

VÕISTLUS- MÄÄRUSED

KORVPALL
JA
VÕRKPAIL





KORVPALLI
JA
VÕRKPALLI
VÕISTLUSMÄÄRUSED



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1951

Määrused on kinnitanud NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuv Üleliiduline Kehakultuuri- ja Spordikomitee ja need on kohustuslikud kõigil NSV Liidu territooriumil korraldatavail korvpalli- ja võrkpallivõistlustel.

TARTU
ÜLIKOOI

2

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu

16811

**KORVPALLI
VÕISTLUSMÄÄRUSED**

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Vanusegrupid

Võistlustest osavõtjad jagunevad järgmistesse vanusegruppidesse:

- a) poisid ja tüdrukud — 13—14 a.,
- b) poeglapsed ja tütarlapsed — 15—16 a.,
- c) noormehed ja tütarlapsed — 17—18 a.,
- d) mehed ja naised — 19 aastat ja vanemad.

Märkus. Erijuhtudel lastakse 18-aastastel noormeestel ja tütarlastel arsti loal mängida täiskasvanute võistkondades.

§ 2. Mängija 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. Iga mängija, kes kuulub võistleva võistkonna koosseisu, peab omama arstiviisat.

§ 3. Mängijate spordidress

1. Mängijate spordidress koosneb spordisär-
gist, spordipükstest ja pehmeist tuhvleist
(kummi- või nahktuhvleist ilma kontsade, ran-
tide ja naelteta). Mängijail ei ole lubatud kanda
peakatteid, ehteid (rinnanõelu, käevõrusid,
nõelu, märke) ega muid metallesemeid, mis või-
vad tekitada vigastusi vastasmängijaile. Mängi-
jate küüned peavad olema lühikeseks lõigatud.
Mängijail on lubatud kanda prille.

2. Võistkond peab esinema puhtas, korra-
likus, värvilt ühtlases dressis. Mõlema võist-
konna ühtlase värvi puhul vahetab dressi kol-
lektiiv, kes on väljaku peremeheks.

§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus

1. Kumbki võistkond koosneb 5 mängijast.
Igal mängijal peab olema isiklik number, mis
on õmmeldud seljale ja rinnale. Seljanumbri
mõõted on: kõrgus 20 sm ja laius 2 sm; rinna-
numbri mõõted on: kõrgus 10 sm ja laius 1 sm.
Numeratsiooni võivad kuuluda numbrid 3—99
(kaasa arvatud).

2. Ühes ja samas võistkonnas ei tohi kahel
mängijal olla ühesuguseid numbreid. Numb-
reid vahetada ei ole lubatud kohtunikele tea-
tamata.

3. Võistkond omab õigust alustada mängu ainult viieliikmelises koosseisus. Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisu vähem kui neli mängijat, mäng katkestatakse ja võistkond saab kaotuse. Igal võistkonnal võib olla mitte rohkem kui viis reservmängijat. Kõik mängijad, kaasa arvatud reservmängijad, võivad astuda mängu piiramata arv kordi.

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

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

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

5. Kõigi võistkonnas mängijate (mitte üle 10 inimese) perekonnanimed tuleb enne mängu kanda võistlusprotokolli. Mängijad, kes ei ole protokolli kantud, ei või mängust osa võtta.

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

7. Mängijate vahetus toimub momendil, kui pall on väljaspool mängu, võistkonna treeneri nõudmisel sekretäri kaudu või võistkonna vanema (kapteni) nõudmisel kohtuniku kaudu.

Mängija vahetamiseks antakse aega 30 sekundit. Kui 30 sekundi jooksul vahetust pole toimunud, arvestatakse võistkonnale üks „Aeg maha!“, mida võistkond võib täielikult kasutada. „Aeg maha!“ arvestatakse sellest momendist, kui algas aeg mängija vahetamiseks. Juhul, kui võistkonnal pole enam õigust „Aeg maha!“ võtmiseks ja 30 sekundi jooksul vahetust pole toimunud, mäng jätkub, kuna vastavat võistkonda karistatakse ühe vabaviskega. Mängija vahetamise keeldumise juhul 30 sekundi jooksul karistatakse võistkonda samuti ühe vabaviskega.

8. Protokollis kantud mängija, kes pole mänginud vastavas võistkonnas, võib mängida sama organisatsiooni mõnes teises võistkonnas.

§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid

1. Iga organisatsioon, kes võtab võistlustest osa, peab omama, kui see on juhendis ette nähtud, esindajat.

2. Esindaja vastutab mängijate distsipliini eest ja kindlustab võistkonna õigeaegset võistlusele ilmumist.

3. Esindaja võtab loosimisest osa, samuti viibib võistluse-turniiri kohtunikekolleegiumi nõupidamistel, kui need peetakse ühes võistkondade esindajatega.

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

5. Esindaja peab asuma võistluse ajal talle määratud kohal.

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

7. Võistkonna kapten on võistkonna juht väljakul ja ainult temal on lubatud küsimustega pöörduda kohtuniku poole, kes juhib võistlust.

8. Võistkonna kaptenil peab olema vasakul rinnal eriline õmmeldud pael, dressist erinevat värvi, suurus $8 \times 1,5$ sm.

9. Võistkonna kapten vastutab oma võistkonna distsipliini eest.

II. KOHTUNIKE KOHUSTUSED

§ 6. Kohtunike koosseis

Igale võistlusele määratakse võistlusi korraldava organisatsiooni poolt kohtunikud, kuid vastava kehakultuuri- ja spordikomitee teadmisel.

Iga võistluse juhtimiseks määratakse kaks kohtunikku, sekretär ja kohtunik-ajamärkija.

§ 7. Kohtunik väljakul

1. Kohtunik valvab selle järele, et mängijad täidaksid võistlusmäärusi. Ta karistab mängijaid ja võistkondi määruste rikkumise pärast ja teeb otsuseid kõigi vaieldavate juhtude puhul. Tema otsused on lõplikud.

2. Kohtuniku õigused algavad momendist, kui võistkondade kaptenid on kutsutud väljakule, ja lõpevad protokollile allakirjutamisega.

3. Kohtunik peab hoiduma karistuse määramisest, kui ta näeb, et sellest võib olla kasu süüdlasel võistkonnal.

4. Kohtunikul on õigus mäng katkestada kõigil neil juhtudel, kui ta peab seda vajalikuks (ebasoodus ilm, ebakõlvuline väljakupind, halb valgustus või muud põhjused). Neil juhtudel on kohtunik kohustatud koostama akti mängu katkestamise põhjuste kohta ja saatma selle võistlust korraldavale organisatsioonile.

5. Kohtunikul on õigus teha mängijaile märkusi ja hoiatusi; samuti on tal õigus kõrvaldada mängijaid väljakult ilma hoiatuseta, kui mängija on olnud toores või süüdi vääritus käitumises.

6. Kohtunik peab katkestama mängu, kui mõni mängija on saanud vigastada. Mängu peab katkestama siis, kui pall on väljaspool mängu

(„surnud“), või siis, kui pall on selle võistkonna valduses, kelle mängija sai vigastada.

Kohtunik peab jälgima, et vigastada saanud mängijale antaks viivitamatult arstiabi.

7. Kohtunik peab andma vilega märku palli panemiseks mängu, kui enne seda oli võetud „Aeg maha!“.

8. Kohtunik peab enne mängu kontrollima arstliku personali kohalolekut, väljaku seisukorda ja märkimist ning inventari (pall, kellad, kohtuniku vile, punkti- ja ajamärkija gong või vile, võistlejate spordidress, jalatsid jne.).

Poolajal ja pärast mängu lõppu peab kohtunik kontrollima, kas mängu kestuse aeg on olnud õige ja kas tagajärg on õigesti märgitud. Kolm minutit enne teise poolaja algust ja enne teise poolaja lõppu teatab kohtunik sellest võistkondade kaptenitele. Pärast matši lõppu täidab ta täpselt kõik lahtrid protokollis.

9. Punkti- või ajamärkija puudumisel peab kohtunik need määrama kohalviibivate kohtunikekogu liikmete hulgast.

10. Korvi valiku õiguse annab kohtunik külastava võistkonna kaptenile. Mängu puhul erapooletul väljakul loosib ta korvi.

11. Kohtuniku riietus koosneb valgetest pükstest, valgetest kingadest (ilma kontsadeta) ja mängijate dressist erinevat värvi särgist.

§ 8. Sekretär ja ajamärkija

1. Sekretär kannab võistlusprotokolli iga vastava mängija nime taha tema poolt saavutatud punktid tõusva kokkuvõtena.

Sekretär peab „Aeg maha!“ vahetuste ja mängijate isiklike vigade arveldust. Pärast mängija neljandat isiklikku viga ja võistkonna poolt kasutatud nelja „Aeg maha!“ teatab ta sellest kohtunikule. Pärast mängu täidab sekretär protokolli vastavad lahtrid ja kirjutab protokollile alla.

2. Ajamärkija fikseerib pärast kohtuniku signaali mängu alguse, märkides aja võistlusprotokolli. Esimese ja teise poolaja lõpust teatab ajamärkija kohtunikule signaaliga. Kolm minutit enne teise poolaja algust ja lõppu ning viis sekundit enne „Aeg maha!“ lõppu teatab ta sellest kohtunikule. Ajamärkija fikseerib mängu katkestuse kohtuniku teadaande puhul „Aeg maha!“, hüppepalli ja vabaviske määramisel, kusjuures lisab aja sellele poolajale, millal „Aeg maha!“ oli võetud. Ajamärkija teatab kohtunikule 2 minuti möödumisest, mis oli võetud mängija vigastumise puhul, 1 minuti möödumisest, mis oli võetud „Aeg maha!“ puhul, samuti 30 sekundi möödumisest mängijate vahetuse puhul. Aeg märgitakse stopperi järgi.

3. Arusaamatuse puhul aja suhtes või punktide arvutamises peab sekretär viivitamatult andma signaali mängu katkestamiseks ja teatama sellest kohtunikule. Sekretäri ja ajamärkija signaal peab erinema kohtuniku signaalist.

§ 9. Mängu juhtimise kord kahe kohtunikuga

1. Kohustuste jagamine kohtunike vahel:

a) matši juhtivast kahest kohtunikust on üks vanemkohtunikuks;

b) vanemkohtunikul ei ole õigust muuta teise kohtuniku otsust ühe või teise määruse rikkumise või vea puhul mängu ajal;

c) kui mõlemad kohtunikud on üheaegselt vilistanud erinevaid määruste rikkumisi, peab teine kohtunik teatama vanemkohtunikule vea, mille tema on fikseerinud. Sel juhul karistatakse suuremat määruste rikkumist. Kui aga kohtunike vahel tekib lahkarvamine ühe ja sama vea fikseerimisel, antakse hüppepall ükskõik missuguste vastasvõistkondade mängijate vahel;

d) kõik küsimused, mis on seotud protokollitäitmisega või mis puutuvad esindajaisse, kaptenesse ja mängijaisse nii enne kui ka pärast mängu, otsustab vanemkohtunik.

2. Väljaku tsoonid ja nende teenindamine kohtunike poolt:

a) väljak jagatakse pooleks mõttelise diagonaliga, mis ulatub ühest väljaku nurgast läbi väljaku tsentri teise nurka. Neid kahte tsooni teenindab kumbki kohtunik eraldi. Tsoonid määrab vanemkohtunik:

b) palli viibimisel teise kohtuniku tsoonis peab kohtunik jälgima pallita olevaid mängijaid nii oma kui ka teise kohtuniku tsoonis;

c) palli viibimisel oma tsoonis peab kohtunik kogu tähelepanu kontsentreerima nii pallile kui ka palli pärast võitlevaile mängijaile.

3. Kohtunike asukoht mängu juhtimisel:

a) enne mängu algust tulevad mõlemad kohtunikud väljaku keskele. Pärast vanemkohtuniku signaali mängijaile kohtadele asumiseks jääb vanemkohtunik keskringi algviske tegemiseks, kuna teine kohtunik asub oma tsooni;

b) sõltuvalt palli asukohast on kohtuniku asukoht külg- või otsjoone taga, arvates külgjoone keskpaigast kuni otsjoone keskpaigani;

c) pärast mängu lõppemist tulevad kohtunikud kokku väljaku keskele ja lahkuvad väljakult vanemkohtuniku märguandel.

§ 10. Võistluse arst

Võistluse arst:

1. Kontrollib mängijate meditsiinilist läbi-
vaatust ja arsti viisat, mis lubab mängijail võist-
lusest osa võtta.

2. Kindlustab sanitaar-hügieeniliste nõuete
täitmist võistluste ajal, samuti abistab võistle-
jaid vigastuste korral.

3. Otsustab mängijate vigastuste või haiges-
tumise puhul, kas nad on võimelised edasi män-
gima või mitte.

4. Juhatab teiste meditsiinalatöötajate tööd,
kes on määratud võistluste teenindamiseks.

III. VÕISTLUSMAARUSED

§ 11. Mängu kestus

1. Mäng kestab 40 minutit (välja arvatud aeg,
mis läks kaotsi karistusvisete sooritamisel, hüp-
pepallidel ja mängu teistel katkestamise juhtu-
del vastavalt §§ 14 ja 15); kumbki poolaeg on
20 minutit. Pärast esimest poolaega antakse 10
minutit vaheaega.

Pärast vaheaega vahetavad võistkonnad poo-
led.

Laste ja noorte mängudeks on määratud erinev mängukestus: poeglapsed ja tütarlapsed 13—14 a. 24 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esimest 12-minutilist poolaega; noormehed ja tütarlapsed 15—16 a. mängivad 30 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esimest 15-minutilist poolaega.

Märkus: noormehed ja tütarlapsed 17—18 a. mängivad normaalaja.

2. Kui pärast mängu lõppu on mõlema võistkonna poolt saavutatud punktide arv võrdne ja kui on vaja selgitada vastava võistluse võitjat, vahetatakse korvid ja mängitakse täiendavalt 5 minutit. Kui esimene lisaaeg ei selgita võitjat, antakse teine viieminutiline lisaaeg. Sääraseid lisaaegu ei tohi olla üle nelja. Iga lisaaaja eel võistkonnad vahetavad korvid; vaheaeg: 1 minut.

Kui viik jääb püsima ka pärast neljandat lisaaega, viiakse mäng üle järgmisele päevale. Võitja mittedelgumise puhul lastevahelises ja noorte (vanusega 15—16 a.) mängus lisaaega ei anta, vaid mäng viiakse üle järgmisele päevale.

§ 12. Mängu algus ja keskelt lahtilöömine

1. Võistkonnad tulevad väljakule kohtuniku vile peale, rivistuvad vabaviskejoonele oma

tagaalal ja tervitavad teineteist. (Samuti tervitavad nad pärast mängu lõppu.) Esimesena tuleb väljakule külalisvõistkond. Erapooletul väljakul tuleb esimesena välja poolte loosimisel korvi valinud võistkond.

2. Mäng algab keskelt:

- a) kummagi poolaja algul;
- b) iga viieminutilise lisaaja algul;
- c) pärast viimast vabaviset, mis oli antud kahekordse vea puhul.

3. Mängijad, kes sooritavad alghüpet või hüppepalli, võivad seista vabas asendis tingimusel, et nägu peab olema pööratud vastase korvilaua poole ja et jalad asetseksid väikese keskringi oma tagaväljaku poolel.

Kohtunik viskab palli vertikaalselt üles nii, et mängija ei küüni hüppel selleni kätega, ja nii, et pall langeks mängijate vahele. Kui pall on jõudnud suurima kõrguseni, annab kohtunik vile ja keskmängijad võivad alustada mängu.

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 keskringist enne, kui üks neist on puudutanud palli.

Seejuures ei tohi keskmängija puudutada palli üle kahe korra. Pärast peab pall puudu-

tama kas üht ülejäänud kaheksast mängijast, väljakupinda, korvi või korvi lauda.

Ülejäänud mängijad võivad asetuda väljakule ükskõik kuidas, kuid nii, et nad ei asuks suurema keskringi maa-alal.

Palli asetamisel mängu ei tohi ükski teine mängija astuda keskringi enne, kui üks keskmängijaist on puudutanud palli.

Keskmängijad võivad haarata palli edasimängimiseks kas ühe või mõlema käega alles pärast seda, kui pall on puudutanud kas üht ülejäänud kaheksast mängijast, väljakupinda, korvi või korvi lauda.

Kui palli puudutab üks keskmängija enne kohtuniku vile, fikseeritakse aeg seda viga fikseeriva kohtuniku vile peale.

Pall, mis sattus korvi vahetult alghüppepalist, loetakse korviks.

§ 13. Määruste rikkumised ja tehnilised vead algviskel

1. Üks keskmängijaist puudutab palli enne kohtuniku vile.

Määruse rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks määruse rikkumise lähemast kohast külgjoone tagant.

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

Määruse rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanekuks määruse rikkumise lähemast kohast külgjoone tagant.

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

Määruse rikkumise pärast antakse pall vastasvõistkonnale sisseviskamiseks sellelt kohalt, kus pall ületas ots- või külgjoone.

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 korvi lauda.

Määruse rikkumise pärast antakse pall vastasvõistkonnale väljaviskamiseks külgjoone tagant lähimast punktist sellele kohale, kus viga toimus.

Kui ülalmainitud määrust rikkusid mõlemad keskmängijad, hüppepall korratakse.

5. Üks keskmängijaist lahkus väikesest keskringist enne, kui teine keskmängija oli palli puudutanud.

Määruse rikkumise pärast karistatakse võistkonda ühe vabaviskega.

6. Mõlemad keskmängijad ei tee katset puudutada palli.

Määruse rikkumise pärast karistatakse mõlemat võistkonda, kumbagi ühe vabaviskega.

§ 14. Hüppepall

1. Hüppepall sooritatakse keskelt lahtilöömise määruse järgi:

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

b) kui mõlema võistkonna mängijad peatasid palli üheaegselt;

c) kui kohtunik oli kuulutanud „Aeg maha!“ ja aja möödumisel ei olnud alust palli teistsuguseks mängupanemiseks;

d) kui tekib lahkarvamine ühe ja sama vea määramisel kahe kohtuniku vahel;

e) kui mängija hoiab palli ega püüa midagi ette võtta ja kui teise võistkonna mängija tuli temale lähemale kui üks meeter.

Märkus: Mängija, kes juhib palli või teeb pöörde, on palliga mängiv mängija.

Punktide „a“, „b“, „c“, „d“ ja „e“ puhul antakse hüppepall samast kohast, kus see oli kohtuniku vile ajal. Kui aga pall asetseb kohtuniku vile momendil karistusviske-alal, antakse hüppepall vabaviskejoonel;

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

g) vabaviske sooritamise määruse rikkumise puhul mõlema võistkonna mängijate poolt;

h) kui mängija puudutas palli, mis oli vastase korvirõngal, või puudutas üheaegselt

korvi ja korvirõngal asetsevat palli, või siis, kui seda tegid üheaegselt mõlema võistkonna mängijad ning sellest sattus pall korvi.

Punktide „f“, „g“ ja „h“ puhul antakse hüppepall vabaviskejoone lähemast punktist ja korvi sattunud palli ei loeta korvina. Kui aga pall ei sattunud korvi, jätkub mäng katkestamata.

2. Ühe ja sama võistkonna kahe mängija poolt üheaegselt kinnipeetud pall ei ole hüppepall.

3. Hüppepallist vahetult korvi sattunud pall arvestatakse.

4. Hüppepall pannakse mängu kahe mängija vahel, mitte lähemale kui kaks meetrit külg- või otsjoonest.

§ 15. Mängu peatamine

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

- a) kui pealtvaatajad segavad mängu;
- b) mängijate distsiplineerimatus;
- c) palli rikkenemise puhul;
- d) kui pall on jäänud kinni korvi teljele;
- e) elektrivalgustuse, postide, korvi laua või korvi tehniline rike;
- f) väljakupinna kõlbmatus;
- g) õnnetusjuhtumi puhul mängijaga;

h) vabavisete sooritamisel;

i) mängijate vahetus;

j) „Aeg maha!“ puhul;

k) hüppepalli puhul;

l) kõigil muil juhtudel, kui kohtunik peab tarvilikuks mängu katkestada.

2. Tehniliste rikete puhul või kui väljakupind muutub mängu ajal kõlbmatuks, katkestatakse mäng rikete parandamiseks kõige rohkem 10 minutiks. Juhul, kui viga ei saa parandada 10 minuti jooksul, jätkub mäng kõrvalväljakul, või mäng katkestatakse ja viiakse üle järgmisele päevale.

3. Õnnetusjuhtumi puhul mängijaga mäng katkestatakse mitte rohkem kui 2 minutiks.

4. Igal võistkonnal on õigus mängu jooksul võtta neli „Aeg maha!“ (à 1 min.)

„Aeg maha!“ võib nõuda kas võistkonna treener või kapten, ja sel momendil, kui pall on „surnud“ või kui pall on sama võistkonna käes.

Kui mängu käigus on võistkonna koosseisu jäänud 4 mängijat ja sama võistkonna ühel mängijal tekkis korratus spordidressiga, võistkonnal on õigus võtta lisa „Aeg maha!“ Iga lisa „Aeg maha!“ võtmise puhul karistatakse võistkonda ühe vabaviskega.

Kui „Aeg maha!“ oli võetud palli mängus oleku ajal, pannakse pall uuesti mängu sama võistkonna poolt „Aeg maha!“ lõppemisel küljoone tagant.

§ 16. Pall on väljas („surnud“)

1. Pall on väljas (tarvitatav oskussõna „surnud“):

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

b) kui ta puudutab korvi laua tagapinda või prusse, millele on kinnitatud tagalaud, või lendab korvi laua taha;

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

Punktide „a“, „b“ ja „c“ puhul pannakse pall mängu lähimast punktist, kus toimus viga, külg- või otsjoone tagant, vastasvõistkonna mängija poolt.

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

d) kui on visatud kaks punkti või üks;

e) kui on antud hüppepall;

f) kui on fikseeritud viga või määruse rikumine;

g) pärast iga vabaviset mitme vabaviske puhul, välja arvatud viimane;

h) pärast iga vabaviset, mis on antud kas kahekordse või tehnilise vea puhul;

i) kui pall on jäänud kinni korvi teljele;

j) mänguks määratud aja möödumisel;

k) kui on kuulutatud „Aeg maha!“

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

2. Kui korvile visatav pall on õhus ja samal ajal kõlab ajamärkija vile aja lõpetamise 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, puudutanud korvi laua esikülge, selle ääri või korvi, jääb väljaku piiridesse või kui see korvi laua alt või ülalt üle lennates jääb väljaku piiridesse.

4. Kui pall puudutab lage või mingisuguseid esemeid, antakse see vastasvõistkonna mängijale sisseviskamiseks külgjoone tagant lähimast punktist sellele kohale, kus toimus vigas.

Kohtunikku puudutanud pall jääb edasi mängu.

Kui pall läheb mängust välja, puudutades kohtunikku, loetakse palli mängust väljasaatjaks see mängija, kes palli viimati puudutas.

5. Pall püsib mängus niikaua, kui kohtunik pole andnud vilet, kuigi mängijad on juba varem märganud määruste rikkumist.

§ 17. Palli sissetoomine mängu

1. Palli sissetoomine mängu kül- või otsjoonest on lubatud ükskõik kuidas ja ükskõik milliselt vahemaalt.

Palli sissetoomiseks mängu määratud 5 sekundit arvestatakse sellest momendist, millal mängija, kes sai õiguse palli mängu sissetoomiseks, kas võtab ise või saab kohtuniku käest palli.

2. Pall on mängus niipea, kui see on ületanud piirjoone. Palli mängu saatnud mängija ei tohi seda teistkordselt puudutada enne, kui seda on puudutanud mõni teine mängija. Palli mängu viskamisel ei tohi kummagi võistkonna mängijate ükskõik missugune kehaosa ületada kül- või otsjooni sellel kohal, kus pall tuuakse mängu, ja sellega takistada palli sissetoomist.

Märkus: Kui spordisaalis (võim'as) asetsevat väljakut piiravad jooned on lähemal kui 1 m seintest või muudest takistustest, siis mõlema võistkonna mängijate ükskõik milline kehaosa peab olema mitte lähemal kui 1 m kül- või otsjoonest.

3. Palli sattumisel korvi mängust või viimastest neist vabavisetest, mis olid antud isikliku vea eest, viskab vastasvõistkonna üks mängija palli kohtuniku signaali peale mängu otsjoone tagant.

4. Pärast vabaviske sooritamist tehnilise vea eest pannakse pall mängu keskja külgjoone ristumiskohalt sama võistkonna mängija poolt.

Palli määrustevastase mänguviskamise eest antakse pall vastasvõistkonnale sisseviskamiseks samast kohast. Võistkonda, kelle mängija takistas määrustevastaselt palli sisseviskajat, karistatakse ühe vabaviskega.

5. Mänguviskamisel vahetult korvi sattunud palli ei loeta korvina, vaid pall antakse vastasvõistkonnale sisseviskamiseks samalt kohalt.

6. Kui kohtunik eksikombel peatas mängu, pannakse pall uuesti mängu külgjoone tagant (lähemalt kohalt sellele, kus mäng peatati) sama võistkonna mängija poolt, kelle valduses oli pall enne mängu katkestamist.

§ 18. Liikumine palliga

1. On lubatud:

a) palli edasi viia, põrgatades seda väljakupõrandale ühe või vaheldumisi mõlema käega;

b) veeretada palli tõugetega mööda põrandat;

c) üks kord visata või lüüa pall 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 vedamine lõpetatuks. Kui

aga pall puudutas väljakupinda, on lubatud palli kätes peatamata jätkata tema vedamist;

d) seistes paigal pörgatada palli põrandale ühe või vaheldumisi kahe käega piiramata arv kordi.

2. Ei ole lubatud:

a) palli pörgatada üheaegselt mõlema käega;

b) palli veeretada mööda põrandat pallilt käsi vabastamata;

c) pealetungiva võistkonna mängijal olla üle 3 sekundi korvi-alal. 3 sekundi arvestamine lõpeb, kui: 1) pall on õhus, kas teel korvi poole või pörkas korvist või tagalauast; 2) pall läheb mängust välja. Erand tehakse sellele mängijale, kes, olles korvi-alal alla 3 sekundit, pörgatab palli viske sooritamiseks;

d) kinnistes ruumides, kus mänguväljaku külj- ja otsjooned asetsevad seinte lähedal, katta kehaga palli selle pörgatamisel piki külj- või otsjooni.

3. Palli vedamine on lõpetatud, kui pall on peatatud ühe või mõlema käega.

4. Määruste rikkumisel antakse pall vastasvõistkonnale üle sisseviskamiseks küljjoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

§ 19. Pöörded

Pöörded, kus palli käes hoidev mängija, nihutamata paigast pöördeteljeks olevat jalga

(pöördejalg), asetab teist (väljaaste-) jalga ükskõik missuguses suunas piiramata arv kordi kas seda libistades või kokkupuudet põrandaga katkestades, on lubatud.

Selle määruse rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanemiseks joone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

§ 20. Käik või jooks palliga

1. On lubatud käia või joosta palliga ükskõik missuguses suunas, hoides palli käes või puudutades seda kehaga nii enne palli vedamist kui ka pärast seda, pidades silmas järgmisi määrusi:

A. Mängija püüdis või võttis palli paigal seistes

Sel juhul võib ta teha pööreid ükskõik kummal jalal, pärast seda tõsta põrandalt pöördejala või hüpata, kuid nii, et pall oleks käest lahkunud enne, kui pöördejalg või hüppe puhul üks jalgadest uuesti on puudutanud põrandat.

B. Mängija püüdis või võttis palli liikumiselt

Mängija võib teha ühe või kaks sammu ja seejuures sooritada pöörde, kasutades pöörde-

jalaks sel momendil taga asuvat jalga (arvestades liikumissuunda). Pärast seda võib ta pöördejala tõsta põrandalt või teha hüppe, kuid nii, et pall lahkuks käest enne, kui pöördejalg või hüppe puhul üks jalgadest uuesti on puudutanud põrandat. Kui pärast teist sammu mõlemad jalad asuvad ühel frontaaljoonel, on lubatud tõsta ükskõik kumba jalga, kuid nii, et pall lahkuks käest enne, kui see jalg uuesti puudutab põrandat.

Esimeseks sammuks loetakse:

a) kui mängija saab palli ja üks tema jalgadest puudutab põrandat üheaegselt palli saamisega;

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

Teiseks sammuks loetakse seda, kui pärast esimest sammu üks jalgadest uuesti puudutab põrandat.

Jalgade ilmne mitteüheaegne puudutamine põrandat palli saamisel õhust võrdub kahe sammuga. Libisemine ühel või mõlemal jalal võrdub ühe sammuga.

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

2. Käesoleva paragrahvi määruse rikkumisel antakse pall üle vastasvõistkonnale sisseviskamiseks külgjoone tagant lähimast punktist määruse rikkumise kohale.

§ 21. Visked, püüdmine, peatamine, palli äralöömine või väljarebimine

1. On lubatud:

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

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

2. On keelatud:

a) palli ära lüüa rusikaga;

b) lüüa palli pea, keha või jalgadega;

3. Käesoleva paragrahvi määruse rikkumise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgjoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

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

5. Mängija, kes sai palli oma valdusse õhus olles enne maandumist, loetakse mänguväljaku suhtes sellel väljakupoolel olevaks, kust ta üles hüppas.

§ 22. Mängimine tsoonides (väljaku-alades)

1. Kummagi võistkonna kõik mängijad omavad õigust taga-alas palli käes hoida selle edasiandmiseks ees-alasse mitte üle 10 sekundi.

2. Kui taga-alas olevat palli on puudutanud või kui palli on ära võtnud teine võistkond, ja pall satub jälle esimese võistkonna mängijaile,

algab 10 sekundi lugemine sellest momendist alates, kui palli sai esimene võistkond.

Säärane 10 sekundi arvutamine võib korduda niisama palju kordi, kui kordub sääraseid juhte.

3. Kui võistkond on söötnud palli ees-
alasse, ei ole tal õigus seda tagasi saata oma
taga-alasse enne, kui:

a) pall on puudutanud vastasvõistkonna
korvi lauda või korvi;

b) pall läheb mängust välja;

c) palli on puudutanud vastasvõistkonna
mängija.

Õiguse palli söötmiseks või tagasiviimiseks
oma taga-alasse saab see mängija, kes vasta-
valt näidatud juhtudele on palli puudutanud
esimesena.

4. Kui pall jääb põrandale ja ükski pooltest ei
tee katset palli vallutamiseks, kuulub pall sel-
lele võistkonnale, kelle taga-alas ta asub. Sää-
raseil juhtudel võib kohtunik ära oodata aja,
mis tegelikult on vajalik selleks, et selle võist-
konna mängijad saaksid tulla ja palli võtta, ja
alles siis alustada kümnesekundilist lugemist.

5. Käesoleva paragrahvi rikkumise puhul
antakse pall üle vastasvõistkonnale mänguvis-
kamiseks külgsuuna tagant lähimast punktist
vea sooritamise kohale.

6. Alasid jagav joon (keskjoon) kuulub vas-
tava võistkonna taga-alasse. Kui mängija puu-

dutab mõlemaid alasid korraga, siis söödu saamisel eesväljalt loetakse teda tagaväljal asuvaks, või söödu saamisel tagaväljalt — eesväljal asuvaks.

§ 23. Vabavise

A. Tehniliste vigade eest

1. Mängijail ei ole lubatud:

a) puudutada palli, kui viimane on oma korvi rõngal, või puudutada üheaegselt korvi ja palli, kui viimane on oma korvi kohal.

Punkti „a“ rikkumise eest määratakse kaks vabaviset juhul, kui pall ei sattunud korvi;

b) sihilikult venitada mängu, kui pall on „surnud“;

c) määrustevastaselt takistada palli viskamist mängu;

d) lahkuda keskringist enne, kui pall on mängitud;

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

f) tulla mängu või lahkuda mängust kohtunikult ja sekretärilt luba küsimata;

g) teha kisa või hõigata väljakul kas üksikuile mängijaile või kogu võistkonnale;

h) avaldada käitumisega mittenõusolekut kohtuniku otsustega;

i) peatada mängu mängija vahetamiseks ja sellest loobuda;

j) ajal, kui pall ei ole mängus, takistada või tõugata mängijat;

k) tõsta mängijat, blokeerida palli üheaegselt mitme mängijaga ja sooritada teisi ebasportlikke tegusid.

Punktide „b“, „c“, „f“, „g“, „h“, „i“, „j“ ja „k“ rikkumise puhul karistatakse süüdlast mängijat ühe vabaviske määramisega.

1) vahetada mängu ajal oma numbrit ilma kohtunikule ja sekretärile-punktimärkijale teatamata.

Punkti „l“ rikkumise puhul mängija diskvalifitseeritakse peetavaks mänguks ja vastasvõistkonna kasuks antakse üks vabavise;

m) hüppepalli juures mõlemad mängijad ei tee katset mängida palli.

Punkti „m“ juhul antakse vabavisked nii ühe kui ka teise võistkonna kasuks.

2. Treenerail, esindajail ja varumängijail ei ole lubatud rääkida oma võistkonna mängijatega, kes asuvad väljakul.

Määruste rikkumise korral määratakse üks vabavise.

B. Isiklike vigade eest

Kehalisele kontaktile teise võistkonna mängijatega vaadatakse kui isiklikule veale.

On keelatud:

a) kinni pidada, tõugata või lüüa mängijat;

b) mängijale jalga ette panna või teha kükki.

Punktide „a“ ja „b“ rikkumise pärast karistatakse süüdlast võistkonda ühe vabaviskega, mängijale aga arvestatakse isiklik viga.

Kui määrust rikkusid ühe võistkonna mitu mängijat, arvestatakse igale vea tegijale isiklik viga.

Kui määrust rikkusid üheaegselt mõlema võistkonna mängijad, määratakse üks vabavise nii ühe kui ka teise võistkonna kasuks; süüdlastele mängijatele arvestatakse aga isiklikud vead.

Kui üheaegselt määruse rikkumisega pall sat-
tus korvi, siis punktid loevad, võistkonda karistatakse aga ühe vabaviskega.

Kui üheaegselt viskega korvile tehti isiklik viga pealeviskajale, siis palli korvi mittesattumisel karistatakse võistkonda kahe vabaviskega.

Nelja isikliku vea puhul langeb mängija automaatselt mängust välja.

§ 24. Vabaviske sooritamise kord

1. Vabaviset sooritav mängija asub vabaviskejoonel vabalt valitavale kohale.

Teised mängijad peavad asuma väljaspool vabaviske-ala. Nad võivad asuda vabaviske-

ala väljaspoolel malelaua kujul. Mängijate kohti määravad vabaviske-ala joonekesed, kusjuures esimene mängija asub 1,5 m kaugusel otsjoonest (s. o. esimese ja teise joonekesse vahel), teine mängija teise ja kolmanda joonekesse vahel, kolmas mängija pärast kolmandat joonekest ja edasi samal viisil keskjooone poole.

Vabaviske sooritamise momendil tehnilise vea eest peavad kõik teised mängijad asuma mitte lähemal kui 5,8 m kaugusel otsjoonest.

Vabaviske sooritamiseks on mängijal aega 10 sekundit, arvestades momendist, millal kohtunik andis vilega märku.

2. Kuni momendini pärast kohtuniku vilet, kuni pall pole puudutanud korvi lauda või korvi, on mängijail keelatud:

- a) puudutada vabaviske-ala joont;
- b) ületada vabaviske-ala;
- c) mingil kombel segada vabaviset sooritavat mängijat;
- d) puudutada palli.

Kui punkte „a“, „b“, „c“ ja „d“ rikuvad üheaegselt mõlema võistkonna mängijad või ainult vabaviset sooritava võistkonna mängijad, siis sissevisatud korv ei loe ja vise ei tule kordamisele.

Punktide „a“, „b“, „c“ ja „d“ rikkumise puhul mõlema võistkonna mängijate poolt antakse hüpepall vabaviskejoonel (pärast üht-

ainsat vabaviset või pärast viimast kahest määratud vabaviskest).

Kui punkte „a“, „b“, „c“ ja „d“, rikkusid selle võistkonna mängijad, kelle kahjuks oli määratud vabavise, siis visatud korv loeb; viset aga ei korrata. Kui korvi ei saavutatud, siis korratakse vabaviset seni, kuni ei kordu määruse rikkumist või kuni on saavutatud korv.

e) vabaviset sooritavat mängijat ei lubata puudutada vabaviskejoont või astuda vabaviske-allas enne, kui pall on puudutanud korvi lauda või korvi;

f) mitte sooritada vabaviset 10 sekundi jooksul.

Punktide „e“ ja „f“ rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgsjoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

3. Kui vabaviske sooritamisel (pärast ühtain- sat vabaviset või pärast viimast kahest määratud vabaviskest) möödub pall korvist ja tagalauast neid puudutamata, loetakse pall mängust lahkunuks ja tuuakse uuesti mängu vastasvõistkonna mängijate poolt otsjoone tagant.

4. Korvist sihiliku möödaviskamise pärasi antakse pall üle vastasvõistkonnale selle mänguviskamiseks külgs- või otsjoone tagant lähimast punktist sellele, kus pall puudutas välja- kut, korvi lauda või korvi.

5. Isikliku vea pärast määratud vabaviske sooritab kannatada saanud mängija.

6. Kui isikliku vea pärast antud viset sooritab mängija, kellele ei tehtud isiklikku viga, siis vaatamata tabamusele saavutatud korvi ei võeta arvesse ja pall antakse vastasvõistkonnale selle mänguviskamiseks külgjoone tagant.

Mängija ilmse vigastada saamise puhul sooritab vabaviske teda asendav mängija või, kui viimast ei ole, siis võistkonna kapten. Kui mängija, kes peaks sooritama vabavisked, kõrvaldatakse väljakult, peab ta enne väljakult lahkumist sooritama vabaviske.

7. Kui võistkonnal on kasutada kolme viimase mänguminuti jooksul (ka kõigil lisaaegadel 5 minuti jooksul) vabavisked (välja arvatud kahekordse vea puhul või esimese viske puhul kahel vabaviskel), võib võistkond neist loobuda ja valida sisseviske kesk- ja külgjoone ristumiskohalt.

Kahel vabaviskel võib võistkond esimest vabaviset kasutada, teisest aga loobuda ja jällegi valida sisseviske.

§ 25. Mängu tagajärg

Pall on korvis, kui see on läbinud täielikult rõnga ülalt. Tabavuse eest, mis on tehtud män-

gust, arvutatakse võistkonnale kaks punkti, vabaviske puhul aga üks punkt.

Pall, mis korvi minekul on riivanud koh-tunikku või põrganud temast ja selle tagajärjel sattunud korvi, loetakse korviläinuks.

Kui pall läheb läbi altpoolt korvirõnga, an-takse pall üle vastasvõistkonnale selle mängu-viskamiseks otsjoone tagant.

Võitjaks loetakse suurima arvu punkte visa-nud võistkond.

Kui mõlemad võistkonnad saavutasid ühe-palju punkte, loetakse mängu tagajärg viigi-liseks.

IV. VÕISTLUSPAIK, SISUSTUS JA PALL

§ 26. Väljak

1. Väljak kujutab endast tasase pinnaga neli-nurka, mille pikkus on 26 m ja laius 14 m.

Siseväljaku minimaalseimad mõõted on: pikkus 20 m, laius 11 m ja ruumi kõrgus vähe-malt 6 m. Valgustus peab olema vähemalt 50 luksi.

2. Kõik takistused nii ots- kui ka küljjoon-dest võivad olla mitte lähemal kui 2 m. Kõik esemed võimlas, mis võivad ohustada mängi-jaid, nagu keskkütteradiaatorid, karniiside nur-

gad, mõhnad ja võimlemisriistad peavad olema kaetud (!) mattidega, vildiga jne.

3. Temperatuur nii võimlas kui ka lahtisel väljakul ei tohi olla alla $+8^{\circ}$ C.

4. Võimla põrand ei tohi olla poonitud.

Kui võimla põrand (või lahtise väljaku pind) ei ole kõlvuline mänguks või kui see võib ohustada mängijaid, on mäng keelatud. Samuti ei lubata võistelda väljakul, mille pind on roh-
tunud.

Väljaku märkimine

Väljak märgitakse kas värvi või kriidiga. Väljaku kõigi joonte laius peab olema 5 sm.

Väljakut ei tohi märkida uurete või lattidega.

Külg- ja otsjoonte laius ei kuulu väljaku mõõdete sisse. Märkimata väljakul ei ole lubatud võistelda.

1. Külg- ja otsjooned

Väljak on piiratud joontega. Lühemaid jooni nimetatakse otsjoonteks ja pikemaid — külgjoonteks.

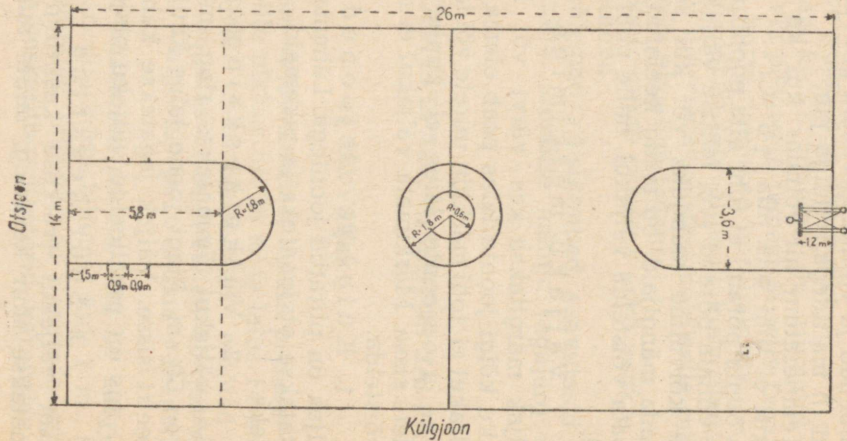
2. Väike keskring

Keset väljakut tõmmatakse ring, mille raadius on 60 sm. Ringi joone laius kuulub ringi diameetri sisse. Väljak jagatakse kaheks joonega, mis on paralleelne väljaku otsjoonega.

3. Suur keskring

Keset väljakut (väikese keskringi ümber) tõmmatakse suur keskring, mille raadius on

Korvpalliväljak



Joon. nr. 1.

1 m 80 sm. Ringi joone laius kuulub ringi diameetri sisse.

4. Väljaku-alad (tsoonid)

Keset väljakut tõmmatud joon moodustab kaks ala: ees- ja taga-ala. Igale võistkonnale on ees-alaks see väljakupool, millel on vastase korv. Taga-alaks on see väljakupool, mida võistkond kaitseb.

5. Vabaviske-ala

Otsjoontele, mõlemale poole nende keskpai-
gast, määdetakse 180 sm ja tõmmatakse neist
kohtadest väljakule jooned, mis on otsjoon-
tega perpendikulaarsed ja omavahel paralleel-
sed. Need jooned ühendatakse kaarega, mille
raadius on 180 sm. Raadiuse tšenter, asetsedes
vastu otsjoonte keskpai-ka, peab olema ots-
joontest 5 m 80 sm kaugusel. Selliselt märgitud
maa-ala nimetatakse vabaviske-alaks.

Joonte laius kuulub vabaviske-ala sisse.
1,5 m, 2,4 m ja 3,3 m kaugusele otsjoontest
tõmmatakse joontele, mis on omavahel paral-
leelsed ja otsjoontega vertikaalsed, väikesed
10 sm pikkused joonekesed („vurrud“).

6. Vabaviskejooned

Vabaviskejooneks on kaare diameeter, mis
on paralleelne otsjoontega ja mida on mõtteli-
selt pikendatud mõlemale poole kuni küljjoon-
nega ristumiseni.

§ 27. Sisustus

1. Korvi postid

Keset otsjoooni püstitatakse postid, mille kõrguseks on 3,95 m väljakupinnast. Postide kaugus üksteisest on 1,2 m ja need peavad asetsema otsjooonest vähemalt 1 m eemal. Postid on ümmargused, diameetriga mitte üle 25 sm, ja need on valmistatud ükskõik missugusest materjalist ning peavad olema värvitud musta värviga.

Postide konstruktsioon võib olla mitmesugune: need võivad olla kantavad või püsivad. Postid ei tohi kõikuda puudutamisel nende vastu.

2. Korvi lauad

Korvi lauad peavad olema puust, siledad ja valmistatud tihedalt üksteise vastu surutud 3 sm paksustest lauakestest. Korvi laua mõõted on horisontaalsuunas 1,8 m ja vertikaalsuunas 1,2 m. Korvi lauad värvitakse valgeks.

Korvi lauad kinnitatakse postide külge 2,75 m kõrgusele, arvates väljakupinnast kuni laua alumise ääreni. Need peavad asetsema täisnurga all väljakupinnale ja ulatuma 1,2 m sissepoole otsjoooni. Lubatud on ka riputatavad korvi lauad, kuid sel juhul tuleb silmas pidada

samu tingimusi, mis kehtivad postide külge kinnitatud korvi laudade kohta.

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

3. Korvid

Korv koosneb ümmargusest metallrõngast (rõnga diameeter 2 sm), mis on värvitud mustaks, ja selle külge kinnitatud nõörvõrgust, mis palli kinnipidamiseks kitseneb allapoole. Rõnga seesmine diameeter on 45 sm. Võrgu pikkus on 60 sm. Korv kinnitatakse korvi laua külge 30 sm kõrgusele alumise ääre keskpaigast või 3,05 m kõrgusele väljakupinnast, arvestades kuni rõnga ülemise ääreni. Kinnitamiseks kasutatakse 3 sm paksust metalltelge, mis on korvi laua külge kinnitatud seibidega. Telg peab olema perpendikulaarne korvi laua pinnaga. Korvi rõngaste toestamiseks ei ole lubatud kasutada täiendavaid tugesid korvi esipinnal.

Kaugus korvi laua pinnast kuni korvi lähima punktini rõngast peab olema 15 sm. Korvi rõngas ei tohi vetruda palli sattumisel selle vastu.

4. Märkimistahvel

Mängu tagajärje märkimiseks asetatakse väljapoole väljakut märkimistahvel, millele märgitakse mängivate võistkondade vaheline

jooksev tagajärg riputatavate numbritega ning kohtunike ja sekretäri perekonnanimed.

§ 28. Pall

Pall koosneb pallikummist ja nahkkestast. Täispuhutud pall, ümbermõõduga 75—80 sm, peab enne võistlust kaaluma 600—650 g.

Pall peab olema oma kujult ümar.

VÕRKPALLI
VÕISTLUSMÄÄRUSED

MÄNGU MÕISTE

Võrkpallimäng seisab selles, et kaks võistkonda, asudes võrguga kaheks jaotatud väljakul, püüavad kätega saata palli vastaspoolele.

I. VÕISTLUSPAIK, SISUSTUS JA INVENTAR

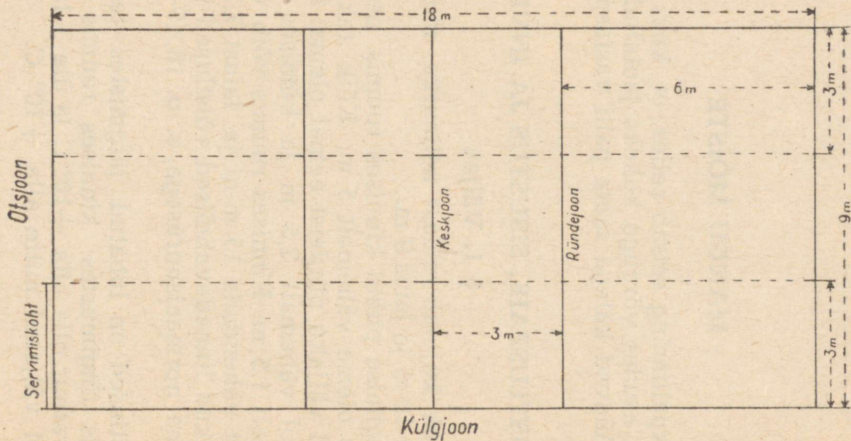
§ 1. Väljak

Väljak kujutab endast nelinurka, mille pikkus on 18 m ja laius 9 m.

Mängimise puhul kinnises ruumis peab lae kõrgus olema vähemalt 5 m. Kõik takistused peavad väljaku piirdeist eemal olema: lahtisel väljakul vähemalt 2,5 m ja kinnises ruumis vähemalt 1,5 m. Kinnises ruumis võib väljaku pikkust vähendada 15 m-ni ja laiust 7,5 m-ni. Ametlikud linnadevahelised võistlused peavad toimuma normaalsuurusega, s. o. 18×9-m väljakul.

Võistlused on lubatud järgmistes temperatuurseis tingimustes: kinnises ruumis ei tohi temperatuur olla alla $+10^{\circ}$ C ja üle $+18^{\circ}$ C ja lahtisel väljakul mitte alla $+10^{\circ}$ C.

Võrkpalliväljak



Joon. nr. 2.

§ 2. Mängija 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. Iga mängija, kes kuulub võistleva võistkonna koosseisu, peab omama arstiviisat.

§ 3. Väljaku märkimine

1. Väljakut piiravad jooned. Nelinurga lähemaid jooni nimetatakse otsjoonteks ja pikemaid küljjoonteks. Ots- ja küljjooned peavad moodustama täisnurgad.

2. Otsjoontel tõmmatakse 3 m kaugusele paremast nurgast 15 sm pikkune joon. Sellest joonest kuni väljaku parema nurgani on servimiskoht. Mõlema küljjoone keskpunkte ühendavat sirgjoont nimetatakse keskjooneks. See jagab väljaku kaheks osaks (pooleks). (Keskjoon jagatakse kolmeks võrdseks osaks, mis on perpendikulaarsed 15 sm pikkuste joontega.)

Võistlusväljak jagatakse keskjoonest otsjoone suunas kolme mõttelisse koridori, millest igaühe laiuseks on 3 meetrit. Märgid tehakse kesk-, ründe- ja otsjoonele. Servimis-

momendil peavad mängijad rivistuma kahes liinis (sirges või siksakilises). Võrgu juures asuvaid mängijaid nimetatakse eesliinimängijaiks ja taga asuvaid mängijaid tagaliinimängijaiks. Seega asub servimismomendil igas koridoris 2 mängijat, kusjuures eesliinimängija peab asuma tagamängijast ees.

Väljak märgitakse hästinähtava värviga. Jooned, 5 sm laiused, peavad olema ühes tasapinnas väljakuga. Väljaku joonte laius kuulub väljaku mõõdete sisse.

§ 4. Võrk

Keset väljakut keskjoone kohale tõmmatakse 1 m laiune ja 9,5 m pikkune nööriist võrk. Võrk pingutatakse kahe posti külge, mis asetsevad 0,5 m kaugusel külgjoontest, 4—5 mm jämeduse traadi või nööriaga.

Võrgu ülemine äär peab olema mängude puhul meestele 2,45 m ja naistele 2,25 m kõrgusel.

Lastele ja noortele on määratud järgmised võrgu kõrgused:

	13—14- aastaste grupp	15—16- aastaste grupp	17—18- aastaste grupp
poeglapsed	2.20	2.35	2.45
tütarlapsed	2.10	2.25	2.25

Võrgu ülemisele äärele õmmeldakse 5 sm laiune valge riba, Võrgusilmad peavad olema täisnurksed ja 10×10 sm suurused.

Põigiti võrku õmmeldakse valged lindid, mis märgivad väljaku 9-meetrilist laiust. Need lindid peavad asetsema täpselt väljaku külajoonte kohal.

§ 5. Pall

Pall peab olema ümmargune, ümbermõõduga 65—68 sm, ja kaaluma enne mängu algust 250—300 g. Palli väliskest on nahast.

II. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 6. Vanusegrupid

Võistlustest osavõtjad jagunevad järgmistesse vanusegruppidesse:

- a) poisid ja tüdrukud 13—14 a.
- b) poeglapsed ja tütarlapsed 15—16 a.
- c) noormehed ja tütarlapsed 17—18 a.
- d) mehed ja naised 19 a. ja vanemad.

Märkus: Erijuhtudel lastakse 18-aastastel noormeestel ja tütarlastel arsti loal mängida täiskasvanute võistkondades.

§ 7. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine

1. Võistlusest võtavad osa kaks võistkonda, kummaski kuus mängijat ja kuni kuus reservmängijat. Iga geimi jooksul võib iga võistkond asendada kõiki mängijaid reservmängijatega, ja tagasi tulla täpselt samale kohale, kus ta mängis algul. Iga mängija võib igas geimis asendada teist mängijat kaks korda. Igal mängijal peab olema isiklik number; võistkonna numeratsiooniks on 1—12.

2. Võistluse protokollis kantakse võistkonna kõigi mängijate nimed.

Märkus: Mängijail, kes pole protokollis kantud, ei lubata võistelda.

3. Reservmängijad ja treenerid peavad asuma pukikohtuniku vastaspoolel (kohtuniku vastas, sekretariaadi kõrval).

4. Võistlejate asendamine toimub võistkonna kapteni või treeneri nõudmisel siis, kui pall on „surnud“.

Mängijate asendamiseks antakse 1 minut aega. Juhul, kui asendamine pole toimunud ühe minuti jooksul, arvestatakse võistkonnale üheminutiline vaheaeg („Aeg maha!“). Kui võistkonnal puudub õigus üheminutiliseks vaheajaks, mäng jätkub pärast asendamiseks määratud aja möödumist ja võistkonda karistatakse punktiga või servi äravõtmisega.

Võistkonna keeldumise korral asendada mängija ühe minuti jooksul karistatakse võistkonda samuti punktiga või servi äravõtmisega.

5. Mängija, kes astub mängu, peab sekretariaadilt selleks loa saama.

6. Õnnetusjuhtumi puhul pärast kaht asendamist on lubatud kolmas vahetus, kusjuures väljuv mängija asendatakse ühe väljaspool mängu oleva mängijaga. Pärast seda ei ole mingisugused asendamised enam lubatud.

7. Kohtuniku poolt kõrvaldatud mängija võib asendada reservmängijaga juhul, kui võistkond pole veel kõiki asendamisi teinud. Kohtuniku poolt kõrvaldatud mängija ei saa tulla uuesti mängu.

8. Kui ühe võistkonna koosseisu jääb mängu jooksul vähem kui kuus mängijat, mäng katkestatakse ja sellele võistkonnale arvestatakse kaotus.

9. Õnnetusjuhtumi puhul mängijaga on kohtunik kohustatud võistkonna kapteni avalduse puhul mängu 3 minutiks katkestama.

10. Igal mängijal peab olema rinnal ja seljal number (1—12). Numbril suuruse: kõrgus 15 sm, laius 2 sm.

11. Numbrit vahetamine pole lubatud enne geimi lõppu. Numbreid võib vahetada enne uue geimi algust, millest tuleb teatada sekretärile.

§ 8. Võistkonna esindaja ja kapten

1. Iga organisatsioon, kes võtab võistlustest osa, peab omama, kui see on juhendis ette nähtud, esindajat.

2. Esindaja vastutab mängijate distsipliini eest ja kindlustab võistkonna õigeaegse ilmumise võistlusele.

3. Esindaja võtab loosimisest osa, samuti viib ta võistluse kohtunikekolleegiumi nõupidamistel, kui need viiakse läbi ühes võistkondade esindajatega.

4. Esindajal on keelatud segada end kohtunike ja võistlusi korraldavate isikute asjadesse.

Kõik protestid esitab esindaja kohtunikekolleegiumile kirjalikult.

5. Esindaja peab asuma võistluste ajal talle määratud kohal.

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

7. Võistkonna kapten on võistkonna juht väljakul ja ainult temal on lubatud pöörduda küsimustega kohtuniku poole, kes juhib võistlust.

8. Võistkonna kaptenil peab olema dressist erinevat värvi õmblus vasakul rinnal (10×2 sm).

9. Võistkonna kapten vastutab oma võistkonna distsipliini eest.

10. Enne mängu algust on võistkonna kaptenil õigus asendada mängijat koguni siis, kui meeskond on juba rivistunud väljakule. Sellest peab ta teatama kohtunikule ja sekretärile.

§ 9. Mängijate riietus

1. Iga võistkond peab esinema värvilt ühtlases dressis. Mängija spordidress koosneb spordisärgist, spordipükstest ja pehmeist tuhvleist (kummi- või nahktuhvleist ilma kontsada). Mängijail ei ole lubatud kanda peakatteid, ehteid (rinnanõelu, käevõrusid, nõelu ega muid metallesemeid). Mängijate küüned peavad olema lühikeseks lõigatud.

Mängijail on lubatud kanda prille.

2. Võistkond peab esinema puhtas, korralikus, värvilt ühtlases dressis.

III. KOHTUNIKE KOHUSTUSED

§ 10. Kohtunike koosseis

Igale võistlusele määrab korraldav organisatsioon kohtunikud, kuid vastava kehakultuuri ja spordikomitee teadmisel.

Iga võistluse juhtimiseks määratakse üks kohtunik (kohtunik pukil), abikohtunik, kaks

piirikohtunikku ja kohtunik-ajamärkija (sekretär).

Väiksema tähtsusega võistlustel võib kohtunik-ajamärkija asendada abikohtunikku.

§ 11. Kohtunik pukil

1. Igal võistlusel peab viibima kohtunik, kes asub võrgu kõrval kohtunikupukil. Kohtunik jälgib võistlusmääruste täitmist mängijate poolt, otsustab kõik vaieldavad küsimused.

2. Igale mängijale määratud karistuse peab kohtunik kandma protokollil.

3. Kohtunik pukil peab näitama vigade fikseerimisel (vastava žestikulatsiooni abil), need vead, mis võivad tuua arusaamatusi mängijaile ja pealtvaatajaile.

4. Kohtunik vilistab: mängu alustamisel, enne iga servi, vigade fikseerimisel ja kõigil juhtudel, kui ta peab vajalikuks mängu katkestada.

5. Kohtunik kõrvaldab ilma eelhoiatuseta iga mängija, kes tegi solvava märkuse kohtuniku kohta.

6. Kohtunik on kohustatud tegema isikliku märkuse mängijale:

a) vaidluse pärast kohtunikuga või vastasega,

b) kisa ja lärmi pärast,

c) mängu sihiliku viivitamise pärast.

Määruste korduva rikkumise pärast mängija kõrvaldatakse väljakult.

Mängija isikliku vea saamise korral karistatakse tema võistkonda ühe punktiga või servimise õiguse äravõtmisega. Erijuhtudel võib kohtunik teha hoiatuse kogu meeskonnale, ilma et üksik mängija saab isiklikku märkust. Sel juhul meeskonda ei karistata.

7. Juhul, kui mängu ajal väljaspool väljakut asuvad mängijad ja treenerid annavad juhendeid, karistatakse võistkonda ühe punktiga või servimise õiguse äravõtmisega.

§ 12. Abikohtunik.

Suurematel võistlustel tegutseb üksikmatšil veel abikohtunik, kes asub sekretärilaua ees (võrgu all), täpselt pukikohtuniku vastas. Abikohtuniku ülesandeks on: jälgida keskjooone rikkumisi, mängijate õiget asetust servimismomendil vastavates koridorides (jälgib servi vastuvõtva võistkonna asetust), arvestust „Aeg maha!“ võtmisel, anda luba mängijate vahetamiseks, jälgida võrgu puudutamisi mängijate poolt, määruste rikkumisi nende mängijate poolt, kes on seljaga pukikohtuniku poole või on varjatud teiste mängijate poolt pukikohtunikule, ja täita teisi vanemkohtuniku (pukikohtuniku) ülesandeid. Abikohtunik kasutab mängijate vigade fikseerimisel vilet.

Väiksematel võistlustel asendab abikohtunikku sekretär, kel on õigus anda vilega märku määruste rikkumisel.

§ 13. Sekretär

1. Sekretär asub kohtunikutorni (puki) vastas.

2. Sekretär täidab võistluse protokoll, määrib servimise ja mängijate ümberasetumise, peab punktide arveldust ja jälgib mängijate õiget vahetust väljakul.

3. Lõpliku lahenduse punktide arveldamise ja teistes küsimustes, mis on sekretäri ülesanded, teeb kohtunik (pukikohtunik).

§ 14. Piirikohtunikud

1. Igal võistlusel peab olema kaks piirikohtunikku, kes asuvad kohtunikule vastupidiseis väljakunurkades. Piirikohtunikud alluvad kohtunikule ja nad ei tohi teha iseseisvaid otsuseid. Nad tõstavad lipu, kui pall on sattunud väljapoole väljakut, ja langetavad lipu, kui pall on kukkunud väljakule.

2. Kohtunik võib mängu ajal eemaldada piirikohtuniku, kes end liialt segab mängu või kes vääralt fikseerib vigu. Mängijad peavad tähele panema üksnes kohtuniku vilet, mitte aga piirikohtuniku lippu.

IV. MÄNGU MAARUSED

§ 15. Mängu kestus ja poolte valimine

1. Enne võistluse algust loosib kohtunik väljakupoole või servimise valiku õiguse. Kui loosi tõmmanud võistkond valib algservi õiguse, siis teine võistkond võib valida väljakupoole, ja vastupidi. Kohtunik peab fikseerima, kumb võistkond alustab servimist.

2. Pärast esimest geimi vahetavad võistkonnad väljakupooled ja servimist alustab võistkond, kes seda ei alustanud esimesel geimil. Neljanda ja viienda geimi vahel on kohustuslik 5-minutiline vaheaeg. Kui on vaja mängida viiendat geimi, kohtunik loosib uuesti väljakupoole või algservi. Kolmegeimilistes mängudes on vaheaeg teise ja kolmanda geimi vahel.

3. Kolmandas või viiendas geimis toimub pärast kaheksa punkti saavutamist, ükskõik kumma võistkonna poolt, väljakupoolte vahetamine ilma vaheajata enne seda. Mõlema võistkonna mängijad peavad seejuures asuma samadele kohtadele, kus nad olid enne poolte vahetust.

Servimise õigus jääb sel juhul samale võistkonnale, kes servis enne poolte vahetust.

4. Tähtsamail ja suuremail võistlustel mängivad võistkonnad viiegeimilisi mängu (võitjaks arvestatakse see meeskond, kes võidab

kolm geimi viiest või vastavalt mängu käigule kolm geimi neljast). Poolte vahetus toimub, nagu harilikult, pärast iga geimi lõppu.

5. Igal võistkonnal on õigus ühe geimi jooksul saada kaks üheminutilist vaheaega. Vaheaega võib meeskonna kapten nõuda ainult siis, kui pall pole mängus. Palli kaotanud võistkond pöördub palvega „Aeg maha!“ võtmiseks abi-kohtuniku poole. (Pukikohtunik jälgib tavaliselt sel momendil servivat võistkonda).

§ 16. Mängu algus ja algserv

a) Mängija alustab servimist pärast seda, kui kohtunik on andnud vilega märku. Juhul, kui mängija servis enne seda, paneb palli uuesti mängu sama mängija (serv tuleb kordamisele);

b) mängija asub servimiskohale, viskab palli üles ja saadab selle ühe või kahe käe löögiga vastaspoolele. Serv loetakse sooritatuks, kui mängija pärast palli ülesviskamist puudutas seda käega;

c) kui pärast palli ülesviskamist mängija lööb sellest mööda ja pall kukub maha, on lubatud servi korrata. Kohtunik ei tohi lubada sel viisil mängu sihilikku venitamist;

d) serv loetakse määrustepäraseks, kui pall ületab võrgu seda puudutamata ja kui see läheb läbi kahe lindi vahelt, mis määravad väljaku laiuse;

e) servimisel võib mängija üles hüpata või võtta hoogu, kuid enne palli puudutamist käega ei tohi ta üle astuda väljakujoonest. Käest servimine (palli üles viskama) on keelatud. Hüppeservi korral peab mängija enne maanduma otsjoone taha ja siis alles astuma väljakule.

§ 17. Servija vahetus

Mängija jätkab servimist niikaua, kuni ta ise või tema võistkond pole teinud viga. Pärast seda läheb servimise õigus üle vastasvõistkonnale. Iga geimi algul, esimese vahetuse ajal, servib see mängija, kes asus enne seda eesliinil paremal pool (endise numeratsiooni järgi nr. 2).

§ 18. Kohtade vahetus

Kui võistkond on tagasi võitnud palli servimise õiguse, alustab servimist järjekorras järgmise numbriga mängija. Säärane vahetus toimub alati pärast servi tagasivõitmist. Mängijate valeasetus servimise momendil põhjustab kas servimise õiguse või punkti kaotamise. Sel juhul fikseerib kohtunik punkti või servimise õiguse kaotamise ilma eelhoiatuseta. Palli servimise puhul ühe ja sama mängija poolt mängijate ümberasetust (vahetust) ei toimu.

§ 19. Palli löömine

Palli võib kätega tõrjuda ükskõik mil viisil. Palli puudutamine keha külge vööst kõrgemal võrdub löögiga. Võistkond võib palli maha kukkuda laskmata seda tõrjuda (lüüa) mitte üle kolme korra. Üks ja sama mängija ei tohi palli puudutada kaks korda järjest. Kohtunik peab jälgima, et palli puudutamine toimuks löögiga (palli katkendliku puudutamisega). Kui mängija surub palli vastu võrku (pidev puudutamine), loetakse võistkonnale viga. Kui pall puudutab ühte ja sama mängijat kaks korda järjest või veereb mööda mängija keha, siis loetakse, et mängija on palli puudutanud kaks korda järjest.

Vastastikune abistamine mängu ajal on lubatud. Samuti on lubatud: mängida palli (s. t. lüüa, suruda või tõsta) toetudes partnerile; aidata kaasmängijat, kui teine inertsil mõjul on kukkumas võrgu peale või vastaspoolele.

§ 20. Kahekordne mängimine

1. Ühe ja sama võistkonna kahe mängija üheaegne palli puudutamine loetakse kaheks löögiks. Kumbki neist mängijaist ei tohi palli puudutada kolmandaks löögiks. Kui kahest mängijast puudutas palli ainult üks, kuid teine lõi selle mängija käe pihta, ilma et ta palli oleks puudutanud, loetakse see üheks löögiks.

2. Võrgu kohal oleva palli üheaegsel puudutamisel kahe erineva võistkonna mängija poolt loetakse viimaseks lööjaks see, kellele vastupidises suunas pall pärast lööki lendas.

Palli üheaegsel puudutamisel kahe erineva võistkonna mängija poolt omab õigust kolmele löögile see võistkond, kelle poolele pall lendas.

Kui palli üheaegsel puudutamisel kahe erineva võistkonna mängija poolt pall kukkus väljakule, siis servimise õiguse või punkti kaotamiseks loetakse see võistkond, kelle väljaku poolele pall kukkus. Kui sel puhul pall on kukkunud väljapoole väljakupiire, on kaotajaks vastupidine võistkond.

3. Grupiline blokk-puudutamine ühe võistkonna kahe või kolme mängija poolt (üheaegselt) loetakse üheks löögiks. Ükski ülal tähendatud mängijaist ei tohi pärast blokeerimist teha teist lööki.

§ 21. Võrgu juures mängimine

1. Kui pall on puudutanud võrku väljaspool võrgu laiust määravaid linte, loetakse see mängust väljasolevaks. Mängu ajal võrgu puudutamine mängija poolt võrdub punkti või servimise õiguse kaotamisega. Kui pall puudutab löögi ajal võrku, siis seda ei loeta veaks.

2. Võrgu rebenemise korral antakse „uus pall“, s. t. uus serv, hoolimata sellest, millal see juhtus.

§ 22. Käte viimine üle võrgu

Kui pall on mängus, on käte üleviimine üle võrgu (kas blokeerimisel, surumisel või teistel juhtudel) keelatud.

§ 23. Keskjoonest üleastumine

Vastase väljakupoole puudutamine mängija ükskõik missuguse kehaosaga või mängija ükskõik missuguse kehaosa viimine võrgu vertikaaltasapinna taha eesmärgiga segada vastasmängijat või juhtida millelegi vastasmängija tähelepanu, on viga, mille eest süüdlane pool kaotab kas punkti või servimise õiguse. Mängija ükskõik missuguse kehaosa viimist üle keskjoone õhus nii, et see ei puuduta vastasmängijat või vastasväljaku poolt, ei loeta veaks, kui sellega pole segatud vastasvõistkonna mängijaid.

Kui mängija astus üle mõeldava keskjoone pikenduse, s. t. asub väljaspool väljakut, ega ole palli puudutanud, seda veana ei arvestata.

§ 24. Tagaliinimängijad

1. Tagaliinimängijal on ründealas olles lubatud pall lüüa vastaspoolele ainult sel juhul, kui

pall on madalamal võrgu ülemisest äärest. Tagaliinimängijad, kes asuvad tagapool nn. väljaku ründejoont (endistes tsoonides 1, 5 ja 6), võivad lüüa palli vastaspoolele ükskõik mil viisil.

2. Tagaliinimängijail ei ole lubatud palli blokeerimine.

Märkus: Risti üle väljakupoole, paralleelselt keskjoonele ja sellest 3 m kaugusele tõmmatakse joon, mis märgib ründeala.

§ 25. Pall on väljas („surnud“)

1. Üle ots- või külgsjoone lennanud pall on surnud üksnes siis, kui see puudutab maapinda, posti, võrku või mõnd muud eset, samuti pärast neljandat (järgemööda) lööki ühe võistkonna mängijate poolt. Sel juhul on viimase löögi teinud võistkond punkti või servimise õiguse kaotanud.

2. Mängijail on lubatud palli vastuvõtmiseks joosta üle väljakupiiride, kuid mitte üle keskjoone mõeldava pikendusjoone. Löögi ajal kõrvalistele esemetele toetumine loetakse veaks.

3. Toetumine kõrvalistele esemetele, ka postide vastu, pärast lööki on lubatud.

4. Kui pall lendab vastaspoolele võrgu alt, siis selles süüdlane pool kaotab kas servimise õiguse või punkti.

Palli lendamine üle võrgu väljaspool väljaku laiust määravaid linte loetakse veaks.

5. Ruumis lage, laest rippuvaid esemeid või väljas puuksi jne. puudutanud pall loetakse väljaspoole väljakupiire langenuks ja võistkonnale loetakse selle eest viga.

6. Kui pall kukub maha, kuid ei ületa seejuures väljakupiiri täielikult, kaotab siiski punkti või servimise õiguse see võistkond, kelle poolele pall kukkus.

§ 26. Palli ja servimise õiguse kaotamine

I. Vastuvõttev võistkond kaotab palli (punkti) ja serviv võistkond servimisõiguse, kui:

- a) pall puudutab maapinda;
- b) võistkond on palli tõrjunud (löönud) üle kolme korra;
- c) pall oli kinni peetud või visatud;
- d) pall on mõnd mängijat puudutanud allpool vööd;
- e) mängija on palli puudutanud kaks korda järjest;
- f) võistkond on palli servimise ajal rikunud mängijate asetuse korda (asus vales koridoris);
- g) mängija on puudutanud võrku;
- h) mängija on astunud keskjoonele või üle selle;

- i) mängija on viinud käed üle võrgu;
- j) tagaliini-mängija on löönud võrgu üleemisest äärest kõrgemal oleva palli vastaspoolele;
- k) pall on lennanud üle võrgu väljastpoolt väljaku laiust määravaid linte;
- l) pall on maandunud väljaspoole väljaku piire või on lennanud võrgu alt läbi, puudutanud mõnd eset väljaspool väljaku piire, või mängija on mänginud palli, toetudes vastu mõnda eset (pink, sein, jne.);
- m) mängija sai isikliku märkuse;
- n) meeskond sai õpetuse treeneri või reservmängija poolt.

II. Kui erinevate võistkondade kaks mängijat sooritavad vea üheaegselt (puudutavad võrku, viivad käe üle võrgu, ületavad keskjoone jne.), siis viga ei loe ja antakse uus serv.

Kui vea on sooritanud kaks erineva võistkonna mängijat erineval ajal, siis loetakse eksinuks see, kes tegi vea esimesena.

III. Täiendavalt eespooltoodule kaotab serviv võistkond servimise õiguse järgmistel juhtudel:

- a) kui servimine pole toimunud servimiskohalt;
- b) kui mängija on servimisel astunud väljakujoonele või sellest üle;
- c) kui pall on servimisel läinud üle võrgu teise mängija abil;

- d) kui servimist on toimetatud väljaspool ettenähtud järjekorda;
- e) kui pall on servitud käest.

§ 27. Punktide arvutamine ja mängu tagajärg

1. Mäng koosneb kolmest—viiest partiist. Geimi võidab võistkond, kes esimesena saavutab 15 punkti. Geim jätkub seni, kuni üks pooltest on saavutanud kahepunktilise edu. Kaks geimi kolmest partiist ja kolm geimi viiest partiist võitnud võistkond on võitnud kogu mängu. Kui üks võistkond on võitnud kaks geimi järjest (kolmest partiist) või kolm geimi järjest (viiest partiist), siis kolmandat (või viiegeimilises mängus neljandat) geimi ei toimu.

2. Kui mäng on mingil põhjusel katkenud, kuid seda ei lükata edasi, jätkub punktide edasiarvutamine katkestusseisust ja mängijad peavad võtma asetuse, mis neil oli enne mängu katkestust. Kui mäng lükatakse mingil põhjusel edasi (s. t. järgmisele võistluspäevale), annulleeritakse saavutatud tagajärg (resultaat) ja punktide lugemist alustatakse uue mängu puhul otsast peale.

3. Palli vastuvõtva võistkonna poolt tehtud viga annab vastasvõistkonnale punkti, kuna serviva võistkonna poolt tehtud vea tagajärjeks on servimise õiguse kaotamine.

Võistluse alustamine ja lõpetamine

1. Viis minutit enne võistluse algust peavad võistkonnad olema võistlusvalmis (võistlusdressis), kusjuures mängu juhtima määratud kohtunik loosib võistkondade kaptenite vahel poole või palli.

Loosimine võib toimuda ka väljakul.

2. Täpselt võistluseks ettenähtud ajal kutsub kohtunik (annab vilega märku) võistkonnad välja. Võistkonnad ilmuvad väljakule, rivistuvad servimiskoha joonele ja tervitavad. Kui kohtunik on asunud torni (pukki), tutvustab sekretär võistkondi ja kohtunik annab vile matši alguseks. Alles siis tohivad mängijad asuda oma koridoridesse. Kohtunik annab veel ühe vile ja mäng võib alata.

3. Pärast geimi lõppu rivistuvad võistkonnad uuesti servimiskoha joonele. Sekretär teatab tagajärje ja seejärel annab kohtunik vilega märku. Võistkonnad sammuvad (rivi järjekorras) vastaspoolele (s. t. vahetavad pooled). Sama kordub ka pärast kõigi geimide lõppu. Otsustavas geimis (kolmandas või viiendas), pärast kaheksanda punkti saavutamist, rivistuvad võistkonnad uuesti servimiskoha joonele, vahetavad pooled ja jätkavad mängu katkestatud rivistuses.

4. Mäng lõppenud, rivistuvad võistkonnad uuesti servimiskoha joonele ja tervitavad. Kohtunik astub tornist (pukist) maha. Võistkondade kaptenid tänavad kohtunikku, abikohtunikku ja teineteist. Kohtunik annab lõppvile. Alles siis võivad võistkonnad lahkuda väljakult.

Punkt 4-ndas märgitud alustamine ja lõpetamine on maksev vastavalt võistluslaadile nii võrkpallis kui ka korvpallis.

LISAD

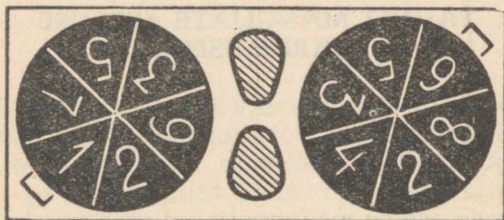
TAHVEL MÄNGIJATE ASETUSE MÄRKIMISEKS

Võrkpalli abikohtuniku üks tähtsamaid ülesandeid on jälgida võistkondade õiget asetust mänguväljakul. Kehtivate määruste järgi on mängijate numbrid vabalt valitavad nr. 1—12-ni ja nende asetused mänguväljakul ilma numbrilise järjekorrata. Seetõttu juhtub tihti arusaamatusi mängijate õige asetuse kindlaksmääramisel. Kohtunike töö kergendamiseks ja täpsustamiseks on tarvitusele võetud mängijate asetust näitavad tahvlid. Esmakordselt kasutati neid 1950. a. kevadel Harkovis toimunud üleliidulisel 8 linna võrkpalliturniiril, kus need leidsid täit tunnustust.

Tahvel on valmistatud vineerist (14×33 sm) ja sellele on asetatud kaks keeratavat ketast, Ø 13 sm (joon. nr. 3). Kettad on kinnitatud keskpunktist tahvli külge nii, et need ei liiguks paigalt kerge puudutuse juures.

Kettad on mustaks värvitud ja jagatud keskpunkti läbiva kolme sirgjoonega kuueks võrdseks osaks.

Vasakule alla ja paremale üles nurkadesse, päris ketaste servade lähedale, on märgitud musta värviga „haagikesed“. Keskele, ketaste vahele on tahvlisse lõigatud kaks ovaalset auku. Augud on mõeldud kinnihoidmiseks.



Joon. nr. 3. Tahvel mängijate asetuse märkimiseks.

Nagu eespool mainitud, on tahvli käsitamine abi- ehk võrgualuse kohtuniku ülesandeks.

Enne võistluse algust, kui võistkonnad on väljakul algseisanguks kohad võtnud, märgib kohtunik mängijate numbrid kriidiga ketastele, kusjuures servijate kohad on haagikesega märgitud tahvlil. Kui mõlema võistkonna mängijad on ketastele vastavatesse lõikudesse märgitud, annab võrgualune kohtunik pukikohtunikule märku võistluse alustamiseks.

Abi- ehk võrgualune kohtunik hoiab käe serviva võistkonna kettal, jälgides ise palli vastu võtva võistkonna asetust servimisel.

Kui võistkond kaotab servimise õiguse, keerab kohtunik ketta ühe koha võrra edasi, s. o. keerab haagikese kohale järgmise servima tuleva mängija numbri. Kohtunikul tuleb jälgida, et palli saanud võistkonna servija number ja mängijate asetus oleks õige. Seejärel asetab kohtunik jälle käe serviva võistkonna kettale ja pöörab tähelepanu uuesti servi vastuvõtvale võistkonnale jne.

Mängu või geimi algul keeratakse servi vastuvõtva võistkonna ketas kohe ühe koha võrra edasi.

Kui toimub mängijate vahetus, kustutab kohtunik kettalt lahkuva mängija numbri ja määrib asemele mängu tulija oma.

Kohtunik hoiab käe serviva võistkonna kettal selleks, et servimise õiguse edasijäämisel oleks teada servija number.

VÖRKPALLIKOHTUNIKE ETTEVALMIS- TAMISE SEMINARI KAVA

NSV Liidu kehakultuuriorganisatsioonide ülesanded	2 tundi
VTK kompleks	2 "
Kohtunike osatähtsus sportlaste kasvatamisel	2 "
Uhtne üleliiduline spordiklassifikatsioon	2 "
Mängu määrused	4 "
Võrkpallimängu tehnika ja taktika analüüs	4 "
Võistluste organiseerimine ja läbi viimine	2 "

Kokku 18 tundi

Praktiline mängu juhtimine 4 võistlust

KORVPALLIKOHTUNIKE TERMINOLOOGIA JA KÄELIIGUTUSED

Üldjuhendid

Kohtunike terminoloogia ja käeliigutused fikseeritakse selleks, et kohtunikud võiksid ühesuguselt teatada määruste rikkumist ja teisi mängus esinevaid momente.

Kohtunik peab käeliigutusega näitama, kes mängijaist peab ja missuguselt kohalt asetama palli mängu. Näitamine toimub järgmiselt: ühe käega näidatakse kohale, kust pall tuleb mängu asetada, ja teise käega selle võistkonna eesala suunas, kes asetab palli mängu.

Palli sattumisel korvi kas mängust või vabaviskest näitab kohtunik ülestõstetud käe sõrmedega, mitu punkti tuleb lugeda, ja laseb siis käe järsult alla. Juhul, kui korvi tabamine ei tule arvesse, keelab kohtunik käega eitavalt.

Vabaviske määramise puhul, kas tehnilise või isikliku vea eest näitab kohtunik ülestõstetud käe sõrmedega, mitu vabaviset on määratud.

Määruste rikkumine	Termin	Käeliigutus	Venekeelne termin
1. Keskmängija puudutas palli enne kohtuniku viilet (§ 13 p. 1)	„Enne viilet!“	—	«До свистка!»
2. Keskmängija puudutas palli kolmandat korda (§ 13 p. 4)	„Kolmas puudutamine!“	—	«Третье касание!»
3. Pall või mängija koos palliga läks väljaku ots- või küljjoone taha	„Väljas!“	—	«За!»
4. Mängija kattis palli	„Katmine!“	—	«Укрывание!»
5. Mängija pörgatas palli mõlema käega üheaegselt	—	Imiteerib kahe käega pörgatamist	
6. Mängija pörgatas teist korda palli	—	Sama	
7. Mängija rikkus pöörete määrust	—	Vahe'dumisi liigutab käsi üles-alla, peopesad sissepoole	

8. Mängija käis või jooksis palliga	Sama	—	
9. Mängija hüppas või maandus palliga ilma palli viskamata	—	Sama	
10. Mängija lõi palli rusikaga . . .	„Rusikaga!“	—	«Кулаком!»
11. Mängija lõi palli peaga . . .	„Peaga!“	—	«Головой!»
12. Mängija lõi palli kerega . . .	„Kerega!“	—	«Корпусом!»
13. Mängija lõi sihilikult palli jalaga	„Jalaga!“	—	«Ноги!»
14. Mängija ei mänginud palliga, kui vastane oli talle lähenenud 1 meetri kaugusele	—	Mõlemad käed on üles tõstetud, sõrmed rusikas, põidlad üles suunatud	
15. Pall läks üle väljaku piiride üheaegselt puudutamise mõlema võistkonna mängijate poolt	—	Sama	
16. Palli hoidsid üheaegselt kinni mõlema võistkonna mängijad	—	Sama	

Määruste rikkumine	Termin	Käeliigutus	Venekeelne termin
17. Mängija rikkus palli edasiandmist alast alasse	—	Uhe käe viib õhust läbi põiki väljakut	
18. Vabaviske sooritamise ajal mängija puudutas vabaviskejoont	„Joon!“	—	«Линия!»
19. Mängija rikkus „kolme sekundi“ määrust	—	Käsi on ette välja sirutatud, väike sõrm ja põial on surutud peopesade vastu	
20. Mängija puudutas palli, kui see oli oma korvi rõngal, või puudutas üheaegselt korvi ja palli, kui viimane oli oma korvi kohal (§ 23, „a“)	„Korv!“	—	«Корзина!»
21. Keskmängija lahkus keskringist enne õiget aega	„Lahkus ringist!“		«Покинул круг!»

22. Mängu ajal mängijad rääkisid kohtuniku või pealtvaatajatega või kisasid

"Rääkimine!"

«Разговоры!»

23. Märkus: Tarvitades toodud termineid punktide 20, 21 ja 22 järgi teatab kohtunik "Tehniline!" ja nimetab karistatava võistkonna dressi värvi, näiteks: "Rääkimine, tehniline, punastele!"

24. Mängija tegi sihiliku või toore kokkupuute vastasmängijaga, kui pall oli mängus

Imiteerib määruse rikkumist (sooritatud tegevust)

Märkus: Tarvitades toodud liigutusi teatab kohtunik "Isiklik!" ja näitab sõrmedel määrusi rikkunud mängija numbrit, mille järele näitab korvi suunas, kuhu toimub vabavise.

Uheaegselt vilega, mis peatab mängu mängijate vahetamiseks, õnnetusjuhtumi puhul jne. hüüab kohtunik „Aeg maha!“ ja ristab ülestõstetud käed.

Aja võtmise puhul mängijate asendamiseks teeb kohtunik käerandmetega enda ees ringikujulisi liigutusi. „Aeg maha!“ võtmise puhul jäljendab kohtunik käerandmetega tähte „T“.

Terminoloogia ja käeliigutused

Määruste rikkumisel tuleb kasutada ainult üht moodust vea teatamiseks; kas termini hüüdmist või käega näitamist.

KORVPALLIKOHTUNIKU MEELESPEA

Mängu täpse ja määrustepärase juhtimisega aitab kohtunik mitte ainult tõsta korvpallimängu taset, vaid aitab suuresti kaasa ka korvpallurite kasvatamisel. Seetõttu langevad kohtunikule väga suured ja vastutusrikkad ülesanded, mis ta võib lahendada ainult siis, kui ta hoolega valmistub igaks üksikuks võistluseks.

Et olla hea kohtunik, on vaja kõigepealt hästi tunda võistlusmäärusi. Kohtunik peab olema füüsiliselt hästi ette valmistatud ja võimalikult palju ka ise mängima. Mängu juhtimise ajal peab kohtunik olema hästi liikuv, sest kiire ja õigeaegne kohalolek võimaldab täpselt näha kõiki mängumomente. Kohtunik peab olema nõudlik nii enese kui ka mängijate suhtes. Oma käitumisega, korraliku riietuse ja distsipliiniga peab ta olema eeskujuks kõigile korvpallureile. Võistlustele peab kohtunik ilmuma 30—40 minutit enne mängu algust, ette valmistama võistlusprotokolli ja kontrollima mängijate võistlusdressi.

Enne mängu juhtimist ei ole soovitatav eelne-

vat mängu pealt vaadata. Vaheaega tuleb kasutada puhkuseks.

Kohtunik peab meeles pidama, et tema otsused on lõplikud.

1948. a. alates tegutsevad väljakul kaks kohtunikku. Mõlemal kohtunikul on samad õigused ja nad peavad mängu juhtimist organiseerima selliselt, et ükski mängija hetkekski ei väljuks nende vaatluse alt. Et seda paremini teostada, lepivad kohtunikud enne mängu omavahel kokku oma liikumise suhtes. Tavaliselt teostatakse see järgmiselt: Korvpalliväljak jaotatakse mõttelise diagonaaliga kaheks osaks, kusjuures üks kohtunik jälgib mängijaid palliga, kes viibivad tema alas, teine — mängijaid pallita, ning vastupidi. Kuid kohtunikud ei tohi sellisesse ülesannete jagamisse suhtuda formaalselt, vaid peavad üksikutes mänguolukordades (eriti võistluses tagalauapallide pärast, või kui mängija palliga asub teisele kohtunikule lähemal) jälgima teravamaid ja olulisemaid mängumomente.

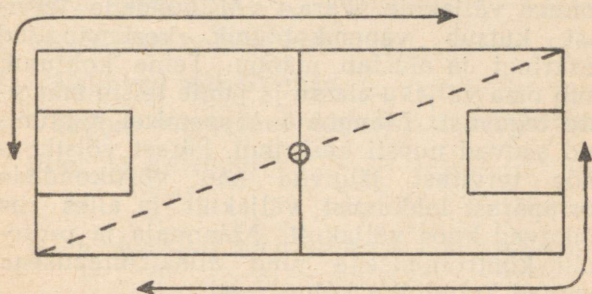
On soovitav, et kohtunikud liiguksid mitte väljaku piirides, vaid väljaspool väljakut.

Karistusvisete sooritamisel peavad kohtunikud valima sellise koha, kus nad hästi näevad viset sooritavat mängijat, kuid ka teisi mängijaid. Kohtunik, kes asub otsjoone läheduses, annab vilega luba karistusviske sooritamiseks ja jälgib viske määrustepärast sooritamist män-

gija poolt. Teine kohtunik asub väljaspool vabaviske-ala, 6—7 m kaugusel korvist, ja jälgib teiste mängijate, kes asuvad vabaviske-ala piiravate joonte taga, määrustepärasest tegevust.

Määruste rikkumisest annab kohtunik märku vilega. Mängu alustamiseks on soovitatav anda

Väljaku mõtteline jaotamine kohtunike vahel ja kohtunike liikumise suunad



Joon. nr. 4.

üks lühike terav vile, vabaviske sooritamiseks — pikk vile, palli mängust väljaminekul — lühike vile ja isiklike vigade fikseerimiseks kaks-kolm tugevat vilet, juhtides sellega mängija tähelepanu tehtud veale.

Lisas toodud käeliigutused peab kohtunik tegema täpselt ja arusaadavalt kõigile mängijatele ja sekretärile.

Isiklike vigade määramisel on kohtunik kohustatud selgelt sõrmedega näitama karistatava mängija numbri ja mitte enne alustama mängu, kui ta on veendunud, et sekretär või kohtunik-ajamärkija on temast aru saanud. Sekretär või kohtunik-ajamärkija vastab kohtuniku käeliigutustele peanoogutustega.

Mängu alustamiseks asuvad mõlemad kohtunikud väljaku keskringi ja kutsuvad võistkonnad väljakule. Pärast võistkondade tervitust kutsub vanemkohtunik keskmängijad keskringi ja alustab mängu. Teine kohtunik asub oma väljaku-alasse ja jälgib teiste mängijate tegevust. Mänguaja lõppemisel kohtunikud asuvad uuesti keskringi. Pärast võistkondade tervitust jälgivad nad võistkondade korrapärast lahkumist väljakult ja alles siis lahkuvad koos väljakult. Mänguaja ja protokolli kontrollimisega ning allakirjutamisega lõpevad kohtuniku kohustused.

Eduka, täpse ja eeskujuliku mängu juhtimise eesmärgil peavad kohtunikud pidevalt töötama oma kvalifikatsiooni tõstmiseks, omandatud kogemusi aga tuleb edasi anda noortele kohtunikele.

**Korvpallikohtuniku
tegevuse
vaatluskaart**

"....." 19..... a.
(täitmise koht)

1. Mängu juhtiva kohtuniku perekonnanimi ja tema kategooria
2. Missuguse kolleegiumi liige
3. Võistlevad võistkonnad
4. Vaatlust teostavate kohtunike perekonnanimi ja kategooria

Kohtuniku tegevuse näitajad

1. Liikuvus
2. Koha valik
3. Kohtuniku suhtumine mängijaisse ja pealtvaatajaisse
4. Reageerimine tehtud vigadele
5. Koostöö teise kohtunikuga
6. Märkused ja ettepanekud
7. Kohtuniku tegevuse üldine hinnang

Märgitud vead:

Tingmärgid: x — oli viga, kuid kohtunik ei märkinud; o — ei olnud viga, kuid kohtunik märkis.

Vigade nimetus	A r v	
	I poolaeg	II poolaeg
I. Tehnilised vead		
a) audi sissevise külje- ja otsjoonelt		
b) „jooksud“: palli püüdmisel paigal liikumisel		
c) pörgatamisel		
d) karistusvisetel		
e) a'g- ja hüppeviskel		
f) keskjoone-vead		
g) kolme sekundi määruse vead		
h) mängijate vahetamisel, „Aeg maha!“ võtmisel		
i) mängijate käitumine		
k) mängija või palli väljumine väljakult		
l) palli löömine jalgadega, rusikatega		
II. Isiklikud vead		
a) tõuklemine kätega, kehaga . .		
b) kinnihoidmine, vastase löömine kätega ja jalgadega		
c) „pukid“, jala tahapanekud . .		
III. Muud vead		
a)		
b)		

Vaatlust teostavate kohtunike allkirjad:

Vaadeldava kohtuniku allkiri:

KORVPALLIKOHTUNIKU TEGEVUSE VAATLUSKAARDI TAITMINE

1. Vaatluskaart täidetakse võistluse kestel.
2. Kohtuniku poolt tehtud vead märgitakse tingmärkidega vastava poolaja veergu.
3. III osas „muud vead“ tuleb märkida kohtuniku poolt tehtud vead, mis ei ole ette nähtud I ja II osas.
4. Veerus „Märkused ja ettepanekud“ tuleb ära näidata kohtuniku poolt tehtud iseloomustavad vead ja teha ettepanek, millele kohtunik oma edaspidises tegevuses peab pöörama erilist tähelepanu.
5. Veergu „Kohtuniku tegevuse üldhinnang“ tuleb kirjutada: „puudulik“, „rahuldav“, „hea“ või „eeskujulik“:
 - a) kohtuniku tegevusele antakse hinne „puudulik“ juhul, kui kohtunik teeb kogu mängu jooksul rohkem kui 12 isiklikku ja 10 tehnilist viga, või vea eest, mis võib välja kutsuda õigustatud protesti;
 - b) hinne „rahuldav“ antakse juhul, kui kohtunik kogu mängu jooksul teeb mitte rohkem kui 12 isiklikku ja 10 tehnilist viga;

- c) hinne „hea“ antakse siis, kui kohtunik ei tee mängu jooksul rohkem kui 8 isiklikku ja 7 tehnilist viga;
- d) hinde „eeskujulik“ võib anda juhul, kui kohtunik pole teinud rohkem kui 5 isiklikku ja 4 tehnilist viga.
6. Kohtuniku tegevusele üldhinnangu andmisel tuleb arvestada tema tegevuse näitajaid, mis on ette nähtud vaatluskaardil, koostööd teise kohtunikuga ja üldmuljet, mille jätab kohtunik pärast mängu läbiviimist.
- Hinnangu andmisel tuleb samuti arvestada üldist olukorda, milles toimus mäng, ja võistluspinget, millised asjaolud võivad kas tõsta või vähendada hinnet, vaatamata eespool toodud vigade arvule.
7. Pärast mängu lõppu täidetakse kõik vaatluskaardi veerud vaatlust teostavate kohtunike poolt.
8. Mängu juhtiv kohtunik on kohustatud kohe pärast mängu lõppu tutvuma vaatluskaardiga ja sellele alla kirjutama.

KORVPALLIKOHTUNIKU TEGEVUSE VAATLUSE ORGANISEERIMINE

1. Vaatlust peavad teostama enamkvalifitseeritud kohtunikud.

2. Vaatlust teostavate kohtunike kategooria ei tohi olla madalam kui vaadeldava kohtuniku kategooria.

3. Üleliidulise ja vabariikliku kategooria kohtunike vaatluse teostamiseks moodustatakse 6—9-liikmeline kohtunikebrigaad, kusjuures brigaad jaotatakse kolmeks grupiks (2—3 kohtuniku grupis). Iga grupp asub vaatluse ajal eri kohas. Üks grupp asub otsjoone taga, kaks teist külgjoonte taga (mängu juhtiva kohtuniku poolel), tavaliselt vabaviskejoone mõeldava pikenduse kohal.

Kõik vaadeldava kohtuniku poolt tehtud vead märgitakse kõigi gruppide poolt. Vigade märkimisel on vaatlejad kohustatud samuti sisse kandma minuti, millal viga toimus.

Pärast esimese poolaja lõppu kogunevad kõik brigaadi liikmed ning täpsustavad kohtuniku poolt tehtud vead. Brigaadi vanem teatab vaadeldavale kohtunikule tema poolt teh-

tud vead. Pärast mängu lõppu kogunevad brigaadi liikmed uuesti ning annavad kohtuniku tegevusele üldhinde.

4. I kategooria kohtuniku vaatlust peavad teostama mitte vähem kui kaks kohtunikku.

5. Vaatlust organiseerib ja vaatlusbrigaadid määrab võistluse peakohtunik või tema ase-
tätja.

KORVPALLIKOHTUNIKE ETTEVALMIS- TAMISE SEMINARI KAVA

1. NSV Liidu kehakultuuriorganisatsioonide ülesanded	2 tundi
2. VTK kompleks	2 "
3. Kohtunike osatähtsus sportlaste kasvatamisel	2 "
4. Ühtne üleliiduline spordiklassifikatsioon	2 "
5. Korvpallimängu tehnika ja taktika analüüs	6 "
6. Võistluste organiseerimine ja läbi viimine	2 "
7. Mängu määrused	6 "

Kokku 22 tundi

8. Praktiline mängu juhtimine 5 võistlust

VÕISTLUSTE PEAKOHTUNIKU ÜLESANDED

Peale otseste võistlusmääruste tundmise ja võistluste juhtimise tuleb vanematel ja enamkvalifitseeritud kohtunikel tegutseda turniiridel peakohtunikena.

Seoses sellega langevad neile mitmesugused ülesanded ja kohustused.

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

Enne turniiri või võistluste algust on peakohtuniku otseseks ülesandeks järele vaadata ja kontrollida väljakud, kus võistlused läbi viiakse.

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

Juhib väljakute eest vastutava organisatsiooni tähelepanu mittemäärustepärasuse ja muude ilmnenud puuduste kõrvaldamisele.

Peakohtunik koostab akti väljakute ja inventari seisukorra kohta.

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

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

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

Kogu turniiri kestel teostab peakohtunik kontrolli kohtunike riietuse ja tegevuse üle; korraldab koosolekuid vaatluskaartide ja oma tähelepanekute alusel kohtunike tegevuses ilmnenud puuduste ja vigade selgitamiseks ja parandamiseks.

Pealtvaatajaile võistluste käigust ülevaate saamiseks organiseerib peakohtunik koos asetäitja ja korraldava organisatsiooniga tabelite väljapanekuid ja informatsiooni võistluste üle.

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

Peakohtunik esitab pärast turniiri lõppu mitmesugused aruanded, nagu:

1. Võistluste tehniline aruanne.

2. Aruanne turniiril tegutsenud kohtunike kohta (atestatsioon). Kui peakohtunik või tema asetäitja on kuulunud mandaatkomisjoni koosseisu (esimehena), esitab ta veel vastava aruande mandaatkomisjoni tööst.

Et abistada peakohtunikke tabelite ja aruannete koostamisel, toome allpool mitmesugustel turniiridel kasutatavate võistlussüsteemide tabelid ja juhendid nende koostamiseks ning aruannete vormid.

Võistluste tehniline aruanne

Tehniline aruanne koosneb kahest osast:

I. Tehniline osa

II. Kriitika ja analüüs.

Peakohtuniku tehniline aruanne esitatakse kolme päeva jooksul pärast võistluste lõppu võistlusi korraldavale organisatsioonile selle kohtunikekolleegiumi presiidiumi kaudu, kelle poolt määrati peakohtunik.

Kui peakohtuniku määras vabariiklik kohtunikekolleegiumi presiidium linna/rajooni kehakultuuri- ja spordikomitee vastavale soo-

viavaldusele tema poolt korraldatavale võistlusele või turniirile, siis esitatakse aruanne otse võistlusi korraldavale organisatsioonile.

I. Tehniline osa

1. Näidata võistluste või turniiri iseloom, otsustarve, aeg ja koht.
2. Loetleda osavõtjad, näidata loosimise aeg (ka kellaaeg), koht ja tulemused.
3. Võistluse või turniiri avamine (defilee jne.).
4. Näidata võistlussarja kõik mängud järjekorras (kuupäevade järgi) koos tagajärgedega.
5. Valmistada tabel või tabelid vastavalt juhendi järgi kindlaksmääratud süsteemile (turniiri, ühe või kahe).
6. Märkida lõpptulemused, näidata võistkondade järjestus ja saavutatud punktid.
7. Turniiri lõpetamine, autasustamine.

II. Kriitika ja analüüs

Kritiseerida ja analüüsida võistluste korraldajat, vastuvõttu, majutamist, võistluspaika (väljakud, korvid), vahendeid (pallid, võrgud). Võistkondade juures näidata võistkonna distsiplineeritust, üksikute mängijate käitumist, võistkondade ja üksikmängijate mängutaset. Kui võistlusel karistati mängijaid ja võistkondi, siis kirjeldada, mille eest määrati karis-

tus. Lõpuks ettepanekud ja soovid korraldajaile, võistkondadele, üksikmängijaile ja treenereile.

Aruanne turniiril tegutsenud kohtunike kohta (atlestatsioon)

Mainitud aruande koostab peakohtunik täiesti eraldi tehnilisest aruandest ja esitab selle kohtunikekolleegiumi presiidiumile, kelle poolt on määratud kohtunikekaader.

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, kohavalikut (korvpallis), reageerimist, žestikulatsiooni, nende suhtumist pealtvaatajaisse ja mängijaisse.

Mandaatkomisjoni aruanne (protokoll)

Igale kalendaarselt läbiviidavale võistlussarjale või turniirile eelnevalt toimub mandaat-

komisjoni töö, 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 temal lisaks teistele aruannetele esitada võistlusi korraldavale organisatsioonile aruanne (protokoll) mandaatkomisjoni tööst.

Aruande (protokolli) 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. Koht ja aeg, kus toimus komisjoni töö.

Otsuses loetleda:

4. a) võistkondade liikmed nimeliselt, kellele dokumendid on juhendi nõuetele vastavaks osutunud ja kellel on lubatud kaasa võistelda;
b) võistlusel või turniiril tegutsev kohtunikekolleegium ametite kategooriate järgi.
5. Võistkondade liikmed, keda võistelda ei lubata, märkides ühtlasi põhjuse, miks neid ei lubata võistelda.

VÖISTLUSTE SUSSTEEMID

I. Ringsüsteem (turniirisüsteem)

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

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

Järgmised kohad paremusjärjestuses määrab võistkondade poolt saavutatud punktide arv.

Mängude järjekorra ning mänguväljaku valdaja määravad kogu võistluseks vastavad tabelid.

Enne võistluse algust loositakse võistkondade vahel numbrid (1-st kuni võistlusest osavõtvate võistkondade arvuni). Järgnevalt, vastavalt eritabelitele, määratakse võistkondade kohtumiste järjekord. Võistkond, kelle number seisab 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

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; 9—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, kui palju võistkondi võistleb, paarisarvu võistlejate juures voorude arv on ühe võrra vähem võistlejate võistkondade arvust.

Kui võistlustest võtab osa suur arv võistkondi, siis võistluste kiiremaks läbiviimiseks on võimalik kasutada ringsüsteemi, jaotades võistkonnad eelgruppidesse ja selgitades eelgruppides paremusjärjestuse, mille järgi moodustatakse uued grupid, kus lõplikult selgitatakse paremusjärjestus esimesest kuni viimase kohani (see süsteem on kasutamisele võetud NSV Liidu korvpalli esivõistlustel).

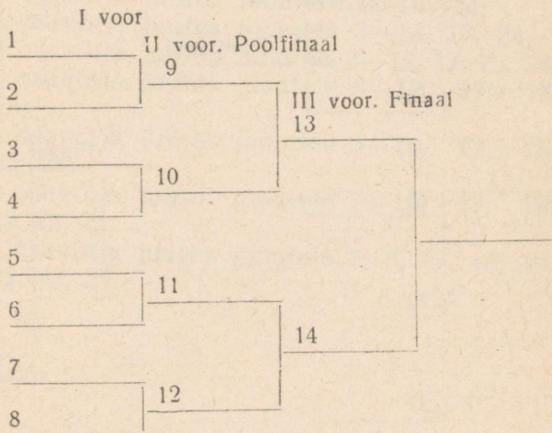
Ringsüsteemi paremus seisab selles, et see teiste süsteemidega võrreldes kõige täpsemalt selgitab paremusjärjestuse.

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.

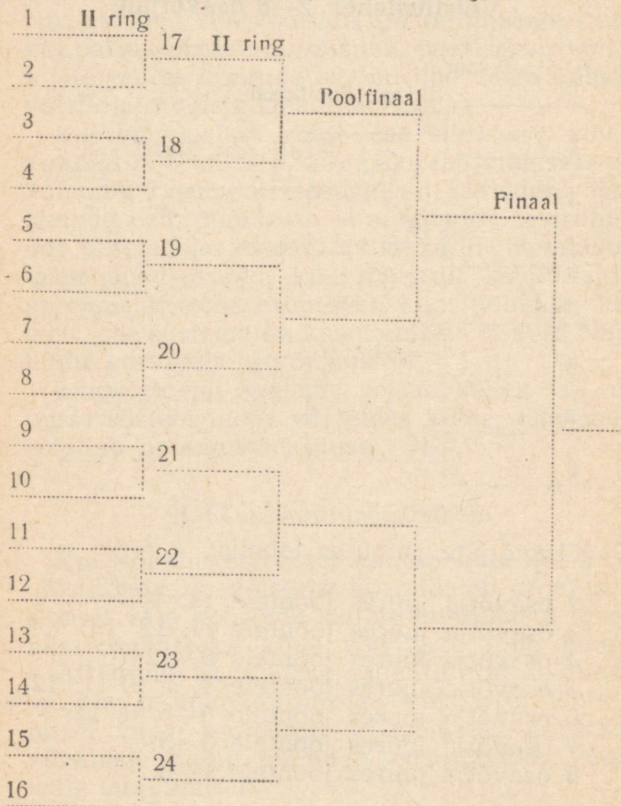
Võistlustabel 2—8 osavõtjale



Osavõtjate paigutus tabelis:

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

Võistlustabel 9—16 osavõtjale

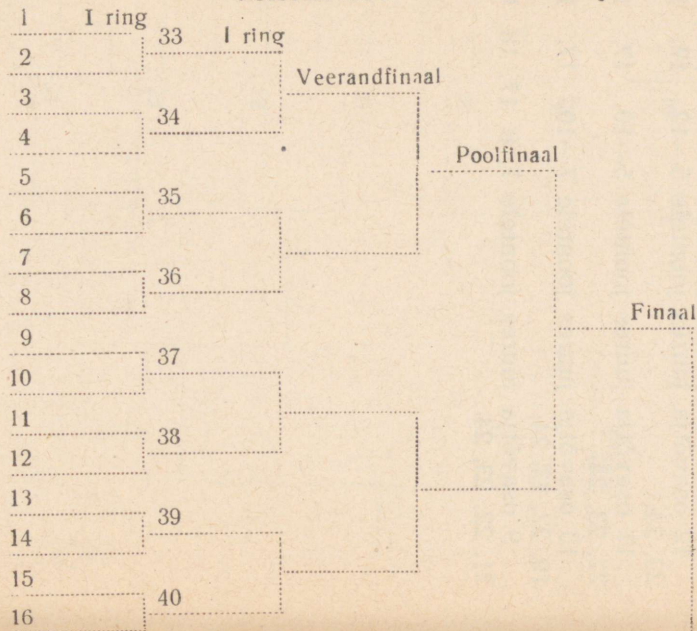


Osavõtjate paigutus tabelis:

- 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

106



17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

41

42

43

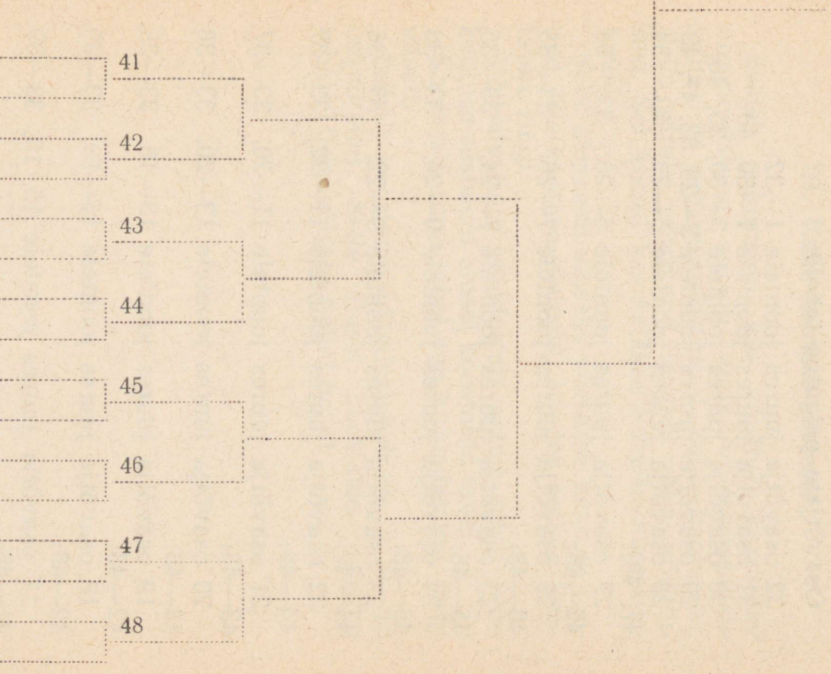
44

45

46

47

48



Osavõtjate paigutus tabelis:

- 32 osavõtja juures joontele 1—32;
31 osavõtja juures joontele 1—30, 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 korraldav organisatsioon soovib anda võistkondadele võimalust esineda võistlustel kahe kaotuseni, mille järel võistkond langeb välja võistlustest. Sel korral kasutatakse kahe-kaotuse-süsteemi.

Selle süsteemi aluseks võetakse eespool toodud 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 võistlustabeli nr. 2 (9—16 osavõtjale). Selle alusel koostame näitliku tabeli 11 osavõtjale (tabel nr. 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 nr. 1 mängib võistkonnaga nr. II, nende võitja mängib võistkonnaga nr. 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 „X“ ja „Y“ võistkondade vahel, kuna antud juhul nii „X“ kui ka „Y“ võistkonnal on kummalgi üks kaotus.

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 võitjate selgitamiseks viiakse läbi võistlused ühe-kaotuse-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.

Leheküljel 113 toodud näites selgitatakse 4 paremuskohta.

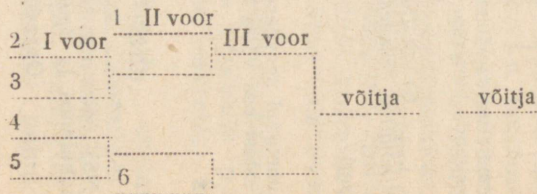
I ringkond



Finaalturniir

	1	2	3	4	Punkte	Kohi
1	×					
2		×				
3			×			
4				×		

III ringkond

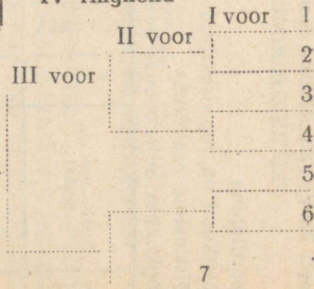


Tabel 5

II ringkond



IV ringkond



Eesti NSV Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee
REGISTREERIMISKAART nr.

Spordiühing
võistkond on registreeritud
võistlustele osavõtuks grupis
ringkonnas alljärgnevas koosseisus:

Jrk. nr.	Nimi-, ees- ja isanimi	Sünniaeg	VTK aste	Spordi-järk	Võistleja allkiri	Arsti all-kiri ja pitser

Ulnimetatud sportlaste kuulumist liikmeskonda kinnitan.

" " 19..... a. Nr.

Kehakultuuri- ja Spordikomitee esimees

(pitser)

Spordiühingu nõukogu esimees

(pitser)

Ulnimetatud sportlased on arstlikult läbi vaadatud ja võistlustest osa võtta lubatud.

" " 19..... a. Nr.

(pitser)

Arst:

"KINNITATUD"

" " 19..... a.

Eesti NSV Ministrite Nõukogu juures asuva
Kehakultuuri ja Spordikomitee esimees

Oppe-spordi osakonna juhataja

JUHENDID

korvpalli võistlusprotokolli täitmiseks

Korvpalli uus võistlusprotokoll võimaldab täielikult ja igakülgsest valgustada kogu mängu käiku, mis on vajalik edaspidise üksikasjalise mängu analüüsi tegemiseks. Protokolli fikseeritakse jooksva tagajärje ajalist muutumist, „Aeg maha“! kasutamist, ning iga üksiku mängija tehnilisi saavutusi, isiklikke ja tehnilisi vigu, õnnetusjuhtumeid ja distsipliinirikumisi.

On soovitatav mängu protokollida kolmel protokolliblanketil, kasutades söepaberit. Esimene eksemplar antakse üle võistlusi korraldavale organisatsioonile, teine ja kolmas võistlevatele võistkondadele.

Enne mängu algust jälgib sekretär protokolli õiget täitmist võistkondade kaptenite poolt. Mängu ajal teeb sissekandeid sekretär, keda abistab kohtunik-ajamärkija.

Kohtunik-ajamärkija fikseerib vastavalt määrustele puhast mänguaega, fikseerides aja hüppepallide, isiklike ja tehniliste vigade määramisel, „Aeg maha!“ võtmisel, mängijate vahetuse aja, aja õnnetusjuhtumite puhul ja

muudel juhtudel, millal kohtunik väljakul võtab „aja maha“.

Mängu tagajärje muutmisel teatab kohtunik ajamärkija sekretärile jooksva mänguminuti, korvi saavutanud võistkonna dressi värvi, mitu punkti ta saavutas ning mängija numbri.

Nä i d e: „Neljas minut, „punaste“ võistkond, kaks punkti, nr. 6“. Sekretär teeb protokollis sissekanded täpselt samas järjekorras. „Aeg maha!“ võtmise puhul teatab kohtunik-ajamärkija: „Punaste“ võistkond, „Aeg maha!“, kümnes minut“, mille järele siis sekretär teeb sissekanded vastavasse veergu.

Isiklike või tehniliste vigade puhul teeb sekretär kõige enne sissekanded karistatud mängija vastavasse veergu. Pärast sekretäri sissekannet teatab ajamärkija karistusviske sooritava võistkonna dressi värvi, viske sooritava mängija numbri ja visete arvu. Vastavalt sellele teeb sekretär sissekande protokollis viiset sooritava mängija veergu.

Kohtunik-ajamärkija peab tähelepanelikult jälgima sekretäri protokollis täitmist, kandes koos temaga vastutust protokollis õige täitmise eest. Kohtunikul-ajamärkijal peab olema vile, mille signaal peab erinema väljaku kohtunike omast ja millega ta annab märku kohtunikele väljakul.

Kohtunik-ajamärkija annab signaaliga märku esimese ja teise poolaja lõppemisest, mängijate

vahetamise ja „Aeg maha!“ võtmise puhul kohtuniku laua juurest 5 sekundit enne vahetuse ja „Aeg maha!“ aja lõppemist ning erisignaaliga (gong) 3 minutit enne mängu lõppu.

Märkus: Nii kohtunikud väljakul kui ka ajamärkija ja sekretär peavad meeles pidama, et aja võtmine mängijate vahetuseks on lubatud ainult siis, kui pall on mängust väljas.

Mängu jooksev tagajärg kantakse veergu „Mängu käik“. Veerus „Min.“ märgitakse minut, millal toimus tagajärje muutumine. Teise poolaja esimene minut fikseeritakse kui 21. mänguminut jne. Aeg märgitakse ühe minuti täpsusega. Mängu tagajärg kantakse suureneva summana veergu „Dressi värv“ järgmiselt: võistkonnale, kes saavutab punkti, märgitakse tagajärg tema veergu, teise võistkonna veergu aga tõmmatakse kriips. Näiteks: 4. mänguminutil oli seis 3:2 punases dressis võistleva võistkonna kasuks. Kui sama võistkond saavutas mängust korvi, siis sel juhul tehakse järgmine sissekanne:

Min.	valged	punased	
1 min.	—	2	
2 min.	2	—	varem tehtud sissekanne
3 min.	—	3	
4 min.	—	5	uus sissekanne
(mängu minut)	(„valgete“ võistkonna tagajärg jääb muutmata)	(„punaste“ võistkond saavutas mängust korvi ning suurendas seisu kuni 5-ni)	

Uhel ja samal mänguminutil võib tagajärg muutuda mitmel korral. Pärast esimese ja teise poolaja lõppu tuleb mängu tagajärg alla kriipsutada ja kanda veergu „Mängu tagajärg“. Teise poolaja mängu jooksul märgitakse tagajärg I poolaja lõpptulemuse järgi. Näiteks: esimene poolaeg lõppes 24:20 „punaste“ kasuks. Kui teise poolaja esimesel mänguminutil saavutab sama võistkond esimesena mängust korvi, siis tehakse järgmine sissekanne:

Min.	valged	punased	
	20	24	esimese poolaja tagajärg
21	—	26	teise poolaja esimene sissekanne

Mängijate isiklikud vead märgitakse püstjoontega veerus „Isiklikud vead“. Kui mängija saab neljanda isikliku vea, peavad kõik neli veergu täidetud olema ning sekretär teatab sellest kohtunikule väljakul.

Isiklik viga, mille pärast karistatakse ühe karistusviskega, märgitakse ühe püstjoonega, kaks karistusviset — kahe joonega. Tehnilised vead märgitakse veergu „Punktide arvestus“ mängija perekonnanime järele tähega „T“.

Märkus: Tehnilised vead, mis on kohtuniku poolt määratud mitte ainult ühele mängijale, vaid kogu võistkonnale, märgitakse võistkonna kapteni veergu, kusjuures tähele „T“ tõmmatakse rõngas ümber.

Mängijate tehnilised tulemused

Mängijate tehnilised tulemused märgitakse veergu „Punktide arvestus“. Iga mängija perekonnanime järel, esimesel ja teisel poolajal eraldi märgitakse mängija poolt sissevisatud korv arvuga 2, iga möödavisatud karistusviske — 0, sissevisatud karistusviske korral tõmmatakse 0 püstjoonega läbi (∅).

„Aeg maha!“

„Aeg maha!“ märgitakse vastavasse veergu, kandes sisse mängu minuti, millal „Aeg maha!“ oli võetud.

Näiteks: Kui esimene „Aeg maha!“ oli võetud teise poolaja 5 minutil, siis esimesse veergu märgitakse 25 jne. Kui võistkond on ära kasutanud kõik 4 „Aeg maha“, siis on sekretär kohustatud sellest teatama kohtunikule väljakul.

Protokolli lõplik vormistamine

Pärast mängu lõppu täidab sekretär lõplikult kõik protokolli veerud, hoolitseb selle eest, et protokollile kirjutaksid alla mängu juhtinud kohtunikud ja ajamärkija. Sekretäri poolt protokollile allakirjutamisega ja üleandmisega võistlusi korraldavale organisatsioonile ning võistlevatele võistkondadele lõpevad tema ülesanded.

Kinnitan protokollil õige täitmise, dokumentide olemasolu ja mängijate allkirjad.

Võistkonna kapten

Võistkond „.....“				Dress särgid püksid		„Aeg maha“			
Jrk. nr.	Perekonna-, ees- ja isanimi	Mängija allkiri	Mängija nr.	Punktide arvestus		Isiklikud vead			
				I poolaeg	II poolaeg	1	2	3	4
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									

Kinnitan protokollil õige täitmise, dokumentide olemasolu ja mängijate allkirjad.

Võistkonna kapten

MÄNGU TAGAJÄRG

Esimene poolaeg lõppes tagajärjega
 võistkonna kasuks

Teine poolaeg lõppes tagajärjega
 võistkonna kasuks

Võistlus lõppes võistkonna kasuks

Võistlus algas kell, lõppes kell

KOHTUNIKE MÄRKUSED

Väljaku või saali seisukord	Med. teenin- damine	Õnnetus- juhtumeid (kellega ja mis juhtus)	Märkused ja hoiatused (kellele ja mille eest)	Väljakult kõrvald. (kes ja mille eest)

AMETIISIKUTE ALLKIRJAD

Kohtunikud Sekretärid

Võistkonna esindaja

Võistkonna esindaja

SISUKORD

KORVPALLI VÕISTLUSMÄÄRUSED

	Lk.
I. Võistlustest osavõtjad	
§ 1. Vanusegrupid	5
§ 2. Mängija õigused ja kohustused	5
§ 3. Mängijate spordidress	6
§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus	6
§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid	8
II. Kohtunike kohustused	
§ 6. Kohtunike koosseis	9
§ 7. Kohtunik väljakul	10
§ 8. Sekretär ja ajamärkija	12
§ 9. Mängu juhtimise kord kahe kohtunikuga	13
§ 10. Võistluse arst	15
III. Võistlusmäärused	
§ 11. Mängu kestus	15
§ 12. Mängu algus ja keskeft lahtilöömine	16
§ 13. Määruste rikkumised ja tehnilised vead algviskel	18
§ 14. Hüppepall	20
§ 15. Mängu peatamine	21
§ 16. Pall on väljas („surnud“)	23
§ 17. Palli sissetoomine mängu	25
§ 18. Liikumine palliga	26
§ 19. Pöörded	27

	Lk.
§ 20. Kääk või jooks palliga	28
§ 21. Visked, püüdmine, peatamine, palli ära- löömine või väljarebimine	30
§ 22. Mängimine tsoonides (väljaku-alades) . .	30
§ 23. Vabavise	32
§ 24. Vabaviske sooritamise kord	34
§ 25. Mängu tagajärg	37
IV. Võistluspaik, sisustus ja pall	
§ 26. Väljak	38
§ 27. Sisustus	42
§ 28. Pall	44

VÕRKPALLI VÕISTLUSMÄÄRUSED

Mängu mõiste	47
I. Võistluspaik, sisustus ja inventar	
§ 1. Väljak	47
§ 2. Mängija õigused ja kohustused	49
§ 3. Väljaku märkimine	49
§ 4. Võrk	50
§ 5. Pall	51
II. Võistlustest osavõtjad	
§ 6. Vanusegrupid	51
§ 7. Võistkonna koosseis ja mängijate vahe- tamine	52
§ 8. Võistkonna esindaja ja kapten	54
§ 9. Mängijate riietus	55
III. Kohtunike kohustused	
§ 10. Kohtunike koosseis	55
§ 11. Kohtunik pukil	56
§ 12. Abikohtunik	57
§ 13. Sekretär	58
§ 14. Piirikohtunikud	58

IV. Mängu määrused

§ 15. Mängu kestus ja poolte valimine	59
§ 16. Mängu algus ja algserv	60
§ 17. Servija vahetus	61
§ 18. Kohtade vahetus	61
§ 19. Palli löömine	62
§ 20. Kahekordne mängimine	62
§ 21. Võrgu juures mängimine	63
§ 22. Käte viimine üle võrgu	64
§ 23. Keskjoonest üleastumine	64
§ 24. Tagaliinimängijad	64
§ 25. Pall on väljas („surnud“)	65
§ 26. Palli ja servimise õiguse kaotamine	66
§ 27. Punktide arvutamine ja mängu tagajärg	68

LISAD

Tahvel mängijate asetuse märkimiseks	73
Võrkpallikohtunike ettevalmistamise seminari kava	76
Korvpallikohtunike terminoloogia ja käeliigutused	77
Korvpallikohtuniku meelespea	83
Korvpallikohtuniku tegevuse vaatluskaart	87
Korvpallikohtuniku tegevuse vaatluskaardi täitmine	89
Korvpallikohtuniku tegevuse vaatluse organiseerimine	91
Korvpallikohtunike ettevalmistamise seminari kava	93
Võistluse peakohtuniku ülesanded	94
Võistluste süsteemid	100
Eesti NSV Vabariikliku Kehakultuuri- ja Spordikomitee registreerimiskaart	114
Juhendid korvpalli võistlusprotokolli täitmiseks	115
Protokoll	120

Vastutav toimetaja K. Tamjärv.

Tehniline toimetaja A. Sepp.

Ladumisele antud 31. X 1950. Trüki-
kimisele antud 5. I 1951. Trükiarv
3000. Paber 61×86 , $1/32$. Trüki-
poognaid 4. Formaadile 60×92
kohaldatud trükipoognaid 3,8. Arvu-
tuspoognaid 3,58. MB-00002. Trüki-
koda „Punane Täht“, Tallinn, Pikk
tän. 54/58. Tellimise nr. 2028.

Rbl. 1.10

На эстонском языке.

Баскетбол и волейбол. Правила
соревнований.

