

VÕISTLUS- MÄÄRUSED

KORVPALL



RK • PEDAGOOGILINE KIRJANDUS •

17524

NSV LIIDU MINISTRITE NÕUKOGU juures asuv ÜLELIIDULINE
KEHAKULTUURI- ja SPORDIKOMITEE

Sundeksemplar

KORVPALL

VÕISTLUSMÄÄRUSED



RK

„PEDAGOOGILINE KIRJANDUS“

TALLINN

1948

Määrused on kiinnitanud NSV Liidu
Ministrite Nõukogu juures asuv Üleliidu-
line Kehakultuuri- ja Spordikomitee ja
need on kohustuslikud kõigil NSV Liidu
territooriumil korraldatavail korvpalli-
võistlustel

Kaas: A. TOOTS

Tõlkinud 1948. a. väljaande järgi



Vastutav toimetaja A. ILLI
Keeleline toimetaja L. RANDMAN

Ladumisele antud 29. III 1948. Trükkimisele antud 4. V 1948. Paber
61x86, 1/32. Trükiarv 3200. Trükipoognaid 1,25. Trükitähti trükipoognas
51200. Arvutuspoognaid 1,6. MB-04092. Tellimise nr. 1130. Trükikoda
„Kommunist“ Tallinn, Pikk 2.

На эстонском языке.

„БАСКЕТБОЛ“. Правила игры.

ARHIIVKOGU

MANGU MÕISTE

Korvpallimäng seisab selles, et kumbki võistlevaist võistkondadest püüab kindlaksmääratud aja jooksul visata vastase korvi võimalikult rohkem kordi palli ja võimalikult vähem lasta visata oma korvi.

II. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Mängijad

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; rinnanumbri mõõted on: kõrgus 10 sm ja laius 1 sm. Numeratsiooni võivad kuuluda numbrid 3—99 incl.

1. Võistkond omab õigust alustada mängu ainult viie(5)liikmelises koosseisus. Kui mängu jooksul jääb võistkonna koosseisu vähem kui neli mängijat, mäng katkestatakse ja võistkond saab kaotuse. Igal võistkonnal võib olla mitte rohkem

kui 5 reservmängijat. Kõik mängijad, kaasa arvatud reservid, võivad astuda mängu mitte rohkem kui kolm korda.

2. Lahkudes mängust või tulles mängu peab mängija selleks kohtunikult luba küsima.

Erakordseil juhtudel (ilmse vigastuse puhul) võib mängija väljakult lahkuda ilma kohtuniku loata, kuid võistkonna kapten peab sellest 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; teda ei tohi vahetada ka teise mängijaga.

3. Ühes ja samas võistkonnas ei tohi kahel mängijal olla ühesuguseid numbreid. Mängijad ei tohi vahetada numbreid ilma kohtuniku teadmata.

4. Kõigi võistkonnas mängijate (mitte üle 10 inimese) perekonnanimed tuleb enne mängu kanda võistlusprotokollis.

Märkus: Mängijad, kes ei ole protokollis sisse kantud, ei või mängust osa võtta.

5. Mängija kohta protokollis kantud isiklikud vead kehtivad kogu mänguaja jooksul.

Mängijat, kellel on neli isiklikku viga, on lubatud vahetada.

6. Mängijate vahetus toimub momendil, kui pall on väljaspool mängu, võistkonna treeneri

nõudmisel märkija 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!“ (time out), 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 (tehniline viga). Mängija vahetamise keeldumise juhuil 30 sekundi jooksul karistatakse võistkonda samuti ühe vabaviskega.

Mängijal, kes tuleb väljale mängu ajal, ei ole oma mängijatega lubatud rääkida kuni mängu alustamiseni.

7. Protokolli kantud mängija, kes pole mänginud vastavas võistkonnas, võib mängida sama organisatsiooni mõnes teises võistkonnas.

Võistkond valib oma koosseisust võistkonna kapteni, kes on tema esindajaks väljakul.

Võistkonna kaptenil peab olema eriline käe-side vasakul käel või õmblus vasakul rinnal.

Protokolli kirjutab kapten alla enne mängu algust ja esindaja pärast mängu lõppu.

Võistkonna kapten vastutab oma võistkonna distsipliini eest ja võib kohtuniku teadmisel väljakult kõrvaldada ükskõik kelle oma võistkonnast.

Ainult võistkonna kaptenil on lubatud küsimustega pöörduda kohtunike poole, kes juhivad võistlust.

Enne mängu algust võib võistkonna kapten vahetada mängijat ka siis, kui see on juba rivistunud väljakule. Sellest peab ta teatama kohtunikule ja punktimärkijale.

§ 2. Mängijate spordidress

1. Mängijate spordidress koosneb spordisärgist, spordipükstest ja pehmeist tuhvleist (kummi- või nahktuhvleist ilma kontsade, rantide ja naelteta). Mängijail ei ole lubatud kanda peakatteid, ehteid (rinnanõelu, käevõrusid, nõelu, märke) ega muid metallesemeid. Mängijate küüned peavad olema lõigatud. Mängijail on lubatud kanda prille.

Iga võistkond peab esinema värvilt ühtlases dressis. Mõlema võistkonna ühtlase värvi puhul vahetab dressi kollektiiv, kes on väljaku pere-meheks.

2. Kohtunik ei tohi lubada mängijaid mängu:

- a) kes on erinevas dressis;
- b) kes on treeningpükstes;
- c) kes on ilma võistlusdressita;
- d) kel pole numbrit seljal ega rinnal.

III. KOHTUNIKE KOHUSTUSED

Iga võistluse juhtimiseks määratakse kaks kohtunikku ning punkti- ja ajamärkija.

§ 3. Kohtunikud väljakul

1. Kohtunikud valvavad selle järele, et mängijad täidaksid võistlusmäärusi. Nad karistavad mängijaid ja võistkondi määruste rikkumise eest ja teevad otsuseid kõigi vaieldavate juhtude puhul. Nende otsused on lõplikud.

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

3. Kohtunik peab hoiduma karistuste 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 vastavale kehakultuuri- ja spordikomiteele.

5. Kohtunikel on õigus teha mängijaile märkusi ja hoiatusi; samuti on neil 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 võib katkestada ainult siis, kui pall on väljaspool mängu („surnud”) või siis, kui pall on selle võistkonna mängija käes, kelle mängija sai vigastada. Kohtu-

nikud peavad jälgima, et vigastada saanud mängijale antakse arstiabi.

7. 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 ja jalatsid jne.)

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

8. Punkti- või ajamärkija puudumisel peab kohtunik need määrama kohalviibivaist kohtunikekogu liikmeist.

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

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

§ 4. Punkti- ja ajamärkijad

1. Punkti- ja ajamärkija fikseerivad pärast kohtuniku signaali mängu alguse, märkides aja võistlusprotokollis. Esimese ja teise poolaja lõpust teatab ajamärkija kohtunikule signaaliga. Kolm minutit enne teise poolaja algust ja viis sekundit enne „Aeg maha!“ (time out) lõppu teostab

ta sellest kohtunikule. Märkija fikseerib mängu katkestuse kohtuniku teadaande puhul „Aeg maha!“ Vabaviske määramisel lisab ta aja sellele poolajale, kui „Aeg maha!“ oli võetud. Märkija 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; stopperi puudumisel aga kella järgi.

2. Märkija kannab võistlusprotokolli iga vastava mängija nime taha tema poolt saavutatud punktid tõusva kokkuvõttena.

Märkija peab „Aeg maha!“ (time out'ide) vahetuste ja mängijate isiklike vigade arveldust. Pärast mängija neljandat isiklikku viga ja võistkonna poolt kasutatud kolme „Aeg maha!“

Kehakultuuriõpikute sarjas ilmus

Aleksander ILLI

„KORVPALL“

teatab sellest kohtunikule. Pärast mängu täidab märkija protokollile vastavad lahtrid ja kirjutab protokollile alla.

3. Arusaamatuse puhul aja suhtes või punktide arvutamises peab märkija viivitamatult andma signaali mängu katkestamiseks ja tegema ettekande kohtunikule. Märkija signaal peab erinema kohtuniku signaalist.

§ 5. Mängu juhtimise kord kahe kohtunikuga

1. Kohustuste jagamine kohtunike vahel:

a) matši juhtivast kahest kohtunikust on üks neist vanemkohtunikuks:

b) kui ta ise pole samal ajal fikseerinud mingisugust teist viga, pole vanemkohtunikul õigust muuta otsust, mida mängu käigus ühe või teise vea kohta on teinud teine kohtunik;

c) kui mõlemad kohtunikud on üheaegselt vilistanud määruste rikkumist, peab teine kohtunik teatama vanemkohtunikule vea, mille tema on fikseerinud. Sel juhul karistatakse rangemat määruste rikkumist. Kui aga kohtunike vahel juhtub lahku minek ühe ja sama vea fikseerimisel, antakse hüppepall ükskõik missuguste mängijate vahel;

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

2. Väljaku tsoonid ja nende teenindamine kohtunike poolt:

a) väljak jagatakse pooleks mõttelise diagonaaliq, mis ulatub ühest väljaku nurgast läbi väljaku tsentri teise nurka. Neid kahte tsooni teenindab kumbki kohtunik eraldi;

Märkus: 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. Kohtuniku 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 kohtunik külg- või otsjoonel, arvates külgjoone keskpaigast kuni otsjoone keskpaigani;

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

IV. VÕISTLUSMÄÄRUSED

§ 6. Mängu kestus

1. Mäng kestab 40 minutit, välja arvatud aeg, mis läks kaotsi karistusvisete sooritamisel, ja mängu teistel katkestamise juhtudel vastavalt § 4; kumbki poolaeg on 20 minutit. Pärast esimest poolaega antakse 10 minutit vaheaega. Pärast vaheaega vahetavad võistkonnad pooled.

Laste mängudeks on määratud erinev mängukestus: noored kuni 14 a. (incl.) 24 minutit 10-minutilise vaheajaga; noormehed ja neid 15—16 a. (incl.) mängivad 30 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esimest poolaega.

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

Vajalikuks brošüüriks on

K O R V P A L L

Kavad kehakultuurikollektiivide
spordisektsioonidele

Kui viik jääb püsima ka pärast neljandat lisa-
aega, kantakse mäng üle järgmisele päevale. Võitja
mitteselgumise puhul lastevahelises mängus lisa-
aega ei anta, vaid mäng kantakse üle järgmisele
päevale.

§ 7. Mängu algus ja keskelt lahtilöömine

1. Võistkonnad tulevad väljakule kohtuniku
vile peale, rivistuvad vabaviskejoonele oma taga-
alal ja tervitavad teineteist. Samuti tervitavad
nad pärast mängu lõppu. Esimesena tuleb välja-
kule külalisvõistkond. Erapooletul väljakul tuleb
esimesena välja korvi valinud võistkond.

2. Mäng algab keskelt:

- a) kummagi poolaja algul;
- b) iga viieminutilise lisaja algul;
- c) pärast viimast vabaviset, mis oli antud kahe-
kordse vea puhul;
- d) pärast vabaviset tehnilise vea puhul;
- e) vabaviskemääruse rikkumise puhul mõlema
võistkonna poolt üheaegselt pärast vabaviset või
pärast viimast vabaviset, kui neid oli mitu (kas
tehnilise või isikliku vea puhul);
- f) kui pall on jäänud kinni korvi teljele vaba-
viske sooritamisel;
- g) pärast vabavisete sooritamist, kui need olid
antud isikliku vea eest vabaviske sooritamisel vas-
tase korvi.

3. Pall pannakse mängu keskelt järgmisel viisil:

Kumbki keskmängija seisab ükskõik kuidas, kuid nii, et ta mõlemad jalad asuksid oma taga-alapoolsel ringil. Kohtunik viskab palli vertikaalselt üles nii, et mängija ei küüni hüppel selleni kätega, ja nii, et pall langeks nende 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 teiskordselt mängu samast kohast.

Keskmängijad ei tohi lahkuda keskringist enne, kui emb-kumb neist on puudutanud palli.

Seejuures ei tohi keskmängija puudutada palli üle kahe korra. Pärast peab pall puudutama kas üht ülejäänud kaheksast mängijast, väljakupinda, korvi või korvi lauda.

Ulejäänud mängijad võivad asetuda väljakule ükskõik kuidas, kuid nii, et nad ei segaks kohtuniku või keskmängijaid. Palli asetamisel mängu ei tohi keegi mängijaist seda puudutada enne, kui seda on teinud üks keskmängijaid.

Keskmängijad võivad haarata palli 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.

§ 8. Määruste rikkumised ja tehnilised vead algviskel

1. Üks keskmängijaist puudutab palli enne kohtuniku vilet.

Punkt „1“ rikkumise eest antakse pall vastasvõistkonnale väljaviskamiseks küljjoone tagant selle ristumiskohal keskjoonega.

2. Pall läks vahetult ühest keskmängijast kas ots- või küljjoone taha.

Punkt „2“ rikkumise eest antakse pall vastasvõistkonnale väljaviskamiseks sellelt kohalt, kus pall ületas ots- või küljjoone.

3. 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.

Punkt „3“ rikkumise eest antakse pall vastasvõistkonnale väljaviskamiseks küljjoone tagant lähimast punktist sellele kohale, kus viga toimus.

4. Üks mängijaist lahkus keskringist enne, kui teine keskmängija oli palli puudutanud.

Punkt „4“ rikkumise eest karistatakse võistkonda ühe vabaviskega.

5. Mõlemad keskmängijad ei teinud katsset puudutada palli.

Punkt „5“ rikkumise eest karistatakse mõlemat võistkonda, kumbagi ühe vabaviskega.

Hüppepallist vahetult korvi lükatud pall arvestatakse.

§ 9. Hüppepall

1. Hüppepall sooritatakse keskelt lahtilöömise määruse järgi:

a) kui kohtunik on eksikombel peatanud mängu;

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

c) kui mõlema võistkonna mängijad peatasid palli üheaegselt;

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

e) kui juhtub lahkuminek otsuse tegemisel kahe kohtuniku vahel;

f) kui mängija hoiab palli ega ürita midagi ette võtta ja kui teise võistkonna mängija lähenes temale lähemale kui üks meeter.

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

Punktide „a“, „b“, „c“, „d“, „e“ ja „f“ puhul antakse hüppepall samast kohast, kus ta oli kohtuniku vile ajal. Kui aga pall asetseb kohtuniku vile momendil korvi-alal 1, antakse hüppepall vabaviskejoonele lähimast punktist;

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

h) kui mängija puudutas võõrast korvi või posti või kui seda tegid üheaegselt mõlema võistkonna mängijad ja pall sattus korvi.

Punktide „g“ ja „h“ juures sisselöödud palli ei loeta. Kui pall aga ei satu korvi, siis mäng jätkub katkestamata. Sisselöödud palli puhul pannakse pall mängu hüppepallina vabaviskejoone lähimast punktist. Korvi tabamine hüppepallist on lubatav.

2. Ühe ja sama võistkonna kahe mängija poolt üheaegselt kinnipeatud pall ei ole hüppepall ega viga.

Märkus: Kui seejuures ei ole nõutav „Aeg maha!“, siis hüppepalli puhul ei anta signaali.

3. Hüppepall pannakse mängu, mitte ligemale kui üks meeter küljjoonest, kahe mängija vahel, välja arvatud § 9 punkt „e“.

§ 10. „Aeg maha!“

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

- a) pealtvaatajate segamine mängu;
- b) mängijate distsiplineerimatus;
- c) palli katkiminemise puhul või kui pall on jäänud kinni korvi teljele;
- d) elektervalgustuse, postide, korvi laua või korvi tehniline rike;
- e) väljakupinna kõlbmatus;
- f) õnnetusjuhtumi puhul mängijaga;
- g) vabavisete sooritamisel;
- h) mängijate vahetus;

Exhib. nr. 1. Tark

- i) „Aeg maha!“ puhul;
- j) kõigil muil juhtudel, kui kohtunik peab tarvilikuks mäng 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 see katkestatakse ja kantakse üle järgmisele päevale.

3. Õnnetusjuhtumi puhul mängijaga tehakse 2-minutiline vaheaeg.

4. Igal võistkonnal on õigus mängu jooksul võtta kolm „Aeg maha!“ (à 1 min.). „Aeg maha!“ võib nõuda ainult meeskonna 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 neljas „Aeg maha!“ Sel juhul aga karistatakse võistkonda ühe vabaviskega.

Kui „Aeg maha!“ oli võetud palli mängus oleku ajal, pall läheb uuesti mängu „Aeg maha!“ lõppemisel küljeaudist.

§ 11. Pall on väljas („surnud“)

1. Pall on väljas (tarvitav 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, külge- 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;

c) kui on kuulutatud hüppepall;

f) kui on kuulutatud viga või määruste rikumine;

g) pärast iga vabaviset (mitme vabaviske puhul) pärast viimast;

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

i) kui pall on jäänud kinni korvi teljele;

j) pärast vabaviskeid, kui vabaviset sooritav võistkond rikub määrusi kokkupuute kohta vastasega või vabaviske sooritamise määrust;

k) mänguks määratud aja möödumisel;

l) kui on kuulutatud „Aeg maha!“

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

2. Kui korvile visatav pall on õhus ja samal ajal kõlab märkija vile aja lõpetamise kohta, on pall nii kaua mängus, kuni ta läheb kas korvi või sellest mööda.

Kui kohtunik on üheaegselt märkija signaaliga aja lõppemise kohta määranud vabaviske, on pall „surnud“ alles pärast vabaviske sooritamist.

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 väljaviskamiseks külgjoone tagant lähimast punktist sellele kohale, kus toimus viga.

Kohtunikku puudutanud pall jääb edasi mängu.

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

5. Pall püsib mängus nii kaua, kui kohtunik pole andnud vilet, kuigi mängijad on juba varem morganud, et pall viibib väljaspool mängu.

§ 12. Palli sissetoomine mängu

1. Palli mängu sissetoomine külg- või otsjoo- nest on lubatud ükskõik kuidas ja ükskõik milli- selt vahemaalt,

Palli mängu sissetoomiseks on määratud 5 sekundit, arvestatud sellest momendist, kui mängija asus palli väljaviskamisele.

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

Märkus: Kui spordisaalis (võimlas) asuvad väljakut piiravad jooned on lähemal kui 1 m seintest või muudest takistustest, siis mõlema võistkonna mängija ükskõik milline kehaosa peab olema mitte lähemal kui 1 m külg- või otsjoonest.

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

4. Kõigil ülejäänud juhtudel kohtunik ei tarvitse anda vilet palli viskamiseks mängu, kuid on kohustatud jälgima, et vise toimuks määruste kohaselt. Palli määrustevastase mänguviskamise eest antakse pall vastasvõistkonnale väljaviskamiseks samast kohast. Võistkonda, kelle mängija takistas määrustevastaselt palli väljaviskajat, karistatakse ühe vabaviskega.

5. Palli mänguviskamisel vahetult korvi heidetud pall ei loe ja antakse vastasvõistkonnale väljaviskamiseks samalt kohalt.

§ 13. Liikumine palliga

1. On lubatud:

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

b) veeretada palli tõugetega mööda põrandat;

c) enne palli vedamist visata see või lüüa 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 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) enne palli pörgatamise algust tõsta pöördejalga varem, kui pall lahkub käest;

d) kinnistes ruumides, kus mänguväljaku külge ja otsjooned asetsevad seinte lähedal, asudes piirjoone juures või nurgas, katta kehaga palli, tege mata katset palli mängimiseks.

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.

§ 14. Pöörded

Pöörded, kus palli käes hoidev mängija, nihutamata paigast pöördeteljeks olevat jalga (pöördejalga), asetab teist (väljaaste-) jalga ükskõik misuguses suunas piiramata arv kordi kas seda libistades või kokkupuudet põrandaga katkestades, on lubatud.

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

§ 15. Käik või jooks palliga

1. On lubatud käia või joosta palliga ükskõik missuguses suunas, hoides palli käes või puudutades seda kerega 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 pöörded ükskõik kummal jalal, pärast seda tõsta põrandalt pöördejala või hüpata, kuid nii, et pall oleks käest lahkunud enne, kui pöördejalg või hüppe puhul üks jalgdest uuesti on puudutanud põrandat.

B. Mängija püüdis või võttis palli liikumiselt

Mängija võib teha ühe või kaks sammu ja seejuures sooritada pöörde, kasutada pöördejalaks palli püüdmise momendil maas olevat või esimesena maanduvat jalga. 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 see, 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 mänguaseta-

miseks küljjoone tagant lähimast punktist mää-
ruse rikkumise kohale.

§ 16. Visked, püüdmine, peatamine, palli äralöö- mine või väljarebimine

1. On lubatud:

a) palli söötmine, viskamine, püüdmine, peata-
mine ja äralöömine käega;

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, kere või jalgadega;

3. Käesoleva paragrahvi määruse rikkumise
puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale mängu-
viskamiseks küljjoone tagant lähimast punktist
vea sooritamise kohale.

4. Palli juhuslik puudutamine pähe, keresse või
jalgadesse ei ole viga.

§ 17. Mängimine tsoonides (väljaku-alades)

1. Kummagi võistkonna kõik mängijad oma-
vad õigust taga-alas palli käes hoida selle edasi-
andmiseks ees-älasse mitte üle 10 sekundi.

2. Kui taga-alas olevat palli on puudutanud või
kui palli on ära võtnud teine võistkond, kui 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 oma ta õigust selle tagasisaatmiseks oma taga-alasse enne, kui:

a) pall on puudutanud vastasvõistkonna korvi lauda või korvi;

b) on antud hüppepall;

c) pall läheb mängust välja;

d) palli on puudutanud vastasvõistkonna mängija.

Õiguse palli söötmiseks või tagasiviimiseks oma taga-alasse saab see mängija, kes vastavalt käesoleva paragrahvi punktide „a“, „b“ või „c“ juhtudele on seda puudutanud esimesena.

Punkt „c“ juhul võib palli taga-alasse sööta ainult see mängija, kes sooritab audi sisseviske.

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

5. Käesoleva paragrahvi rikkumise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale mänguviskami-

seks küljjoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

6. Kui pall puudutab alasid jagavat joont, on ta selle ületanud.

Kui mängija puudutab mingi kehaosaga palliga alasid jagavat joont, loetakse pall joone ületanuks ja vastasalal asuvaks.

§ 18. Vabavise

A. Tehniliste vigade eest

1. Mängijail ei ole lubatud:

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

Punkt „a“ rikkumise eest määratakse kaks vabaviset, ja kui „a“ juhul pall läks läbi rõnga (sattus korvi), loetakse korv ikkagi saavutatuks.

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

c) määrustevastaselt takistada palli viskamist mängu;

d) keskmängijal lahkuda keskringist enne, kui pall on mängitud;

e) rääkida mängu ajal kohtuniku või pealtvaatajatega;

f) tulla mängu kohtunikult ja märkijalt luba küsimata;

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

h) avaldada liigutustega mittenõusolekut kohtuniku otsustega;

i) peatada mängu mängija vahetamiseks ja sellest loobuda;

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

j) vahetada mängu ajal oma numbrit, ilma et sellest teatatakse kohtunikule ja märkijale.

Punkt „j“ rikkumise puhul mängija diskvalifitseeritakse peetavaks mänguks ja vastasvõistkonna kasuks antakse üks vabavise.

k) hüppepalli juures mõlemad mängijad ei mängi palli.

Punkt „k“ juhul antakse vabavisked nii ühe kui ka teise võistkonna kasuks.

2. Treenereil, esindajail ja varumängijail ei ole lubatud rääkida (juttu ajada) oma võistkonna mängijatega, kes asuvad väljakul.

Määruste rikkumise juhul määratakse üks vabavise.

B. Isiklike vigade eest

Igale kehalisele kontaktile teise võistkonna mängijatega vaadatakse kui isiklikule veale.

On keelatud:

a) blokeerida vastasvõistkonna mängijat, kes liigub ilma pallita;

- b) kinni pidada, tõugata või lüüa mängijat;
- c) mängijale jalga ette panna või teha kükki.

Punktide „a“, „b“ ja „c“ rikkumise eest 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: a) palli sattumisel korvi antakse üks vabavise; b) palli korvi mittesattumisel antakse kaks vabaviset.

Nelja isikliku vea puhul langeb mängija auto-
maatselt mängust välja.

§ 19. Vabaviske sooritamise kord

1 Vabaviset sooritav mängija asub vabaviske-
joonel vabalt valitavale kohale.

Kaks mängijat, kummastki võistkonnast üks, asuvad korvi laua alla väljapoole vabaviske-ala ja üksteise vastu. Need mängijad peavad asuma 60 sm kaugusele korvi lauast väljaku suunas. Teised mängijad asuvad malelaua-kujul (kirju rida)

väljapoole vabaviske-ala. Kohtuniku vile peale peab mängija 10 sekundi jooksul viskama korvile.

2. Kuni momendini pärast kohtuniku vile, kuni pall pole puudutanud korvi lauda, korvi või väljakut, 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.

Kõigi punktide „a“, „b“, „c“ ja „d“ rikkumise puhul kas vabaviset sooritava võistkonna mängijate poolt või mõlema võistkonna mängijate poolt algab mäng keskväljalt (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; vise aga ei korrata. Kui korvi ei tulnud, 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-

alasse enne, kui pall on puudutanud korvi lauda, korvi või väljakut;

f) mitte sooritada vabaviset 10 sekundi jooksul.

Punktide „e“ ja „f“ rikkumise puhul algab mäng keskväljakult.

3. Kui pärast kohtuniku vilet vabaviset sooritava võistkonna mängijad teevad vabaviske ajal isikliku vea (tõuked, löögid jne.), karistatakse võistkonda vabaviskega, mis tuleb täitmisele pärast juba määratud vabaviske sooritamist.

Sõltumata resultaadist jätkub mäng neil juhtudel keskelt.

4. Pall püsib mängus, kui ta korvi lauda või korvi puudutamata kukub põrandale pärast ühekordset vabaviset või pärast viimast vabaviset mitmekordse vabaviske puhul isikliku või üheaegselt isikliku ja tehnilise vea eest.

5. Korvist sihiliku möödaviskamise eest antakse pall üle vastasvõistkonnale selle mänguviskamiseks külge- või otsjoone tagant lähimast punktist sellele, kus pall puudutas väljakut, korvi lauda või korvi.

6. Kui isikliku vea eest antud viset sooritab mängija, kellele ei tehtud isiklikku viga, siis vaatamata tabamusele, algab mäng keskväljalt ja saavutatud korvi ei võeta arvesse.

7. Isikliku vea eest määratud vabaviske sooritab kannatada saanud mängija.

Vabaviske tehnilise vea eest sooritab ükskõik missugune mängijaist.

Kui vabavisked on määratud üheaegselt tehnilise ja isikliku vea eest, siis vabavise tehnilise vea eest sooritatakse esimesena.

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. Vabaviske puhul korvi tugede taha jäänud pall loetakse korvi mitteläinuks.

§ 20. Mängu tagajärg

1. Pall on korvis, kui see on läinud sinna ülalt. Tabavuse eest, mis on tehtud mängust, arvatatakse võistkonnale kaks punkti, vabaviske puhul aga üks punkt.

Pall, mis korvi minekul on riivanud kohunikku või põrganud temast, loetakse korviläinuks.

2. Korviks ei loeta seda, kui pall, minnes läbi altpoolt korvi rõnga, kukub tagasi korvi. Selle määruse rikkumise eest antakse pall üle vastasvõistkonnale selle mänguviskamiseks otsjoone tagant.

Võitjaks loetakse suurima arvu punkte visanud võistkond.

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

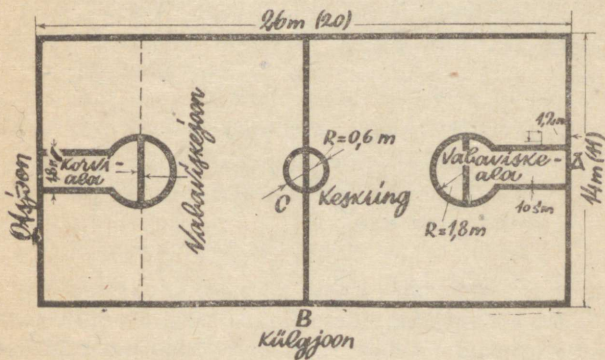
V. VÖISTLUSPAIK, SISUSTUS JA INVENTAR

§ 21. Väljak

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

Siseväljaku minimaalseimad mõõded on: pikkus 20 m, laius 11 m ja ruumi kõrgus vähemalt 6 m. Valgustus peab olema vähemalt 50 luksit.

2. Kõik takistused nii ots- kui ka külgsuunest võivad olla mitte lähemal kui 2 m. Kõik esemed võimlas, mis võivad ohustada mängijaid, nagu kesk-



Joon. 1

kütteradiaatorid, karniiside nurgad, mõhnad ja võimlemisriistad, peavad olema kaetud (!) mattide, vildiga jne.

3. Temperatuur nii võimlas kui ka lahtisil väljakuil 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 rohune.

§ 22. Väljaku märkimine

Väljak märgitakse kas värvi või kriidiga. Väljaku kõigi joonte laius peab olema 5 sm. Väljakut ei tohi märkida uurete või lattidega. Külj- ja otsjoonte laius ei kuulu väljaku mõõdete sisse. Märkimata väljakul ei ole lubatud võistelda.

1. Külj- ja otsjooned

Väljak on piiratud joontega. Lühemaid jooni — A — (joon. 1) nimetatakse ots- ja pikemaid — B — küljjoonteks.

2. Keskring

Keset väljakut tõmmatakse ring C, mille raadius on 60 sm (joon. 1). Ringi joone laius kuulub ringi diameetri sisse. Väljak jagatakse kaheks joonega, mis on paralleelne väljaku otsjoonega.

3. 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.

4. Vabaviske-ala

Otsjoontele, mõlemale poole nende keskpaigast, mõõdetakse 90 sm ja tõmmatakse neist kohtadest väljakule jooned, mis on otsjoontega perpendikulaarsed ja omavahel paralleelsed. Need jooned ühendatakse kaarega, mille raadius on 180 sm (joon. 1). Raadiuse tsenter, asetsedes vastu otsjoonte keskpaika, peab olema otsjoontest 5,2 m kaugusel. Selliselt märgitud maa-ala nimetatakse vabaviske-alaks.

Joonte laius kuulub vabaviske ala sisse; 1,2 m kaugusele otsjoontest tõmmatakse joontele, mis on omavahel paralleelsed ja otsjoontega vertikaalsed, väikesed 10 sm pikkused joonekesed.

5. Vabaviskejooned

Vabaviskejooneks on kaare diameeter, mis on paralleelne otsjoontega ja mida on mõtteliselt pikendatud mõlemale poole kuni külgjoonega ristumiseni. Vabaviskejoonte laius kuulub 5,2 m kõrguse sisse otsjoontest.

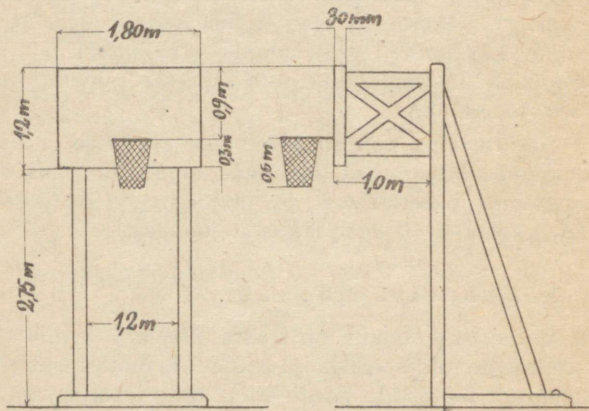
6. Korviala

Väljak, mida piiravad vabaviske-, ots- ja küljjooned, moodustavad korviala.

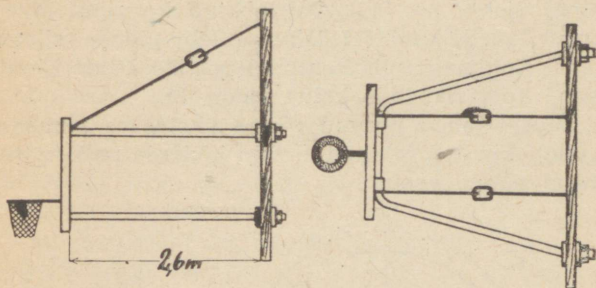
§ 23. Sisustus.

1. Korvi postid

Keset otsjoooni püstitatakse postid (joon. 2), 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



Joon. 2



Joon. 3

on valmistatud ükskõik missugusest materjalist ning peavad olema värvitud musta värviga.

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

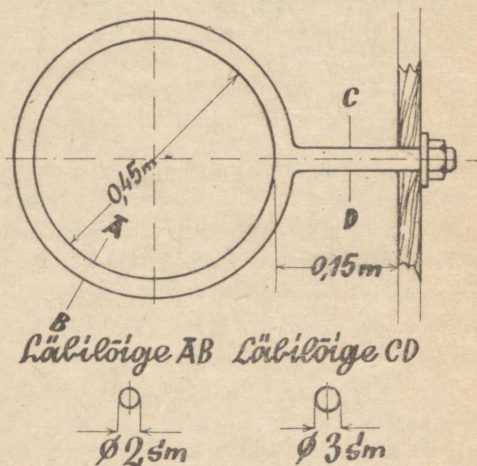
2. Korvi lauad

Korvi lauad peavad olema puust, siledad ja tihedalt üksteise vastu surutud 3 sm paksustest lauakestest. Korvi laua mõõted on horisontaalsuunas 1,8 m ja vertikaalsuunas 1,2 m (vt. joon. 2). 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 60 sm väljapoole ots-

jooni (joon. nr. 2). On lubatud ka riputatavad korvi lauad, kuid sel juhul tuleb pidada silmas samu tingimusi, mis kehtivad postide külge kinnitatud korvi laudade kohta (joon. 3).

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



Joon. 4

3. Korvid

Korv koosneb metallrõngast (rõnga diameeter 2 sm), mis on värvitud mustaks, ja selle külge

kinnitatud nööriõrgust, mis palli kinnipidamiseks kitseneb allapoole. Rõnga seesmine diameeter on 45 sm (joon. 4). Võrgu pikkus on 60 sm. Korv kinnitatakse korvi laua külge 30 sm kõrgusele alumise ääre keskpaigast või 3,05 m kõrgusele väijakupinnast, arvestades kuni rõnga ülemise ääreni (joon. 2). Kinnitamiseks kasutatakse 3 sm paksust metalltelge, mis on korvi laua külge kinnitatud seibidega (joon. 4). Telg peab olema paralleelne korvi laua pinnaga.

Kaugus korvi laua pinnast kuni korvi laua 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 numbritena ja kohtuniku ja märkija perekonnanimed.

§ 24. Inventar

Pall

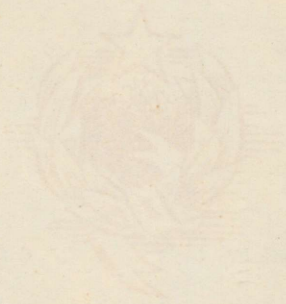
Pall koosneb pallikummist ja nahkkestast. Täispuhutud pall, übermõõduga 75—80 sm, peab enne võistlust kaaluma 600—650 g.

Pall peab olema oma kujult ümar.

SISUKORD

	Lk.
I. Mängu mõiste	3
II. Võistlustest osavõtjad	3
§ 1. Mängijad	3
§ 2. Mängijate spordidress	6
III. Kohtunike kohustused	6
§ 3. Kohtunikud väljakul	7
§ 4. Punkti- ja ajamärkijad	8
§ 5. Mängu juhtimise kord kahe kohtunikuga	10
IV. Võistlusmäärused	12
§ 6. Mängu kestus	12
§ 7. Mängu algus ja keskelt lahtilöömine	13
§ 8. Määruste rikkumised ja tehnilised vead algviskel	15
§ 9. Hüppepall	16
§ 10. „Aeg maha!“	17
§ 11. Pall on väljas („surnud“)	18
§ 12. Palli sissetoomine mängu	20
§ 13. Liikumine palliga	22
§ 14. Pöörded	23
§ 15. Käik või jooks palliga	23
§ 16. Visked, püüdmine, peatamine, palli äralöömine või väljarebimine	25
§ 17. Mängimine tsoonides (väljaku-alades)	25
§ 18. Vabavise	27
§ 19. Vabaviske sooritamise kord	29
§ 20. Mängu tagajärg	32
V. Võistluspaik, sisustus ja inventar	33
§ 21. Väljak	33
§ 22. Väljaku märkimine	34
§ 23. Sisustus	36
§ 24. Inventar	39

18.



Rbl. —.50

A-17524



TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00495934 4

48 408