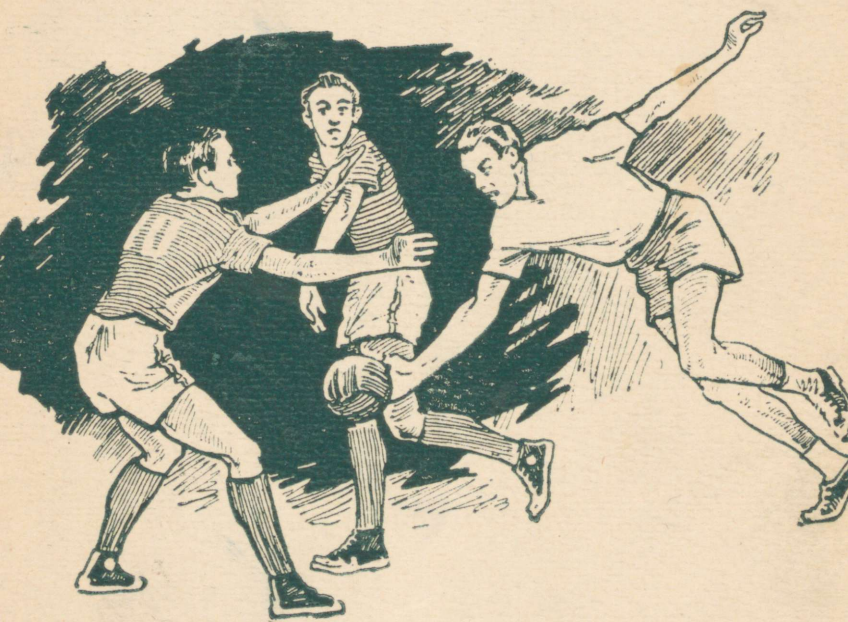


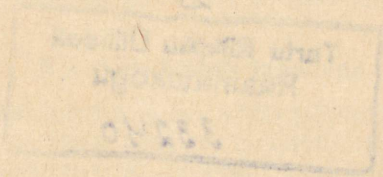
VÕISTLUSMÄÄRUSED



VÄRAVPALL

VÄRAVPALL

VÕISTLUSMÄÄRUSED



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1956

Originaalide tiitlid:

РУЧНОЙ МЯЧ 11:11

Правила соревнований

Государственное издательство

«Физкультура и спорт»

Москва 1954

РУЧНОЙ МЯЧ 7:7

Правила соревнований

Государственное издательство

«Физкультура и спорт»

Москва 1953

Tõlkinud V. Volt

2

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu

33240

VÄRAVPALL

11 : 11

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Mängijate vanus

Võistlustest osavõtjad jagatakse vanusegruppidesse (vastavalt sünniaastatele):

- a) poisid ja tüdrukud 15—16 a. (1956. a. — 1940—1941. a. sündinud jne.);
- b) noormehed ja neiu 17—18 a. (1956. a. — 1938—1939. a. sündinud);
- c) mehed ja naised 19 a. ja vanemad.

Märkus: 1. Arsti, treeneri ning kehakultuuri ja spordikomitee eriloal võivad noored erandjuhtudel võistelda täiskasvanute võistkondades.
2. 1937. a. sündinud mängivad 1956. a. täiskasvanute klassis jne.

§ 2. Võistlustele lubamine

1. Võistlustest lubatakse osa võtta isikuid, kes on sooritanud vastava treeningu ning on meditsiinilise kontrolli all kehakultuuri dispanseris, arstliku kontrolli kabinetis või mõnes teises ravi-profülaktilises asutuses ja saanud arsti loa võistlustest osavõtuks.

§ 3. Mängijate õigused ja kohused

1. Mängija tohib ööpäeva vältel võtta osa ainult ühest mängust.

2. Mängu ajal tohib mängija pöörduda kohtuniku poole ainult oma võistkonna kapteni kaudu.

3. Mängija peab tundma võistlusmäärusi ja neid täpselt järgima.

4. Igal võistkonna koosseisus ülesantud mängijal peab olema arsti tõend tema võistlustele lubamise kohta.

§ 4. Mängija rõivastus

1. Mängijate rõivastus koosneb pikkade varrukatega särgist, pükstest, põlvsokkidest (kedridest) ja saabastest (ilma kontsata ja kõvade väljaulatuvate rantideta).

Märkus: Lubatakse kasutada saabaste all ümaraid korke, millele diameeter ei tohi olla väiksem kui 12 mm.

2. Mängijail on keelatud kanda peakatteid, ehteasju või metallist esemeid (sõlgi, käevõrusid, märke, kelli), mis võivad kaasmängijaid vigastada. Võistlejate küüned peavad olema lühikeseks lõigatud.

3. Iga võistkond peab esinema puhtas, korralikus ja oma organisatsiooni ühtlast värvi võistlusdressis. Juhul kui mõlemal võistkonnal on värvuselt sarnane võistlusdress, vahetab võistlusdressi võistkond, kes mängib koduväljakul.

§ 5. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus

1. Mängivad kaks võistkonda. Iga võistkonna koosseisu kuulub 11 mängijat (üks väravavaht, kolm kaitsemängijat, kaks poolkaitsemängijat, viis edurivimängijat) ja kaks varumängijat.

2. Igal mängijal peab olema kinnitatud seljale isiklik number. Numbrid moodud: kõrgus 20 sm, laius 7 sm, numbrid joone laius 2 sm. Numbrid peavad erinema võistlusdressi värvist. Numeratsioon on 1—13 (incl.). Mängijad kannavad numbreid järgmiselt:

nr. 1 — väravavaht	nr. 8 — vasaksisemine
nr. 2 — paremkaitse	nr. 9 — keskmängija
nr. 3 — keskkaitse	nr. 10 — paremsisemine
nr. 4 — vasakkaitse	nr. 11 — paremäär
nr. 5 — vasakpoolkaitse	nr. 12 — varumängija
nr. 6 — parempoolkaitse	nr. 13 — varumängija
nr. 7 — vasakäär	

3. Mängida lubatakse võistkonnal mitte vähem kui 8 mängijaga. Kui mängu kestel jääb võistkond väljakule vähem kui 8 mängijaga, mäng katkestatakse ja sellele võistkonnale arvestatakse kaotus.

4. Mängu kestel võib kohtuniku loal kes tahes võistkonna liikmetest asendada väravavahti. Igal võistkonnal on õigus mängu jooksul, ükskõik mis põhjusel, asendada üks mängija ja väravavaht varumängijatega. Pärast mängu algust võib

mängija mängu tulla ainult siis, kui kohtunik on peatanud mängu. Oma mängutulekust peab mängija teatama kohtunikule.

§ 6. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Igal võistleval organisatsioonil peab olema esindaja.
2. Esindaja on võistkonna vanem ja ta on vastutav mängijate distsipliini eest ning kindlustab mängijate õigeaegse ilmumise võistlustele.
3. Esindaja võtab osa mängude järjekorda määravast võistkondade loosimisest ja viibib kohtunike kolleegiumi nõupidamistel, mis viiakse läbi esindajate osavõtul.
4. Esindajal on keelatud segada võistlusi läbiviivate isikute ja kohtunike korraldustesse. Kõik esindaja protestid antakse kohtunike kolleegiumile kirjalikult.
5. Võistluste ajal on esindaja kohustatud viibima esindajatele eraldatud kohas.
6. Kui võistkonnal pole esindajat, täidab tema kohuseid võistkonna kapten.
7. Kapten on võistkonna vahetu juhataja väljakul, ainult temal on õigus pöörduda mängu ajal mängu juhtiva kohtuniku poole.
8. Võistkonna kapteni eraldusmärgiks on rinna vasakule poole õmmeldud, võistkonna võistlusdressi värvist selgesti erinev pael mõõtmetega $8 \times 1,5$ sm.
9. Kapten kannab vastutust oma võistkonna distsipliini eest.
10. Võistkonna kaptenid kirjutavad mänguprotokollile alla enne mängu algust. Võistkonna esindaja aga pärast mängu lõppu.

II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSED

§ 7. Kohtunike kolleegiumi koosseis

1. Kooskõlas vastava kehakultuuri- ja spordikomiteega määrab kohtunikud igaks mänguks võistlusi korraldava organisatsioon.
2. Iga mängu juhivad viis kohtunikku: kaks väljakukohtunikku, kaks väravakohtunikku ja üks sekretär.

Märkus: Võistlusi kuni linna ulatuses juhivad kaks väljakukohtunikku,

3. Kohtunike riietus koosneb tumesinisest särgist, valgetest taskutega pükstest, põlvsokkidest ja sportlikest jala-
nõudest.

§ 8. Väljakukohtunik

1. Väljakukohtunik jälgib mängumääruste täitmist mängijate poolt. Tema otsus on lõplik.

2. Väljakukohtuniku volitused algavad võistkondade kaptenite väljakule kutsumise momendist ja lõpevad protokol-
lile allakirjutamisega.

3. Väljakukohtunik peab loobuma karistuse määramisest, kui ta näeb, et see soodustab süüdiolevat võistkonda.

4. Väljakukohtunikul on õigus katkestada mäng ajutiselt või lõplikult kõigil juhtudel, kui ta peab seda vajalikuks (ebasoodus ilmastik, mängukõlbmatu väljakupind ja teised põhjused). Neil juhtudel on väljakukohtunik kohustatud koostama akti mängu katkestamise põhjuste kohta ja saatma selle võistlusi korraldavale organisatsioonile.

5. Väljakukohtunikul on õigus teha mängijale märkus ja hoiatus, ilmse toorutsemise või ebakorrekse käitumise eest aga ka eemaldada mängija väljakult ilma eelneva hoiatuseta viieks või kümneks minutiks või mängu lõpuni. Kui mängija karistusaeg ei lõppenud esimese poolaja lõpuks, peab ta ülejäänud karistusaja mängust eemal olema teisel poolajal. Kui karistusaeg ei lõppenud normaalmänguaja lõpuks ja antakse lisaaeg, peab mängija ülejäänud karistusaja mängust eemal olema ka lisaajal.

6. Väljakukohtunik peab katkestama mängu, kui mängija sai vigastada. Mäng katkestatakse momendil, kui pall läheb mängust välja või on selle võistkonna käes, kelle liige sai vigastada. Väljakukohtunik on kohustatud jälgima, et vigastatule antaks viivitamatult arstiabi.

7. Väljakukohtunik on kohustatud enne mängu algust kontrollima meditsiinilise personali kohalolekut, väljaku seisukorda ja väljaku märkimist, inventari (pall, kell, vile, mängijate jalanõud ja riietus jne.) korrasolekut.

8. Väljakukohtunik täidab ka kohtunik-ajamõõtja kohuseid ja jälgib, et mäng kestaks ettenähtud aja, kusjuures tuleb arvestada juurde aeg, mis läks kaotsi mängu takistanud õnnetusjuhtumite või teiste põhjuste tõttu.

Juhul kui mänguaeg pikeneb, teatab väljakukohtunik sellest ka võistkondade kaptenitele.

9. Väljakukohtunik peab andma ilma liigse viivitusega signaali mängu uuestialustamiseks pärast igat mängu seisakut.

10. Igale tahtlikult teostatud mängu takistusele teeb väljakukohtunik esimesel korral hoiatuse ja määrab vabaviske, taolise juhuse kordumisel eemaldab väljakult süüdioleva mängija kuni mängu lõpuni.

11. Väljakukohtunikul on õigus vahetada väravakohtunikke juhul, kui nende tegevus on ebaõige või segab mängu normaalset kulgu. Vahetuse põhjustest teatab väljakukohtunik selle kehakultuuri ja spordikomitee kohtunike kolleegiumile, mille koosseisu vahetatav kohtunik kuulub.

§ 9. Väravakohtunikud ja sekretär

1. Väljakukohtunikule määratakse abiks kaks väravakohtuniku ja sekretär.

2. Väravakohtunik annab järgmisi signaale:

- a) kui visati värav — tõstab lipu otse pea kohale;
- b) kui tuleb sooritada nurgavise — sirutab käe lipuga nurga poole, kust vise tuleb sooritada;
- c) kui tuleb sooritada vise värava-alalt — suunab käe lipuga alla;
- d) kui värava-ala piiri ületas ründava võistkonna mängija — sirutab käe lipuga koha poole, kust mängija ületas värava-ala piiri;
- e) kui värav visati ebaõigesti — näitab lipuga värava-vahile.

Märkus: Kaitsva võistkonna mängija poolt värava-ala piiri ületamist väravakohtunik ei näita.

3. Sekretär täidab võistluste protokollid ja fikseerib mängust 5-ks ning 10-ks minutiks eemaldatud mängijaid.

§ 10. Võistluste arst

1. Võistluste arst kuulub kohtunike kolleegiumi koosseisu peakohtuniku asetäitjana meditsiinilistes küsimustes ja võtab osa kohtunike kolleegiumi tööst.

2. Võistluste arst:

- a) kontrollib arstiviisade olemasolu mängijate ülesandmiselehel nende võistlustele lubamise kohta ja selle täitmise õigsust;

d) teostab mängijate meditsiinilist järelevaatust võistluste ajal;

c) organiseerib osavõtjate arstlikku kontrolljärelevaatust ja teeb järelduse, kas mängija võib võistlust jätkata;

d) jälgib võistluste läbiviimisel sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmist;

e) kindlustab arstiabi andmise vigastuste ja haigestumiste korral;

f) esitab võistluste lõpul võistlusi läbiviinud organisatsioonile aruande võistluste meditsiinilise teenindamise kohta, näidates ära vigastada saamise ja haigestumiste juhud.

Märkus: Võistluste suures ulatuses läbiviimise korral hõlmatakse ka vajalik hulk meditsiinitöötajaid ja määratakse võistluste peaarst, kes juhib võistluste meditsiinilist teenindamist.

III. MÄNGU MÄÄRUSED

§ 11. Mängu kestus

1. Mäng kestab: meestel 60 minutit, naistel ja noormees-
tel (17—18 a.) 50 minutit, neidudel (17—18 a.), tütarlastel
(15—16 a.) ja poistel (15—16 a.) 40 minutit. Mängu aeg
jagatakse kaheks võrdseks poolajaks, 10-minutilise vahe-
ajaga kahe poolaja vahel.

2. Kui võistluste tingimuste kohaselt on vaja kindlasti
selgitada võitjat, aga mängu normaalaeg lõppes viigiga,
antakse lisaaeg. Enne lisaaega tehakse 5-minutiline vaheaeg
ja toimub uus loosimine väljakupoolle või avaviske valiku
õiguse saamiseks. Lisaaeg mängitakse ilma vaheajata.
Meeste mängu korral on lisaaeg 20 minutit, kusjuures mees-
konnad vahetavad väljakupooled 10 minuti möödudes. Kui
ka see lisaaeg ei anna resultatiivset tulemust, antakse
pärast 5-minutilist vaheaega uus 20-minutiline lisaaeg,
väljakupoolte vahetamisega 10 minuti möödudes. Kui mõle-
mad lisaajad lõpevad viigiliselt, tuleb mäng kordamisele
järgmisel päeval. Naiste mängu puhul on lisaaaja pikku-
seks 10 minutit, väljakupoolte vahetamisega 5 minuti möö-
dudes. Juhul kui lisaaeg ei anna otsustavat tulemust,
antakse pärast 5-minutilist vaheaega uus 10-minutiline
lisaaeg, väljakupoolte vahetamisega 5 minuti möödudes.
Kui ka siis lõpeb mäng viigiga, tuleb see kordamisele järg-
misel päeval. Noorte mängudes lisaaega ei anta, vaid mäng
tuleb kordamisele järgmisel päeval.

3. Kohtunik peab mänguajale lisama aja, mis läks kaotsi õnnetusjuhtumite korral, kõrvaliste isikute vahelesegamise puhul või teistel põhjustel. Vastav aeg tuleb lisada sellele mängupoolajale, millisel ajakaotused aset leidsid. Ajakao hulk määratakse kindlaks väljakukohtuniku poolt.

§ 12. Mängu algus ja avavise

1. Enne mängu algust toimub loosimine väljakupoole või avaviske valiku õiguse selgitamiseks. Eesõiguse omandanud võistkond võib valida kas avaviske või väljakupoole.

2. Mäng algab viskega väljaku keskelt pärast kohtuniku signaali. Vise teostatakse kohalt 3 sekundi jooksul. Vise peab olema suunatud vastasvõistkonna väljakupoolele.

3. Avaviske ajal peavad mängijad viibima oma väljakupoolel. Selle võistkonna mängijad, kes ei soorita avaviset, peavad asuma pallist vähemalt 9 m kaugusel.

4. Pall loetakse mängus olevaks pärast seda, kui ta on läbinud vahemaa, mis võrdub tema übermööduga.

5. Avaviset sooritanud mängija ei tohi palli teistkordselt puutada enne, kui seda on puudutanud keegi teine mängijaist.

6. Pärast värava saavutamist jätkub mäng väljaku keskelt, nagu mängu alguseski. Avaviset sooritab võistkonna liige, kelle väravasse pall visati.

7. Pärast esimesele poolajale järgnenud vaheaja lõppu vahetavad võistkonnad väljakupoole ja avaviske sooritab väljaku keskelt selle võistkonna liige, kellel avaviske õigust ei olnud mängu algul.

8. Ebaõige avaviske sooritamise korral korratakse avaviset, välja arvatud juhul, kui mängija, kes sooritas avaviske, puudutas palli teistkordselt enne teisi mängijaid või kui avaviset sooritavad võistkonna mängijad ületavad keskoone enne seda, kui pall on viidud mängu. Sellisel juhul antakse vastasvõistkonna kasuks vabavise kohalt, kus toimus määruse rikkumine. Avaviskest vahetult saavutatud värav arvestatakse.

§ 13. Pall mängus ja mängust väljas

Pall ei ole mängus:

a) kui ta mööda maad või õhust ületas täielikult väljaku külge- või otsajoone;

b) kui kohtunik peatas mängu.

Ülejäänud ajal loetakse pall mängus olevaks, kaasa arvatud järgnevad juhud:

a) kui pall põrkub väljakule tagasi värava külgpõstidest, põikpuust või nurgalipu varrest;

b) kui pall põrkub väljakule väljaku piirides olevaist kohtunistest või väravakohtunistest;

c) kui mängijad katkestasid mängu, oletades, et toimus määruste rikkumine ja et kohtunik peatab mängu.

§ 14. Vabavise

1. Vabavise määratakse järgnevatel juhtudel:

a) kui mängija tegi palliga põrgatamata enam kui kolm sammu;

b) kui mängija hoidis palli, seistes kohal, rohkem kui kolm sekundit;

c) kui mängija puutus palli teistkordselt enne seda, kui pall oli puutunud teisi mängijaid, maapinda või väravat;

Märkus: Ei loeta veaks, kui mängija palli püüdes selle käest pilas ja seejärel teistkordselt puudutab palli, või kui ta asetab (kuid mitte viskega) palli ühest käest teise.

d) kui mängija puutus palli allpool põlve oleva jalaosaga (jalaga mängu on vaja mõista kui palli tahtlikku puudutamist jalaga, juhuslikku puudutamist veaks ei loeta);

e) kui mängija haaras vastasmängijalt palli kahe käega või lõi selle vastasmängija käest ära rusikaga;

f) kui mängija haaras, takistas, tõukas kätega vastasmängijat või pani talle jala ette;

g) kui mängija sihilikult viskas vastasmängijat palliga;

h) kui ründava võistkonna mängija läks vastasvõistkonna värava-alale;

Märkus: Viskel väravale on lubatud ületada värava-ala piir, kuid pall peab olema viskaja käest lahkunud enne, kui viskaja maandub.

i) kui kaitsva võistkonna mängija astus värava-alale ilma värava kaitsmise eesmärgita;

i) kui mängija lahkus väljakult ilma kohtuniku loata;

k) kui ründava võistkonna mängija 13 meetri (11 m) viske sooritamisel ületas vabaviske piiri enne viske sooritamist;

l) kui mängija sooritas määrustevastaselt avaviske, vabaviske, nurga-, karistus- või 13 meetri (11 m) viske;

- m) kui väravavaht ületas palliga värava-ala piiri;
- n) kui mängija võttis või puudutas palli, mis asus värava-alal või väravavahi käes;
- o) kui kaitsva võistkonna mängija viskas palli tahtlikult oma värava-alale ja pall ületas otsajoone väravavahti puudutamata.

2. Vabaviske sooritamisel ei tohi ükski vastasvõistkonna mängijaist kuni momendini, millal pall loetakse mängus olevaks, olla pallile lähemal kui 6 meetrit. Kaitsva võistkonna liikmed võivad asetuda piki värava-ala joont. Vabaviset ei tohi sooritada punktist, mis on värava-alale (vabaviske piirile) lähemal kui 6 m. 6 m kaugusel värava-alalt sooritatava viske puhul ei tohi ründava võistkonna mängijad kuni palli mängutuleku momendini olla värava-alale lähemal kui 6 m.

3. Vabavise sooritatakse 3 sekundi jooksul kohalt, kus toimus määruste rikkumine. Vabaviskest vahetult saavutatud värav arvestatakse.

4. Määrustevastase vabaviske sooritamise eest määratakse vabavise vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus toimus määruste rikkumine.

§ 15. Sissevise küljjoonelt

1. Kui pall õhust või mööda maad veeredes ületas täielikult küljjoone, sooritatakse sissevise küljjoone sellelt kohalt, kus pall selle ületas. Viske suund on vaba. Viset sooritab võistkonna liige, kelle mängijad üle küljjoone läinud palli viimasena ei puutunud. Küljjoonelt sisseviset sooritav mängija peab seisma täielikult küljjoone taga, toetudes kahe jalaga maapinnale, ja olema näoga väljaku suunas. Sisseviske sooritaja peab tõstma palli pea kohale ja teostama viske mõlema käega.

2. Pall loetakse mängus olevaks pärast seda, kui ta on lahkunud viske sooritaja kätest. Viset sooritanud mängija ei tohi puutuda palli teistkordselt enne, kui seda on puutunud keegi teine mängijaist. Küljjoone sisseviskest vahetult saavutatud väravat ei arvestata.

3. Küljjoone sisseviske määrustevastase sooritamise puhul korratakse viset samast kohast vastasvõistkonna liikme poolt.

4. Kui sisseviset küljjoonelt sooritanud mängija puudutab palli teistkordselt enne, kui seda on puutunud keegi teine mängijaist, on vastasvõistkonnal vabaviske õigus kohalt, kus toimus määruste rikkumine.

§ 16. Vise värava-alalt

1. Kui pall läks täielikult üle otsajoone väravapostide kõrvalt või üle värava põikpuu ning viimasena puutus palli ründava võistkonna mängija, määratakse vise värava-alalt.

2. Vise värava-alalt sooritatakse väravavahi poolt kätega ükskõik mis viisil ja ükskõik millisest värava-ala punktist. On lubatud visata pall õhku ning lüüa seda rusikaga.

Kui pall visati mängu väljaspool värava-ala, korratatakse viset.

3. Viskest värava-alalt vahetult saavutatud väravat ei arvestata. Viske sooritamise momendil ei tohi vastasvõistkonna mängijad olla pallile lähemal kui 6 meetrit.

§ 17. Nurgavise

1. Kui pall läheb üle otsajoone väravapostide kõrvalt või üle värava põikpuu ja viimasena puutus palli kaitsva võistkonna mängija, määratakse nurgavise.

2. Nurgavise sooritatakse ilma eelneva hoojooksuta 3 sekundi jooksul küljoone ja otsajoone ristumiskohalt, sellelt väljakuküljelt, kust pall ületas otsajoone.

3. Nurgaviske sooritamisel ei ole lubatud nurgalippu ümber asetada ega ära võtta.

4. Vahetult nurgaviskest saavutatud värav arvestatakse. Nurgaviske sooritamisel, kuni selle momendini, millal pall loetakse mängus olevaks, ei tohi vastasvõistkonna mängijad olla pallile lähemal kui 6 m. Nurgaviset sooritanud mängija tohib puutuda palli teistkordselt alles pärast seda, kui pall on puutunud vähemalt ühte kaasmängijaist, väravaposti või põikpuud.

5. Nurgaviske sooritamise määruse rikkumise puhul määratakse vabavise vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus toimus määruse rikkumine.

§ 18. Karistus-nurgavise

1. Karistus-nurgavise määratakse järgmistel juhtudel:

a) kaitsva võistkonna mängija astus juhuslikult oma värava-alale (mitte kaitse eesmärgil);

b) kaitsva võistkonna mängija viskas või tõukas palli oma värava-alale, kusjuures pall jäi seisma värava-alal ning väravavaht ei ole palli puutunud;

c) väravavaht viskas palli mängu siis, kui kohtuniku vilest oli möödunud rohkem kui 3 sekundit;

d) väravavaht lõi jalaga palli, mis teiste mängijate poolt polnud suunatud väravale;

e) kaitsva võistkonna mängija puutus palli oma värava-alal.

2. Karistus-nurgavise sooritatakse otsajoone ja vabaviske joone ristumiskohalt, sellelt väljakuküljelt, mis on lähemal punktile, kust toimus määruste rikkumine. Karistus-nurgavise sooritatakse ilma hoojooksuta ja kolme sekundi jooksul. Viske sooritamisel ei tohi lippu ümber asetada ega ära võtta. Vahetult karistus-nurgaviskest saavutatud värav arvestatakse.

Karistus-nurgaviske sooritamisel kuni selle momendini, millal pall loetakse mängus olevaks, ei tohi vastasvõistkonna mängijad olla pallile lähemal kui 6 m. Karistus-nurgaviset sooritanud mängija ei tohi teistkordselt palli puutada enne, kui pall on puutunud vähemalt ühte kaasmängijaist, väravaposti või põikpuud. Nurgaviske ja karistus-nurgaviske sooritamise ajal võivad ründava võistkonna liikmed ületada vabaviske joone.

3. Karistus-nurgaviske sooritamise määruse rikkumise puhul määratakse vabavise vastasvõistkonna kasuks kohalt, kus toimus määruse rikkumine.

§ 19. Kohtunikupall

Kohtunikupall määratakse juhtudel, kui mäng katkes määrustes mittemärgitud põhjustel ja juhtudel, kui vahetult enne mänguseisakut pall ei ületanud otsa- ega külgjoont ega sattunud värava-alale. Väljakukohtunik viskab mängu uuestialustamiseks palli tugevasti vastu maad kohal, kus pall asus mängu katkestamise momendil. Mängijad peavad asuma pallist vähemalt 6 m kaugusel kuni hetkeni, millal pall puudutab maapinda. Kohtunikupalli ei saa määrata punktis, mis asetseb värava-alale lähemal kui 6 m. Pall loetakse mängus olevaks pärast seda, kui ta puudutab maapinda; kui kohtunikupalli sooritamisel ületab pall külje- või otsajoone varem, kui ükski mängijaist seda on puudutanud, kordab väljakukohtunik kohtunikupalli sooritamist. Kohtunikupall sooritatakse ilma eelneva vileta.

§ 20. 13 meetri (11 m) vise

1. 13 meetri või 11 meetri (naistele, neidudele, tüdrukutele ja poistele) vise määratakse järgnevail juhtudel:

a) kui pall visati tahtlikult oma väravavahile ja viimane puutus palli;

b) kui väravavaht asendatakse ilma kohtuniku loata;

c) toore mängu eest oma väljakupoolel (karistus määratakse juhul, kui ründaval võistkonnal oleks võimalik olnud väravat saavutada);

d) kui väravavaht ükskõik mis kohast väljakult viskas või tõi palli oma värava-alale;

e) kui mängija astus kaitse eesmärgil oma värava-alale.

2. 13 meetri (11 m) vise sooritatakse selleks märgitud kohalt 3 sekundi jooksul. Kuni viskeni peavad kõik mängijad, välja arvatud viske sooritaja ja kaitsva võistkonna väravavaht, asuma väljakul, mitte lähemal kui 6 m väravaala piirile. Väravavaht peab seisma väravajoonel väravapostide vahel kuni antakse signaal viske sooritamiseks. Viske sooritaja ei tohi puudutada teistkordselt palli enne, kui see on puutunud teisi mängijaid või väravat. 13 meetri (11 m) viskest vahetult saavutatud värav arvestatakse.

3. Kui 13 meetri (11 m) vise on määratud, aga poolaeg või terve mäng ajaliselt lõppenud, lisatakse aeg 13 meetri (11 m) viske sooritamiseks.

Kui 13 meetri (11 m) viske sooritamise momendil lõpeb ajaliselt poolaeg või kogu mäng, pall väravavahti riivates ikkagi läheb väravasse, arvestatakse saavutatud värav.

4. 13 meetri (11 m) viset sooritav mängija ei oma õigust viske sooritamise momendil astuda üle 13 meetri (11 m) viskekohta tähistava märgi.

5. Kui määrusi rikuvad kaitsva võistkonna mängijad ja vise ei läinud väravasse, peab kohtunik viske määrama kordamisele;

kui määrusi rikuvad ründava võistkonna mängijad (välja arvatud viset sooritav mängija) ja pall läheb väravasse, peab kohtunik viske määrama kordamisele;

kui määrusi rikub viset sooritav mängija, määratakse vabavise kohalt, kus toimus määruste rikkumine.

§ 21. Visked ja löögid

1. Mängus on lubatud:

- a) visata, lüüa, tõugata ja püüda palli ükskõik mis viisil käte, õlavöö, pea, keha, puusa ja põlvedega;
- b) asetada palli ühest käest teise (kuid mitte viskega);
- c) viia palli edasi, põrgatades seda ühe või kahe käega;
- d) jätkata mängu lamades.

2. Mängus on keelatud.

- a) sooritada ilma põrgatamata rohkem kui kolm sammu;

Märkus: Samm loetakse sooritatuks jala tõstmise ja selle uuesti mahaasetamisega, kusjuures teine jalg võib olla tõstetud, kuid mitte maha asetatud.

- b) hoida palli põrgatamata rohkem kui 3 sekundit;
- c) puutuda palli teistkordselt enne, kui pall on puutunud maapinda või teisi mängijaid;
- d) puutuda palli allpool põlve oleva jala osaga;
- e) viskuda paigalseisvale või veerevale pallile.

§ 22. Võitlus vastasega palli pärast

1. Mängus on lubatud palli ära võtta vastase käest ühe käega, kusjuures pihk peab olema lahtine, takistada liikuvat vastast kehaga, palliga liikuvat vastasmängijat ka laiali sirutatud kätega.

2. Mängus on keelatud:

- a) vastasmängija käest palli ära võtta kahe käega või lüüa pall vastasmängija käest ära rusikaga;
- b) haarata, tõugata, takistada vastast kätega või asetada talle jalg ette;
- c) meelega visata vastasmängijat palliga.

3. Selle määruse rikkumine annab vastasvõistkonnale vabaviske õiguse määruse rikkumise kohalt.

§ 23. Mängu tulemus

1. Värav loetakse saavutatuks, kui pall on täielikult ületanud väravajoone väravapostide vahelt ja värava põikpuu alt.

2. Kohtumise võidab võistkond, kes mängu jooksul on saavutanud rohkem väravaid. Kui pole saavutatud ühtegi väravat või saavutatud väravate arv on võrdne, lõpeb kohtumine viigiliselt.

IV. MÄNGUVÄLJAK, SELLE SISUSTUS JA INVENTAR

§ 24. Mänguväljak

1. Mänguväljak kujutab ristkülikut pikkusega 90—110 m ja laiusega 60—75 m. Väljak peab olema tasane, võimaluse korral muruga kaetud, ilma igasuguste takistusteta, mis võivad muutuda mängijaile hädaohtlikeks (kivid, klaasikillud, raudesemed jne.).

2. Väljak peab olema märgitud selgelt nähtavate, väljaku tasapinnal asetsevate 12 sm laiuste joontega.

Väljakut piiravad külgedelt küljjooned, otstest otsajooned. Väljaku nurkadesse asetatakse tõmbiotsaliste varras- tega lipud. Tõmbiotsalise lipuvarda kõrgus on 1,5 m.

Küljjoonte keskkohiti ühendab keskjoon. Väljaku keskpunktist märgitakse ring raadiusega 9 m. Külj- ja otsajooned laiused arvestatakse väljaku mõõtmetesse.

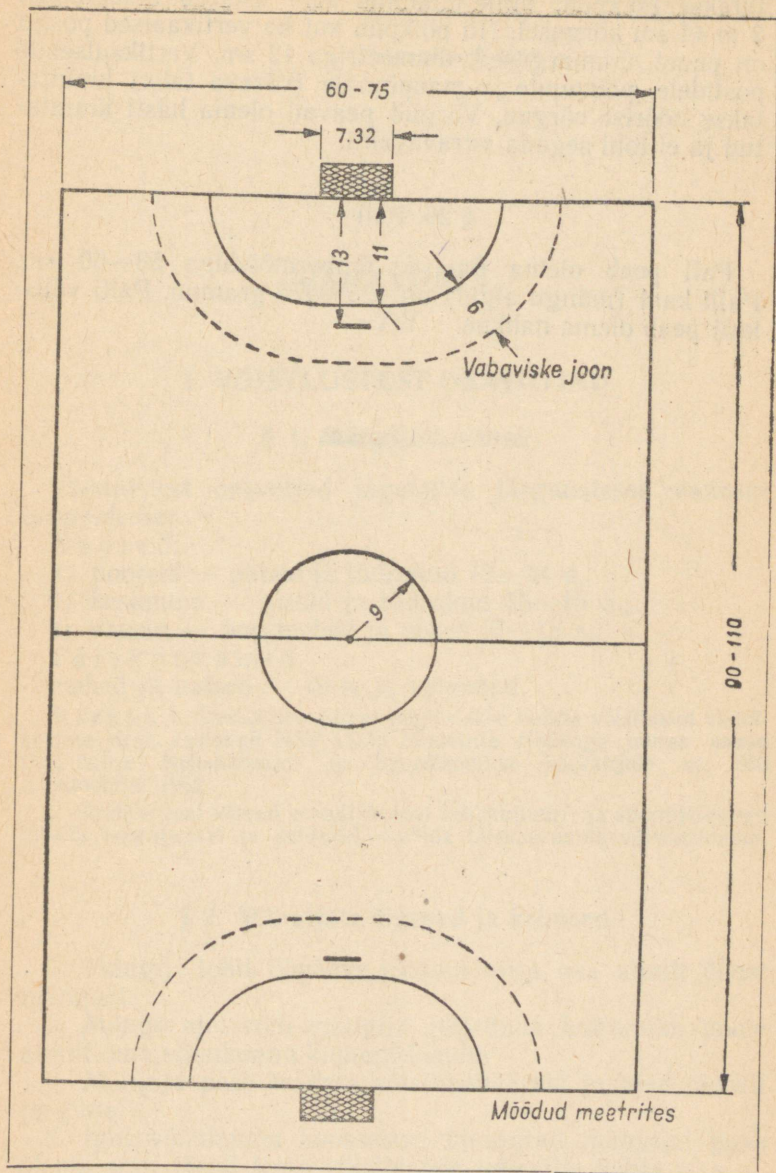
3. 11 m kaugusele väravast tõmmatakse 7,32 m pikkune, otsajoonega paralleelne joon. Seda nimetatakse värava-ala piiriks. Mõlema väravaposti sisemisest-tagumisest servast kui keskpunktist tõmmatakse kaared raadiusega 11 m kuni lõikumiseni varem tõmmatud sirgega ja otsajoonega. Ala, mis asetseb otsajoonel, väravajoonel, väljakule tõmmatud sirgjoone ja kaarte vahel, nimetatakse värava-alaks.

4. Paralleelselt värava-ala piiriga, sellest 6 m kaugusele märgitakse maapinnale katkendlik joon, mis tähistab vabaviske piiri. Otsajoonel ja vabaviske piiri lõikepunktid tähistavad karistus-nurgaviske kohti. Katkendliku joone ühe lõigu pikkuseks on 30 sm. Kohtadele, kus vabaviske piir lõikub otsajoonega, asetatakse lipud. Tõmbiotsalise lipu- varda kõrgus on 1,5 m.

5. Värava keskkoha vastu, 13 m kaugusele sellest tõm- matakse joon pikkusega 1 m. See on 13 meetri viske joon. Naiste, tütarlaste ja poiste mängudes tõmmatakse see joon 11 m kaugusele.

§ 25. Värav

Otsajoonetele püstitatakse värav. Värav koosneb kahest vertikaalsest postist, mis on asetatud võrdsele kaugusele nurgalippudest. Väravapostide vahe on 7 m 32 sm (postide sisemisest küljest arvestades). Vertikaalsetele postidele ase-



Mänguväljak.

tatakse põikpuu, mille alumine serv asetseb maapinnast 2 m 44 sm kõrgusel. Nii põikpuu kui ka vertikaalsed postid on puust, ümmargused, diameetriga 12 sm. Vertikaalsetele postidele, põikpuule ja maapinnale (värava taha) kinnitatakse nõorist võrgud. Võrgud peavad olema hästi kinnitatud ja ei tohi segada väravavahti.

§ 26. Pall

Pall peab olema ümarik, ümbermõõduga 58—60 sm. Palli kaal (mängu algul) on 425—475 grammi. Palli väliskest peab olema nahkne.

KINNITATUD

NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures
asuva Kehakultuuri- ja Spordikomitee
poolt

7. veebruaril 1953. a.

VÄRAVPALL

7:7

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Mängijate vanus

Võistlustest osavõtjad jagatakse järgmistesse vanusegruppidesse:

Noored:

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

Täiskasvanud:

mehed ja naised — 19 a. ja vanemad.

Märkus. 1. Osavõtjate vanus selgitatakse noorte võistlustel sünniaastate järgi, vastavalt NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuva Üleliidulise Kehakultuuri- ja Spordikomitee käskkirjale nr. 880 2. oktoobrist 1952.

2. Arsti eriloal võivad erandjuhtudel kehakultuuri- ja spordikomiteed lubada noormeestel ja neidudel startida täiskasvanute võistkondades.

§ 2. Mängijate õigused ja kohused

1. Mängija tohib ööpäeva jooksul võtta osa ainult ühest mängust.

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

3. Mängija peab teadma võistlusmäärusi ja neid täpselt järgima.

4. Igal võistkonna koosseisus ülesantud mängijal peab olema arsti tõend tema võistlustele lubamise kohta.

§ 3. Mängija riietus

1. Mängija riietus koosneb spordisärgist või pikkade varrukatega särgist, pükstest ja jalanõudest. Naelad jalanõudel peavad olema löödud nahka.

Mullastel ja savistel väljakutel lubatakse mängida pehmetes, ilma kontsata, randita ja saapa-aluste korkideta jalanõudes.

Muruväljakutel on lubatud mängida jalgpallisaabastes. Kogu jalatalla laiuses ulatuvate, tihedalt vastu talda olevate naharibade laius ei tohi ületada 12 mm. Talla-alused nahast korgid, diameetriga mitte alla 12 mm, peavad olema silindrikujulised.

2. Mängijal on keelatud kanda igasuguseid metallesemeid (sõlgi, nõõpnõelu, märke jne.). Mängijate küüned peavad olema lühikeseks lõigatud.

3. Võistkond peab esinema puhtas, korralikus ja oma organisatsiooni ühtlast värvi võistlusdressis. Erandiks on väravavaht, kelle dress peab värvilt erineva.

Kui võistkondadel on värvuselt sarnased võistlusdressid, vahetab selle võistkond, kes mängib koduväljakul.

4. Kui temperatuur sise- või välisväljakul langeb alla $+8^{\circ}$, lubatakse mängida soojendusdressis.

§ 4. Võistkondade koosseis ja mängijate vahetus

1. Mängivad kaks võistkonda. Iga võistkonna koosseisu kuulub 7 põhikoosseisumängijat (1 väravavaht, 2 kaitsemängijat, 1 poolkaitsemängija, 3 edurivimängijat) ja 3 reservmängijat.

2. Vähem kui 6 mängijaga võistkonda võistlustele ei lubata. Kui väljakult eemaldamiste, vigastuste või teiste põhjuste tõttu jääb võistkonna koosseisu vähem kui 5 mängijat, võistlus katkestatakse ja sellele võistkonnale arvestatakse kaotus.

3. Noorema ja keskmise vanuseklassi poisse ja tüdrukuid ei lubata mängida väiksema koosseisuga kui 6 mängijat.

4. Mängu kestel võib iga võistkond mistahes põhjusel läbi viia kolm mängijate vahetust. Mängija, kes korra on välja vahetatud, võib uuesti mängu tagasi tulla. Tema tagasitulek mängu loetakse üheks vahetuseks.

Reservmängija võib väljakule tulla momendil, kui pall

pärast vahetatava mängija lahkumist väljakult on läinud mängust välja.

Mängust lahkuv ja mängu tulev mängija peavad sellest teatama (käe tõstmisega) kohtunikule ja saama loa.

Ebaõige vahetuse eest määratakse vabavise.

5. Kõigi võistkonna koosseisu ülesantud mängijate perekonnanimed, mitte rohkem kui 10, kantakse võistluste eel võistlusprotokollis.

Protokollis mitte kantud mängijaid võistlustele ei lubata. Protokollis kantakse ainult mängijad, kes lähevad väljakule. Reservmängijad kantakse protokollis enne vahetust.

6. Igal mängijal peab olema särgil seljale ja rinnale kinnitatud number.

Numeratsioon peab olema 1—10 (kaasa arvatud).

Numbri mõõdud: rinnal — kõrgus 10 sm, numbri joone laius 1 sm; seljal — kõrgus 20 sm, numbri joone laius 2 sm. Nr. 1 on väravavaht, nr. 2 vasakkaitse jne.

§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Kui see on ette nähtud võistluse juhendis, peab igal võistlaval organisatsioonil olema oma esindaja.

2. Esindaja on võistkonna vanemaks. Ta on vastutav mängijate distsipliini eest ja kindlustab mängijate õigeaegse ilmumise väljakule.

3. Esindaja võtab osa mängude järjekorda määravast loomisest, viibib neil kohtunike kolleegiumi nõupidamistel, mis viiakse läbi esindajate osavõtul.

4. Esindajal on keelatud segada võistlusi läbiviivate isikute ja kohtuniku korraldustesse. Kõik esindaja protestid antakse kohtunike kolleegiumile kirjalikult.

5. Võistluste ajal on esindaja kohustatud viibima esindajatele eraldatud kohas.

6. Kui võistkonnal pole esindajat, täidab tema kohuseid võistkonna kapten.

7. Kapten on võistkonna vahetu juhataja väljakul, ainult temal on õigus pöörduda mängu ajal kohtuniku poole.

8. Võistkonna kapteni eraldusmärgiks on särgi vasakule poole õmmeldud pael või mähis ümber käe, mille värvus erineb võistlusdressist.

9. Võistkonna kapten, nagu esindajagi, vastutab oma võistkonna distsipliini eest.

II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSED

§ 6. Kohtunike kolleegiumi koosseis

1. Kooskõlas vastava kehakultuuri- ja spordikomiteega määrab igaks mänguks kohtunikud võistlusi korraldav organisatsioon.

2. Iga mängu läbiviimiseks määratakse: väljakukohtunik, kaks väravakohtunikku ja sekretär.

§ 7. Väljakukohtunik

1. Väljakukohtunik jälgib määruste täitmist mängijate poolt, fikseerib väravavisked, määrab mängumääruste rikumise eest karistusi mängijatele ja võistkondadele ning lahendab kõik üleskerkinud vaieldavad küsimused. Tema otsus on lõplik.

2. Kohtuniku volitused algavad võistkondade kaptenite väljakutsumise momendist ja lõpevad protokollile allakirjutamisega.

3. Kohtunik peab loobuma karistuse määramisest, kui ta näeb, et karistus soodustab süüdiolevat võistkonda.

4. Kohtunikul on õigus katkestada mäng ajutiselt või üldse kõigil juhtudel, kui ta peab seda vajalikuks (ebasoodne ilmastik, mängukõlbmatu väljakupind, valgustus ja teised põhjused). Sellistel juhtudel on kohtunik kohustatud kirjutama mängu katkestamise põhjused protokollile ja saatma selle võistlust korraldavale organisatsioonile.

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

5. Kui üks võistkondadest tahtlikult venitab mängu, s. t. et võita aega, asub kaitsele ega ründa vastase väravat, peab kohtunik peatama mängu ja määrama vabaviske.

6. Kohtunik peab viivitamatult peatama mängu, kui ta näeb, et mängija on saanud arstiabi nõudva vigastuse ja mängija ei suuda iseseisvalt väljakult lahkuda.

Teistel juhtudel mäng katkestatakse ainult siis, kui pall läheb mängust välja või kui pall on vigastada saanud mängija võistkonnakaaslaste käes.

Väljakukohtunik on kohustatud jälgima, et vigastada saanud mängijale antakse arstiabi.

7. Kohtunik on kohustatud enne mängu algust kontrollima meditsiinilise personali kohalolekut, inventari ja väljaku seisukorda ja märkimist.

8. Kohtunik teeb väljakupoole valimise ettepaneku külalisvõistkonnale, erapooletul väljakul mängides aga viib läbi loosimise.

9. Kui vabaviske, 6 või 7 meetri karistusvise oli määratud enne mängu (kas põhi- või lisaaja) lõppu, annab kohtunik viske sooritamiseks lisaaja.

10. Kohtunik peab jälgima, et miski ei segaks mängu normaalset kulgu. Igasugused juhuslikud takistused peab ta viivitamatult kõrvaldama.

11. Toorutseva mängu puhul peatab kohtunik mängu, määrab 6 või 7 meetri karistusviske, määrusi rikkunud mängijale aga teeb hoiatuse või eemaldab ta väljakult ajutiselt (5 minutiks või mängu lõpuni, olenevalt määruste rikkumise olemusest). Ebapuhta mängu teistel juhtudel määratakse vabavise.

Kui mängitakse vähendatud ajaga, eemaldab kohtunik mängija toorutseva mängu eest ajutiselt (2 minutiks) või mängu lõpuni. Väljakult 2 või 5 minutiks eemaldatud mängija karistusaeg hakkab lugema momendist, millal kohtunik annab vile mängu uuestialustamiseks.

Kui pärast toorutsemist kohtunik ei katkestanud mängu, arvestades, et see võib olla soodne süüdirolevale võistkonnale, on kohtunik esimesel palli mängust väljamineku korral kohustatud tegema hoiatuse süüdirolevale mängijale või tahtliku toorutsemise korral mängija väljakult eemaldama.

12. Kohtunik võib ka mitte nõustuda väravakohtuniku otsusega. Sellisel juhul jääb lõplikuks kohtuniku otsus.

13. Väravakohtunike kohuste ebarahuldava täitmise eest võib kohtunik neid asendada teistega, teatades sellest pärast mängu vastavale kohtunike kolleegiumile.

14. Pärast mängu lõppu kuulutab kohtunik välja tulemuse ja täidab üksikasjaliselt protokollid.

§ 8. Väravakohtunikud

Igas mängus peab olema kaks väravakohtuniku. Väravakohtunik annab märku:

- a) kui visati värav — tõstab lipu otse pea kohale;
- b) kui on vaja sooritada nurgavise — sirutab käe lipuga selle väljakunurga suunas, kust tuleb sooritada vise;

c) kui on vaja sooritada vise värava-alalt — suunab käe lipuga alla;

d) kui värava-ala piiri ületab ründava võistkonna mängija — käsi lipuga näitab suunda, kust mängija ületas värava-ala piiri;

e) kui värav on visatud määrustevastaselt — näitab lipuga väravavahile;

f) kui on vaja sooritada sissevise küljjoonelt — sooritab lipuga enda ees kaks poolringi vasakult paremale ja tagasi.

§ 9. Sekretär

1. Sekretär täidab protokoll, arvestab saavutatud väravaid, jälgib mänguaega, kontrollib mängijate vahetusi.

2. Sekretär jälgib väljakult 2 või 5 minutiks eemaldatud mängijate karistusaega ja viimase möödumisel informeerib sellest kohtunikku, aga ka eemaldatud mängijat, teatades viimasele tema väljakule tagasimineku õigusest.

§ 10. Võistluste arst

1. Kontrollib mängijate arstlikul läbivaatusel käimist ja arsti viisat mängijate võistlustele lubamise kohta.

2. Kindlustab võistluste läbiviimisel sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmist ning annab vigastus- ja õnnetusjuhtumite puhul mängijaile arstiabi.

3. Teeb kindlaks mängija võime jätkata mängu pärast vigastust või haigestumist.

4. Juhib võistlusi teenindavate meditsiinala töötajate tööd.

5. Võistluste lõppedes esitab aruande võistluste meditsiinilis-sanitaarse korralduse üle, teeb sellest järeldusi ning esitab ettepanekuid võistlusi läbiviinud organisatsioonile.

III. MÄNGU MÄÄRUSED

§ 11. Mängu kestus

1. Mängu kestus:

poiste ja tütarlaste võistkondadele (13—14 a.) — 20 minutit (2 × 10 minutit);

poiste ja tütarlaste võistkondadele (15—16 a.) — 30 minutit (2 × 15 minutit);

noormeeste ja neidude võistkondadele (17—18 a.) ja võistlejate klassi naiskondadele — 40 minutit (2×20 minutit);

võistlejate klassi meeskondadele 50 minutit (2×25 minutit).

2. Mänguaeg jagatakse kaheks võrdseks poolajaks 10-minutilise vaheajaga kahe poolaja vahel.

3. Kui võistluste tingimuste kohaselt on vaja kindlasti selgitada võitjat, aga mängu normaalaeg lõppes viigiliselt, antakse lisaaeg.

4. Noorte võistkondadele (poisid ja tütarlapsed 13—14 a., poisid ja tütarlapsed 15—16 a., neiud 17—18 a.) lisaaega ei anta ja mäng tuleb kordamisele järgmisel päeval.

5. Võistlejate klassi meeskondadele antakse lisaks normaalaajale 20 minutit lisaaega (2×10 minutit).

Kui ka esimene lisaaeg lõpeb viigiliselt, antakse teine lisaaeg (mitte üle 10 minuti), kusjuures nüüd esimene visatud värav lõpetab mängu.

6. Noormeestele ja võistlejate klassi naiskondadele antakse ainult üks lisaaeg (mitte üle 10 minuti), kusjuures esimene visatud värav lõpetab mängu.

Enne lisaaega on 10-minutiline vaheaeg ja uuesti viiakse läbi loosimine väljakupoole või avaviske valikuõiguse selgitamiseks.

7. Lisaajal mängitakse ilma vaheajata, kuid väljakupoole vahetatakse lisaaja esimese poole lõppedes.

8. Lisaajal on keelatud teostada mängijate vahetust ja täiendada võistkonna koosseisu, kui võistkond enne lisaaja algust mängis vähendatud koosseisuga. Kuid võistkonnas endas võib muuta mängijate funktsioone vastavalt võistkonna enda äranägemisel.

9. Väljakukohtunik on kohustatud lisama aja, mis läks kaotsi mänguseisakute tõttu mitmesugustel põhjustel, sellele poolajale, millisel mänguseisakud aset leidsid.

Märkus: Palli määrustepärast väljaminekut väljaku piiridest mänguseisakuks ei loeta ja sellistel juhtudel kaotsiläänud aega mänguajale juurde ei lisata.

§ 12. Mängu algus

1. Enne mängu algust toimub väljaspool väljaku piire loosimine väljakupoole valiku või avaviske õiguse saamiseks. Eesõiguse omandanud võistkond võib valida kas väljakupoole või avaviske.

2. Pärast kohtuniku vilet lähevad võistkonnad väljaku keskele, rivistuvad algjoonte taha ja tervitavad teineteist.

Taalise rivistusega, kuid ilma tervitusega lõpetatakse esimene poolaeg ja alustatakse teist poolaega.

Mängu lõpul toimub samasugune rivistus ja mäng lõpeb lõputervitusega.

Esimesena tuleb väljakule külalismseskond. Erapooletul väljakul mängides tuleb esimesena väljakule väljakupoole valinud võistkond.

3. Mäng algab ühe edurivi mängija viskega ette või küljele, kuid mitte taha. Avaviset võib sooritada ühe või kahe käega ja see peab olema sooritatud mitte hiljem, kui kolm sekundit pärast kohtuniku vilet.

4. Enne avaviset peavad kõik mängijad asuma oma väljakupoolel. Võistkonna liikmed, kes ei soorita avaviset, ei tohi olla keskjoonele lähemal kui 3 m.

5. Pall loetakse mängus olevaks pärast seda, kui ta on kaotanud vahetu kokkupuute avaviset sooritanud mängija käega. Avaviskel ei ole kohustuslik palli maha asetada.

6. Määrustevastasel sooritatud avaviske korral antakse pall üle vastasvõistkonnale vabaviskeks.

7. Pärast saavutatud väravat algab mäng väljaku keskelt. Viske sooritajaks on võistkonna liige, kelle väravasse pall visati.

8. Pärast vaheaega vahetavad võistkonnad väljakupoole. Avaviske õigus on sellel võistkonnal, kellel seda ei olnud mängu algul. Avaviset sooritanud mängija ei tohi palli teistkordselt puudutada enne, kui seda on puudutanud kesthesis teine mängijaist. Selle määruse rikkumise eest määratakse vabavise.

9. Avaviskest vahetult visatud väravat ei arvestata ja sellisel juhul määratakse vise värava juurest.

§ 13. Pall mängust väljas

Pall on mängust väljas:

a) kui ta mööda maad ületas täielikult külj- või otsajoone;

b) kui väljakukohtunik peatab mängu;

c) kui mängija palliga ületas väljaku piirid.

Teistel juhtudel loetakse pall mängus olevaks, kaasa arvatud ka juhud, kui pall põrkub väljakule väravaposti-

dest või põikpuust, nurgalipust või väljaku piirides asuvatest kohtunistest.

§ 14. Palli mängu viimine

Kui pall läks mängust välja, viiakse ta mängu:

- a) viskega värava-alalt — kui pall ületas otsajoone ja teda viimati puutus ründava võistkonna mängija;
- b) nurgaviskega — kui pall ületas otsajoone ja teda viimasena puutus kaitsva võistkonna mängija;
- c) viskega küljjoonelt — kui pall ületas väljaku küljjoone;
- d) avaviskega;
- e) vabaviskega;
- f) karistusviskega (6 või 7 m);
- g) kohtunikupalliga.

Alati viiakse pall mängu (välja arvatud avavise ja kohtunikupall) selle võistkonna liikme poolt, kelle liikmed ei juhtinud palli mängust välja.

§ 15. Vise värava-alalt

1. Vise värava-alalt sooritatakse vabal moodusel väravavahi poolt mistahes värava-ala punktist. On lubatud palli õhku visata ja teda lüüa rusikaga.

2. Vise sooritatakse pärast väljakukohtuniku vilet.

3. Viset sooritav väravavaht ei tohi hoida palli pärast väljakukohtuniku vilet üle kolme sekundi.

4. Viskest värava-alalt vahetult saavutatud väravat (vastavõistkonna või oma) ei arvestata.

5. Väravavahi viske puhul peavad vastavõistkonna mängijad asuma vähemalt vabaviske joone taga (3 m kaugusel värava-alast).

6. Värava-alalt viske sooritamise määrust rikkudes määratakse vabavise.

§ 16. Nurgavise

1. Nurgavise määratakse siis, kui pall läheb üle värava või otsajoone ja viimasena puutus palli kaitsva võistkonna mängija.

2. Nurgaviset sooritav mängija peab asuma väljaku selles nurgasektoris, mis on lähem punktile, kust pall ületas väljaku piirid.

3. Nurgaviske sooritamisel ei ole lubatud nurgalippu ümber asetada ega ära võtta. Nurgaviskest vahetult visatud värav arvestatakse.

Kaitsva võistkonna mängijad ei tohi olla nurgaviset sooritavale mängijale lähemal kui 3 m. Nurgaviset sooritanud mängija ei tohi puutuda palli teistkordselt enne, kui seda on puutunud kestaheste teine mängijaist.

4. Nurgaviset võib sooritada ühe või mõlema käega, kusjuures viske sooritaja peab viske algusest lõpuni toetama ühe jala vastu maad.

Viske sooritajal on keelatud:

- a) astuda sektori piirile;
- b) pärast kohtuniku vilet hoida palli käes üle kolme sekundi;
- c) liikuda või hüpata viske momendil.

5. Nurgaviske sooritamise määruse rikkumise eest määratakse vabavise.

§ 17. Vise küljjoonelt

1. Palli mänguviimiseks viskega küljjoonelt, asub võistkonna mängija (kelle liikmetest keegi viimasena ei puutunud üle küljjoone läinud palli) küljjoone taha kohale, kust pall läks üle küljjoone. Viske sooritaja peab olema näoga väljaku suunas.

2. Palli lubatakse visata mitte kaugemalt kui 1 meeter, kohalt, kus pall ületas küljjoone.

3. Vise küljjoonelt sooritatakse ilma väljakukohtuniku eelneva vileta. Vise tuleb sooritada mõlema käega pea kohalt ja viske momendil peavad viske sooritaja mõlemad jalad toetuma vastu maad.

4. Vastavõistkonna mängijad ei tohi olla viske sooritajale lähemal kui 3 m.

5. Viske sooritaja ei tohi puutuda palli teistkordselt enne, kui see on puutunud mõnda teist mängijat; viske sooritaja ei tohi hoida palli enda käes üle kolme sekundi (alates sellest momendist, kui ta võttis viskeks lähteasendi).

6. Määruste rikkumisel küljjoone viske puhul saab sama viske õiguse vastavõistkond.

Märkus: 1. Vahetult küljjoone viskega saavutatud väravat (nii oma kui vastavõistkonna väravat) ei arvestata.

2. Kui väljaku küljjoonteks on spordisaali või võimla seinad, loetakse pall, mis puutus seinale või põrkus sealt tagasi, mängus olevaks. Keelatud on palli tahtlik viskamine vastu seinale.

§ 18. Kohtunikupall

1. Kui mäng mingil põhjusel peatus ja kui ei ole võimalik täpselt kindlaks teha, millise võistkonna kasuks määrata vabavise või mõni teine vise, määrab väljakukohtunik kohtunikupalli. Kohtunikupall määratakse ka juhtudel, kui erineva võistkonna mängijad haarasid üheaegselt palli või tegid vea, mis nõuab mõlemale võrdset karistust.

2. Kohtunikupall sooritatakse ilma eelneva vileta kohalt, kus asus pall mängu katkemise momendil. Kohtunikupalli sooritab väljakukohtunik, kes viskab palli vastu maad. Pall loetakse mängus olevaks kohe pärast seda, kui ta on puudutanud maad.

3. Kohtunikupalli sooritamisel, kuni momendini, millal pall pörkus vastu maad, ei tohi kummagi võistkonna mängijad olla viske sooritamise kohale lähemal kui 6 m.

4. Kohtunikupalli ei määrata punktis, mis on värava-ala piirile lähemal kui 3 m.

5. Kui väljakukohtunikku segatakse kohtunikupalli sooritamisel, kuulub kohtunikupall kordamisele.

§ 19. Mäng jalgadega

1. Mängijail, välja arvatud väravavaht, ei lubata palli puutuda jalgadega (põlvega, säärega ja jalalabaga).

2. Värava-alal võib väravavaht värava suunas tulevat palli jalaga puutuda. Kuid on keelatud, peatades palli, seda värava-alalt jalaga välja lüüa.

3. Väljaspool värava-ala piire karistatakse väravavahti jalgadega mängu eest üldistel alustel.

4. Palli löömist jalaga tuleb mõista kui palli tahtlikku puudutamist jalaga. Palli tahtmatut puudutamist jalaga veaks ei loeta.

5. Eespool toodud määruse rikkumise eest määratakse vabavise.

§ 20. Võistlus vastasega palli pärast

1. Mängus lubatakse vastasmängija käest palli mistahes olukorras ära lüüa, tõugata või võtta, kuid ainult ühe käega, kusjuures käelaba peab olema avatud (mitte rusikas). On lubatud seista palli valdava vastasmängija ees ja takistada (blokeerida) teda väljasirutatud kätega.

Keelatud on ükskõik mis viisil takistada ilma pallita jooksvat vastasmängijat.

2. Keelatud on:

a) haarata vastasmängija käest palli kahe käega või lüüa palli vastasmängija käest rusikas käega;

b) haarata vastasmängijat või tema ümbert kinni võtta ühe või mõlema käega; vastasmängijat kinni hoida, tõmmata, tõugata või lüüa, joosta või hüpata tema peale, takistada teda hädaohtlikul viisil (näiteks panna jalga ette);

c) tõugata vastasmängijat värava-alale;

d) tahtlikult visata vastasmängijat palliga.

3. Eespooltoodud määruse punktide 1 ja 2 «a» rikkumise eest määratakse vabavise, punkt 2 «b», «c» ja «d» rikkumise eest 6 või 7 meetri vise.

§ 21. Visked ja palli püüdmine

1. Mängus on lubatud palli käte, õlavöö, keha ja puusa abil ükskõik mis viisil visata, lüüa, tõugata või püüda. Samuti on lubatud palli põrgatada nii liikumisel kui ka seistes.

2. Palli on lubatud hoida põrgatamata enda käes mitte rohkem kui kolm sekundit.

3. Palli ei tohi järjest puutuda rohkem kui kolm korda. Palliga liikudes ei tohi seda põrgatamata teha rohkem kui kolm sammu.

4. Keelatud on palli õhku visata ja seda puudutada teistkordselt enne, kui pall on puutunud teist mängijat, väravat või maapinda.

Veaks ei loeta, kui palli püüdmisel pall veereb käest ja mängija puudutab seda teistkordselt enne mahakukkumist, või kui mängija asetab (kuid mitte viskega) palli ühest käest teise.

5. Palliga mängija võib palli kahe puutumise vaheajal teha piiramata arvu samme. Kohapeal tammumine võrdub sammudega.

6. Palli tahtmatut puudutamist peaga veaks ei loeta.

7. Keelatud on palli andmine ühelt mängijalt teisele vahetult käest kätte. Sama võistkonna kahe mängija samaaegset palli puutumist, tahtega seda omandada, ei loeta palli käest kätte andmiseks.

8. Kui mängija asetab palli maha ning pall jääb tema vahetusse lähedusse ja kui mängija ei too palli uuesti mängu kolme sekundi jooksul, määratakse vabavise.

9. Käesoleva paragrahvi määruste rikkumise eest määratakse vabavise.

§ 22. Värava-ala

1. Värava-ala piiratakse joontega. Värava-alal tohib mängida ainult väravavaht. Kui palliga mängija puutus mistahes jalaosaga värava-ala piiri, loetakse, et ta on astunud värava-alale.

Värava-ala piiri ületamise eest määratakse alati vabavise, välja arvatud juhul, kui värava-alale astus kaitsva võistkonna mängija. Siis määratakse 6 või 7 meetri karistusvise.

2. Karistust ei määrata:

a) kui mängija kukkus ja tema käed osutusid värava-alal olevaks, kuid ta ei puutunud värava-ala piiri jalgadega;

b) kui mängija pärast viset (kui mängijal ei ole enam vahetut puudet palliga) astus värava-alale või värava-ala piirile;

c) kui mängija väravale viske momendil oli õhus värava-ala kohal ja pärast viset maandus värava-alale.

Viga selgitatakse mängija jalgade asendi järgi.

3. Värava-alal kuulub pall väravavahile, teised mängijad värava-alalt palli võtta ei tohi. Värava-alale veerenud või värava-ala piirile seisma jäänud palli võib puudutada ainult väravavaht. Määruse selle punkti rikkumise eest määratakse vabavise.

4. Kui kaitsva võistkonna mängija viskab palli oma värava-alale, määratakse järgmised karistused:

a) kui pall läks väravasse — arvestatakse see väravaks;

b) kui kaitsva võistkonna mängija kaitse eesmärgil tahtlikult viskas palli oma väravavahile ja viimane puutus palli — määratakse 6 või 7 meetri vise, kui aga väravavaht palli ei puutunud, antakse vabavise.

Veaks ei loeta, kui ründava võistkonna mängija viskas palli värava suunas ja pall, riivates kedagi kaitsva võistkonna mängijaist, sattus väravavahi kätte või jäi peatuma värava-alal.

5. Väravavahist, väravapostidest või põikpuust tagasi pörkunud pall loetakse mängus olevaks, olenemata sellest, kas ta pörkus väljakule tagasi mööda maad veeredes või õhust.

6. Väravavahist, väravapostidest ja põikpuust tagasi pör-

kunud palli (juhul kui ta veereb mööda maad või põrkub maast) võib haarata ainult siis, kui ta täielikult on ületanud värava-ala piiri. Värava-ala piirides ei tohi taolist palli haarata ega väravale visata.

Kui aga pall väravavahist, väravapostidest või põikpuust põrkub tagasi õhust, võib teda haarata juba värava-ala piirides ja visata väravale.

§ 23. Väravavaht

1. Väravavaht võib väravat kaitsta mistahes viisil. Kuid jalgedega tohib ta tõrjuda ainult otse värava suunas tulevat palli.

2. Väravavaht võib värava-alal liikuda vabalt. Pärast kohtuniku vilet on väravavaht kohustatud viskama palli värava-alalt kolme sekundi jooksul.

3. Keelatud on rünnata väravavahti värava-alal ja segada teda värava kaitses.

4. Palliga ei tohi väravavaht värava-ala piiri ületada. Palli viskab väravavaht mängu ainult oma värava-alalt.

5. Kui väravavaht ületab pallita värava-ala piirid, loetakse ta mängijaks väljakul ja ta allub väljakul mängija mängu määrustele.

6. Väravavaht ei tohi tuua palli värava-alale ja ka puutuda palli, mis asetseb värava-ala joone taga väljakul. Selle määrase rikkumise eest määratakse 6 või 7 meetri vise.

7. Väravavahi vahetusest tuleb koheselt teatada kohtunikele. Kuni vahetatav väravavaht ei ole väljakult lahkunud, ei tohi uus teda asendada. Kõigi väravavahi vahetusega seoses olevate määruste rikkumise eest määratakse 6 või 7 meetri vise.

8. Käesoleva määrase punktide 1—4 rikkumise eest määratakse vabavise.

§ 24. Mängijate mängust eemaldamine

1. Kui mängija eemaldatakse mängust ajutiselt, on ta kohustatud väljakult koheselt lahkuma ja tal ei ole õigust tagasi tulla enne, kui ta on saanud sekretäriilt teate tema karistusaja möödumisest.

2. Mängijat võib mängust eemaldada ilma eelneva hoiatuseeta järgnevail juhtudel:

a) kui tema riietus ei vasta mängumäärustele — ajaks, mis on vajalik riietuse või jalanõude korrastamiseks;

b) tooritseva mängu eest, mis on määritletud § 20 punkt 2 «b», «c», «d» all — 5 minutiks või mängu lõpuni, olenevalt eksimuse iseloomust;

c) väljakukohtunikule mitteallumise eest või taktitu suhtumise eest kohtunikku või vastasmängijasse — 5 minutiks või mängu lõpuni;

d) korduvad tahtlikud eksimused, mis on määritletud § 20 punkt 2 «b», «c», «d» all — mängijale antakse hoiatus, eksimuse kordumisel eemaldatakse mängija mängu lõpuni.

3. 5-minutilise karistusaja möödumisel võib mängu tulla kestahes mängijaist (eemaldatud või reservmängija). Mängijad võivad mängu tulla väljakukohtuniku loal mistahes mängumomendil.

4. Omavoliliselt väljakult lahkunud mängijat mängu tagasi ei lubata. Kohtuniku poolt mängu lõpuni eemaldatud mängijat teise mängijaga asendada ei tohi.

5. Erandjuhtudel (ilmse vigastuse korral) võib mängija lahkuda ilma kohtuniku loata, kuid sellest peab võistkonna kapten viivitamatult teatama kohtunikule.

§ 25. Vabavise

1. Vabavise määratakse järgnevail juhtudel:

a) mängu alguse korra rikkumise eest (§ 12);

b) palli püüdmise ja viske sooritamise määruste rikkumise eest (§ 12, 16, 18, 19, 21).

Kui pärast 6 või 7 meetri karistusviset või pärast vabaviset, mis oli vahetult suunatud väravale, pall põrkub tagasi väravapostist või põikpuust, on viske sooritajal õigus puutada palli teistkordselt;

c) määruse rikkumise eest võitluses vastasega palli pärast (§ 20 punkt 1 ja 2 «a»);

d) mängumääruste rikkumise eest värava-ala läheduses (§ 15, 23);

e) ilma väljakukohtuniku loata väljakule tuleku või väljakult lahkumise eest (§ 4);

f) kui 6 või 7 meetri viset sooritav mängija asus viskekohta tähistavale joonele või alale selle taga (§ 26);

g) mängu tahtliku viivitamise eest.

2. Vabavise sooritatakse pärast väljakukohtuniku vilet ühe või kahe käega kohalt, kus toimus määruse rikkumine,

mis näeb ette vabaviske määramise. Kui määruse rikkumine toimus värava-alale lähemal kui 3 m, on ründaval võistkonnal õigus sooritada vabaviset punktist, mis asub värava-ala joonest vähemalt 3 m kaugusel.

Sellisel juhul tohivad värava-ala ees seista ainult kaitsva võistkonna mängijad, ründava võistkonna mängijad peavad samal ajal asuma vabaviske joone taga.

Vabaviset sooritav mängija peab sooritama viske kolme sekundi jooksul.

3. Vise sooritatakse näidatud kohalt ilma eelneva hoojooksuta, lähenemiseta või hüppeta. Toetudes ettesirutatud jalale, on lubatud viske juures tõsta taga asuvat jalga, kuid enne ülestõstetud jala mahaasetamist peab vise olema sooritatud.

Viset sooritav mängija tohib puutuda palli teistkordselt alles pärast seda, kui pall on puudutanud kedatahes kaas mängijaist või põrkunud tagasi väravapostist, põikpuust või väravavahist. Vise sooritatakse vabalt valitavas suunas.

4. Viske sooritamise momendil ei tohi vastasvõistkonna mängijad olla viske sooritajale lähemal kui 6 m (erandiks on olukord, kui vabaviske sooritatakse 3 m kaugusel väravast).

5. Vahetult vabaviskest saavutatud värav arvestatakse. Kui aga pall vahetult vabaviskest läks oma väravasse, määratakse nurgavise.

§ 26. 6 või 7 meetri karistusvise

1. Karistusvise määratakse järgnevail juhtudel:

a) kui mängija kaitses või rünnakul mängis vastase suhtes toorutsevalt (§ 20 punkt 2 «b», «c», «d»);

b) kui mängija läheb kaitse eesmärgil ettekavatsetult oma värava-alale (§ 22);

c) kui mängija viskab tahtlikult palli oma väravavahile (§ 22);

d) kui väravavaht toob väljaspool värava-ala asetseva palli oma värava-alale (§ 23);

e) väravavahi vahetuse määruste rikkumise eest.

2. Karistusviske ajal peavad mõlemad võistkonnad olema vabaviske joone taga. Alal, mida piirab vabaviske joon, tohivad olla ainult kaitsva võistkonna väravavaht ja viske sooritaja.

3. Vise sooritatakse pärast kohtuniku vilet ilma eelneva

hoojooksuta 6 või 7 meetri (olenevalt väljaku mõõtmetest) karistusviske joone tagant. Vahetult karistusviskest saavutatud värav arvestatakse.

4. Karistusviske peab olema suunatud väravale. Niikaua kui pall on viske sooritaja käes, ei tohi ta astuda karistusviske joonele ega selle taga asuvale alale. Pärast viset on lubatud astuda nii karistusviske joonele kui ka selle taga asuvale alale.

5. Kui karistusviske sooritamise momendil ründava võistkonna liikmed ületasid vabaviske joone ja pall läks väravasse, väravat ei arvestata ning viske tuleb kordamisele. Kui karistusviske sooritamise momendil ületasid vabaviske joone kaitsva võistkonna mängijad, korratakse viset ainult juhul, kui pall ei läinud väravasse.

Kui vahetult enne mängu lõppu väljakukohtunik määras vabaviske, 6 või 7 meetri viske, tuleb see igal juhul sooritada. Mäng lubatakse lõpetada ainult pärast määratud viske sooritamist.

§ 27. Mängu tulemus

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

Samuti loetakse väravaks, kui väravavaht tõi mängu ajal palli väravasse (ületas palliga väravajoone) või kui väravavaht suutis püüda palli alles siis, kui pall oli ületanud väravajoone.

2. Rohkem väravaid visanud võistkond loetakse võitjaks.

IV. VÕISTLUSTE KOHT, SISUSTUS JA INVENTAR

§ 28. Väljak

1. Väravpalli väljak kujutab endast riskülikut (vt. skeemi) pikkusega 30—50 m ja laiuusega 15—25 m (soovitavad mõõtmed 40 × 20 m).

2. Suvel võib väljakupind olla mullane, savine või muruga kaetud (parem savine või mullane). Pind ei tohi olla liivane või kivine.

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

4. Väljaku minimaalsed mõõtmed saalis või võimlas: pikkus 30 m, laius 15 m, kõrgus mitte alla 6 m. Valgustus — 50 luksit.

5. Kuni 1 m kaugusel väljaku otsa- ja küljjoontest ei tohi olla mingisuguseid takistusi. Kõik esemed, mis võivad mängijaile ohtlikeks osutada (keskkütte radiaatorid, väljaehitused seinast, võimlemisriistad), peavad olema kaetud mattidega, vildiga jne.

6. Saali põrand ei tohi olla poonitud.

Väljaku märkimine

1. Väljak märgitakse värvi või kriidiga. Kõigi joonte laius väljakul on 8 sm.

2. Keelatud on märkida väljakut joonte maasse kaevamisega (renniga) või liistudega.

3. Väljaku joonte laiused arvestatakse väljaku mõõtmetesse.

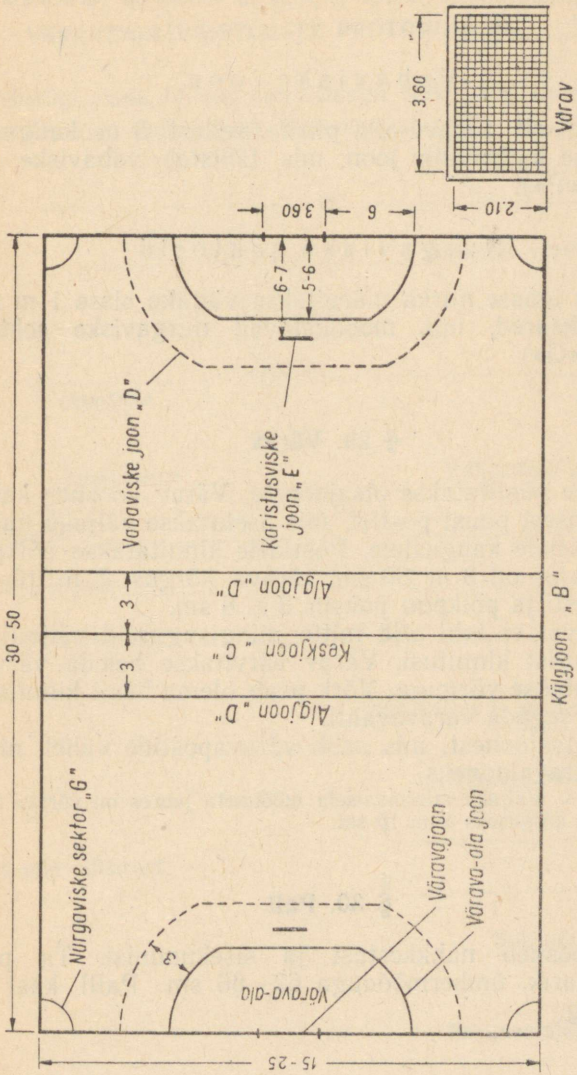
4. Vabas õhus mängides asetatakse väljaku nurkadesse tõmbiotsaliste varrastega lipud. Lipuvarda kõrguseks on 150 sm. Väljak piiritletakse joontega. Lühimat joont (skeemil «A») nimetatakse otsajooneks, pikemat («B») — küljjooneks.

Väljak jagatakse keskjoone («C») abil kaheks võrdseks osaks. 3 m kaugusel mõlemal pool keskjoont ja sellega paralleelselt asetsevad aljooned («D»).

V ä r a v a - a l a

Värava-ala moodustatakse 3 meetri 60 sentimeetri pikkuse (vastab värava laiusele), otse värava vastu, sellest 5 või 6 meetri kaugusele ja paralleelselt väravajoonega tõmmatud sirgjoone abil; viimane ühendatakse otsajoonega kaare abil, mille raadiuseks on 5 või 6 meetrit. Kaare keskpunktiks on väravaposti sisemine külg. Kaared tõmmatakse mõlema väravaposti juures.

Kui värava-ala piir on väravast 5 m kaugusel, märgitakse karistusviske joon värava keskkohast 6 m kaugusele, otse selle vastu 1 m pikkuse joonena. Kui värava-ala piir asub väravast 6 m kaugusel, märgitakse karistusviske joon 7 m kaugusele (skeemil «E»).



Mänguväljaku skeem.

Soovitavaks värava-ala kauguseks loetakse 6 m.

Märkus. Värava-ala piiri kaugus väravast oleneb väljaku suurusest. Väljakumõõtmete juures 17×34 ja vähem on värava-ala piiri kaugus 5 m.

Vabaviske joon

Paralleelselt värava-ala piirile, sellest 3 m kaugusele, märgitakse katkendlik joon, mis tähistab vabaviske piiri (skeemil «P»).

Nurgaviske sektorid

Väljaku igasse nurka märgitakse väljaku sisse 1 m raadiusega kaared, mis moodustavad nurgaviske sektorid (skeemil «G»).

§ 29. Värav

1. Värav püstitatakse otsajoonele. Värav koosneb kahest neljatahulisest puust postist, mis asetatakse väljaku nurkadest võrdsetele kaugustele. Postidele kinnitatakse põikpuu. Värava laius on 3 m 60 sm, värava kõrgus 2 m 10 sm, värava posti ja põikpuu paksus 8×8 sm.

2. Väraval ei tohi olla mitte mingisuguseid väljaulatuvaid metallist kinnitusi. Värav värvitakse heleda värviga ja varustatakse võrguga. Võrk peab olema hästi kinnitatud ja ei tohi segada väravavahti.

Lõiku otsajoonest, mis asub väravapostide vahel, nimetatakse väravajooneks.

Märkus. Väljaku minimaalsete mõõtmete juures on värava laius 3 m ja kõrguseks 2 m 10 sm.

§ 30. Pall

Pall koosneb nahkkestast ja sisekummist. Ta peab olema ümarik, ümbermõõduga 62—66 sm. Palli kaal on 380—450 g.

VÄRAVPALLIVÕISTLUSTE PROTOKOLL nr.

Vabariigi, linna, rajooni, spordiühingu, NSV Liidu meistrivõistlused, karikavõistlused (mittevajalik maha tõmmata).

..... ja

..... kondade vahel

..... 195..... a.

..... väljakul..... linnas.
(staadion)

Tingimused

1. Ilmastik
2. Väljaku pind
3. Temperatuur

Väljakukohtunikud

1.
2.

.....
(kategorია ja millise kolleegiumi liige)

Väravakohtunikud

1.
2.

Kohtunike allkirjad:

Sekretär:

Pealtvaatajate arv

.....
.....

TEHNILINE ARUANNE

VOISTKONDADE KOOSSEISUS

Võistkonna nimetus Võistkonna nimetus

Nr.	Pere- konna- nimi	Ees- nimi	Isa- nimi	Spordi- järg	All- kiri	Mängija koht	Nr.	Pere- konna- nimi	Ees- nimi	Isa- nimi	Spordi- järg	All- kiri
						Väravahaht Paremkaitse Keskkaitse Vasakkaitse Parempoolkaitse Vasakpoolkaitse Paremäär Paremsisemine Keskmängija Vasaksisemine Vasakäär						

..... konna kapten konna kapten

Mäng
 Oli määratud kell
 Algas kell
 V a e a g
 Teine poolaeg lõppes kell
 Mäng kestis tundi
 min.
 Lisaaeg karikasarja män-
 gudel

 Kohtunik:

Võistlusdresi värvid

..... särk
 püksid
Mängu tulemus
 Esimene poolaeg.....kasuks
 Teine poolaeg..... kasuks
 Mängu lõplik tulemus
kasuks
 (täidab kohtunik)

Väraavid saavutasid

(näidata viskaja pere-
 konnanimi ja visatud
 väravate arv):

KOHTUNIKU MÄRKUSED

1. Võistkonna liikmetele (kellele, millal, miks)

Hoiatus

Väljakult eemaldamine

2. Võistkonnale

3. Onnetusjuhtumid

Kellega

Mis juhtus (põhjus)

Millist arstiabi anti

4. Protestid

(protesti lühike sisu)

Võistkonna esindaja allkiri:

Kohtunik:

Võistkondade esindajad:

1.

2.

SISUKORD

Värvapall 11 : 11	3
I. Võistlustest osavõtjad	3
II. Kohtunike õigused ja kohused	5
III. Mängu määrused	8
IV. Mänguväljak, selle sisustus ja inventar	16
Värvapall 7 : 7	19
I. Võistlustest osavõtjad	19
II. Kohtunike õigused ja kohused	22
III. Mängu määrused	24
IV. Võistluste koht, sisustus ja inventar	35
Lisad	39

РУЧНОЙ МЯЧ
Правила соревнований

На эстонском языке

Эстонское Государственное Издательство

*

Toimetaja E. Teemägi

Tehniline toimetaja K. Einberg

Korrektorid A. Nurmoja ja O. Sepp

Ladumisele antud 29. V 1956. Trükkimisele
antud 16. VII 1956. Paber 54×84, 1/16. Trüki-
poognaid 2,75. Formaadile 60×92 kohalda-
tud trükipoognaid 2,26. Arvutuspoog-
naid 2,03. Trükiarv 1500. MB-04197. Tell.
nr. 1004. Trükikoda «Punane Täht», Tallinn,
Pikk tn. 54/58.

Hind 60 kop.

6—9

TKO

60 kop.

A-21098

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00365975 4