisi vigu nii enne mängu algust (hetkest, millal ta kutsub võistkonna kaptenid väljakupoolte loosimisele), mängu ajal, vaheajal kui ka pärast mängu lõppu (hetkeni, millal ta kirjutab protokollile alla).

P. 1, alapunkt *m*. Tehnilist viga ei tule määrata kohe pärast esimest ülesviskamist, vaid siis, kui mängijad ei tee sihilikult ja korralduslikult katsed palli mängimiseks.

Vabavisete määramine isiklike vigade eest

Juhuslik ja sihilik kehaline kokkupuude

Kuigi mängumäärused ei luba kehalisi kokkupuuteid vastasmängijate vahel, on igapäevase selge, et sellest täielikult hoiduda on võimatu.

Esineb olukordi, kus kokkupuuted seoses mängulise tegevusega on vältimatud ja neid ei tule lugeda määrusterikkumiseks. Näited:

1. Kaks erineva võistkonna mängijat, kes omavad võrdselt soodsaid võimalusi palli enda valdusse saamiseks, põrkavad kokku hüppel palli püüdmiseks. Sellist mängijate kokkupuudet ei tule lugeda määrusterikkumiseks, kui kohtunik on veendunud, et kumbki mängijatest ei toorutsenud sihilikult.

2. Kaitsemängija puudutas võitluses palli pärast vastasmängija käsi. Juhul kui selline kokkupuude ei avaldanud mõju edasisele mängukäigule ja pall jäi sama mängija valdusse, ei tohi kohtunik isiklikku viga fikseerida.

3. Mängija peatus ootamatult pärast kiiret liikumist. Temale järgnenud kaitsemängija tegi kõik selleks, et vältida kokkupuudet, kuid see ikkagi toimus. Kohtunik ei tohi sellisel juhul määrata isiklikku viga. Kui kokkupuute tagajärjel mängija, kelle valduses oli pall, rikkus „jooksumäärust“, tuleb jätta pall samale võistkonnale selle uuesti mängupanekuks külgjoone tagant.

Sellistel juhtudel, kui palli ja vastasmängija suhtes ebasoodsas positsioonis asuv mängija teeb katsed palli saamiseks enda valdusse või, asudes vastasmängija selja taga, püüdis saada palli enda valdusse ja selle tagajärjel juhtus kokkupuude, tuleb süüdlasele mängijale määrata isiklik viga, vaatamata sellele, et mängija püüdis ainult palli enda valdusse saada.

Kui mängija seisib paigal või hüppas ainult üles, kuid vastasmängija liikus või hüppas talle vastu, siis süüdlaseks kokkupõrkes tuleb lugeda vastuliikuvat mängijat. Kui vastasvõistkonna 2 mängijat liiguvad või hüppavad üksteisele vastu kokkupõrget vältimata, on nad tavaliselt mõlemad kokkupõrkes süüdi ning mõlemad karistatakse isikliku veaga.

Kehaline kokkupuude, kui pall on „surnud“

Vead, mis tehakse mängijate poolt sel ajal, kui mänguaega arvestav ajamõõtja on seisatatud, s. t. pall ei ole mängus, tuleb lugeda tehnilisteks vigadeks senikaua, kui:

1) palli mänguviskamisel külg- või otsjoone tagant pole palli puudutanud keegi väljakul asuvatest mängijatest;

Märkus. Tehnilisteks vigadeks tuleb lugeda taolised vead ka siis, kui palli mänguviskamisel külg- või otsjoone tagant mänguaega arvestav ajamõõtja pole seisatunud.

2) vabavisetel isikliku vea eest (mitmest vabaviskest viimasel) korvilauast või -rõngast pörkunud palli pole puudutanud keegi väljakul asuvatest mängijatest.

Kui algviske või hüppepalli sooritamisel kohtuniku poolt ülesvisatud pall pole veel jõudnud oma lennu kõrgpunkti ja ükskõik kumma algviske või hüppepalli mängimisest osavõtva mängija poolt tehakse isiklik viga, ei tule seda kvalifitseerida tehnilise veana. Kohtunikul tuleb juhtida algviskest või hüppepallist osavõtivate mängijate tähelepanu nende määrustevastasele tegevusele ja algviset või hüppepalli korrata.

Kergel kehalist kokkupuudet mängijate vahel pole tarvis kvalifitseerida määrusterikkumisena. Sellistena tuleb tõlgitseda olukordi, kus juhuslik kokkupuude ei mõju mängu käigule ega takista võistkonda läbi viimast kavatsetud tehnilisi ja taktikalisi võtteid.

Süüdlase selgitamine isiklike vigade puhul

Iga mängija kohuseks on hoiduda kehalisest kokkupuutest vastasmängijaga.

Mängija võib asuda väljakul ükskõik millisel enda poolt valitud kohal tingimusel, et:

a) ei tõkesta kiiresti liikuva vastasmängija teed selliselt, et viimane pole võimeline enam oma liikumissuunda muutma ja kokkupõrget vältima;

b) ei seisa tihedalt vastasmängija selja taha ega takista sellega tema tegevust;

Näide 1. Ründemängija seisab seljaga vastasvõistkonna korvilaua poole. Kaitsemängija asus tema selja taga (ründemängija teadmata) niivõrd lähedale, et ründemängija tõukab pärast palli saamist pöörde sooritamisel kaitsemängijat.

Süüdlaseks on sellisel juhul kaitsemängija ja talle tuleb määrata isiklik viga.

Näide 2. Kui mängijate samasuguse asetuse juures ründemängija pärast palli saamist sihilikult tõukab kaitsemängijat, on süüdlaseks ründemängija ja talle tuleb määrata isiklik viga.

c) asendi valimisel seisva vastasmängija kõrval või ees (ilma otsese kehalise kokkupuuteta) on võimalike isiklike vigade puhul põhiliselt vastutav vastasmängija.

Esineb juhtumeid, kus ründemängija läbimurdel vastase korvi alla ei arvesta vastasvõistkonna mängijate asetust väljakul ja selle tagajärjel toimub tõuklemine. Sellistel juhtudel on süüdi ründemängija.

Sageli püüab ründemängija viia palli läbi kahe vastasvõistkonna mängija vahelt, vaatamata sellele, et läbiminekuks pole küllaldaselt ruumi. Tagajärjeks on kokkupuude, milles on süüdi ründemängija, ja talle tuleb määrata isiklik viga. Kui isiklik viga tehti mängijale, kelle valduses oli pall ja kellel oli võimalus läbimurdeks ning korvi saavutamiseks, kuid kes vastasmängija isikliku vea tõttu ei saanud seda teha, tuleb määrata kaks vabaviset, vaatamata sellele, et viset korvile ei toimunud. Siinjuures tuleb aga silmas pidada, kas tema

edasisel teel polnud enam ühtki vastasmängijat, kes oleksid võinud viset takistada. Kui palli valdava mängija edasisel teel viibis veel keegi vastasmängijaist, kellel oli võimalusi tema takistamiseks, tuleb määrata üks vabavise.

Näide. Keskjoone lähedal asuv mängija on läbimurdel vastase korvi alla ja tema edasisel teel pole enam ühtki vastasmängijat. Kaitsemängija, püüdes ründemängijat peatada, tõukab teda. Kaitsemängijat tuleb sellisel juhul karistada kahe vabaviskega.

Tõukamisi, lööke, kinnihaaramist, jala ettepanemist, kükkimisi ja teisi lubamatuid mänguvõtteid, mida mängijate poolt sihilikult kasutatakse, tuleb võtta kui ebasportlikku käitumist. Sellistel juhtudel peab kohtunik määrama kaks vabaviset ja tegema süüdlasele märkuse, hoiatuse või kõrvaldama ta väljakult, sõltuvalt toorutsemise iseloomust.

Näide. Mängija on liikumas palliga korvi poole ja tema teel pole ühtki vastasmängijat. Kaitsemängija püüab talle järele jõuda ja, nähes reaalselt ohtu korvi saavutamiseks, tõukab ründemängijat selja tagant.

Sellisel juhul tuleb määrata kaks vabaviset ja sõltuvalt toorutsemise iseloomust teha mängijale hoiatus või kõrvaldada ta väljakult.

Esineb juhtumeid, kus mängijad selleks, et saada palli pärast vabaviske sooritamist enda valdusse, teevad mängu käigus sihilikult isiklikke vigu.

Kui kohtunik on veendunud selles, et niisuguseid isiklikke vigu tehakse mängijate poolt teatavatel taktikalistel (samal ajal aga ka ebasportlikel) kaalutlustel, peab kohtunik esimesel taolisel juhul määrama ühe vabaviske ja hoiatama võistkonna kaptenit, et edasist taolist toorutsemist kvalifitseeritakse kui ebasportlikku käitumist. Toorutsemise kordumisel tuleb määrata kaks vabaviset.

Vähene võitlus sihiliku toorutsemise, ebasportliku käitumise ja distsipliini rikkumise vastu

Võistluste läbiviimisel on ilmnenu, et kohtunikud otsustava võitluse asemel sihiliku toorutsemise, ebasportliku käitumise ja distsipliini rikkumise vastu piirduvad ainult loendamatute märkuste ja hoiatustega süüdlastele mängijatele. Kohtunike ülesandeks on teha järsk ja kiire lõpp sihilikule toorutsemisele ja ebasportlikule käitumisele ning nõuda mängijatelt ja võistkondadelt täpset võistlusmääruste ja distsipliininõuete täitmist. Sihiliku toorutsemise juhtudel (klammerdumised, toored tõukamised, vastase lükkamine palli hankimisel, jala ettepanekud, sihilik kohavalik kiiresti liikuva vastasmängija teel kokkupõrke tekitamise eesmärgiga jne.) peavad kohtunikud julgelmalt määrama süüdlasele mängijale karistuseks 2 vabaviset ja välimatu vajaduse korral tegema sellele lisaks veel mängijale märkuse, hoiatuse või jämedama toorutsemise korral koguni kõrvaldama väljakult.

Ebaõige hinnang kaitsemängijate tegevusele

Ikka veel esineb juhtumeid, kus karistatakse mängijaid, kes määrustepäraselt tegutsevad kaitses eesmärgiga ära lüüa või saada pall

vastasmängija käest enda valdusse. Kui kohtunik on veendunud selles, et kaitsemängija tegevus oli suunatud ainult palli võtmiseks, haaramiseks või löömiseks vastase käest, siis tuleb sellist olukorda tõlgitseda määrustepärase mängulise tegevusena. Kuigi eelmainitud tegevuse juures leidis aset kokkupuude vastasmängijaga, ei tohi kohtunik sellist juhtumit, kui kaitsemängija tegevuses polnud märgata sihilikkust vastasmängija takistamisel, mingil juhul tõlgitseda määruste rikkumisena. Käesoleval juhul tuleb veel eriti arvestada asjaolu, et eelmainitud kokkupuude-tõuklemine ei olnud otseselt seoses palli saamisega enda valdusse, vaid juhtus alles pärast seda. Selliseid juhtumeid esineb sageli ka siis, kui nii ründe- kui ka kaitsemängija asuvad palli mängimise hetkel õhus.

*Vähene nõudlikkus keskmängijate tegevuse suhtes,
kes kasutavad jõulisi mänguvõtteid*

Paljud keskmängijad otsivad sihilikku kehalist kontakti vastasmängijaga ja kasutavad jõulisi läbimurdeid, tõugates eemale määrustepäraselt asetsevad vastasmängijaid, pealevisetel aga hüppavad palliga mitte otse üles, vaid kõrvale, tõugates seejuures vastasmängijaid samuti sihilikult. Selliste keskmängijate suhtes peavad kohtunikud olema eriti nõudlikud, sest taoliste eksimuste mittefikseerimisest ei täiusta keskmängijad oma tehnilist ettevalmistust, vaid püüavad saavutada edu ainult määrustevastaste võtetega.

Ebaõige arusaamine isiklike vigade formaalsest fikseerimisest

Viimastel aastatel on peetud järjekindlat võitlust formalismiga kohtunikutegevuses. Selle võitluse tagajärjekus on kahtlemata olnud tooniandvaks kohtunikutegevuse taseme üldisel tõstmisel, kõrvaldades mängust üleliigsed signaalid ja muutes mängu koos sellega sisukamaks ja huvitavamaks. Kahjuks on aga märgata kohtunike kaldumist määruste tõlgitsemisel teise äärmusse. Kohtunikud, nähes tõuklemisi, kätest rebimisi, lööke ja teisi isiklike vigu, jätavad neid sihilikult fikseerimata, pidades eelnimetatud isiklike vigu mängu käigule mittemõjuvaiks. Mängijad harjuvad kiiresti taolise määruuse tõlgitsemisega kohtunike poolt ja alustavad toorutsemist. Ebaõige liberaalitseamise tulemusena pole kohtunikud aga enam võimelised viima mängu uuesti määrustepärasesse raamidesse.

Kohtunike ülesandeks on õigesti aru saada tähtsusetust tõuklemisest, mis on mänguliste võtete sooritamisel möödapääsematu ega avalda mõju mängu normaalsele käigule.

Vabaviske sooritamise kord (§ 28)

P. 2. Mängijal on õigus sooritada vabavise vabalt valitaval viisil (hüppelt, jooksuga jne.) tingimusel, et ta ei astu üle vabaviskejoone enne, kui pall pole puudutanud korvirõngast.

P. 4. Kui vabaviske sooritamisel keegi mängijatest soovib seista nende mängijate selja taha, kes asetsevad vabaviskeala ümbritsevate joonte ääres, siis peab selja taga seisev mängija asuma nendest vähemalt kahe meetri kaugusel.

JUHISED KORVPALLIVÖISTLUSTE PROTOKOLLIDE TAITMISEKS

Sekretäri ja ajamõõtja tööst on suurel määral sõltuv ka võistluste läbiviimine. Nagu praktika on näidanud, antakse enamik proteste faktide kohta, mis on seotud eksimustega võistlusprotokolli täitmisel ja mänguaja arvestamisel.

Kõigil kohtunikel, kes tegutsevad sekretäridena ja ajamärkijatena, tuleb täie tõsidusega suhtuda eelnimetatud kohustuste täitmisel ja võrdsel määral osata täita kohtunikukohustusi nii mänguväljakul kui ka kohtunikulaua taga. Selleks on tingimata tarvis kõigil linnade kui ka rajoonide kohtunike kolleegiumidel läbi viia spetsiaalseid seminare sekretäride ja ajamärkijate ettevalmistamiseks.

Seoses uuetüübilise protokolli (vt. lk. 49—50) rakendamisega toome alljärgnevalt lähemaid selgitusi selle õigeks ja ühtlaseks kasutamiseks.

I. Üldised alused

Sekretär märgib vastavatesse osadesse ja lahtritesse:

1. Võistlevate võistkondade nimed.
 2. Protokolli numbri, võistluste läbiviimise kuupäeva, koha ja kellaaja.
 3. Vanemkohtuniku ja kohtuniku nimed.
 4. Võistkondade koosseisud, mängijate numbrid, nende spordijärgu (lahtrisse „lubatud mängust osa võtta“) ja treenerite nimed.
 5. Iga mängija kohta — mängust osavõtmise (tähega E) ja mängija poolt tehtud isiklikud või tehnilised vead.
 6. Võistlevate võistkondade poolt kasutatud minutilised vaheajad.
 7. Mängu käigu poolaegade viisi (iga võistleja nime taha tema poolt saavutatud punktide arvu ja võistkonna üldise jooksva tagajärje — vastavalt protokollis leiduvatele tingmärkidele ja kummagi võistkonna jaoks eraldi leiduvale trükitud numeratsioonile jooksva tagajärje märkimiseks).
 8. Esimese ja teise poolaja tagajärje ning mängu lõpptagajärje.
- Protokoll täidetakse keemilise pliiaatsiga kolmes eksemplaris, kasutades sõepaberit. Esimene eksemplar jääb pärast võistlust võistlusi läbiviivale organisatsioonile, ülejäänud antakse võistlevate võistkondade esindajatele.
- Protokolli õige täitmine kinnitatakse väljakukohtunike, sekretäri ja kohtunike-ajamärkijate poolt allkirjadega.

Sekretär ja kohtunikud-ajamärkijad vastutavad protokollis õige täitmise eest. Kõik arusaamatused, mis tekivad mängu ajal protokollis täitmisel, tuleb neil lahendada viivitamatult mõlema väljakukohtuniku ja vajaduse korral ka esindajate juuresolekul.

II. Protokollis täitmine enne mängu algust

Sekretär märgib protokollis mängijate perekonnanimed, numbrid ja spordijärgud. Neid kinnitab hiljem allkirjaga võistkonna kapten.

III. Võistlusprotokollis täitmine mängu jooksul

Kõik sissekanded protokollis teeb sekretär.

A. Lahtrisse „P u n k t i d“ märgitakse vastava mängija nime taha: „x“ — mängust saavutatud korvi puhul (2 punkti); „o“ — kui on määratud üks vabavise isikliku vea eest; „o₂“ — kui on määratud kaks vabaviset isikliku vea eest; „o_T“ — kui on määratud vabavise tehnilise vea eest.

„Ø“ — kui on määratud üks vabavise ja sellest saavutatakse korv; „⊕“ — kui on määratud kaks vabaviset ja mõlemad visked tabavad; „Ø_T“ — tehnilise vea eest määratud vabaviskest saavutati üks punkt.

Märkus. Kahest vabaviskest ühe punkti saavutamisel märgitakse „Ø₂“.

Pärast korvi saavutamist mängust või vabaviskest märgitakse protokollis jooksev tagajärg, kasutades selleks kummagi võistkonna jaoks eraldi, lahtri lõpus olevat numeratsiooni.

Märkus. Korvi saavutamisel mängust (2 punkti) teostada mahakriipsutamine diagonaalselt üle kahe ruudu.

B. Isiklikud vead. Lahtrisse „Vead“ tehakse märkmed alljärgnevalt: „P“ — isiklik viga kahe vabaviskega; „p“ — isiklik viga ühe vabaviskega; „p̄“ — isiklik viga vabaviske sooritamiseta; „T“ — tehniline viga. Mängija nime taha lahtris „Vead“, kui mängija on teinud viis isiklikku viga või kohtuniku poolt väljakult kõrvaldatud, märgitakse „D“ — diskvalifitseeritud mängija.

Võistkonnale (või treenerile-esindajale) määratud tehniline viga märgitakse võistkonna kapteni „Vead“-lahtrisse ja joonistatakse rõngas ümber. Isiklike vigade märkimiseks kasutatakse iga üksiku mängija kohta jooksvat numeratsiooni — indekseid (tõusvas järjekorras). Ühise numeratsiooni alla kuuluvad nii ühe kui ka kahe vabaviskega isiklikud vead. Näiteks: p₁; P₂; P₃ jne.

Sissekanded vabavisete sooritamise ja tabamuse kohta nii vabavisetest kui ka mängust tehakse enne mängija nime taha vastavasse lahtrisse ja alles siis märgitakse see mängu jooksvasse tagajärge.

C. Minutilised vaheaegad. Iga võistkonna lahtrisse „Minutiline vaheaeg“ märgitakse järjekorras minut, millal minutiline vaheaeg võeti.

D. Väljakukohtunike märkused. Lahtrisse „Kohtunike märkused“ (protokollis keskosas) kantakse nende mängijate nimed ja numbrid, kes said vigastusi, märkusi, hoiatusi, või kes kõrvaldati väljakult ebasportliku käitumise pärast.

IV. Võistlusprotokolli lõplik täitmine

Pärast mängu lõppu kannab sekretär sisse poolaegade ja mängu lõpliku tagajärje.

Väljakukohtunikud kannavad lahtrisse „Kohtuniku märkused“ mängijate kohta, kes said vigastusi, märkusi, hoiatusi või kõrvaldati väljakult ebasportliku käitumise pärast, oma märkused ning esinenud olukorra täpse iseloomustuse ja kinnitavad seda oma allkirjades.

Protokolli täitmise õigsuse kontrollimiseks tuleb sekretäril teha nii esimese kui ka teise poolaja lõpul kokkuvõtte kummagi võistkonna poolt saavutatud punktidest (lahtri „Punktid“ alumisel veerul) ja võrrelda seda mängu jooksva tagajärjega. Uhtlasi teeb sekretär mängu lõppenult kokkuvõtte iga üksiku mängija poolt saavutatud punktidest (lahtris „Uldtagajärg“) ja võrdleb seda mängu lõpptagajärjega.

Pärast protokolli kõikide lahtrite täitmist annavad allkirja väljakukohtunikud, sekretär ja kohtunikud-ajamärkijad.

V. Kohtunike-ajamärkijate kohustused

1. Mänguaega arvestav kohtunik-ajamärkija on kohustatud:

a) jälgima peale mänguaja, hüppeballide, minutiliste vaheaegade ja mängijate vahetuseks kasutatud aegade arvestamist ka protokolli õiget täitmist sekretäri poolt;

b) kui mängija teeb isikliku või tehnilise vea, nimetama sekretärile võistkonna, kelle mängija rikkus määrust, ja mängija numbrit, seejärel teise võistkonna vabaviset sooritava mängija numbrit, määratud vabavisete arvu ja nende tulemused (näiteks: „Kalev“, neljas, isiklik (tehniline). „Dünamo“, kaheksas, 2 viset, sisse, mööda);

c) kui mängust on saavutatud korv, nimetama sekretärile võistkonna, korvi saavutanud mängija numbrit ja saavutatud punktide arvu (näiteks: „Kalev“, seitse, 2 punkti);

d) minutilise vaheaja võtmise puhul teatama sekretärile seda, kelle nõudmisel minutiline vaheaeg oli võetud, ja mänguminuti, millal aeg võeti (näiteks: „Dünamo“, minutiline vaheaeg, kaheteistkümnes);

e) mängijate vahetamise puhul teatama sekretärile, kelle nõudmisel peatati mäng mängijate vahetamiseks, väljakult lahkuva mängija numbrit ning sissetuleva mängija numbrit (näiteks: „Kalev“, vahetus, lahku 6, asendab 10);

f) teatama signaali (gongi) ja žesti abil väljakukohtunikele minutilistest vaheaegadest, vahetusaegade võtmisest ning sellest, kui mängija tegi viienda isikliku vea.

2. Palli valdamise ajalist piiramist (30 sekundi määrase täitmist) arvestav kohtunik-ajamärkija on kohustatud:

alustama 30 sekundi arvestamist hetkest, mil võistkond sai palli enda valdusse, ja teatama väljakukohtunikele vastava signaaliga (gong, elektrikell jne.), kui pall pärast eeltähendatud ajavahemiku möödumist on veel sama võistkonna valduses.

KORVPALLI VÕISTLUSPROTOKOLL

võistkond

võistkonnaga

Kuupäev ja koht Vanemkohtunik Sekretär
 Protokoll nr. Kellaeg Kohtunik Ajamärkijad

võistkond

Minutilise vaheaeg

Lubatud mängust osa võtta	Mängijate nimed								Mängija number	E	I poolaeg		II poolaeg		Lisaaeg		Üldtagajärg								
											Punktid	Vead	Punktid	Vead	Punktid	Vead									
Treener																									
Mängu jooksev tagajärg	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
	126	127	128	129	130	131	132	133																	

Kohtunike märkused:

võistkond

Minutilise vaheaeg

Lubatud mängust osa võtta	Mängijate nimed									Mängija number	E	I poolaeg		II poolaeg		Lisaaeg		Uldtagajärg										
												Punktid	Vead	Punktid	Vead	Punktid	Vead											
Treener																												

Mängu jooksev tagajärg	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125

I poolaja võitis	Lõpptagajärg
II poolaja võitis	Võitja võistkond
Lisaaaja võitis	

Kohtunik-sekretär	Kohtunik	Võistkonna kapten
Kohtunikud-ajamärkijad	Vanemkohtunik	Võistkonna kapten

Märkused:

- E — mängust osavõtnud mängijad
- D — diskvalifitseeritud mängija
- X — korv (2 punkti) mängust

- o — 1 möödavisatud vabavise
- o₂ — 2 möödavisatud vabaviset
- o_τ — möödavisatud tehniline viga
- ∅_τ — 1 punkt vabaviskest tehnilise vea eest
- ∅ — 1 punkt vabaviskest

- P — 2 vabaviskega isiklik viga
- p — 1 vabaviskega isiklik viga
- (p) — vabavisketa isiklik viga
- T — tehniline viga

KOHTUNIKU TERMINOLOOGIA, KÄELIIGUTUSED JA SIGNAALID (VILETOONID)

Kohtuniku terminoloogiat ja käeliigutusi kasutatakse väljakukoh-tuniku poolt selleks, et näidata nende poolt tehtud otsuseid väljakul, mis on seoses määrusterikkumisega ja muude olukordadega mängu käigus.

Terminid ja käeliigutused peavad olema ilmekad, täpsed ja män-gijaile arusaadavad, esmajoones aga arusaadavad kohtunikule-sekre-tärile ja kohtunikule-ajamärkijale. Väljakukohtuniku ebaselge käe-liigutus võib kergesti tuua lubamatuid ja mängu tagajärge mõjuta-vaid vigu. Rõhuv enamus esitatud protestidest on tulnud rahuldada just tingituna kohtuniku-sekretäri ja kohtuniku-ajamärkija poolt põhjustatud vigadest. Seepärast tuleb mõlemal eelmainitul vähemagi arusaamatuse korral, mis on seotud võistlusprotokolli täitmisega või ajamõõtmisega, mäng esimesel sobival võimalusel katkestada ja nõuda väljakukohtunikelt täiendavat selgitust.

Soovitav on, et väljakukohtunikud väheste võistlus kogemustega algajate, eriti noorte võistkondade vahelistel kohtumistel kasutaksid võistlusmääruste rikkumise lähemaks selgitamiseks täiendavat suulist selgitust (vt. alljärgnev terminite tabel). Kohtuniku käeliigutused jäävad noortele sageli arusaamatuks ning ei mõju määruste tundmise ja tõlgitsemise osas kasvatavalt.

Mängija numbri näitamisel on käed sirutatud üles, sõrmed laiali, peopesad pööratud enda poole. Sealjuures peab kohtunik pöörduma näoga laua poole, kus asuvad kohtunik-sekretär ja kohtunikud-aja-märkijad. Numbrid 3, 4 ja 5 näidatakse ühe käe sõrmede abil. Numbrid 3 ja 4 näidatakse põialt kasutamata (joonis 6). Numbrid 6, 7, 8 ja 9 näidatakse kahe käe ülestõstetud sõrmede abil, kusjuures ühel käel peavad tingimata olema üles tõstetud kõik sõrmed (joonis 6). Number 10 näidatakse ühe käega, sõrmed pigistatud rusikasse. Numbrid 11, 12, 13, 14 ja 15 näidatakse kahe käega, kusjuures üks käsi näitab kümnet (rusikasse pigistatud sõrmed), teise käega aga lisa-takse vastav arv ülestõstetud sõrmi (joonis 7).

Suur tähtsus mängus on kohtunike poolt antud vile toonil. Pole tarvis kasutada pidevalt, ilma erilise vajaduseta, ainult järske ja tugevaid toone, kuna need erutavad asjatult mängijaid ja pealtvaata-jaid. Viletoon peab olema kindel, mis veenab, et määruserikkumine oli fikseeritud õigesti. Nõrk viletoon jätab mulje kohtuniku ebakind-lusest ja otsustusvõime puudumisest. Viletoon peab olema mitme-kesine, sõltuvalt määruste rikkumise iseloomust mängu mitmesugus-tes olukordades.

Uhe või teise määruserikkumise selgitamiseks tuleb kasutada vastavat terminit või käeliigutust.

Sellistel juhtudel, kui vastavate eksimuste märkimiseks puuduvad kindlaksmääratud terminid ja käeliigutused, on kohtunik kohustatud selgitama tehtud vigu suuliselt.



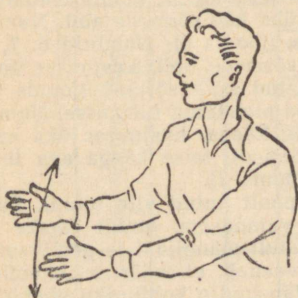
Joonis 6. Mängija numbri näitamine (arvult alla kümne)



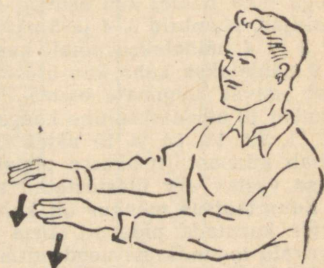
Joonis 7. Mängija numbri näitamine (arvult üle kümne)



Joonis 8. Hüppepall (algviske kordamine)



Joonis 9. „Jooksu“- või „pöörde“-määruse rikkumine



Joonis 10. Hüpe palliga (teistkordne) või üheaegselt kahe käega põrgatamine

Terminite, käeliigutuste ja signaalide (viletoonide) tabel

Jrk. nr.	Määrusterikkumine ja mängu käik	Termin	Käeliigutus	Signaal (viletoon)
1	2	3	4	5
1.	Keskmängija puudutas palli enne, kui pall oli jõudnud oma lennu kõrgpunkt	Algviske kordamine	Mõlemad käed on üles tõstetud, sõrmed rusikas, põidlad üles suunatud (joonis 8)	Rahulik, lühike
2.	Keskmängija puudutas palli kolmandat korda	Kolmas puudutamine	Liigutada ülespööratud peopesadega kätt kolm korda üles-alla	Sama
3.	Pall või mängija koos palliga sattus väljaku ots- või küljjoone taha	Väljas	Näidata käega kohale, kust pall läks välja	Sama
4.	Mängija varjab palli	Varjamine	—	Sama
5.	Mängija põrgatab palli üheaegselt kahe käega	Kahe käega põrgatamine	Imiteerida palli põrgatamist kahe käega	Järsk, lühike
6.	Mängija põrgatab palli teistkordselt	Kahekordne põrgatamine	Sama mis eelmine	Sama
7.	Mängija rikkus pöörde sooritamise määrust	Pöördejalg	Liigutada käsi vaheldumisi üles-alla, peopesad sissepoole (joonis 9)	Sama
8.	Mängija käis või jooksis palliga	Jooks	Sama mis eelmine	Sama
9.	Mängija hüppas ja maandus uuesti palli käes hoides	Hüpe palliga	Liigutada mõlemat kätt ettesirutatult ülalt alla (joonis 10)	Sama
10.	Mängija lõi palli rusikaga	Rusikaga	Teha ülessirutatud rusikaga liigutus ettepoole	Sama
11.	Mängija lõi palli peaga	Peaga	Näidata pea liigutamisega	Järsk, lühike
12.	Mängija lõi palli kehaga	Kehaga	Näidata keha liigutamisega	Sama
13.	Mängija lõi palli jalaga	Jalaga	Näidata jala liigutamisega	Sama
14.	Mängija ei mängi palli 5 sekundi jooksul, kui vastane on tulnud temale lähemale kui 1 m	Varjamine	Sama mis nr. 4 puhul	Sama

1	2	3	4	5
15.	Pall läks väljapoole mänguväljaku piire kummagi võistkonna mängija üheaegselt puudutamisest	Hüppepall	Sama mis nr. 1 puhul (joonis 8)	Sama
16.	Palli hoidsid üheaegselt kinni mõlema võistkonna mängijad	Hüppepall	Sama mis eelmine (joonis 8)	Sama
17.	Mängija rikkus keskjoone määrust (palli edasiandmist alast. alasse)	Keskjoon	Viiakse üks käsi õhust läbi põiki väljakut	Sama
18.	Vabaviske sooritamise ajal mängija puudutas vabaviskejoont	Joon	Näidata käega kohale, kus toimus määruse rikkumine	Rahulik, lühike
19.	Mängija rikkus 3 sekundi määrust	Kolm sekundit	Käsi on ette sirutatud, väike sõrm ja põial on surutud vastu peopesi (joonis 11)	Sama
20.	Kaitsva või ründava võistkonna mängija, asudes vabaviskealal, puudutas või püüdis korvirõngast kõrgemal olevat palli siis, kui pall pärast oma lennu kõrgpunkti oli alla langemas	Korv	Mõlema ülestõstetud ja randmest painutatud käega teha korduvaid liigutusi alla ja üles	Järsk, katkendlik
21.	Keskmängija lahkus keskringist enneaegselt	Lahkus ringist	Ühe käega näidata õhus poolringi suunas	Järsk, katkendlik
22.	Mängija astub mängu ajal sõnelusse kohtunikega, pealtvaatajatega või kisab mänguväljakul	Rääkimine	—	Järsk, lühike
23.	Mängija tegi sihiliku või toore kokkupuute vastasmängijaga, kui pall oli mängus	Isiklik viga	Imiteerib määrusterikkumist (sooritatud tegevust) (joonised 12, 13, 14)	Järsk, katkendlik, pidev või lühike — sõltuvalt vea iseloomust



Joonis 11. „3 sekundit“



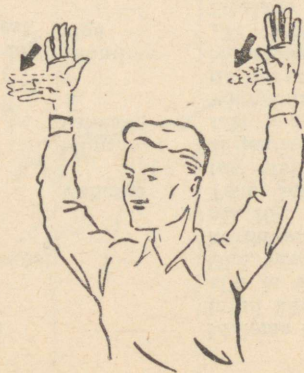
Joonis 12. Isiklik viga.
Käest kinnihoidmine



Joonis 13. Isiklik viga.
Tõukamine



Joonis 14. Isiklik viga.
Vastu kätt löömine



Joonis 15. Korv mängust
(2 punkti)



Joonis 16. Korv vaba-
viskest (1 punkt)

1	2	3	4	5
24.	Mängija saavutas korvi mängust	—	Mõlema ülestõstetud randmest painutatud käega teha korduvaid liigutusi alla ja üles (joonis 15)	—
25.	Mängija saavutas korvi vabaviskest	—	Ühe, randmest painutatud käega teha korduvaid liigutusi alla ja üles (joonis 16)	—
26.	Mängija vahetus	Vahetus	Teha labakätega ringikujulisi liigutusi enda ees (joonis 17)	Rahulik, lühike
27.	Minutiline vaheaeg	Minutiline vaheaeg	Jäljendada labakätega tähte „T“, pärast seda näidata ühe käega selle võistkonna taga-ala suunas, kes võttis minutilise vaheaja (joonis 18)	Sama
28.	Määruserikkumine, mis toob endaga kaasa vabaviske tehnilise vea eest	Tehniline viga	Nimetissõrmede abil moodustada täht „T“ (joonis 19)	Järsk, lühike
29.	Mängija sooritab ühe vabaviske	—	Sirutada üles ühe ülestõstetud käe nimetissõrm (joonis 20)	—
30.	Mängija sooritab kaks vabaviset	—	Sirutada üles kahe ülestõstetud käe nimetissõrmed (joonis 21)	—
31.	Palli mängutoomine külj- või otsjoone tagant	Nimetada võistkond, kumb paneb palli mängu	Ühe käega näidata kohale, kust pannakse pall mängu (see käsi võimalikult madalamal), teise käega näidata selle võistkonna eesala suunas, kes paneb palli mängu (joonis 22)	—
32.	Saavutatud korv ei kuulu arvestamisele	Ei loe	Käte liigutamine pea kohal edasi-tagasi (joonis 23)	Järsk, katkendlik, pidev
33.	Mängu katkestamine	Aeg maha	Ristata pea kohale ülestõstetud käed (joonis 24)	Rahulik, kestev



Joonis 17. Mängija vahetamine



Joonis 18. Minutilise vaheaeg



Joonis 19. Tehniline viga



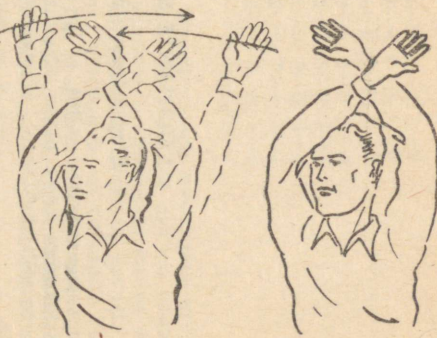
Joonis 20. Üks vabavise



Joonis 21. Kaks vabaviset



Joonis 22. Palli mänguviskamine kül- või otsjoone tagant



Joonis 23. Saavutatud korvi ei arvestata



Joonis 24. „Aeg maha“

VÕISTLUSTE SUSTEEMID

I. Ringsüsteem (turniirisüsteem)

Ringsüsteem seisab selles, et iga võistkond kohtub võistluste sarjas järjekorras kõigi teiste võistlustest osavõtivate võistkondadega. Võistluse võitjaks osutub võistkond, kes saavutab rohkem võidupunkte.

Punktide arvestus võib olla järgmine: 1) võidu puhul saab võitja võistkond 1 punkti ja kaotaja 0 punkti; 2) võidu puhul saab võitja võistkond 2 punkti, kaotaja 0 punkti, viigi puhul aga saab kumbki võistkond 1 punkti (soovitav on mängida kõikides mängudes võitja selgumiseni).

Järgmised kohad paremusjärjestuses määrab võistkondade poolt saavutatud punktide arv.

Mängude järjekorra ning mänguväljaku valdaja määravad kogu võistluseks vastavad tabelid.

Enne võistluste algust loositakse võistkondade vahel numbrid (alates ühest kuni võistlustest osavõtivate võistkondade arvuni). Järgnevalt, vastavalt eritabelitele, määratakse võistkondade kohtumiste järjekord. Võistkond, kelle number seisab paaris esimesena, loetakse väljaku valdajaks (võistluse vastutavaks korraldajaks).

Kui võistkondade arv on paaritu, siis see võistkond, kes oleks pidanud kohtuma numbriga, mis on sulgudes, jääb sellel võistluspäeval (voorus) vabaks.

Mängude järjekorra tabelid

3 või 4 osavõtjaga

1. 1—(4); 2—3
2. (4)—3; 1—2
3. 2—(4); 3—1

5 või 6 osavõtjaga

1. 1—(6); 2—5; 3—4
2. (6)—4; 5—3; 1—2
3. 2—(6); 3—1; 4—5
4. 3—(6); 4—2; 5—1
5. 3—2; 4—1; (6)—5

7 või 8 osavõtjaga

1. 1—(8); 2—7; 3—6; 4—5
2. (8)—5; 6—4; 7—3; 1—2
3. 2—(8); 3—1; 4—7; 5—6
4. (8)—6; 7—5; 1—4; 2—3

5. 3—(8); 4—2; 5—1; 6—7
6. (8)—7; 1—6; 2—5; 3—4
7. 4—(8); 5—3; 6—2; 7—1

9 või 10 osavõtjaga

1. 1—(10); 2—9; 3—8; 4—7; 5—6
2. (10)—6; 7—5; 8—4; 9—3; 1—2
3. 2—(10); 3—1; 4—9; 5—8; 6—7
4. (10)—7; 8—6; 9—5; 1—4; 2—3
5. 3—(10); 4—2; 5—1; 6—9; 7—8
6. (10)—8; 9—7; 1—6; 2—5; 3—4
7. 4—(10); 5—3; 6—2; 7—1; 8—9
8. (10)—9; 1—8; 2—7; 3—6; 4—5
9. 5—(10); 6—4; 7—3; 8—2; 9—1

Võistkondade arv ringsüsteemi juures oleneb osavõtjate arvust. Kui osavõtjate arv on paaritu number, siis voorude arv on niisama suur, kuipalju võistkondi võistleb, paarisarvu võistlejate juures voorude arv on ühe võrra väiksem võistlevate võistkondade arvust.

Kui võistlustest võtab osa suur arv võistkondi, on võistluste kiiremaks läbiviimiseks võimalik kasutada ringsüsteemi, jaotades võistkonnad eelgruppidesse ja selgitades eelgruppides paremusjärjestuse, mille järgi moodustatakse uued grupid, kus lõplikult selgitatakse paremusjärjestus esimesest kuni viimase kohani.

Ringsüsteemi paremus seisab selles, et see selgitab paremusjärjestuse teiste süsteemidega võrreldes kõige täpsemalt.

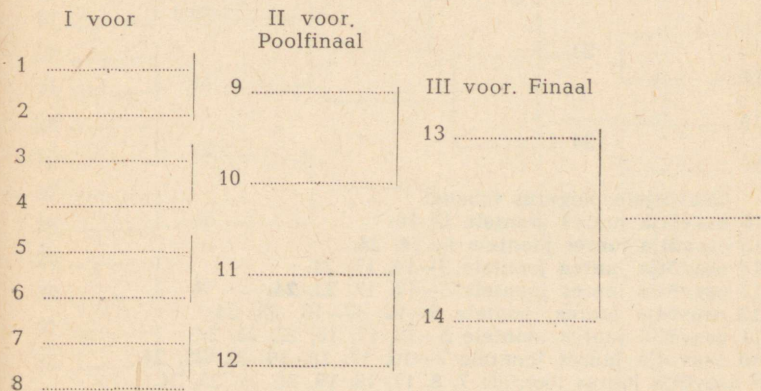
II. Ühe-kaotuse-süsteem

Kui võistlustest võtab osa rohkem kui kaks võistkonda, on võistlust korraldaval organisatsioonil vaja koostada selline kohtumiste tabel, mis kindlustaks kogu võistluste õige käigu.

Alljärgnevas püüame tabelite abil selgitada nn. ühe ja kahe kaotusega võistluste läbiviimise viise eesmärgil võimaldada koostada võistluste graafik nii, nagu seda nõutakse võistluste läbiviimisel.

Tabel 1

Võistlustabel 2—8 osavõtjale

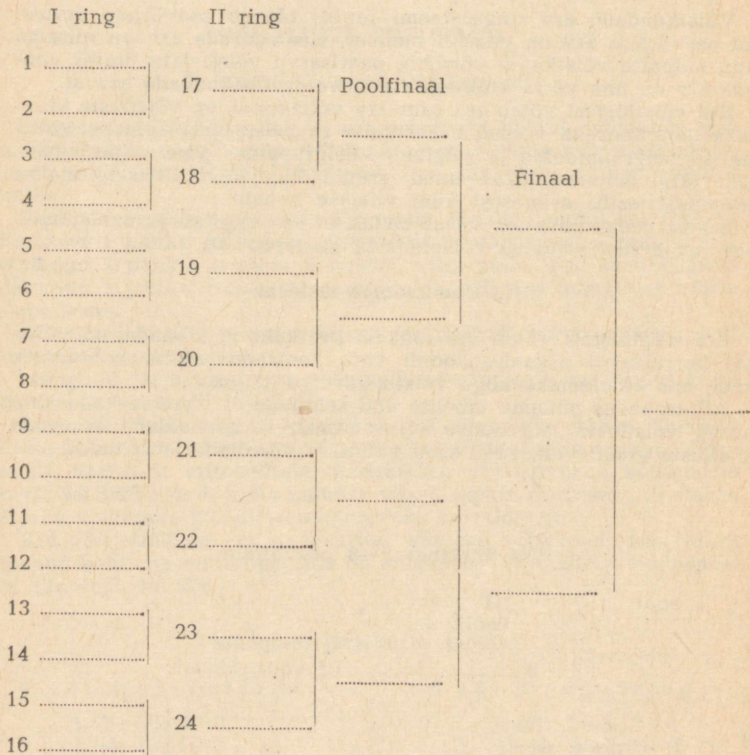


Osavõtjate paigutus tabelis:

- 2 osavõtja juures joontele 13, 14;
- 3 osavõtja juures joontele 11, 12, 13;
- 4 osavõtja juures joontele 9—12;
- 5 osavõtja juures joontele 3, 4, 9, 11, 12;
- 6 osavõtja juures joontele 3—6, 9, 12;
- 7 osavõtja juures joontele 3—9;
- 8 osavõtja juures joontele 1—8.

Tabel 2

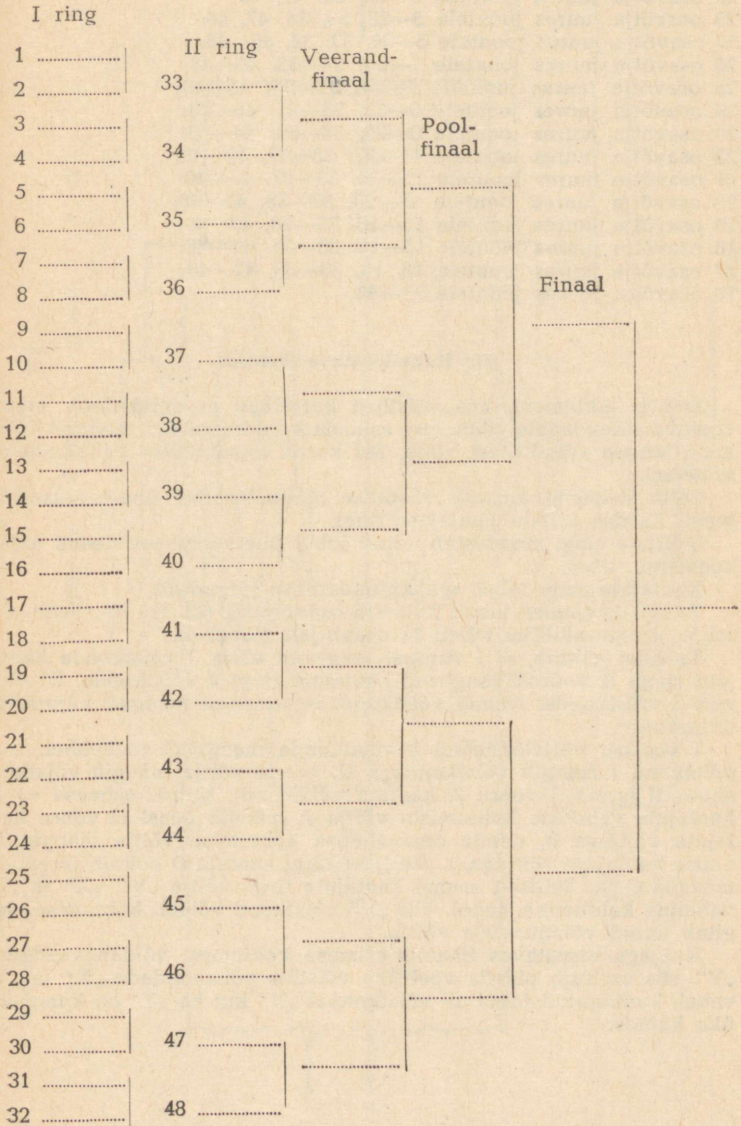
Võistlustabel 9—16 osavõtjale



Osavõtjate paigutus tabelis:

- 16 osavõtja juures joontele 1—16;
- 15 osavõtja juures joontele 1—14; 24;
- 14 osavõtja juures joontele 3—14, 17, 24;
- 13 osavõtja juures joontele 3—12, 17, 23, 24;
- 12 osavõtja juures joontele 5—12, 17, 18, 23, 24;
- 11 osavõtja juures joontele 5—10, 17, 18, 22, 23, 24;
- 10 osavõtja juures joontele 7—10, 17, 18, 19, 22, 23, 24;
- 9 osavõtja juures joontele 7, 8, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24.

Võistlustabel 17—32 osavõtjale



Osavõtjate paigutus tabelis:

- 32 osavõtja juures joontele 1—32;
31 osavõtja juures joontele 1—30, 33, 48;
30 osavõtja juures joontele 3—30, 33, 48;
29 osavõtja juures joontele 3—28, 33, 47, 48;
28 osavõtja juures joontele 5—28, 33, 34, 47, 48;
27 osavõtja juures joontele 5—26, 33, 34, 46—48;
26 osavõtja juures joontele 7—26, 33—35, 46—48;
25 osavõtja juures joontele 7—24, 33—35; 45—48;
24 osavõtja juures joontele 9—24, 33—36; 45—48;
23 osavõtja juures joontele 9—22, 33—36; 44—48;
22 osavõtja juures joontele 11—22, 33—37, 44—48;
21 osavõtja juures joontele 11—20, 33—37, 43—48;
20 osavõtja juures joontele 13—20, 33—38, 43—48;
19 osavõtja juures joontele 13—18, 33—38, 42—48;
18 osavõtja juures joontele 15—18, 33—39, 42—48;
17 osavõtja juures joontele 15, 16, 33—39, 41—48;
16 osavõtja juures joontele 33—48.

III. Kahe-kaotuse-süsteem

Esineb juhtumeid, kus võistlusi korraldavad organisatsioon soovib anda võistkondadele võimaluse esineda kahe kaotuseni, misjärel võistkond langeb võistlustest välja. Sel korral kasutatakse kahe-kaotuse-süsteemi.

Selle süsteemi aluseks võetakse eespooltoodud ühe-kaotuse-süsteem, lisades sellele kaotajate ringi.

Võitjate ringi moodustab antud juhul ühe-kaotuse-süsteemi alusel koostatud tabel.

Kaotajate ringi tabel aga kujundatakse järgmiselt.

Esmalt koostame tabeli 2 (9—16 osavõtjale) (vt. lk. 60). Selle alusel koostame näitliku tabeli 11 osavõtjale (tabel 4).

Tabelist nähtub, et I voorust langevad välja 3 võistkonda kaotajate ringi; II voorust langevad kaotajate ringi 4 võistkonda, III voorust 2 võistkonda. Nende võistkondade edasised mängud kujunevad järgmiselt:

I voorust väljalangenud 3 võistkonda mängivad omavahel, s. t. võistkond I mängib võistkonnaga II, nende võitja mängib võistkonnaga III (sama, I vooru 3. kaotaja võistkond). Kolme esimese vooru kaotajate vaheliste kohtumiste võitja A mängib edasi II vooru kaotajate võitjaga B, nende omavahelise kohtumise võitja mängib III vooru kaotajate võitjaga C. Võitjate ringi kaotaja D kohtub järgmises mängus C-ga. Selliselt saame kaotajate ringi võitja „Y”. „X” ja „Y” vaheline kohtumine, juhul, kui „X” võistkond võidab kohtumise, selgitab antud võistlussarja võitja.

Kui aga otsustavas finaalis esimese kohtumise võidab võistkond „Y”, siis on vaja pidada veel üks võistlus võistkondade „X” ja „Y” vahel, kuna antud juhul nii võistkonnal „X” kui ka „Y” on kummalgi üks kaotus.

Kaotajate ring

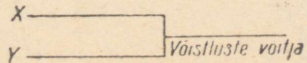
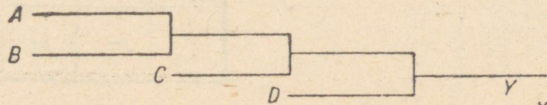
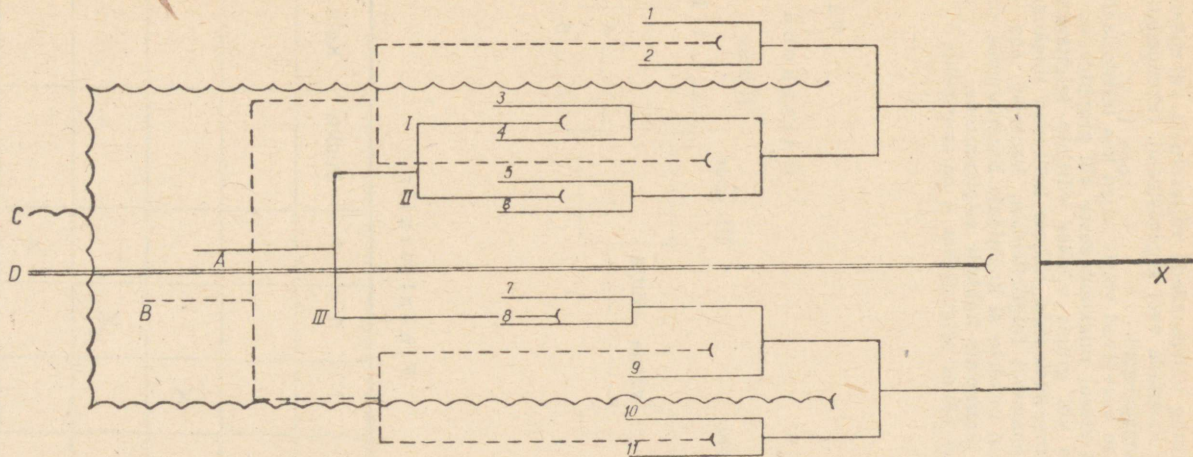
Võitjate ring

1. voor

2. voor

3. voor

4. voor



IV. Segasüsteem

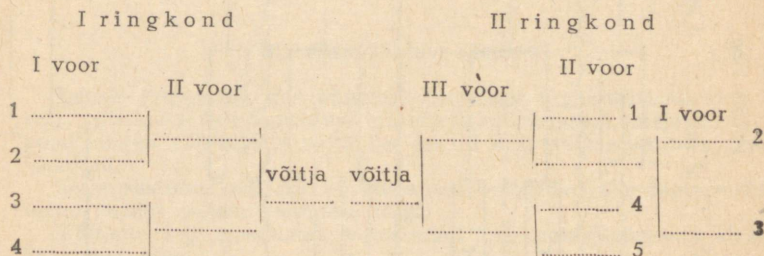
Aja kokkuhoiu ning võistkondade väljasõitude vähendamise eesmärgil on võimalik kasutada veel segasüsteemi, rakendades nii ühekaotuse- kui ka ringsüsteemi.

Selleks jaotatakse osavõtvad võistkonnad kas territoriaalsel, tootmisalasel või muul alusel ringkondadesse või gruppidesse.

Igas ringkonnas või grupis viiakse võitjate selgitamiseks läbi võistlused ühekaotuse-süsteemis. Hiljem kohtuvad ringkondade või gruppide võitjad omavahel ringsüsteemis, kaotajad aga langevad võistlusest välja, kui nendele ei korraldata lisakohtumisi ringkondades või gruppides järgnevate kohtade selgitamiseks.

Tabelis 5 toodud näites selgitatakse 4 paremuskohta.

Tabel 5

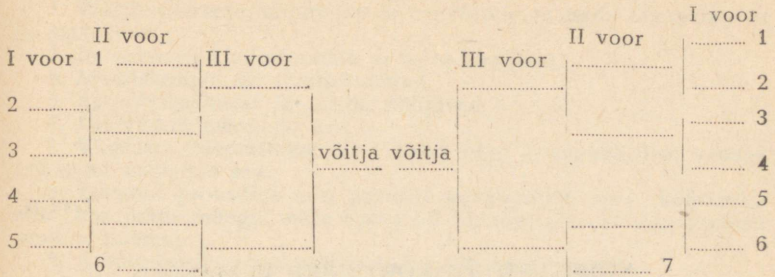


Finaalturniir

	1	2	3	4	Punkte	Koht
1	×					
2		×				
3			×			
4				×		

III ringkond

IV ringkond



VÖISTLUSTE PEAKOHTUNIKU ULESANDED

Peakohtunik (või tema asetäitja) on vastutav turniiride korrapärase ja häireteta läbiviimise eest. Ta teostab loosimise, koostab võistlus- või turniirikalendri ja tabelid.

Enne turniiri või võistluste algust on peakohtuniku otseseks ülesandeks järele vaadata ja kontrollida väljakuid.

Peakohtunik vaatab, kas korvid (rõngad, lauad, postid) või võrk ja selle ülespanemise seadeldis vastavad määrustes esitatud nõuetele. Samuti vaatab ta, kas on olemas tagajärje teatamise tahvlid, kus peavad olema märgitud kohad võistkondadele, võistluste tagajärjed, võistlust juhtivate kohtunike ja peakohtuniku nimed.

Peakohtunik juhib väljakute eest vastutava organisatsiooni tähelepanu mittedäärustepärasuse ja muude ilmnenu puuduste kõrvaldamisele.

Peakohtunik koostab ka akti väljakute ja inventari seisukorra kohta.

Enne turniiri või võistluste algust kutsub peakohtunik kokku esindajate ja kohtunike koosoleku juhendiga tutvumiseks. Siin arutatakse läbi kõik turniiri või võistlustega seoses olevad küsimused (kord, distsipliin jne.).

Kui mängud pole varem korraldava organisatsiooni poolt kindlaks määratud, viib peakohtunik juhendi alusel esindajate juuresolekul läbi loosimise, valmistab tabelid, koostab võistluskalendri, määrab mängude kellaajad ja võistlusi juhtivad kohtunikud.

Peakohtunik viib koos asetäitjaga enne võistluste algust läbi kohtunikebrigaadi instrueerimiskoosoleku määruste arutlemiseks ja nende ühtseks tõlgendamiseks.

Kogu turniiri kestel teostab ta kontrolli kohtunike riietuse ja tegevuse üle ning korraldab koosolekuid vaatluskaartide ja oma tähelepanekute alusel kohtunike tegevuses ilmnenu puuduste ja vigade selgitamiseks ja parandamiseks.

Pealtvaatajaille võistluste käigust ülevaate andmiseks organiseerib peakohtunik koos asetäitja ja korraldava organisatsiooniga tabelite väljapanekuid ja informatsiooni võistluste kohta.

Peakohtunik lahendab esitatud protestid ja kõik turniiri käigus üleskerkinud tehnilised küsimused.

Võistluste peakohtunik on kohustatud järgmine päev pärast võistluste lõpetamist esitama võistlusi läbiviivale organisatsioonile aruande, mis peab sisaldama järgmisi materjale:

I. Kirjeldav aruanne, mis peab valgustama alljärgnevat küsimusi:

1. Võistluste läbiviimise koht ja aeg.
2. Võistluskohtade, kohtunike ja osavõtjate ruumide ettevalmistus ja seisukord.
3. Inventariga kindlustamine ja selle kvaliteet.
4. Meditsiinilise abi kindlustamine.
5. Spordivigastused ja nende põhjused.
6. Läbiviidud mängude arv.
7. Viigiliste tulemustega, ühe-, kahe- ning 3—5-punktilise vahega lõppenud mängude arv.
8. Esitatud protestide arv, protesti kokkuvõtlik sisu, kohtuniku nimi, kes juhtis mängu, mille kohta oli esitatud protest ning protesti arutelu tulemus.
9. Kohtuniketöö puudused ja selle põhjused.
10. Kuidas oli organiseeritud vaatlustöö.
11. Põhjalik hinnang kolleegiumi koosseisu kuulunud peakohtuniku asetäitja, peasekretäri ja iga üksiku kohtuniku töö kohta.
12. Osavõtivate võistkondade sportlik iseloomustus.
13. Uldhinnang võistluste läbiviimise kohta.
14. Milles seisis kohalike organisatsioonide abi.
15. Milles seisis kohaliku kohtunikekolleegiumi abi.
16. Ettepanekud.

II. Võistlustabelid. Võistlustabelid koostatakse vastavalt võistluste läbiviimise süsteemile, eraldi naiskondadele ja meeskondadele.

III. Võistluskalender. Võistluskalender, mis on koostatud mängupäevade ja väljakute kohta ning milles on toodud mängu juhtinud kohtunike nimed.

IV. Mängude protokollid. Protokollid peavad olema nummerdatud ja kokku pandud läbiviidud mängude ja mängupäevade järjekorras, eraldi nais- ja meeskondadele.

V. Statistiline aruanne osavõtjate arvilise koosseisu kohta.

1. Naisi
Mehi
2. Vanus:

15—16 a.	26—30 a.
17—18 a.	31—32 a.
19—20 a.	33—40 a.
21—25 a.	41 a. ja vanemad
3. NLKP liikmeid
ÜLKNÜ liikmeid
Parteituid
4. Kõrgema haridusega
Kõrgema kehakultuurilise haridusega
Keskharidusega
Kehakultuurilise keskharidusega
5. Rahvus
6. Teenelisi meistersportlasi
Meistersportlasi
I järgu sportlasi
II järgu sportlasi
III järgu sportlasi

- I noorte järgu sportlasi
- II noorte järgu sportlasi
- III noorte järgu sportlasi
- 7. VTK I astme märgi kandjaid
- VTK II astme märgi kandjaid
- 8. Kuuluvus spordiühingute järgi.

VI. Nimelised ülesandmislehed. Nimelised ülesandmislehed pannakse kokku eraldi nais- ja meeskondade osas vastavalt võistkondade poolt saavutatud kohtadele.

VII. Osavõtjate ankeetlehed. Ankeetlehed pannakse kokku tähestikulises järjekorras, iga võistkonna kohta eraldi, vastavalt saavutatud kohale.

VIII. Kohtunike kolleegiumi koosolekute protokollid. Kohtunike kolleegiumi koosolekute protokollid pannakse kokku protokollide numbrite järjekorras.

IX. Vaatluskaardid. Vaatluskaardid pannakse kokku vastavalt kohtunike nimekirjale tähestikulises järjekorras.

M ä r k u s. Lisaks ülalmainitud peakohtuniku aruande vormile võib võistlusi läbiviiv organisatsioon esitada peakohtuniku aruandele veel omapoolseid nõudmisi.

Aruanne turniiril tegutsenud kohtunike kohta (atetestatsioon)

Mainitud aruande koostab peakohtunik täiesti eraldi tehnilistest aruannetest ja esitab selle kohtunike kolleegiumi presiidiumile, kelle poolt on määratud kohtunike kaader.

Aruandes tuleb märkida võistluste või turniiri iseloom, otstarve, aeg ja koht.

Loetleda turniiril tegutsenud kohtunikud kategooriate järgi.

Atesteerida iga kohtunikku eraldi, võttes arvesse vaatluskaarte (kui on toimetatud vaatlust) ja tähelepanekuid võistluste juhtimisel.

Loetleda, analüüsida ja kritiseerida üksikasjaliselt kõiki ilmnunud individuaalseid omadusi, ettepanekuid esinenud vigade ja puuduste likvideerimiseks. Analüüsis arvestada kohtunike liikuvust, kohavaliikut, reageerimist ja žestikulatsiooni ning nende suhtumist pealtvaatajasse ja mängijasse.

Mandaatkomisjoni aruanne (protokoll)

Iga kalendaarse võistlussarja või turniiri eel viib läbi oma tööd mandaatkomisjon, kelle funktsioonid ja ülesanded määrab juhend.

Mandaatkomisjoni koosseisu kuuluvad peale teiste liikmete ka kas peakohtunik või tema asetäitja, kuid igal juhul peasekretär.

Kui mandaatkomisjoni kuulub peakohtunik (sel juhul on ta ka komisjoni esimees), tuleb tal lisaks teistele aruannetele esitada võistlusi korraldavale organisatsioonile aruanne (protokoll) mandaatkomisjoni tööst.

Aruande (protokoll) koostamisel kasutada alljärgnevat vormi:

1. Näidata võistluste või turniiri iseloom, aeg ja koht (võib olla ka pealkirjaks).

2. Mandaatkomisjoni koosseis (lugeda üles ametite järgi).

3. Komisjoni töö koht ja aeg.

4. Otsuses loetleda:

a) nimeliselt võistkondade liikmed, kelle dokumendid on juhendi nõuetele vastavaks osutunud ja kellel on lubatud kaasa võistelda;

b) võistlusel või turniiril tegutsev kohtunike kolleegium ametite kategooriate järgi.

5. Näidata võistkondade liikmed, keda võistelda ei lubata. Märkida ühtlasi põhjus, miks neid ei lubata võistelda.

VAATLUSKOMISJONIDE TÖÖST JA VAATLUSKAARTIDE TAITMISEST

I. Töö eesmärk ja sisu

Vaatluskomisjonide töö eesmärkideks on:

a) selgitada vead ja puudused kohtunikutegevuses, näidata põhjused, millest need olid tingitud, ja määrata abinõud nende kõrvaldamiseks;

b) selgitada kohtuniku kvalifikatsioon, kategooria vastavus kohtunikule, võimalused selle omistamiseks või kõrgendamiseks;

c) selgitada põhjused, millest on tingitud vead kohtunikutegevuses, ja teha üldisi ettepanekuid kohtunikutegevuse meetodika parandamiseks ning määruste ühtlaseks tõlgitsemiseks.

Vaatlusi on kaht liiki:

a) õppevaatlus;

b) kvalifitseeritud vaatlus.

Vaatluskomisjonid moodustatakse kohalike kohtunikekolleegiumide ja võistlusi läbiviivate pea-kohtunikekolleegiumide juures.

Märkused. 1. Linna ulatusega võistlustel võib vaatluskomisjoni funktsioonid panna linna kohtunikekolleegiumi presiidiumi juures moodustatud õppe-metoodilisele ja kvalifikatsioonikomisjonile.

2. Võistluste kohtunikekolleegiumi juurde moodustatud vaatluskomisjoni esimees peab olema vabastatud praktilisest kohtunikutegevusest antud võistlustel, soovitav on ka vaatluskomisjoni liikmete vabastamine praktilisest kohtunikutegevusest.

3. Komisjoni arvuline koosseis (3—7) on sõltuv võistluste ulatusest.

4. Kui mõnel võistlusel ei ole võimalik komisjone organiseerida, võivad üleliidulise ja vabariikliku kategooria kohtunikud iseseisvalt viia läbi vaatlust madalama kategooria kohtunike üle.

Vaatluse ajal märgivad vaatlust toimetavad kohtunikud vaadeldava kohtuniku üksikuid vigu ainult kõigi komisjoniliikmete nõusolekul.

Vigu märgitakse kohtuniku tegevuse üldiseks hindamiseks ning enamesinevate iseloomulike puuduste ja põhjuste selgitamiseks.

Pärast esimest poolaega tehakse vaatlust teostanud kohtunike poolt ühine kokkuvõte esinenud puudustest ja määratakse kindlaks juhendid, milliseid anda võistlust juhtinud kohtunikule.

Vaheajal annab juhendeid ainult komisjoni vanem, piirdudes vaid sellistega, mis osutuvad kasulikeks mängu juhtimisel teisel poolajal.

Kohtunike tegevuse jälgimist väljakul teostatakse korruga mitmest vaatluspunktist: kaks vaatluspunkti paigutatakse otsajoonte lähedusse väljaku vastasnurkadesse (diagonaalselt) ja üks või kaks vaatluspunkti keskjoone kohale.

Komisjon vaatlleb üheaegselt mõlemat väljakukohtunikku.

Pärast mängu lõppu tuleb komisjon kokku, et anda üldine hinne kohtunike tegevusele ja ühiselt vestelda mängu juhtinud kohtunikega. Vaatluskaardid vormistab komisjoni vanem. Neile kirjutavad alla kõik komisjoni liikmed. Pärast vaatluskaardi täielikku vormistamist on komisjoni vanem kohustatud tutvustama selle sisuga ka vaatluse all olnud kohtunikke, kes peavad andma vaatluskaardile oma allkirjad.

II. Vaatluskaardi täitmine

Kaardi kõik lahtrid täidetakse pärast mängu lõppu vastavalt lahtrites esitatud nõuetele.

1. Lõigus „Kohtuniku ettevalmistus“ tuleb näidata iseloomulikud puudused: vähene liikuvus, orienteerumiskiirus, aeglane reageerimine jne.

2. Lõigus „Tahtelised omadused“ tuleb pöörata erilist tähelepanu kohtunike omavahelisele koostööle ning mõjule mängijaile ja pealtvaatajaile mängu juhtimisel.

3. Lõigus „Tehnilised vead“ tuleb näidata iseloomulikud vead, mida võis märgata kohtuniku tegevuses korduvalt.

4. Lõik „Isiklikud vead“ täidetakse analoogiliselt eelmisele lõigule.

5. Osas „Kohtuniku tegevuse kokkuvõte“ märgitakse järeldused ja ettepanekud, milliseid kohtunikul tuleb edasises tegevuses arvestada, näidatakse, millele tuleb pöörata erilist tähelepanu.

Kvalifitseeritud vaatlusel toimub hindamine viiepallise süsteemi põhjal koos otsusega võimalusest kategooria omistamiseks või kõrgendamiseks.

Sellisel juhul antakse hinne kogu vaatlust teostanud brigaadi poolt, võttes arvesse kõik näitajad ja märkused kohtuniku tegevusest.

Lõigus „Üldhinne“ märgitakse õppevaatluse läbiviimisel järeldused kohtuniku tegevuse tasemest.

Kui vaatluskaardi koostamisel pole vajalikku materjali kõigi lõikude täitmiseks, võib need ka tühjaks jätta.

Mängu juhtinud kohtunik on kohustatud alla kirjutama vaatluskaardile ja ta võib teha oma märkused seoses vaatluskomisjoni poolt tehtud järeldustega.

KORVPALLIKOHTUNIKU VAATLUSKAART

Vaadeldava kohtuniku perekonnanimi, kategooria ja kolleegiumi kuuluvus

Võistluste nimetus ja võistlevad võistkonnad

Mängu tagajärg poolaegade viisi ja üldine

Vaatlust teostavate kohtunike perekonnanimed ja kategooriad

Võistluse läbiviimise koht, kuu-päev ja pealtvaatajate arv

Märkmeid vaadeldava kohtuniku tegevusest

1. Kohtuniku välimus (riietus), käitumine väljakul (enesevalitsemise oskus, käitumine mängijatega, žestikulatsioon, viletoon)
.....
.....
2. Kohtuniku ettevalmistus võistlusteks (liikuvus, vastupidavus, orienteerumiskiirus, reageerimine tehtud vigadele, kohalik, tähelepanelikkus)
.....
.....
3. Kohtuniku tahtelised omadused (enesekindlus, otsustavus, tasakaalukus, kohtuniku poolt tehtud otsuste mõju mängijate ja pealtvaatajate käitumisele)
.....
.....
4. Koostöö kaaskohtuniku, sekretäri ja ajamärkijaga
.....
.....
.....

Kohtunikutegevuse näitajad ja tehtud otsuste õigsus

- a) mängutehnilised vead (jooksud, pörgatamine, keskjoone määrus, 3 sekundi määrus jt.)
.....
.....
.....

b) isiklikud vead (süüdlaste selgitamine tõuklemises, tõukamised, kinnihaaramised, löömised, puudutused ja tõuklemised, mis ei avalda mõju mängu käigule)

.....

.....

c) vabavisete arvu määramine ja vabavisetest saavutatud korvi lugemine määrustepäraseks või vabavisetest saavutatud korvi mitte-lugemine juhul, kui pall sattus korvi

.....

.....

Kohtuniku tegevuse kokkuvõte

1. Uldhinne: eeskujulik, hea, rahuldav, mitterahuldav (sobiv alla kriipsutada ainult kvalifitseeritud vaatluse teostamisel)
 2. Ettepanekud, mis aitavad kohtunikul vältida eelmärgitud puudusi tema tegevuses
-
-

3. Ettepanekud kategooria omistamiseks või kõrgendamiseks

.....

.....

4. Vaatlust teostanud kohtunike allkirjad

.....

.....

Vaatluse all olnud kohtuniku allkiri ja märkused

.....

.....

SEMINARIDE LÄBIVIIMISE KORD

Komplekteerimine

Lühiajalisi seminare korvpallikohtunike ettevalmistamiseks organiseeritakse suuremates kehakultuurikollektiivides, spordiühingute nõukogudes või kehakultuuri- ja spordikomiteede juures kohtunike kolleegiumi aktiivsel osavõtul.

Seminaride kuulajaskond komplekteeritakse nendest, kes võtavad osa (või varem võtsid osa) korvpallivõistlustest. Soovitav on, et seminarist osavõtjad omaksid (või oleksid omanud varem) korvpallis vähemalt III spordijärgu.

Seminarist osavõtjad peavad täiendavalt läbima arstliku kontrolli ja saama arsti loa võistlustest osavõtuks.

Seminarist osavõtuks on vajalik esitada dokumendid, mis vastavad ülalloeletud nõuetele.

Kui seminari koosseis on täielikult komplekteeritud, jaotatakse osavõtjad 15—25-liikmelisteks õppegruppideks (esimene loeng on lubatud läbi viia 40-liikmelise grupiga).

Lektoreid tuleb määrata ainult kvalifitseeritud kohtunike hulgast (mitte alla vabariiklikku kategooriat, erandjuhtudel I kategooria), kellel on vähemalt keskharidus ja pedagoogilise või loengulise töö kogemusi.

Seminaride lektorite kandidatuurid on vajalik tingimata kooskõlastada kehakultuuri- ja spordikomitee juures asuva kohtunike kolleegiumi presiidiumiga. Seminari lõppedes korraldatakse osavõtjatele vastavad katsed.

Õppuste läbiviimise kord

Seminari tööplaani ja kava koostatakse seminari läbiviiva lektori poolt alltoodud tüüpkaava alusel, arvestades konkreetseid tingimusi: loengute aegu ja võimalusi nende läbiviimiseks vastavalt sisustatud võimlas või välisväljakul, vajalike õppevahendite olemasolu, osavõtjate vanust, haridust ja sportlikku kvalifikatsiooni.

Erandjuhtudel, lektori äranägemisel, on lubatud teha mõningaid kärpimisi seminari töömahus (teemade I, II ja IV arvel), kui seminarist osavõtjad on kogenud sportlased või isikud, kellel on kehakultuuriline haridus.

Seminarist osavõtjate aktiivsuse tõstmiseks ja paremaks ettevalmistamiseks järjekordseks õppuseks tuleb neile anda koduseid üles-

andeid (läbi lugeda teatavad punktid ja lõigud määrustest). See võimaldab selgete ja teisejärguliste küsimuste juures pikemalt peatumata töötada üksikasjalisemalt läbi just määruste keerulisemad punktid, näidata nende praktilist rakendamist ning anda tulevastele kohtunikele vajalikke nõuandeid ja vilumust praktilises tegevuses.

Võistlusmääruste läbitöötamisel tuleb peamine tähelepanu pöörata nende põhiolemuse avamisele. Vajalik on õigesti selgitada ja esile tuua kohtuniku osa määruste tõlgitsemisel ja praktilisel rakendamisel.

Teoreetilised õppused viiakse läbi loengute ja vestluste kujul koos vajalike õppevahendite demonstreerimisega.

Praktilised õppused tuleb läbi viia vastavalt sisustatud võimlates, välisväljakutel või kohtades, kus tavaliselt viiakse läbi korvpalli-võistlusi.

Käsitledes teemat „Võistlusmäärused“, ei saa piirduda ainult teoreetilise osaga, vaid tuleb läbi viia õppusi ka seminari vormis koos praktilise arutelu ja demonstratsiooniga üksikutest võistlusmomentidest, kus kõige sagedamini esineb määruste rikkumisi. Seminaride läbiviimisel tuleb erilist tähelepanu pöörata osavõtjate instrueerimisele: stopperi (malekella) kasutamisel, võistlusprotokolli täitmisel, võistlustabelite ja -kalendrite valmistamisel jne.

Korvpallikohtunike seminari õppekava

I. Kehakultuur ja sport NSV Liidus	2 tundi
II. Kohtuniku osa võistluste läbiviimisel	2 tundi
III. Põhiteadmised korvpalliimängust	2 tundi
IV. Võistluste organiseerimine ja läbiviimine	2 tundi
V. Võistlusmäärused	6 tundi
VI. Kohtuniku õigused ja kohustused. Kohtunikutegevuse metoodika ja tehnika.	8 tundi
VII. Praktiline kohtunikutegevus	12 tundi
	Kokku 34 tundi

Märkused: 1. Lisaks õppekavas ettenähtud praktilisele kohtunikutegevusele tuleb igal seminarist osavõtjale veel täiendavalt praktiliselt tegutseda vähemalt 5 võistlusel. Ilma viimati mainitud praktilise tegevuseta ei ole lubatud omistada kohtunikukategooriat.

2. Õppekava teemasid V ja VI võib erijuhtudel ühendada.

SEMINARI ÕPPEKAVA SISU

Uldteoreetiline osa

1 teema. Kehakultuur ja sport NSV Liidus

Kehakultuur — sotsialistliku kultuuri lahutamatu osa, üks tähtsamatest vahenditest kommunistlikus kasvatuses nõukogude kodanike tervise tugevdamisel ja kehaliste võimete igakülgse arendamisel. Kehakultuuri tähtsus nõukogude inimeste töövõime tõstmisel ja nõukogude riigi kaitsevõime tugevdamisel.

Nõukogude inimeste kehaliste ja vaimsete võimete igakülgne arendamine — üks põhilisi tegureid järkjärgulisel üleminekul sotsialismilt kommunismile.

Kommunistliku partei ja Nõukogude valitsuse otsused kehakultuuri massilise arendamise kohta linna- ja maaelanike hulgas ning nõukogude sportlaste spordimeisterlikkuse tõstmise kohta.

Üleliiduline kehakultuurikompleks „Valmis tööks ja NSV Liidu kaitseks“ — nõukogude kehalise kasvatuse süsteemi alus. 1. jaanuarist 1955. a. kehtestatud uue VTK kompleksi põhiline sisu. Tutvumine VTK kompleksiga, VTK kompleksi astmed ja normid. Teistkordsete katsete tähtsus. Võistlusmomendi tähtsus seoses normide sooritamiselega.

VTK kompleksi tähtsus kehakultuuri ja spordi arendamisel NSV Liidus. VTK kompleksi tähtsus nõukogude inimese tervise tugevdamisel ja igakülgisel kehalisel arendamisel, eluliselt vajalike teadmiste, oskuste ja vilumuste omandamine.

Spordi ühiskondlik-poliitiline ja riiklik tähtsus NSV Liidus. Nõukogude inimese materiaalse ja kultuurilise heaolu pidev kasv kui põhiline tegur spordi massilisel arendamisel NSV Liidus.

Puudused, mis on takistuseks spordi massilisuse arendamisel ja sportlike tagajärgede tõusul.

NSV Liidu kehakultuuriorganisatsioonide ülesanded uute kõrge kvalifikatsiooniga sportlaste massilisel ettevalmistamisel.

Sportliku kvalifikatsiooni tähtsus ja osa nõukogude sportlaste spordimeisterlikkuse tõstmisel.

Sportliku klassifikatsiooni täiustamine ning järgunormide ja -nõuete kõrgendamine kui nõukogude sportlaste õppe-treeningumeedrite täiustamise ja sportlike saavutuste vääramatu kasvu stiimul.

NSV Liidu rahvaste spartakiaadi tähtsus kehakultuuri ja spordi edasisel arendamisel NSV Liidus. NSV Liidu rahvaste spartakiaadi korvpallivõistluste tulemuste analüüs.

Nõukogude sportlaste saavutusi maailma meistrivõistlustel tähtsamatel spordialadel.

Nõukogude sportlaste esinemiste tähtsus rahvusvahelistel võistlustel seoses sõpruse tugevdamisega rahvaste vahel.

II teema. Kohtuniku osa võistluste läbiviimisel

Võistlused kui spordimeisterlikkuse tõstmise stiimul ja vahend elanikkonna kaasatõmbamiseks spordi harrastamisele.

Spordikohtuniku tegevus — austav ühiskondlik kohustus. Spordikohtunik ei võta osa ainult võistluste organiseerimisest ja ei jälgi ainult tagajärgede registreerimist, vaid on ühtlasi ka sportlaste kasvataja.

Nõukogude spordikohtuniku moraalne pale, tema kohusetunne, objektiivsus ja printsiipiaalsus. Ebaobjektiivsuse tagajärjed.

Kohtuniku osa võistluste organiseerimisel ja nende läbiviimisel sportlikult kõrgel tasemel.

Kohtunikule esitatavad nõuded: teoreetiline ettevalmistus, võistlusmääruste tundmine, kohtunikutegevuse kõrge tase, korralikkus töös, täpsus ja operatiivsus oma kohustuste täitmisel, kõrge organiseeritus ja tähelepanelikkus, nõudlikkus osavõtjate suhtes.

Kohtuniku välimus ja käitumine võistluste läbiviimisel: enesevalitsemise oskus, väljendused ja käeliigutused, ametlikkus osavõtjate, esindajate ja kaaskohtunike kohtlemisel. Familiaarsuse lubamatus.

Kohtunikutegevuses esinevate vigade põhjused, nende vältimine ja vajadus vigade viivitamatuks korrigeerimiseks.

Kohtunik kui võistluste juht, tema otsuste mõju sportliku võistluse kulgemisel. Kohtuniku põhiline ülesanne — täpselt ja objektiivselt kaasa aidata võitja selgitamisele.

Osavõtjate distsiplineerimatus ja määrusterikkumise õigeaegne tõkestamine kui vältimatu nõue kohtunikutegevuses.

Õige karistusmeetodi kasutamine — üks tähtsamaid vahendeid sportlase kasvatamisel. Põhjendamatute karistuste ja ebaobjektiivse kohtunikutegevuse tagajärjed. Kohtunik pole kohustatud ainult karistama osavõtjaid määruste rikkumise eest, vaid peab püüdma ühtlasi vältida ka eksimusi määruste vastu.

Kvalifitseeritud ja objektiivne kohtunikutegevus — põhiline tegur sportlase õigel kasvatamisel ja spordimeisterlikkuse tõstmisel.

Uldised puudused spordikohtunike töös (eriti korvpallis), mis vähendavad võistluste läbiviimise taset ja nende kasvatuslikku tähtsust.

Kehakultuuri- ja spordikomitee juures asuvate spordikohtunike ja kohtunikekolleegiumide põhimäärus.

Abinõud spordikohtunike töö parandamiseks.

Korvpallialane osa

III teema. Põhiteadmised korvpallimängust

Korvpallimäng igakülgse kehalise arendamise vahendina. Korvpallimäng Venemaal. Korvpallimängu areng NSV Liidus.

Nõukogude korvpallurite sportliku meisterlikkuse kasv ja saavutused rahvusvahelistel võistlustel.

Kaasaegse mängutehnika lühike analüüs.

Põhilised kokkuvõtted mängutaktikast. Rünnaku- ja kaitsetehnika. Kollektiivne ja üksikmängija taktika. Kogu võistkonna ja tema üksikute lülide taktika. Taktika algviske, hüppepalli ja vabaviske juures.

Minutilised vaheajad, mängijate vahetused jne.

IV teema. Võistluste organiseerimine ja läbiviimine

Võistluste juhend. Vajalikud dokumendid võistlustest osavõtmiseks. Kohtunike vastutusest nende mängijate lubamisel võistlustele, kellel ei ole nõutavalt vormistatud arstiluba.

Võistluste süsteemid, Turniirisüsteem (ringsüsteem). Selle kasutamine. Kohtumiste arvu selgitamine turniirisüsteemis peetavatel võistlustel. Kohtumiste läbiviimise kord. Turniiritabelite ja võistluskalendri koostamine. Võistkondade jaotamine poolfinaal-alagrupidesse. Finaalgruppide moodustamine. Poolfinaal-alagruppides peetud mängude arvestamine. Mängupäevade arvu vähendamine.

Uhe-kaotuse-süsteem, tema positiivsed ja negatiivsed küljed. Selle süsteemi kasutamise praktika. Võistluskalendri ja tabelite koostamine.

Segasüsteem ja selle kasutamise praktika. Võistluskalendri ja -tabelite koostamine.

Võitjate selgitamine, arvestamine ja hindamine. Mitmesuguste hindedüsteemide kasutamine. Võistluste võitja kollektiivi selgitamine.

Mänguväljak, selle suurus. Nõuded põrandale saalis ja väljaku pinnasele välisväljakul. Nõuded saali kõrguse, loomuliku ja kunstliku valguse kohta. Väljaku märkimine. Külg-, ots- ja keskjoon. Väike keskring. Suur keskring. Väljakualad (tsoonid). Vabaviskeala. Vabaviskejoon.

Korvitoed, nende konstruktsioonide iseärasused. Nõuded nende püsivuse kohta. Puust ja klaasist korvilaud, selle mõõtmed ja märkimine. Korv ja korvirõngad, nende mõõtmed ja kinnitamine.

Tagajärje näitaja ja elektri-demonstratsioonkell mänguaja näitamiseks.

Pall. Selle mõõtmed ja kaal.

Abinõud vigastuste vältimiseks. Meditsiiniline teenindamine võistlustel.

V teema. Võistlusmäärused

Võistlustest osavõtjad. Vanusegrupid.

Mängijate õigused ja kohustused. Mängijate riietus.

Mängijate ja võistkonna ülesandmine, võistlusprotokolli märkimine. Võiskonna koosseis ja mängijate vahetamise kord. Karistused määruste rikkumise puhul mängijate vahetamisel.

Võistkondade esindajad ja kaptenid. Nende õigused ja kohustused. Protestide arutamise kord.

Mängumäärused, Võistkondade väljatulemise ja esitamise kord enne mängu algust. Tervitamise kord mängu lõpul. Mängu kestus. Algvised. Mängimise kord ja karistused määruste rikkumise eest.

Hüppepall. Selle määramine. Mängimise koht ja kord. Mängu peatamine. Mängu peatamise põhjused ja kestus. Mängu üleviimine teisele päevale.

Minutilised vaheajad.

Pall mängus. Pall mängust väljas. Karistus määruste rikkumise eest.

Palli mängupanek ja karistus määruste rikkumise eest.

Palli põrgatamine. Pööre. Käik ja jooks palliga. Karistus määruste rikkumise eest.

Palli peatamine ja äralöömine.

Visked, palli söötmine ja püüdmine. Karistus määruste rikkumise eest.

Mäng väljakualades (tsoonides).

Mäng vabaviske-ala nelinurgas (3 sekundi alas). Võimalikud vead ja karistused nende eest.

Vabaviske määramine tehniliste ja isiklike vigade eest. Vabaviske sooritamine. Karistused määruste rikkumise eest vabaviske sooritamisel.

Mängu tagajärg.

Märkus. Mängumääruste selgitamisel on tingimata vajalik vastavate mängumomentide demonstreerimine kas mänguväljakul või selle maketil.

VI teema. Kohtuniku õigused ja kohustused. Kohtunikutegevuse metoodika ja tehnika

Kohtunike kolleegiumi komplekteerimine igaks mänguks. Kohtunikud väljakul. Kohtuniku riietus. Väljakukohtunike õigused ja kohustused. Kohustuste jaotamine nende vahel. Koha valik ja liikumine väljakul. Oma vigade korrigeerimine kohtuniku poolt. Kohtunike omavaheline koostöö väljakul, koostöö kohtunik-sekretäri ja kohtunik-ajamärkijaga.

Kohtuniku terminoloogia, käeliigutused ja signaalid.

Kohtunik-sekretär, tema kohustused. Võistlusprotokoll ja juhend selle täitmiseks.

Kohtunik-ajamärkija, tema kohustused. Töötamisviis ajamõõtja (stopperi) ja elektri-demonstratsioonkellaga.

Arsti osa võistlustel ja tema õigused.

VII teema. Praktiline kohtunikutegevus

Praktiliseks kohtunikutegevuseks koostatakse seminarist osavõtjate hulgast kohtunike kolleegium ja kaks võistkonda. Soovitav on korraldada mängu kestusega 10—15 minutit, millele järgneb vaheaeg. Vaheajal toimub mängu juhtinud kohtunike töö arutelu ja analüüs.

Mängu jätkamisel kohtunik-sekretär ja kohtunik-ajamärkija vahetavad omavahel ametid. Väljakukohtunikud jätkavad kohtunikutegevust veel 10 minutit, seejärel aga vahetavad kohustused kohtunik-sekretäri ja kohtunik-ajamärkijaga.

Iga seminarist osavõtja täidab praktiliselt väljakukohtuniku ülesandeid 20—30 minutit ning kohtunik-sekretäri ja kohtunik-ajamärkija funktsioone — kumbagi 10—15 minutit. Pärast seda asuvad kohtunikud mängijate hulka, neid vahetavad aga seminarist osavõtjad, kes enne seda mängust osa võtsid.

Kahe poolega mäng on kohtunike kehalise ettevalmistuse kontrolliks, olles samal ajal ühtlasi ka treeninguks nende eelseisva kohtunikutöö jaoks.

Noored kohtunikud võivad omandada tegutsemispraktikat kehakultuurikollektiivide ja spordiühingute võistkondade treeningutundides. Sel juhul jälgivad nende tegevust ülejäänud seminarist osavõtjad, kusuures märkused nende tegevusest kohtunikuna kantakse vaatluskaardile.

Soovitav on organiseerida kalendaarsete võistluste vaatlust, kus tegutsevad kõrge kvalifikatsiooniga kohtunikud. Vaatluse tagajärgi on vajalik arutada edasise töö käigus, kusuures seminari juht peab tutvuma eelnevalt praktikantide poolt täidetud vaatluskaartidega.

Märkus. Käesoleva seminari õppekava on arvestatud III ja II kategooria kohtunike ettevalmistamiseks.

Katsete läbiviimise kord

Katsed seminarist osavõtnutele korraldab komisjon, kelle koosseisus on kaks esindajat kohalikust kohtunike kolleegiumist ja seminaril tegutsenud lektor. Kui lektoreid oli mitu, siis lülitatakse komis-

joni koosseisu see, kes pidas loenguid teemadel „Võistlusmäärused“, „Kohtunike kohustused“, „Kohtunikutegevuse metoodika ja tehnika“ ja viis läbi kohtunikutegevuse praktilist osa.

Iga seminarist osavõtja teadmiste kontrollimiseks kulutatakse 10—15 minutit. Kui katsete sooritajaid on arvukalt, viiakse need läbi kellaajaliselt koostatud plaani kohaselt mitme päeva jooksul või moodustatakse kaks või kolm komisjoni (3-liikmelises koosseisus). Aja kokkuhoidmiseks kontrollkatsetel on soovitatav neid läbi viia vestluse kujul üheaegselt kolme katsest osavõtjaga.

Katsete sooritajatelt nõutakse kogu seminari kavale vastava materjali teadmist, erilist tähelepanu tuleb küsimuste esitamisel pöörata teemadele II, IV, V, VI ja VII.

Kui katsete sooritaja vastas rahuldavalt ainult ühele kolmest esitatud küsimusest, loetakse ta katset mittesooritanuks ja talle antakse võimalus teisel päeval uueks katseks.

Kui vastustes esimesele kolmele küsimusele oli katse sooritaja oma teadmistes ebakindel, võib talle esitada veel kaks lisaküsimust ja kokkuvõtte teadmistest tehakse vastustest kõigile viiele küsimusele.

Katsete tulemused fikseeritakse otsekohe spetsiaalses protokollis järgmise hindamissüsteemi alusel: „eeskujulik“, „hea“, „rahuldav“ ja „mitterahuldav“.

Seminari läbiviija esitab komisjonile kokkuvõttena nõutaval viisil vormistatud päeviku, iga seminarist osavõtja aga esitab kohtuniku-ankeedi koos kahe päevapildiga.

Uks komisjoni liikmetest kontrollib enne katsete algust tulevastelt kohtunikelt nõutavaid lisadokumente, järgupiletit ja tõenditervisliku seisukorra kohta. Nimetatud dokumentide puudumisel ei lubata katsetest osa võtta.

NÕUANDEID JA JUHISEID KOHTUNIKELE

A. Käbi

Korvpall on üheks populaarsemaks sportmänguks maailmas. Vaeledamatult on ta mängudest ka üheks kiiremaks. See teeb kohtuniku ülesanded korvpallimängu juhtimisel eriti raskeks. Lisaks sellele raskevõimelised kohtuniku kohustusi mängu juhtimisel veel järgmised asjaolud: 1) mäng toimub suhteliselt väikesel maa-alal; 2) pealetung vaheldub välkkiirelt kaitsemänguga ja ümberpöörduvalt; 3) mängus on keelatud kehaline kokkupuude; 4) korvpallimängu määrused on küllaltki keerulised. Vähe on neid spordialasid, kus kohtunikul on selline hulk kohustusi, ja kus ta oma tegutsemise ning otsustega võib avaldada mõju mängu tagajärjele. Kohtunikul pole aega pikema mõtlemiseks otsuste tegemisel: ta peab mõtlema sekundi murdosa jooksul ja oma otsuse ka silmapilkselt praktiliselt rakendama.

Sellest võib järeldada, et kaasaegse korvpallimängu suur populaarsus sõltub suurel määral kohtuniku oskusest, s. t. õigest ja asjatundlikust tööst mängu juhtimisel. Selleks on nõutav igalt kohtunikult: 1) ausus; 2) julgus; 3) tähelepanu õige jaotamine; 4) kehaline ettevalmistus; 5) enesekindlus; 6) energilisus mängu juhtimisel; 7) määruste ja mängutehnika tundmine; 8) õige ja loogiline arusaamine mängus esinevatest olukordadest; 9) tasakaalukus; 10) energiline viletoon.

Vaatamata sellele, millist suurt tähtsust omab kohtuniku tegevus, on meie vabariigis veel võrdlemisi vähe tehtud selleks, et korrigeerida ja abistada kohtunikku tema töös.

Siintoodud nõuannete ja juhiste ülesandeks ongi:

1. Ühtlustada ja parandada kohtunike tööd, võttes aluseks praktilisi kogemusi määruste tõlgitsemisel.

2. Anda meie vabariigi korvpallihuvilistele (eriti kehakultuurikollektiivides ja rajoonides) juhiseid määruste õigeks tõlgitsemiseks.

3. Parandada ning ühtlustada mängijate, treenerite ja kohtunike üksteise mõistmist.

Kehaline ettevalmistus

Esmajärgulist tähtsust kohtunikuna tegutsemisel omab vajalik kehaline ettevalmistus. Alustades käikude ja jooksudega murdmaal, lisandada sellele hiljem lühikesed sprindi- ja mitmesugused võimlemisharjutused. Lisaks sellele tuleb pöörata tähelepanu ka hingamisharjutustele. Koormust kehalisel ettevalmistamisel tuleb süstemaatiliselt suurendada, rakendades harjutusi vastavalt võistlusolukorrale, vaheldumisi käimise, jooksu, peatuste ja kiirete startidega.

Soovitav on lasta kontrollida enda tervislikku seisukorda arsti poolt vähemalt kaks korda aastas.

Paar nädalat kestnud ettevalmistuse järel võib tegelikku kohtunikutööd jätkata juba korvpalliväljakul. Praktika ja kogemuste omandamiseks tuleb pidevalt tegutseda kohtunikuna kehakultuurikollektiivide või spordiühingute võistkondade treeningutundides. Sellega on võimalik kontrollida, kas ettevalmistus vajaliku vastupidavuse omandamiseks on olnud küllaldane. Eriti soovitatav on tegutseda treeningutundides kohtunikuna üksinda. Sel juhul on kehaline koormus tavalisest võistlusolukorrast (kahe kohtuniku tegutsemisel) suurem ja annab kehalisest ettevalmistusest veelgi parema ülevaate.

Kohtunikul on tarvis igas tema poolt juhittavas mängus olla võrd-selt heas kehalises vormis. Puuduliku kehalise ettevalmistuse tavaliseks nähteks on vastupidavuse puudumine, eriti kiiretempoliste mängude lõpuminutitel. Väsimusest tingitud vähese liikumise juures tekivad „krobelised“ vead, mis annavad aluse tõsiste pretensioonide esitamiseks sellisele kohtunikule nii mängijate, treenerite kui ka pealtvaatajate poolt.

Jalatsid

Tõsist tähelepanu tuleb pöörata sportlikele jalatsitele. Palju tõde on väljenduses „head kohtuniku tuntakse tema jalgadest“. Tähtis pole jalatsite liik või materjal, vaid oluline on see, et nad hästi „istuksid“ jalas. Liiga väikesed või, vastupidi, liiga avarad jalanõud tekitavad rakke. Jalatsite juurde kuulub tingimata ka paar häid villaseid sokke.

Vile

Paljud kohtunikud hoiavad vile tükki käes. See aga segab, kui on tarvis pall kätte võtta. Peale selle võib vile juhuslikult maha kukkuda. Vile tuleb riputada kaela ja hoida seda palli mängus oleku ajal määruste rikkumisele kiiremaks reageerimiseks pidevalt suus. Suule ja hammastele puhkuse võimaldamiseks kasutada vile suust võtmiseks kõiki võimalusi mängu katkestusmomentidel. On soovitatav, et igal kohtunikul oleks tagavaravile, millist ta mängu ajal hoiaks kas taskus või kaelas. Soovitatav on kasutada nn. „hernesvilet“.

Tähelepanu jaotamine

Silm on võimeline nägema suurtele kaugustele, kuid selleks, et täpselt jälgida mängu käiku ja olla valmis juhuks, kui on tarvis võtta pall enda kätte, tuleb väljakul hoida kogu mäng tervikuna enda vaatluspiirkonnas. Autojuht on võimeline üheaegselt jälgima liiklusmärke, liiklusreguleerijat-miltsionääri, jalakäijaid ja teisi sõidukeid. Sama oskust on vaja kohtunikul tema tegevuses. Üheaegselt on tarvis pöörata tähelepanu pallile, mängijate liikumisele ja sellest tekkivatele olukordadele väljakul. Väikseim pööre peaga peab avama uue vaatevälja.

Mängust parema ülevaate saamiseks tuleb pöörata tähelepanu enda asendile, vaatluskohale, jälgimisele ja tegevusele väljakul. Seiske, pöörduge ümber, tehke samm, peatuge või jookske sõltuvalt

ühest või teisest olukorrast mängus. Kogenud kohtunik, asudes näiliselt kõrval mängijate tegevusest, ei jää maha mängu käigust, saades sellest alati täieliku pildi.

Enesekindlus

Arge närvitsege! Võtke rahulikult enesele vastutus, mida teile asetab tegevus kohtunikuna. Arge otsige rahustust alkoholi tarvitamises! Paljudel kohtunikel on tosiseid raskusi närvitsemisest vabanemiseks enne vastutavaid mängu. Kogenud kohtunik saab sellises olukorras endast jagu suuremate raskusteta. Ta teab, et „tugevat“ mängu on tavaliselt kerge juhtida. Kuna isiklikud vead võivad minna „kalliks maksma“, on mängijad nendega vägagi ettevaatlikud.

Tuleb endale sisendada oskust mõtlemiseks eelseisvast mängust ilma pingeta. Iga uue mänguga kasvab enesekindlus. Kokkupuutumine olukordadega, millistest tahetakse meelsamini hoiduda, kasvatab külmaverelisust.

Julgus

Julgus — see on moraalne omadus, mis lubab kartuseta kohtuda hädaohuga. Rahuliku iseloomuga mängu on võimeline juhtima iga kohtunik. Tähtis on teada, kuidas reageerida pingelisele mängule. Mäng nii-öelda „rind rinna vastu“, sportlik pinevus mängus seoses mitmesuguste võistlussarjadega on kohtunikule tõeliseks julguseprooviks.

Fikseerige momentaanselt kõik, mida märkate — enesekindlalt ja julgelt. Igasugune kõhklemine näitab nõrkust ja mängijad oskavad seda kiiresti kasutada. Vajalik on kasvatada endas tahtejõudu. Kui te iseloom on nõrk, siis püüdke sellest range eneskriitikaga üle saada. Töötage pidevalt oma nõrkustest vabanemiseks. Kui jätkub julgust silma vaadata nõrkustele, siis saate teadlikuks oma jõust.

Vahekord treeneritega

Pole põhjust, mis takistaks treenereid ja kohtunikke sagedamini nõupidamistele kogunemast üksteise paremaks mõistmiseks.

Treener, kes asjatult ärritab oma võistkonda ja mõjub närveerivalt pealtvaatajatesse tarbetute žestikuleerimistega või teeb katset hirmutada kohtuniku, kahjustab oma autoriteeti. Ükski kohtunik ei pööra tähelepanu treeneri juhuslikule vahelesegamisele, küll aga reageerib ta vastavate korralekutsuvate abinõudega sellele, kui treener järjekindlalt käitub distsiplineerimatult. Sellist katset protesteerida kohtuniku vastu tuleb lugeda ebasportlikuks käitumiseks.

Kui tegutsete kohtunikuna, võtke treeneri suhtes viisakas, kuid samal ajal ka range hoiak. Laske teda tunda, et olete ainuke pereinimes väljakul, kes aga on alati valmis kuulama seda, mida treeneril on öelda. Oma täpse ja enesekindla tegutsemisega näidake, et mingid määrusterikkumised pole lubatud. Arge sõbrutsege treeneritega! See on halb meetod suhete loomiseks. Sellisel juhul võivad vastasvõistkonna treener ja mängijad mõelda, et olete nende vastu.

Vahekord mängijatega

Suhtuge mängijaisse sõbralikult. Pole tingimata vajalik neile liigselt peale suruda oma autoriteeti. Kui kohtunik terroriseerib mängijaid, takistab see neil vabalt mängimast ja ärritab samal ajal üles kohtuniku vastu.

Tavaliselt on mängijad nõus alluma kohtuniku otsustele, neist aru saama. Muidugi võib esineda juhtumeid, kus üks või teine mängija protesteerib otsuse vastu, eriti viienda isikliku vea või sellise



Joonis 25. Kohtuniku ebaõige asend palli mänguviskamisel. Seistes mänguviskajale liiga lähedal, takistab kohtunik sellega viimase tegevust.

vea puhul, mis toob kaasa väljakult eemaldamise. Kui selline käitumine ei olnud eriti taktitu, hoiduge karistamisest! Tuleb eraldada vääritut käitumist kohtuniku suhtes tegevusest, mis näitab mängija hetkelist enesevalitsemise kaotamist seoses oma mängulise tegevusega.

Kui aga mängija demonstratiivne käitumine on sihitud sellele, et välja kutsuda pealtvaatajate ja treeneri kaastunnet, tuleb seda viivitamatult karistada kui tehnilist viga.

Vahekord pealtvaatajatega

Ka siin julgust — see on esimene tingimus. Jätke tähele pane-mata pealtvaatajate käitumine ja vahelehiüded. Vajalik on enesekindel hoiak. Näidake pealtvaatajatele, et enesekindlat kohtunikku

pole kerge segadusse viia või hirmutada ja et teil on julgust teha otsuseid kõigist sõltumata. Nii tegutsedes suhtuvad ka kõige eba-korrektsemad pealtvaatajad kohtuniku tegevusse lugupidamise ja austusega.

Printsiibitus kohtunike tegevuses

Kuigi olete sageli olnud kohtunikuks ühe ja sama võistkonna mängudes, ärge andke sellest võistkonnale enda poolt mingit eelist. Võistkond austagu kohtuniku oskuse ja julguse, mitte aga heatahtlikkuse pärast. „Oma“ kohtunik kaotab kergesti usalduse oma tegevuses. Olge alati julge ja äärmiselt erapooletu.

Määrustiku tõlgitsemise ühtlustamine

Kerge pole mängu ainult määruste tundmise abil õigeis ja sportlikes raamides hoida. Mäng peab andma võrdseid võimalusi kiiruse, kavaluse ja jõu näitamiseks nii rünnakul kui ka kaitses. Korvpallimängus tekib enamus arusaamatusi treenerite, mängijate ja kohtunike vahel mitte vigadest määrustikus, vaid erinevatest lähtekohtadest määrustiku tõlgitsemisel.

Selles osas võib saavutada palju sagedaste nõupidamistega treenerite ja kohtunike osavõtul, kus mõlema poole esindajad võivad tutvuda ühe või teise huvitava küsimusega, kõrvaldada arusaamatusi ja leida meetodiliselt õige suuna määrustiku üksikute punktide tõlgitsemiseks.

Isiklike vigade printsiibid ja elemendid

Kuigi korvpall on oma olemuselt selline mäng, kus pole lubatud kehalised kokkupuuted, on sellest täielikult hoiduda siiski võimatu. Kui kümme mängijat liigub kiiresti piiratud suurusega maa-alal, esineb nende vahel paratamatult ikkagi kehalisi kokkupuuteid. Selle määruserikkumise peamisteks põhjusteks on:

1. Kiiruse ja põiklemisioskuse puudumine või allajäämine vastasele kiiruses.

2. Koordinatsiooni ja osavuse puudumine.

3. Mängijate väike kasv — mis ei võimalda õhus palli enda valdusse saada ja on määruste rikkumise põhjuseks.

4. Oskuse puudumine silmapilkselt peatuda või liigne agressiivsus.

5. Ebaõige „kate“.

6. Vale arvestus liikumisel ja mänguolukorra ebaõige hinnang.

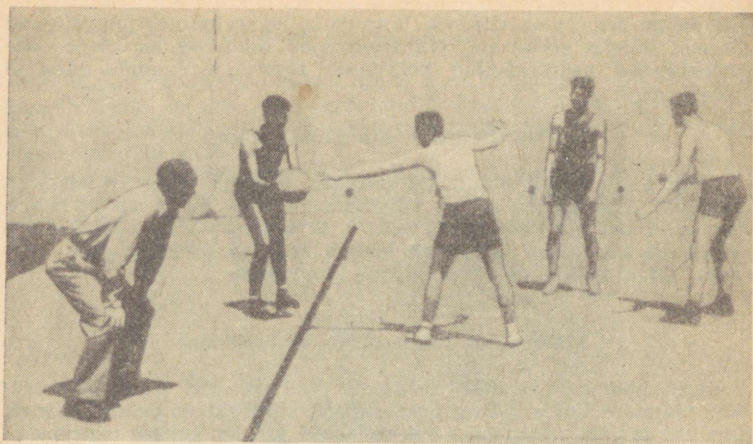
7. Väsimus.

8. Sihilik määruse rikkumine selleks, et takistada vastast pealeviskel.

9. Sihilik määruse rikkumine kaotusseisus oleva võistkonna poolt, et vastase poolt sooritatud vabaviske järel saada pall enda valdusse ja üritada kaotusseisu vähendamist.

10. Liigne närveerimine.

Kogemustega mängija teeb vähem isiklikke vigu kui algaja. Õige on ka, et mängijad liigse närveerimise tagajärjel teevad vastutavatel võistlustel rohkem isiklikke vigu kui tavaliselt. Selliseid olukordi



Joonis 26. Kohtuniku õige asend palli mänguviskamisel. Kohtunik on võtnud asendi küllaldasel kaugusel palli mänguviskajast, andes viimasele täieliku vabaduse liikumise alustamiseks.

tuleb kohtunikul arvestada ja eriti hoolikalt kaaluda isiklike vigade määramisel nende mõju mängu käigule.

Uleliigne vilistamine ei vähenda alati isiklike vigade arvu. Mängu iseloom määrab siin kohtuniku teguviisi. Mäng tuleb võtta kindlatesse kättesse algminutitest alates. Mängijad tundku, et nõuate määruste täpset täitmist.

Iseloomulikke vigu

1. Kui ründav võistkond kasutab rünnakute läbiviimisel „katted“, siis pöörake tähelepanu „katete“ ja vastasmängijate blokeerimise määrustepärasusele.

2. Kiirpealetungide juures jälgige „jooksu“-määruse rikkumisi; kiires mängus on palli jälgimine tunduvalt raskem kui rahulikus ja aeglasel söödumängus.

3. Kui kasutatakse maa-alakaitset, on „katted“ vähem tõenäolised, jälgige aga kaitsemängijate poolt vastaste takistamist selja tagant ja blokeerimisi korvilauast pörkuvate pallide hankimisel.

4. Kiirpealetungide juures jälgige veel ründajate poolt tehtavaid määrustevastaseid „katted“ selja tagant ja küljelt ning teisi võtteid, milliseid kasutatakse selleks, et vallutada rünnakuks paremaid positsioone.

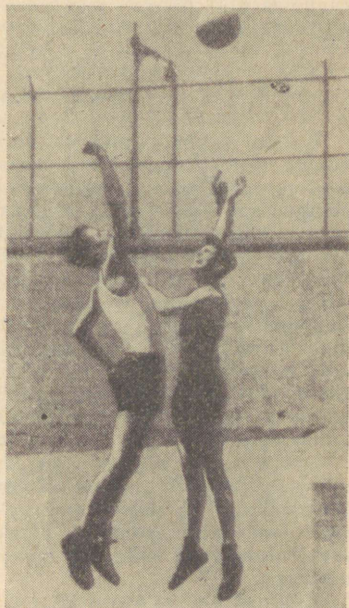
5. Tõsist tähelepanu pöörake kaotusseisus oleva võistkonna poolt sihilikule määrusterikkumisele (tavaliselt mängu lõpuminutitel) palli enda valdusse saamiseks.

Vile kasutamine

Vilistada liiga vara selleks, et vältida isiklikke vigu ja muid määrusterikkumisi, on halb harjumus. See on sama halb kui hilinimine vilistamisega. Vilistada tuleb õigeaegselt! Ei tohi takistada mängu normaalset arengut lakkamatu ja formaalsest seisukohast lähtuva vilistamisega. Tuleb jälgida määruse sisulist külge, et mäng ei kujuneks kohtuniku poolt ainult lakkamatuks vigade püüdmiseks. Määrused on tarvilikud, kuid neid tuleb rakendada oskuslikult!

Kui kohtunik näiteks ei oska eraldada tähtsusetut tõuget käega sellisest „kergest“ tõukest, mis võib mängu käigus kaasa tuua tõsiseid tagajärgi, ei saa temast kunagi head kohtunikku. Õppige eraldama mängijate soodsaid ja ebasoodsaid asendeid palli hankimisel. Möödapääsematu kokkupuude võrdsest soodsas olukorras ei ole määruse rikkumine. Kahjuks leidub veel siiski selliseid kohtunikke, kes arvavad, et nad ainult siis on hästi tegutsenud, kui fikseerivad igas mängus vähemalt neli- kuni viiskümmend isiklikku viga.

Kui mängijad teevad liigselt isiklikke vigu, on esmajoones treeneri kohus neid korrale kutsuda. Selliseid juhtumeid esineb tavaliselt pingelistes ja jõulistes mängudes. Liigse jõulisuse vältimiseks



Joonis 27. Isiklikud vead hüppepalli mängimisel. Juuresolevatel fotodel on näidatud kaht sagedasemat määrusevastast võtet vastase „üle hüppamiseks“. Ulal: enne hüpet vastase käe sulustamine (vaba käega) vastase hüppe takistamiseks. All: käe asetamine vastase rinnale viimase hüppe takistamiseks.

tuleb kohtunikul mängu algusest peale suhtuda vähimassegi määrusterikkumisse täie tõsidusega. Teisiti talitades võib, eriti mängu lõpu-poole, tekkida olukord, kus mänguväljakul toimuv tegevus omandab kakluse ilme. Siis on aga juba hilja juhtida mängu jälle normaalsetesse rööbastesse.

Blokeerimine. Treener peab õpetama mängijaile õiget „katete“ tegemist eest, küljelt ja selja tagant. See on lahutamatu osa mängija tehniliste võtete arsenalist. Kohtunikul tuleb olla rangelt nõudlik selles, et mängijad sooritaksid „katteid“ määrustele vastavalt.

Enesekindlus. Leebe kohtunik, kes lubab mängijatel ignoreerida tema poolt tehtud otsuseid või soodustab kaotusseisus olevat võistkonda, jättes tähele panemata selle võistkonna poolt tehtavaid määrusterikkumisi, ei ole erapooletu ja võib kergesti kaotada kogu kontrolli mängu üle. Vajalik on enesekindlus. Kohtunikku hinnatakse mitte tema poolt fikseeritud määrusterikkumiste arvu, vaid otsuste täpsuse järgi.

Kogenud kohtunikel, vastavalt nende poolt kasutatavale tegutsemismeetodile, on välja kujunenud eriline oskus olla vajalikul hetkel õigel kohal. Mängijate „kavaluste“ ja mängutehnika tundmine, oskus ette näha ja tunda määrusterikkumisi, milliseid tehakse mitmesugustes olukordades mängus — kõike seda saab omandada ainult kogemustega.

Nõuandeid aja arvestamiseks

Kolme sekundi määrus (asetsemine vabaviske-ala nelinurgas), kümne sekundi määrus (mängimine väljakualades) ja viie sekundi määrus (palli mängupanemine külg- või otsjoone tagant) omavad mängus suhteliselt suurt tähtsust. Kohtunikul tuleb alustada lugemisega aja arvestamiseks (vaiksel enda ette) kohe, kui esineb vastav olukord, samal ajal tuleb jälgida ka muid võimalikke määrusterikkumisi. Aja arvestamine lõpetatakse, kui selleks, vastavalt mängu käigule, pole enam vajadust.

Sageli süüdistatakse kohtunikke selles, et nad arvestavad aega liiga kiiresti. Väljakualades mängimise määrust rikutakse harva, sest kümnesekundiliste periood on selleks küllaldane, et viia pall üle ründealasse. Statistika näitab, et palli sisseviskamisega külg- või otsjoone tagant harva viivitatakse üle ettenähtud aja. Tavaliselt kulub selleks vähem kui neli sekundit.

Kõige enam esineb vigu kolme sekundi arvestamisel, siis kui mängija asub nn. „kolme sekundi“ alas. Nagu nähtub määrustest ja meetodilistest juhistest määruste rakendamiseks, on mängijail rida võimalusi selle määruase õigeks rakendamiseks. Kohtunikud aga sageli unustavad selle, või mis veel halvem — kiirustavad aja arvestamisega.

Kohtunikele on soovitatav aja arvestamise täpsustamiseks kasutada sekundite lugemiseks järgmist meetodit: „üks sada kakskümmend üks“, „üks sada kakskümmend kaks“ jne. Kasulik on treeningumängudel sellise lugemise tempot kontrollida ja korrigeerida stopperi abil.

Kahe kohtuniku koostöö

Praegusel ajal kasutatav kahe kohtuniku koostöö korvpallivõistluse juhtimisel annab kõige paremaid tagajärgi. Selle õigel kasutamisel on võimalik viia kohtunike poolt mängu juhtimisel tehtavad eksimused miinimumini. Samuti ei nõua selline koostöö kohtunikelt liigset jooksmist väljakul. Mänguväljak on jaotatud kohtunike vahel pocleks sellise arvestusega, et mäng toimuks nende vahel. Kahe kohtuniku tegutsemise alad on näidatud juurdelisatud joonistel. Joonised näitavad kohtunike põhilisi asukohti ja koostööd mängu mitmesugustes olukordades.

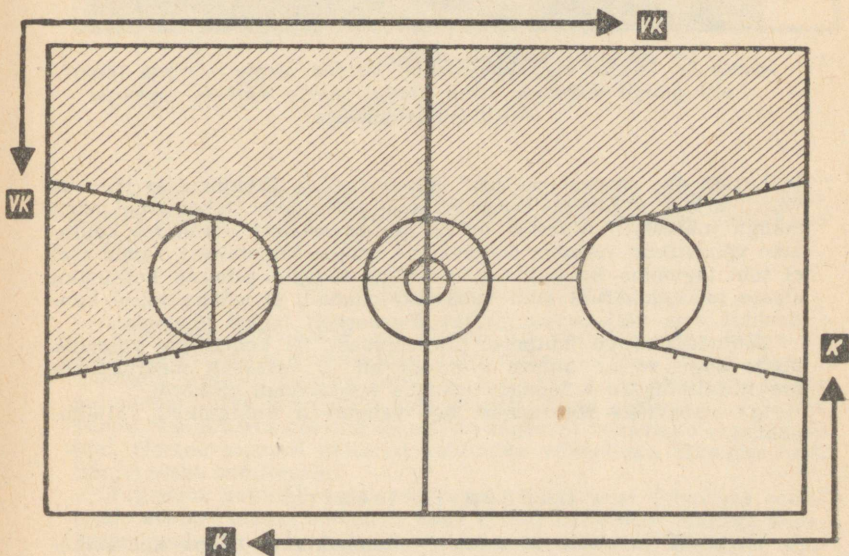
Joonistel on kasutatud järgmisi lühendeid: VK — vanemkohtunik; K — kohtunik.

Tegutsemisalad

Joonisel 28 on viirutatud see väljakuosa, kus mängu käigus kannab peamist vastutust vanemkohtunik. Väljakuosa, mille eest vastutab kohtunik, on viirutamata.

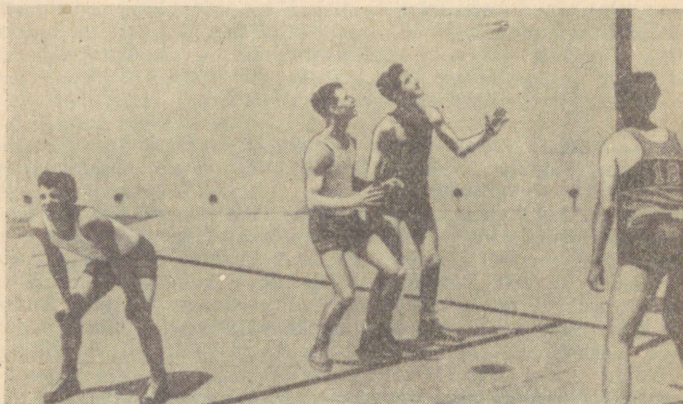
Mõlemad kohtunikud asuvad võimaluse korral umbes 60 cm väljaspool väljaku piire ja liiguvad paralleelselt külj- ja otsjoontega.

Nagu juba eespool mainitud, vastutab kumbki kohtunik põhiliselt oma väljakuosa eest. Kohtunike liikumine ja koha valik sõltub täielikult mängu käigust ja tekkivatest olukordadest mängus. Šablooni selles tegevuses ei ole. Kohtunik, kelle väljakuosas toimub tegevus palliga, keskendab oma tähelepanu palli ja palli pärast võitlevate



Joonis 28. Tegutsemisalad.

mängijate jälgimisele. Mängukäigule järgnev kohtunik jälgib samal ajal teisi väljakul liikuvaid mängijaid ja nende tegevust („katete“ tegemine, „3 sekundi määrus“ jne.), aidates esimest kohtunikku mängijate tegevuse jälgimisel korvialuses võitluses ja korvilauast pörkuvate pallide pärast. Antud juhul suunab kohtunik, kelle alas mäng toimub, oma tähelepanu mängule õhus, teine, s. t. tagumine kohtunik, jälgib allpool tegutsevaid mängijaid. Vastavalt vahelduvatele olukordadele mängus tuleb ka mõlemal kohtunikul pidevalt liikuda ja otsida sobivat kohta mängu jälgimiseks. Kohtunikel ei tohi tekkida



Joonis 29. Isiklik viga vabaviskel. Valges särgis mängija (korvi all) püüab takistada tema kõrval seisva vastase tegevust jala sulustamisega.

hetkekski nn. „seisvat asendit“, kus mängijate liikumine ja tegevus võib varjata kohtunike vaatevälja ja põhjustada lubamatuid vigu mängu juhtimisel. Ideaalne on mängu normaalsel juhtimisel kohtunike võimalikult väiksem diagonaalne kaugus teineteisest. Samal ajal ei tohi tagumine kohtunik minna liiga kaugele esimese kohtuniku alasse (maksimaalselt kuni vabaviskejooneni), et mängu kiirel kandumisel oma väljakuossa jõuaks õigeaegselt tagasi tõmbuda.

Lähtudes mängu juhtimise printsiipidest, on kohtunikul võimalik hoida kogu väljak pideva kontrolli all ja vastavalt määrustikule praktiliselt õigesti lahendada mängus ettetulevaid olukordi.

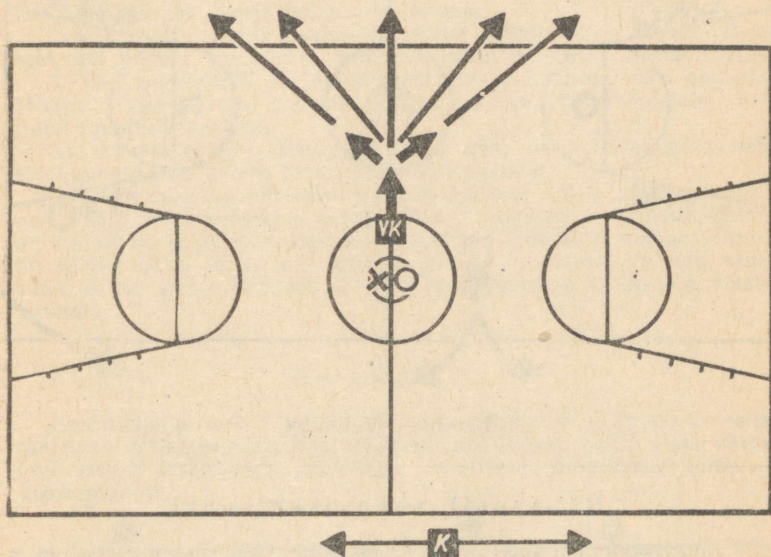
Iga vabaviske sooritamise eel vahetavad kohtunikud väljaku-pooled.

Hüppepall tsentris

Vastavalt joonisele 30 seisab vanemkohtunik näoga kohtunike-laua poole, s. t. kohtuniku-sekretäri ja kohtunike-ajamärkijate poole. Kohtunik võtab asendi käeulatuse kaugusel hüppepalli sooritavatest

mängijatest, veendudes selles, et hüppepalli mängijad asuksid neile määruste järgi ettenähtud kohtadel.

Teine kohtunik seisab esimese kohtuniku vastas, veidi paremal pool keskjoont, väljaku külgsuuna ääres. Tema kohuseks on jälgida võimalikke määrusterikkumisi hüppepalli sooritajate ja ülejäänud mängijate poolt.



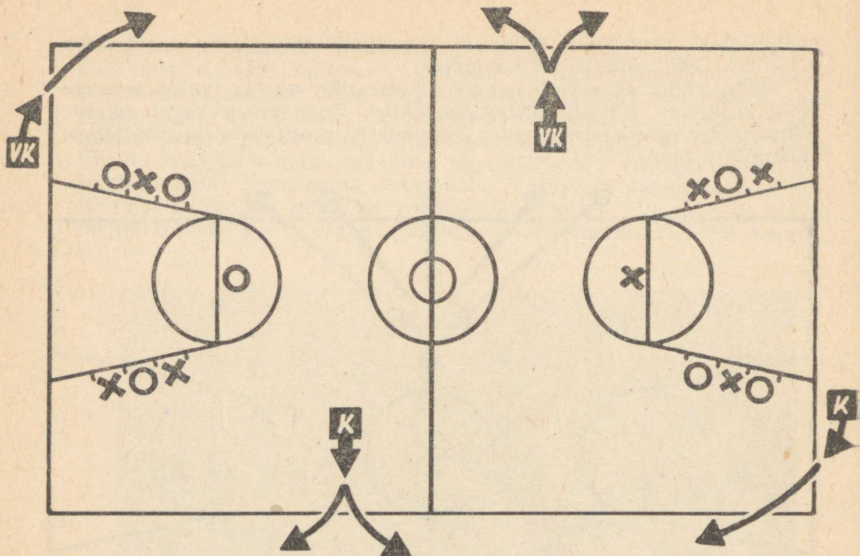
Joonis 30. Algvisse.

Mõlemad kohtunikud alustavad liikumist pärast hüppepalli mängimist. Joonisel asuvad nooled näitavad nende liikumise võimalikke suundi.

Vabaviske sooritamine

Vabaviske sooritamise ajal (joonis 31) vastutab viske määrustekohase sooritamise eest tagapool (vabaviske sooritaja juures) asetsev kohtunik. Eespool asetsev kohtunik asub kas korvi alla või väljaku paremasse nurka (vaadatuna keskjoonelt). Tema kohuseks on jälgida vabaviskeala ääres asuvate mängijate tegevust vabaviske sooritamise ajal. Nooled joonisel näitavad kohtunike võimalikke liikumissuundi pärast viske sooritamist.

Tagumine kohtunik peab pärast palli üleandmist vabaviske sooritajale astuma temast vähemalt kahe meetri kaugusele suunaga keskjoone poole, et mitte segada vabaviske sooritajat. Tähtis on siinjuures see, et mõlemad kohtunikud jõuaksid pärast vabaviske sooritamist asuda mängu edasisele käigule vastavatele kohtadele.



Joonis 31. Vabavise.

Hüppepall vabaviskejoonel

Vabaviskejoonel sooritatava hüppepalli viskab üles tagapool asetsev kohtunik (joonis 32). Eespool asetsev kohtunik võtab asendi tema vastas, et jälgida hüppepalli sooritavate ja ülejäänud mängijate tegevust.

Nooled joonisel näitavad kohtunike võimalikke liikumissuundi pärast hüppepalli sooritamist, et saada soodsamaid asendeid edasiseks tegutsemiseks.

Kui pärast hüppepalli satub pall ründava võistkonna valdusse selle eesalal, tuleb eespool asetseval kohtunikul liikuda kiiresti korvi alla, tagumisel kohtunikul aga lähema külgsuuna suunas. Ainult sellisel moel on kohtunikel võimalik jõuda õigeaegselt vajalikule kohale.

Kohtunike tegevus mitmesugustes mänguolukordades

„Katted“

Kohtunik ei tohi kehalist kokkupuudet fikseerida liiga varakult. Ebaõigel „katte“-tegemisel võib blokeeritav väljuda „kattest“, ilma et tekiks kokkupuudet „katte“-tegijaga. Liigselt närveeriv kohtunik võib, oletades blokeerimist, katkestada mängu ainult selleks, et vältida veel toimumata kehalist kokkupuudet. Kui kohtunik tegi sellise vea, tuleb anda pall ründavale võistkonnale tagasi selle uuesti

mänguviskamiseks kül- või otsjoone tagant, lähemast kohast mängu katkestamiskohale.

„Katte“-tegemise juures esinevatel kokkupõrgetel vastaste vahel tuleb kohtunikel lahendada alljärgnevaid küsimusi.

1. Kas „katte“-tegija jättis peatumise järel vastasele küllaldase (vähemalt 1 m) maa-ala kattest väljumiseks. Kui jättis, siis määruse-rikkumist „katte“-tegija poolt ei esinenud.

2. Kas „katte“-tegija peatus vastasele lähemal kui 1 m või liikus ajal, kui toimus tõuklemine. Mõlemal juhul on süüdi „katte“-tegija.

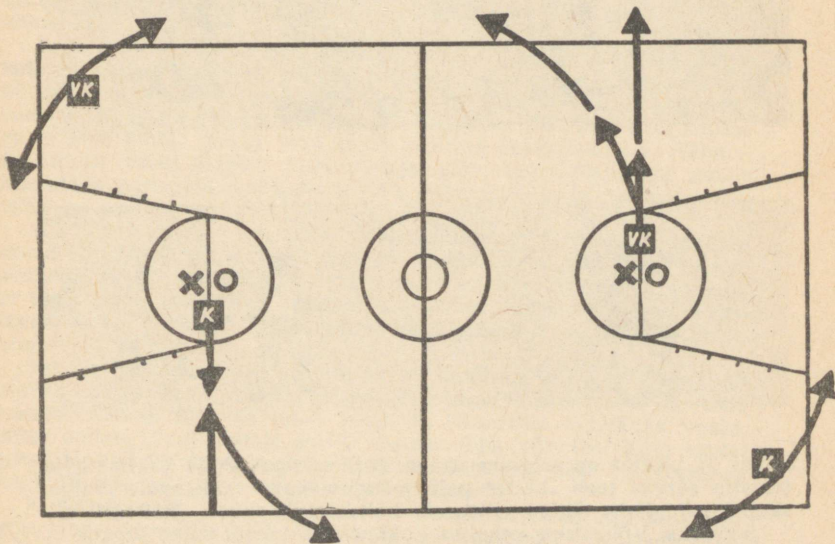
3. Vastane, kellele on jäetud määrustes ettenähtud vaba maa-ala „kattest“ väljumiseks, jooksis sihilikult peale „katte“-tegijale. Sel juhul on süüdi vastane.

Kui kaitsja ei näe „katte“-tegijat ja selg ees liikudes põhjustab kokkupuute, siis ei ole tarvis kaitsjat karistada.

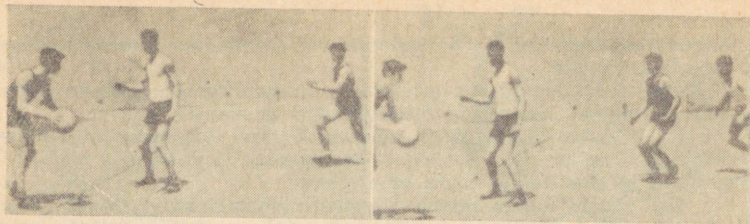
Peaaegu märkamatu teeb vea ründaja siis, kui ta puudutab kergelt vastu teda takistava kaitsja õlga, kusjuures see puudutamine on küllaldane selleks, et aeglustada kaitsja liikumist ja mängutempot. Ka taolisi eksimusi ei tohi jätta fikseerimata, arvestades eriti seda suurt eelist, mida toob selline määruserikkumine süüdlasele võistkonnale.

Keskmängija

Keskmängija, kes, liikudes selg ees, põhjustab kokkupõrke teda takistava kaitsjaga, on süüdi määruste rikkumises. Kui kaitsja võttis õige asendi keskmängija selja taga, on viimane kohustatud hoiduma kokkupuutest.



Joonis 32. Hüppepall vabaviskejoonel.



Joonis 33. „Kate“ on määrusepärane. Palli mänguviskaja kaasmängija (mustas särgis) teeb „katte“ palli mänguviskajat takistavale (valges särgis) mängijale, jättes viimasele küllaldaselt ruumi „kattest“ väljumiseks. Võimaliku kehalise kokkupuute korral tuleb lugeda süüdlaseks mängija, kellele tehti „kate“.

Keskmängijal on keelatud sirutada käsi kõrvale, selleks et mitte lasta kaitsjat endast mööda joosta ja saada pall enda valdusse. Kui juhtus kokkupuude keskmängija kätega, tuleb talle määrata isiklik viga blokeerimise eest.

Keskmängija üheks tavalisemaks võtteks on sihilik keha ette kallutamine selleks, et puusaga tõukamise abil suruda teda takistav kaitsja välja normaalsest kaitseasendist. Mõned keskmängijad kasutavad järgmist võtet: järsu kehapöördega tõukavad kaitsja ebasoodsasse asendisse. See tegevus tuleb lugeda veaks.

Isiklik viga on ka see, kui keskmängija, sooritades pöördel pealeviske ühe käega, tõukab teise käe küünarnukiga teda takistavat kaitsjat. Sellise võtte jätmata kohtunikud sageli tähele panemata põhjusel, et nad jälgivad ainult viset sooritavat kätt. Süüdi on sel juhul palli valdaja: ta peab püüdma vältida kokkupuudet kaitsjaga, vaatamata sellele, et viimane seisab tema poole seljaga.

Keskmängija võib vältida kokkupuudet, astudes sammu edasi vabale kohale, ja pärast seda teha pöörde pealeviskeks; vastasel korral peab ta olema kindel selles, et võib teha pöörde, sattumata kokkupuutesse teda takistava kaitsjaga.

Blokeerimine. Väga sageli vahetab keskmängija ootamatult oma asendit selleks, et sihilikult blokeerida tema kaasmängijat takistavat vastast, kes täiesti määrustepäraselt liigub oma „hoolealuse“ järel. Seisukoht, et keskmängija valduses on pall ja tal on õigus pöörde sooritamiseks, ei anna talle mingit õigust läheneva vastase blokeerimiseks. Keskmängija peab andma järgnevale kaitsjale võimaluse kokkupuute vältimiseks.

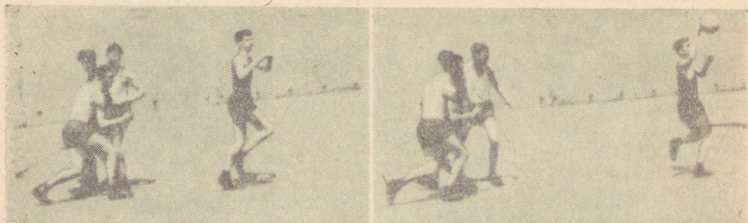
Kogemuste omandamine õpetab kohtuniku õigesti hindama keskmängija ja teda takistava kaitsja vastastikust tegevust. Kaitsjate tegevus keskmängija takistamisel kujutab endast läbimõeldud ja arukat taktikat, eeldusel muidugi, et kaitse tegevus vastab määruse nõuetele.

Palli saamisel võib keskmängija kavalalt manööverdades kasutada olukorda, kui vastane seisab tema selja taga väljasirutatud kätega. Kui vastase käed asetsevad tema käte all, surub ta need enda vastu. Kuna pall on keskmängija valduses, jääb mulje, et kaitsja hoiab teda kinni. Isiklik viga tuleb määrata keskmängijale. Tähelepanelikult tuleb jälgida keskmängija vigu, kes kavalusega püüab saavutada paremaid positsioone juba enne palli enda valdusse saamist.

Kaitsjate vead. Tuleb jälgida seda, et kaitsjad, kes takistavad ründajaid, ei tõukaks kehaga. Kohtunik ei tohi lasta ennast eksitada sellest, kui kaitsja tõstab käed üles, püüdes sellega näidata, et tema pole süüdi. Kui keskmängija võttis asendi määrustele vastavalt ja teda tõugati sellest välja, tuleb määrata isiklik viga kaitsjale.

Esineb juhtumeid, kus kaitsja püüab kindlaks määrata tema poolt takistatava vastase asukohta sellega, et puudutab pidevalt käega oma vastast. Selline tegevus tuleb otsekohe fikseerida isiklikuks veaks, mitte oodata, kuni kaitsja surub vastase juba kõrvale. Käte asetamisel löövad ründajad tavaliselt vastasele vastu kätt või tõstavad küünarnukke selleks, et vabaneda segamisest.

Kohtunik peab jälgima kaitsja katset sihilikult astuda keskmängija jalale, teeseldes palli enda valdusse hankimist. Karistada tuleb kaitsjat, kes hoiab vastast kinni vööst, särgist, pükstest jne., et takis-



Joonis 34. „Kate“ on määrusevastane. „Katte“ tegija (mustas särgis) on jäänud seisma vahetult palli mänguviskajat takistava mängija (valges särgis) selja taha. Käesoleval juhul ei ole mängijal, kellele tehakse „kate“, liikuma hakkamisel võimalik vältida kehalist kokkupuudet. Süüdlaseks tuleb siin lugeda „katte“ tegija (mustas särgis).

tada teda hüppamast. Taolisi eksimusi märkab paremini kohtunik, kelle tegevusalas mäng toimub. Esineb juhtumeid, kus kaitsja asetab oma põlve keskmängija põlve alla ja keha või käte kerge peale-surumisega ning põlve kõverdamisega kukutab vastase üle oma jala. Arusaadavalt tuleb seda lugeda isiklikuks veaks. Kaitsjale, kes hoiab või liigutab kätt keskmängija silmade ees, tuleb määrata tehniline viga ebasportliku käitumise eest.

Palli pörgatamine

Õppige õigesti rakendama palli pörgatamise määrust. „Jooksu“-määruse rikkumist pole raske kindlaks teha, kui märkate seda, millal mängija pärast palli pörgatamise lõpetamist või enda valdusse saamist on teinud kaks sammu. Põhiline on siin selles, et eraldada seda, kas pall oli mängija liikumise ajal jäänud peatuma mängija kättesse (palli „kandmine“). Kõigil juhtudel, kui pall pärast kokku-puudet põrandaga jääb peatuma mängija ühte või mõlemasse kätte või mängija puudutas palli mõlema käega, loetakse palli pörgatamine lõppenuks.

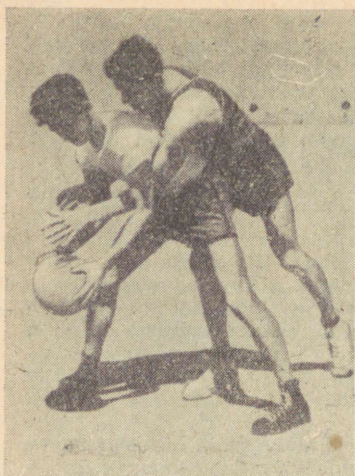
Samm u d. Mängija võib teha palli pörgete vahel piiramatut arvu samme tingimusel, et pall ei jääks vahepeal peatuma kättesse. Sageli tõukavad mängijad pörgatamise viimasel sammul palli kaugele ette, jooksevad järele, võtavad kätte ja seejärel teevad viske korvile või annavad söödu. Selline tegevus on määrustepärane, kuigi esimese mulje põhjal see sarnaneb „jooksu“-määruse rikkumisega.

Kui pall pörgatamise ajal jääb peatuma mängija peopesale, tuleb pörgatamine lugeda lõppenuks. Sageli teeb mängija seda juhuslikult, pöörates peopesa pörgatamise ajal ülespoole, et suurendada kontrolli palli üle. Kui mängija pärast palli peatuma jäämist peopesale jätkab pörgatamist, tuleb seda lugeda määruserikkumiseks.

Samm ja hüpe pärast pörgatamist. Kui mängija pärast palli pörgatamise lõpetamist teeb katse pealeviske sooritamiseks, on tal lubatud teha samm või hüpe pärast seda, kui pall on jäänud peatuma ühte või mõlemasse kätte. Järgnevalt võib ta anda söödu või sooritada pealeviske korvile, kuni tugijalg või mõlemad jalad õhus olles uuesti puudutavad põrandat. Kohtunikud loevad sageli ebaõigelt sellise tegevuse määruserikkumiseks, eriti kui seda teeb pikakasvuline mängija. Kui mängija sel juhul astub pika sammu ja sooritab pealeviske, näib kohtunikele see ekslikult „jooksu“-määruse rikkumisena.

„Jooksu“-määruse rikkumine enne pörgatamist. Sageli esineb viga palli valdava mängija poolt teda takistavast kaitsemängijast möödumiseks. Koos petteliigutusega parema möödumisvõimaluse otsimiseks nihutatakse tugijalga määrustevastaselt mööda põrandat või tõstetakse tugijalg põrandalt üles enne, kui pall on lahkunud palli valdava mängija käest. Eeltoodud määrusevastane tegevus annab ründemängijale suure eelise teda takistavast kaitsemängijast möödumiseks. Seepärast tuleb eriti teraselt jälgida taolisi olukordi just siis, kui ründemängijal on reaalne võimalus sellise määrusevastase tegevusega korvi saavutamiseks.

Rütmitu n e. Leidub ründemängijaid, kes, teostanud läbimurde vastase korvi alla, rikuvad „jooksu“-määrust vahetult enne pealeviset korvile. Sellisel juhul ründemängija, kes ei ole võimeline sooritama pealeviskeks äratõuget ükskõik kummalt jalalt, vahetab enne



pealeviskele asumist kiiresti jalgu, et sooritada pealevise nii-öelda „õigelt“ jalalt. Taolise tegevusega kaasneb aga liikumise rütmist väljalangemine ja tagajärjeks on see, et liikumise ajal jääb pall määrusevastaselt peatuma mängija kätte.

Keelatud mängulised võtted põrgatamisel. Täpselt tuleb jälgida palli valdajat ja teda takistavat kaitsjat, kes asub ründajast eespool. Palli valdav mängija peab püüdma mööduda kaitsjast, vältides temaga kokkupuudet. Tähelepanu tuleb pöörata mõlema mängija soodsatele ja ebasoodsatele asenditele väljakul. Kui palli valdav mängija möödub kaitsjast, peab viimane püüdma ainult palli enda valdusse saada. Kui kaitsja sihilikult blokeerib palli valdava (põrgatava) mängija liikumistee ja juhtub kokkupõrge, loetakse süüdlaseks kaitsja.

Kui aga kaitsja on võtnud määrusepärase asendi ja palliga liikuv mängija jookseb talle otsa, tuleb süüdlaseks lugeda palliga liikuv mängija.

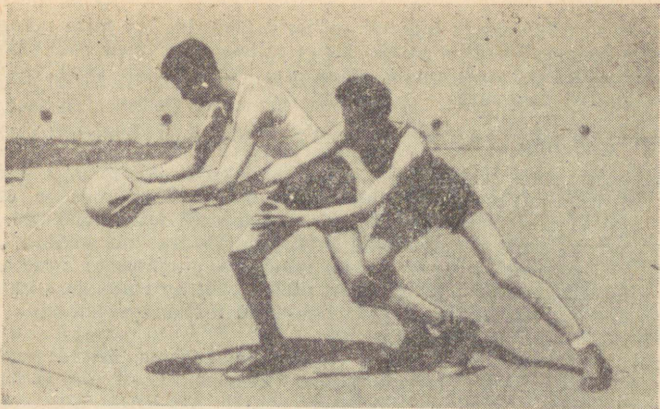
Kaitsja tõstab käed selleks, et sulgeda palliga liikuva mängija tee. Kui sellise tegevuse tagajärjel tekib mõlema mängija vahel kokkupuude, tuleb süüdlaseks lugeda kaitsja.

Kohtunik ei tohi ennast lasta eksitada kaitsja tegevusest, kes, teeseldes määrusepärast katset saada pall enda valdusse, tõukab palli valdavat mängijat kehaga. Samal ajal tuleb aga jälgida ka, et palli valdav mängija ei kasutaks oma vaba küünarnukki või õlga selleks, et tõugata teda takistavat kaitsjat.

Ootamatu peatumine. Pole tarvis karistada kaitsjat, kes liikus palli valdava mängija kannul ja viimase ootamatul seisatumisel tekkis kokkupõrge. Palliga liikuv mängija on õigus järsku peatuda või lõpetada põrgatamine ükskõik millal. Kohtunikul tuleb otsustada, kas kaitsjal oli või ei olnud võimalust vältida kokkupuudet. Kui kaitsjal oli küllaldaselt võimalusi kokkupuute vältimiseks ja sellele vaatamata see ikkagi toimus, tuleb lugeda süüdlaseks kaitsja.

Sageli esineb mängus teravaid, võitluslikke olukordi, kus kokkupõrke tagajärjel üks või mitu mängijat kukuvad. Kui kohtunik näeb, et selline kokkupõrge oli juhuslik ja mänguolukorras möödapääsematu, pole tarvis mängu peatada.

Kui palli põrgataja pärast ootamatut peatumist sihilikult tõukab teda takistavat kaitsjat (kuigi ainult palli enda valduses hoidmiseks), tuleb määrata põrgatajale isiklik viga.



Joonis 36. Isiklik viga on kaitsjal. Kuigi kaitsja teeb kätega ausa katse saada pall enda valdusse, surub ta samal ajal põlvega vastu palli valdava mängija jalga, takistades sellega tema tegevust palli mängimisel.

Juhuslik viga. Palli pörgatajale järgnevat kaitsjat, kes astub pörgatajale jalgadele või paneb jala taha, tuleb karistada tehtud vea eest ka siis, kui see omas juhuslikku iseloomu. Siin tuleb lähendada põhimõttest, et kaitsjal on sellises olukorras võimalik vältida isikliku vea tegemist.

Korvilauast pörkuvad pallid

Kohtunikel tuleb jälgida mängijate määrusepärast asendit ja tegevust korvi all. Ei tohi keskendada tähelepanu ainult palli lennule, vaid tingimata tuleb jälgida ka mängijate liikumist, eriti siis, kui korvilauast pörkunud pall on langemas alla.

Hüpe, toetudes vastase seljale. Isiklik viga tuleb määrata mängijale, kes tõukega vastase seljale või vastase selga „toena“ kasutades (tasakaalust väljaviimiseks ja palli püüdmise takistamiseks) saab palli enda valdusse.

Tõukamine. Karistada tuleb kaitsjaid, kes takistavad ründajaid määrusevastaselt korvilauast pörkuva palli hankimisel, jäädes seisma nende teel, tõukavad, taganevad või tõstavad käed üles ja põhjustavad sellega kokkupõrke.

Karistada tuleb ründajat, kes tõukab või jookseb otsa teda takistavale määrusepärase asendi võtnud kaitsjale.

Blokeerimine. Kaitsjat tuleb karistada ka sel juhul, kui ta sihilikult blokeerib talle läheneva ründaja liikumisteed.

Karistage mängijat, kes hüppab üles, käed laiali, ja laialisirutatud kätega tõukab vastast. Selliselt hüpates kasutab ta rohkem ruumi, kui talle hüppeks on tegelikult tarvis. Isikliku vea teeb ka mängija, kes järsult kummardudes tõukab vastast põlvedega.

Veaks ei tule lugeda hüpetel selliseid tõukeid, kui mitu mängijat hüppab üheaegselt pallile järele. Kuigi sellisel tegevusel võib esineda tugevaid kokkupõrkeid nende mängijate vahel, tuleb seda vaadata kui mängulist tegevust.

Palli mänguviskamine külg- või otsjoone tagant

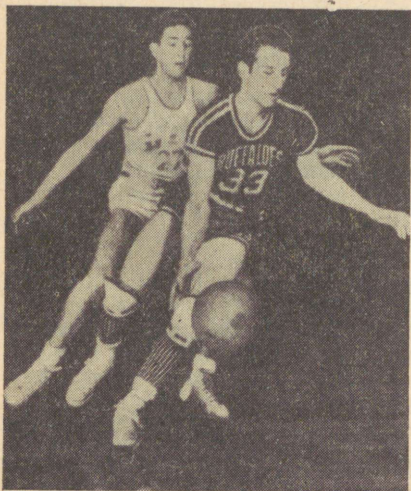
Kohtunik peab valima palli mänguviskaja jälgimiseks sellise koha, et talle oleks hästi nähtav mänguviskaja tegevus ja et ta samal ajal ei takistaks oma lähedalolekuga palli mänguviskajat.

Kui seoses palli väljaminekuga väljakupiiridest oli võetud „aeg maha“, pidage meeles, kust kohast tuleb mängu jätkata. Enne „aeg maha“ lõppemist tuleb aga mõlemat võistkonda hoiatada ja alles siis mängu jätkata, kui kohtunik on veendunud mõlema võistkonna valmisolekus mängu alustamiseks.

Palli mänguviskamisel, eriti võistkonna eesalas, ärge unustage jälgimast väljakul liikuvaid mängijaid (peamiselt korvi all) ja nende tegevust seoses „katetega“. Lubage ainult tehniliselt puhtaid ja määrusepäraseid „katteid“. Kuna taolistel juhtudel on palli valdaval

võistkonnal alati reaalne võimalus korvi saavutamiseks ja ühes sellega tagajärje suurendamiseks, tuleb eriti täpselt jälgida, et võistkond ei saaks kasu oma määrusevastasest tegevusest.

Viie sekundi arvestus. Vahetult pärast palli üleandmist eesalas sisseviset sooritavale mängijale peab kohtunik alustama viie sekundi arvestust. Ei tohi lasta ennast eksitada sellest, et sisseviset teostav võistkond vahetab sisseviske sooritajat. Pidage meeles, et viie sekundi arvestus algab sellest hetkest, kui palli sai esimene sisseviskaja. Kui viie sekundi jooksul sisseviset ei toimunud, tuleb fikseerida määruserikkumine ja anda pall vastasvõistkonnale sisseviske sooritamiseks. Palli mänguviskaja vahetamist teostab võistkond tavaliselt seoses mingi kombinatsiooni läbiviimisega.



Joonis 37. Palli põrgataja tegutseb põrgatuse alustamisel määrusele vastavalt. Pall lahkus põrgataja käest enne tugijala (fotol tagapool asetsev) tõstmist põrandalt.

Hüppepall

Pärast hüppepalli määramist tuleb see sooritada võimalikult kiiresti. Sellega väldime liigset ajakaotust, mis on seoses mängu katkestamisega.

Hüppepalli ülesvise peab olema paraja kõrgusega, s. t. vastav sellest osavõtivate mängijate pikkusele. Pall peab langema otse mõlema hüppepalli mängimisest osavõtva mängija vahele. Kui ülesvise ebaõnnestub (läheb viltu või on madal), tuleb seda korrata. Ülesviset võib sooritada kas ühe või kahe käega. Kuigi kahe käega ülesviskel on kindlustatud suurem täpsus, tuleb siiski soovitada ülesviset ühe käega. Seda põhjusel, et kahe käega ülesviskel võib kohtunik küünarnukkide laia asetuse tõttu segavalt häirida hüppepallist osavõtvaid mängijaid. Kohtunikul, kes on ebakindel ühe käega ülesviskes, tuleb soovitada pidevalt harjutada, et seda puudust kõrvaldada. Ebakindel ülesvise hüppepalli juures võib anda ühele võistkonnale sageli suure eelise palli enda valdusse saamiseks. Pärast hüppepalli ülesviskamist peab kohtunik võtma kiiresti, mängijaid segamata, koha väljaku külgsuuna ääres mängu edasiseks jälgimiseks ja sellele vastavaks liikumiseks.

Isiklikud vead hüppepalli mängimisel. Kerge iseloomuga isiklike vigu (vastu kätt löömine, kerge kokkupõrge vastasmängijaga jne.) ei ole tarvis hüppepalli mängimise juures fikseerida. Tingimuseks on aga siin, et mängija, kellele tehti isiklik viga, sai siiski mängida palli oma võistkonnakaaslasel. Juhul kui ta seda vastase määrusevastase tegevuse tõttu teha ei saanud, tuleb fikseerida isiklik viga.

Esineb juhtumeid, kus kasvult väiksem mängija püüab pikemat mängijat keelatud mänguliste võtete abil „üle mängida“. Püütakse takistada vastast tugeva löögiga vastu kätt, jala peale astumisega, käe asetamisega rinnale või õlale jne. Arusaadavalt on kõik taolised võtted isiklikud vead.

Mängija, kes ainult näilikult hüppab palli järele, tegelikult aga püüab oma hüppega palli mängivat vastast tasakaalust välja lükata, teeb samuti isikliku vea.

Tähelepanu tuleb pöörata ka ülejäänud mängijatele väljakul. Seda eriti hüppepalli mängimise juures kohtade sissevõtmisel. Ei tohi lubada, et mängijate jalad oleksid asetatud selliselt, et nad pärast hüppepalli sooritamist, liikumise alustamisel, võiksid takerduda üksteisesse ja põhjustada vigastusi. Hüppepalli ülesviskaval kohtunikul tuleb seda tähele panna ja mitte jätkata mängu enne, kui on võetud õige asend.

Soovitav on, et hüppepalli ülesviskav kohtunik juhiks mängijate tähelepanu ülesviskele väikese repliigiga. Näiteks: „Tähelepanu, viskan!“

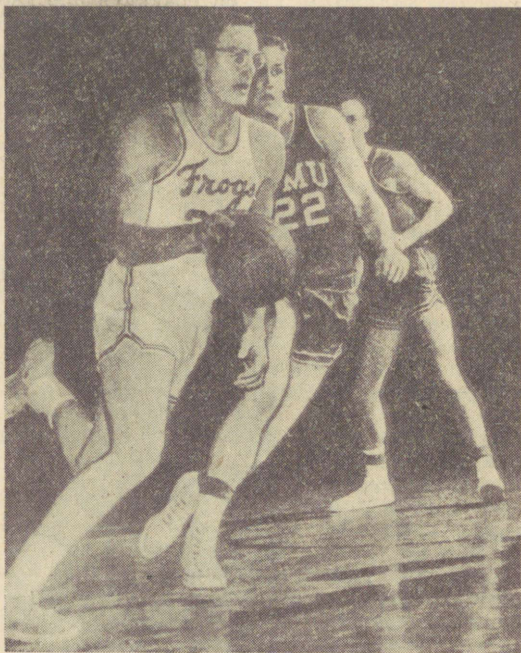
Mängijate määrusevastase tegevuse jälgimine on põhiliselt selle kohtniku ülesandeks, kes ei ole otseselt seotud hüppepalli ülesviskamisega.

Pealevisked korvile

Paljud mängijad sooritavad sihilikult pealeviske alt põhjusel, et vastase kaitsetegevus jätkaks vastu käsi löömisel mulje isiklikust veast. Kaitsja, kes ootab ründajalt pealeviset ülevalt, teeb määrusele vastava katse vastase takistamiseks. Ootamatul pealeviskel alt tekib aga kokkupuude kaitsja väljasirutatud kätega. Ärge määrake sellisel juhul isiklikku viga kaitsjale, kui ta pealeviset takistades ei löönud ilmselt vastasele vastu käsi.

Iseloomulikke vigu. Sageli esineb juhtumeid, kus kaitsja käega määrusepäraselt pealeviskajat takistades tõukab teda kehaga. Tagajärjeks on ebaõnnestunud pealevise ja süüdiolemale kaitsjale tuleb määrata isiklik viga.

Jälgige, et pealeviset sooritavale mängijale ei hüppaks „otsa“ teda takistav kaitsja. Kohtunikud sageli ei märka seda põhjusel, et pall on juba pealeviskaja käest lahkunud ja nad jälgivad pärast seda



Joonis 38. Palli pörgataja on eksinud määruse vastu pörgatuse alustamisel. Kuigi pörgataja on juba tõstnud põrandalt tugijala (fotol taga-pool asetsev), ei ole pall veel tema käest lahkunud.

ainult palli lendu. Ka sellisel juhul tuleb määrata isiklik viga. Vabavise arvu määramisel peab kohtunik lähtuma olukorrast mängus, s. t. kui pall isikliku vea tegemise hetkel oli juba lahkunud pealeviskaja käest, tuleb määrata ainult üks vabavise.

Pealeviset sooritav mängija hüppab pealeviske ajal ettepoole. Teda takistav kaitsja, kes seisib paigal, püüab saada palli määrusepäraselt enda valdusse. Liikudes edasi inertsil mõjul, kukub pealeviskaja pärast viset „otsa“ teda takistavale kaitsjale. Isiklik viga tuleb määrata sel juhul pealeviskajale, kes takistas kaitsjat tema tegevu-

ses määrusevastaselt. Pealeviskaja peab leidma võimalusi kaitsjaga kokkupõrke vältimiseks.

Kui kirjeldatud juhul aga kaitsja liigub vastu pealeviske sooritajale ja toimub kokkupõrge, on süüdlaseks pooleks kaitsja.

Võib esineda ka juhtumeid, kus kumbki mängijatest ei püüa vältida kokkupõrget. Taolisel juhul tuleb määrata isiklik viga mõlemale mängijale.

V a b a v i s e

Kohtunik ei tohi anda palli vabaviske sooritaja kätte enne, kui mängijad pole asunud vabaviskeala ääres neile määratud kohtadele. Mängijate võimalikul ebaõigel asetumisel vabaviskeala ääres (jalad joonel, kaks ühe võistkonna mängijat kõrvuti jne.) tuleb juhtida nende mängijate tähelepanu sellele ja nõuda määrusele vastavat asetust. Alles siis, kui kõik nõuded on täidetud, võib anda luba vabaviske sooritamiseks.

Alljärgnevalt mõningaid iseloomulikke vigu vabaviske sooritamisel:

1) hüpe korvilauast pörkuva palli järele, toetudes kõrvalseisva vastasmängija õlale või seljale või eelkirjeldatud tegevusega vastase hüppe takistamine; 2) vastasmängija kinnihoidmine särgist ja pükstest või astumine tema jalale; 3) vastasmängija tõukamine küünarnukiga; 4) vastasmängija tõukamine kehaga, takistades sealjuures korvilauast pörkuva palli hankimist; 5) käest kinnihoidmine vastasmängija hüppe takistamiseks.

Kõigi taoliste määrusterikumiste jälgimine kuulub korvi all asuva kohtuniku, s. t. selle kohtuniku kohustuste hulka, kelle tegevusalas sooritatakse vabavise.

Pärast vabaviske sooritamist peavad mõlemad väljakukohtunikud kiiresti asuma mängu edasisele käigule vastavatele kohtadele.

Kohtunikutegevus normaalsest väiksemate mõõdetega väljakul

Korvpalli võib mängida ükskõik millises ruumis, kus on kohta kahe korvi ülesseadmiseks. Vajalik on seejuures siiski arvestada alljärgnevaid tingimusi.

Väljakutel, mis oma mõõdetelt ei vasta kehtivatele nõuetele, pole tarvis rakendada „3 sekundi“ ja „mängimine väljakualades“ määrusi.



Joonis 39. Isiklik viga on kaitsjal. Kuigi kaitsja väldib kehalist kontakti palli valdava mängijaga, sulustab ta samal ajal palli valdava mängija käsi, takistades viimast palli mängimast.

Tegutsemisel sellistes tingimustes on kohtunikel soovitatav lähtuda alljärgnevatest nõuannetest:

1. Püüdke liikuda mängu käigust (pallist) veidi tagapool.
2. Astuge mängijatega kokkupõrgete vältimiseks pigem tihedalt väljaku ääres asuvate pealtvaatajate hulka kui sissepoole väljakut.
3. Liikuge ja tegutsege võimalikult lähemal külgoontele.
4. Ärge rakendage formaalselt palli sisseviskamise määrust külgooni otsjoone tagant, kui sisseviskaja püüab teostada palli mängu-



Joonis 40. Isiklik viga on palli valdajal. Kehaga tagasi surudes püüab ta hoida teda takistavat kaitsjat eemal palli mängimisest.

panekut ausalt. Väga sageli võib ta astuda joonele või üle selle põhjusel, et pole küllaldaselt ruumi väljaku ääres sisseviske teostamiseks.

5. Jälgige, et sisseviskajat takistav mängija viibiks vähemalt ühe meetri kaugusel sisseviskajast.

6. Libedal väljakul ärge lugege „jooksu“-määruse rikkumiseks seda, kui palli valdav mängija püüab ausalt vältida libisemist pärast põrgatamise lõpetamist.

7. Ärge fikseerige määrusterikkumisi „tundmuse“ järgi, need peavad olema ilmsed.

8. Ärge lubage jõulist mängu, mis võib muutuda kergesti toorutsemiseks.

KOHTUNIKU MEELESPEA

Mida tuleb teha...

1. Laske kontrollida enda tervislikku seisukorda vähemalt kaks korda aastas.
2. Tutvuge pidevalt määrustega ja kohtunike poolt kasutatava ühtse terminoloogiaga.



Joonis 41. Isiklik viga on näilik. Palli valdaja on teinud pöörde ja püüab sooritada kahe käe pealeviske alt. Kaitsja on aga juba enne viset sirutanud käe välja viske takistamiseks. Kuigi sel juhul tekib kokkupõrge kaitsja käega, tuleb hoiduda isikliku vea määramisest.

3. Pidage arvestust oma kohtunikutegevuse kohta.
4. Võtke järjekindlalt osa kohtunike täiendusseminaridest, treeningkogunemistest ja muudest taolistest üritustest.
5. Konsulteerige ebaselgetes küsimustes (määruste tõlgitsemisel) kogenumate kohtunikega.

6. Enne kui asute tegutsema kohtunikuna vastutavatel võistlustel, omandage kogemusi vähemtähtsate võistluste juhtimisel.

7. Võistlustel tegutsemisel kandke määrustele vastavat halli kohtunikurõivastust.

8. Olge korralikult riietatud.

9. Rakendage mängumäärusi oskuslikult. Pidage meeles, et viibite pealtvaatajate silmade all ja peate olema oma käitumisega mängijatele eeskujuks.

10. Ärge reetke võistkondade mängusaladusi.

11. Tulge võistluspaigale varakult, et tutvuda kohapealse olukorraga. Mõned väljakud, mis ei vasta kehtivatele nõuetele, vajavad määruste erilist tõlgitsemist seoses sisustuse, mitteküllaldase kõrguse või teiste ebanormaalsustega.

12. Olles riietunud, puhake pool tundi enne mängu algust.

13. Olge oma käitumisega väljakul eeskujuks kui tunnustatud autoriteet kohtunikutegevuses.

14. Kontrollige ise või jälgige palli mõõdete ja kuju kontrollimist.

15. Kooskõlastage varakult enne mängu algust kaaskohtunikega küsimused, mis on seoses mängu juhtimisega, asetusega väljakul, signaalidega jne.

16. Loosige väljakupooled ja vajaduse korral tutvustage võistkondade kapteneid erinõuetele antud mänguks.

17. Olge enesekindel, kuid käituge mängijatega sõbralikult ja liigse karmuseta.

18. Olge järjekindel oma tegevuses. Pidage meeles, et esimene viga on sama tähtis kui viimane.

19. Liikuge ja tegutsege väljakul energiliselt. Avaldage oma otsused kindlalt ja selgelt.

20. Liikuge mängu juhtimisel võimaluse korral väljaspool väljaku-piire.

21. Sooritage hüppepalli ülesvise võimalikult kiiresti, et vältida liigset ajaviitmist mängus.

22. Täitke ausalt oma osa koostöös kaaskohtunikega.

23. „Aeg maha“ võtmisel pidage meeles, vastavalt mänguolukorrale, millise võistkonna valduses oli pall, kus kohas mäng katkestati, kes mängijaist pidid osa võtma hüppepalli mängimisest jne.

24. Liigse toorutsemise korral peatage mäng ja hoiatage võistkondi. Tuletage neile meelde, et võistlus peab toimuma sportlikus vaimus.

25. Olge enesekindel, et saate õigesti aru määruste mõttest ja oskate neid praktiliselt rakendada.

26. Õppige eraldama mängijate vahel ettetulevaid tähtsusetuid kokkupuuteid sellistest tõuklemistest, mis võivad mõjutada mängu käiku ja tagajärge.

27. Määrusterikkumise fikseerimisel andke järsk vile, selgitage määrusterikkumise iseloom ja tehtud otsus ning jätkake viivitamatult mängu, vastavalt määrustikus ettenähtud nõuetele.

28. Kui määrasite isikliku vea:

a) vilistage otsekohe „aeg maha“ võtmiseks;

b) avaldage vea iseloom, selgitage, kes tegi ja kellele tehti isiklik viga;

c) näidake kohtunikule-sekretärile isikliku vea teinud mängija number;

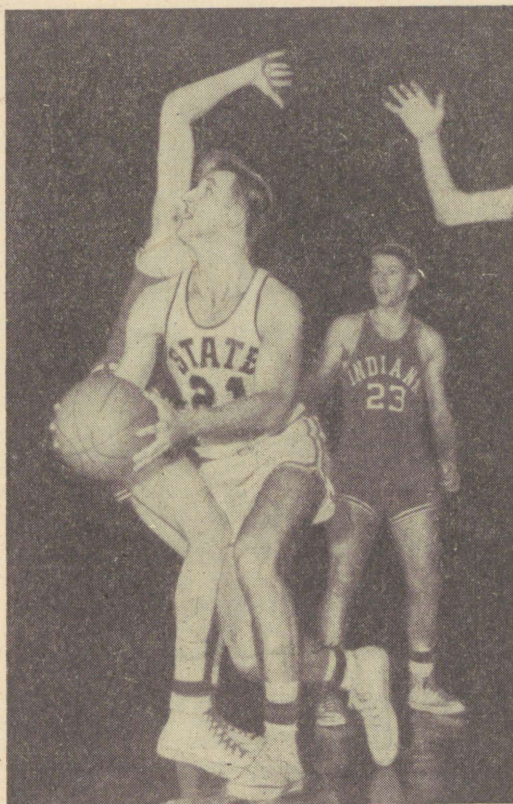
- d) teatage määratud vabavisete arv;
- e) asuge viivitamatult vabaviske sooritamisele.

29. Hüppepalli fikseerimisel:

- a) andke vastav vile;
- b) võtke pall viivitamatult enda kätte;
- c) määrake mängijad, kes võtavad osa hüppepalli mängimisest, ja teostage ülesvise. Visake pall sealjuures kõrgemale, kui suudab hüpata kumbki hüppepalli mängimisest osavõttev mängija.

30. Kui fikseerisite määruste rikkumise seoses palli väljaminekuga väljakupiiridest:

- a) andke vile ja selgitage, kes oli süüdi palli väljaminekus;



Joonis 42. Isiklik viga on kaitsjal. Ründaja (valges särgis) on teinud pöörde vasakule, et mööduda teda takistavast kaitsjast. Viimane aga blokeerib ründaja liikumisteed keha ja jala abil.

b) ühe käega näidake koht palli uuesti mängupanekuks ja teise käega selle võistkonna eesala suunas, kes teostab sisseviske;

c) kui sisseviske toimub võistkonna eesalas, võtke pall enda kätte ja liikuge kiiresti palli mängupanija juurde. Alles siis, kui olete veendunud, et vastasvõistkond on jõudnud asuda kaitsesse, andke pall üle sisseviskajale selle mängupanekuks;

d) ärge võtke palli enda kätte, kui sisseviske toimub võistkonna taga-alas. Soovitav on seda teha siiski sel juhul, kui tekib segadus palli mängupaneva võistkonna suhtes.

31. Kahtluse korral süüdlase selgitamisel palli väljakupiiridest väljaminekul ärge jätkake mängu niikaua, kui mõlemal võistkonnal on selge kohtunike poolt tehtud otsus ja nad on võtnud väljakul mängu jätkamiseks vajaliku asendi.

32. Kontrollige punktide ja mänguaja arvestust esimese poolaja ja mängu lõppenult.

33. Tuletage kohtunikule-ajamärkijale meelde vajadust võistkondade hoiatamiseks kolm minutit enne vaheaja lõppu.

34. Mängijate vahetamisel minge kohtunikulaua juurde, lubage neil mängust osa võtta ja jätkake viivitamatult mängu.

35. Hoiatage mängijaid, kui mäng omandab toorutseva iseloomu. Sageli on seda võimalik vältida rahulikus toonis esitatud nõuande või märkusega.

36. Tingimata teatage võistkondadele, kui nende poolt on kasutatud kõik minutilised vaheajad.

37. „Aeg maha“ korral jääge ühe võistkonna lähedusse. Kui mängijad paluvad luba joomiseks, lubage neil seda teha ainult väljaspool väljakupiire.

38. Orienteeruge kiiresti mängus ettetulevates olukordades, eriti siis, kui mänguaeg läheneb lõpule ja iga viivitatud sekund on kaotus seisus olevale võistkonnale kallis.

39. „Aeg maha“ korral teatage võistkondade kaptenitele, kui palju on veel aega poolaja või mängu lõpuni.

40. Kui kohtunikud fikseerivad määruse rikkumise üheaegselt, tuleb teisel kohtunikul murdosa sekundist viivitada, et anda esimesele kohtunikule võimalus oma otsuse teatamiseks. Otsused võivad ühtuda. Kui otsused on erinevad, nagu näiteks „hüppepall“ ja „isiklik viga“, tuleb neist rakendamisele rangem, s. t. „isiklik viga“.

... ja mida ei tule teha

1. Ärge nõustuge tegutsema kohtunikuna, kui olete haige. Nõudke õigeaegselt enda asendamist.

2. Ärge keelduge tegutsemast põhjusel, et mängu juhtimine võib osutuda liiga raskeks. Samuti ärge keelduge tegutsemast põhjusel, et peate antud mängu enda jaoks tähtsusetuks ja ebahuvitavaks.

3. Ärge vilistage sageli ühe ja sama võistkonna mängu, sellega muutute neile „oma“ kohtnikuks.

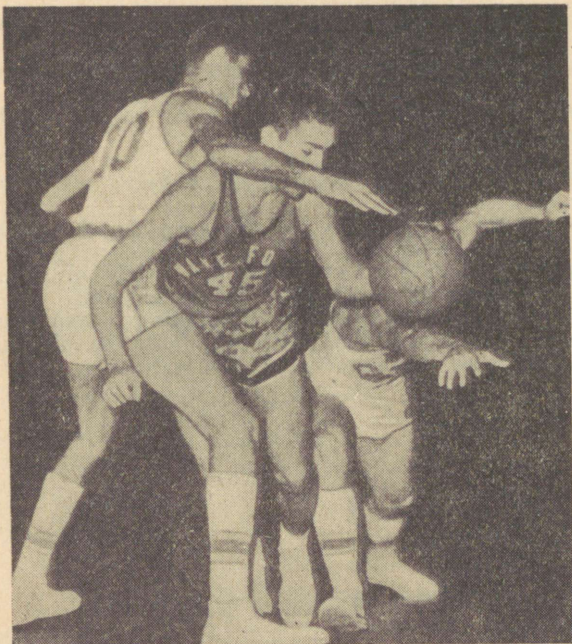
4. Ärge hoobelge sellega, et olete kohtunikuna võistkondade poolt eriti nõutav.

5. Ärge vaielge asjatult treeneritega.

6. Ärge tegutsege ainult „poole jõuga“, püüdes hoida energiat teiseks mänguks.

7. Ärge jälgige ainult palli, õppige jaotama oma tähelepanu.

8. Ärge kartke avaldada oma otsuseid.
9. Ärge kartke määrata viiendat (kõrvaldavast) isiklikku viganele tuntud mängijale.
10. Ärge lubage mängijate poolt mingit ebasportlikku käitumist kohtuniku suhtes.



Joonis 43. Isiklik viga on ründajal. Palli valdaja (tumedas särgis) ei püüa vältida kehalist kokkupüüdet kaitsjaga (nr. 10). Kuigi ründajal on kasutada vaba tee kaitsjast vasakult poolt möödumiseks, teigi ta kehapöörde paremale ja püüab kaitsjast mööduda, teda oma kehaga eemale surudes.

11. Ärge žestikuleerige tarbetult. Pole tarvis poseerida pealtvaatajate ees — nad tulid vaatama mängu, mitte aga kohtuniku poseerimist.

12. Ärge olge oma otsustes formaalne ja ärge kasutage oma autoriteeti liigse karmusega.

13. Ärge laske ennast segadusse viia ebasportlikult käituvast treenerist.

14. Ärge püüdke õigustada oma vigu. Kohtunik pole eksimatu.

15. Ärge kujutage endast „kõiketeadjat“. See pole sportlasele sobiv.

16. Ärge lakake tegutsemast täie energiaga ka siis, kui mäng kulgeb selge paremusega ühele võistkonnale.

17. Ärge loobuge isiklike vigade täpsest fikseerimisest kuni mängu lõpuni.

18. Ärge karistage vältimatut kokkupõrget, mis juhtus põhjusel, et mõlemad mängijad olid palli mängimiseks võrdselt soodsas olukorras.

19. Ärge karistage terava, kuid määrusepärase mängu eest, eraldage toorutsemist jõulisest mängust.

20. Ärge laske kaaskohtunikul võtta kogu mängu juhtimise raskust endale.

21. Ärge lobisege mängu ajal mängijate, treenerite või pealtvaatajatega.

22. Ärge kõnelge vilet suus hoides.

23. Ärge haavuge, kui kaaskohtunik fikseeris teie „nina“ ees määrusterikkumisi.

24. Ärge segage ennast kaaskohtuniku tegevuspiirkonda, kui selleks pole tungivat vajadust.

25. Ärge jätkake „aeg maha“ järel mängu enne, kui olete kindel, et mõlemad võistkonnad on valmis edasimängimiseks.

26. Ärge „leiutage“ määrusterikkumisi. Teie võimeid hinnatakse tehtud otsuste õigsuse ja sisulise külje järgi, mitte aga isiklike vigade või muude määrusterikkumiste fikseerimise arvu järgi.

SISUKORD

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Mängijate vanusegrupid	3
§ 2. Mängijate õigused ja kohustused	3
§ 3. Mängijate riietus	4
§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus	4
§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid	6

II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED

§ 6. Kohtunike kolleegiumi koosseis	7
§ 7. Väljakukohtunikud	7
§ 8. Sekretär	9
§ 9. Kohtunikud-ajamärkijad	9
§ 10. Võistluste arst	10

III. VÕISTLUSMAARUSED

§ 11. Mängu kestus	11
§ 12. Mängu algus ja lõpp	12
§ 13. Algvised	12
§ 14. Hüppepall	14
§ 15. Mängu peatamine	15
§ 16. Minutilised vaheajad	16
§ 17. Pall on mängus	16
§ 18. Pall on väljaspool mängu	17
§ 19. Palli sisseviskamine mängu kül- või otsjoonte tagant	18
§ 20. Liikumine palliga	19
§ 21. Pöörded	19
§ 22. Käik või jooks palliga	19
§ 23. Visked, püüdmine, peatamine, palli äralöömine või ära- rebimine	20
§ 24. Palli valdamise ajaline piiramine	21
§ 25. Mängimine tsoonides (väljakualades)	21
§ 26. Mängimine vabaviske alas („3 sekundi alas“)	22
§ 27. Vabavise	23
§ 28. Vabaviske sooritamise kord	25
§ 29. Mängu tagajärg	26

IV. VÕISTLUSKOHT, SISUSTUS JA INVENTAR

§ 30. Väljak	28
§ 31. Sisustus	30
§ 32. Mänguks vajalik inventar	33

LISAD

1. Lihtsustatud mängumäärused massiliste korvpallivõistluste läbiviimiseks	34
2. Metoodilisi juhiseid korvpalli võistlusmääruste rakendamiseks	37
3. Juhised korvpallivõistluste protokollide täitmiseks	46
4. Kohtuniku terminoloogia, käeliigutused ja signaalid (vile toonid)	51
5. Võistluste süsteemid	58
6. Võistluste peakohtuniku ülesanded	66
7. Vaatluskomisjonide tööst ja vaatluskaartide täitmisest	70
8. Seminaride läbiviimise kord	74
Nõuandeid ja juhiseid kohtunikele	81
Kohtuniku meelespea	105

БАСКЕТБОЛ

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИИ

На эстонском языке.

Эстонское Государственное Издательство
Таллин, Пярнуское шоссе, 10.

*

Toimetaja E. Teemägi

Tehniline toimetaja M. Aardma

Korrektorid A. Kiho ja E. Järve

Ladumisele antud 2. IX 1958. Trükkimisele antud 15. XI 1958. Paber 54×84, 1/16.
Trükipoognaid 7. Formaadile 60×92 kohaldatud trükipoognaid 5,74. Arvutus-
poognaid 6,36. Trükiarv 2000. MB-07387. Tell. nr. 1469.

Trükikoda «Punane Täht», Tallinn, Pikk tn. 54/58.

Hind rbl. 2.30

Rbl. 2.30

A-22406

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00405849 3