

A-16476

3. 25 48.

# Kotimalli

## VÖISTLUS- MÄÄRUSED





NSVL MINISTRITE NÕUKOGU juures asuv ÜLELIIDULINE  
KEHAKULTUURI- ja SPORDIKOMITEE

---

---

# KORVPALL

## VÖISTLUSMÄÄRUSED

*RK*

„PEDAGOOGILINE KIRJANDUS“

---

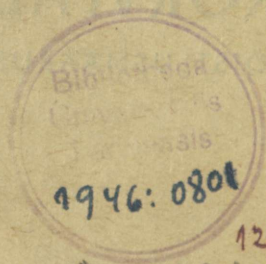
TALLINN

1946

---

Määrused on kinnitanud NSVL Ministrite Nõukogu juures asuv Üleliiduline Kehakultuur ja Spordikomitee ja need on kohustuslikud kõigil NSVL territooriumil korraldatavail korvpallivõistlustel

---



12809  
A-16476

Vastutav toimetaja Hadu Adari.

---

Ladumisele antud 29. X 1946. Trükkimisele antud 27. XI 1946.  
Trükiarv 3200. Paber 61×86 1/32. Trükipoognaid 2,5. Trükitähti trükipoognas 32640. Arvutuspoognaid 1,8. MB-06683. Tellimise nr. 1556.  
Trükikoda „Oktoober“, Tallinn, Tartu mnt. 49.

---

На эстонском языке. «Баскетбол. Правила игры.»

## I. MÄNGU MÕISTE

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

## II. MÄNGIJAD

### § 1. Mängijate arv

#### 1.

Kumbki võistkond koosneb 5 mängijast. Iga mängija peab omama isiklikku numbrit, mis on ömmeldud 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.

Võistkond omab õigust mängida koosseisus mitte alla 4 inimese. Kumbki võistkond omab õigust mängu vältel vahetada viit mängijat ükskõik missugusel põhjusel.

#### 2.

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

Erakordseil juhtumel (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 kes on väljakult kõrvaldatud kohtuniku või oma võist-

konna kapteni poolt, ei tohi tulla uuesti mängu ega tohi teise mängijaga olla vahetatav.

3.

Ühes ja samas võistkonnas ei tohi kahel mängijal olla ühesugused numbrid. Mängijad ei tohi vahetada numbreid ilma kohtuniku teadmiseta.

4.

Võistlusprotokollis peavad enne mängu olema kantud kogu võistkonna mängijate perekonnanimed, mitte üle 10 inimese, kel on õigus mängust osa võtta.

Märkus. Vahetusmängijad, kes küll hilinevad, kuid kelle nimed on protokollis, võivad mängust osa võtta. Protokollis sisse kandmata mängijaid ei lubata võistelda. Protokollis märgitakse ainult need mängijad, kes tulevad väljakule. Vahetusmängijad märgitakse protokollis enne vahetust.

5.

Mängija kohta protokollis kantud isiklikud vead kehtivad kogu mängu aja.

4 isikliku vea tõttu väljalangenud mängijat on lubatud vahetada.

6.

Mängijate vahetus toimub momendil, millal pall on väljaspool mängu, ja märkija signaali või võistkonna kapteni nõudmise peale. Mängija vahetamiseks antakse aega 30 sek. Kui 30 sek. jooksul vahetust pole toimunud, karistatakse vastava võistkonna kaptenit vabaviskega tehnilise vea eest ja võistkond jääb ilma ühest vahetusest.

7.

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

8.

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

Võistkonna kapten peab omama erinevat käesidet vasakul käel või õmblust vasakul rinnal.

Mäng lõppenud, kapten kirjutab alla protokollile.

Võistkonna kapten kannab vastutust oma võistkonna distsipliini eest ja võib kohtuniku teadmisel kõrvaldada väljakult ükskõik keda oma võistkonnast.

Enne mängu algust võib võistkonna kapten vahetada mängijat ka siis, kui see on juba rivistunud väljakule. Sellest peab ta teatama kohtunikule ja punktide ning aja märkijale. Selline vahetus ei jäta võistkonda ilma viie mängija vahetamise õigusest.

## § 2. Mängijate spordidress

### 1.

Mängijate spordidress koosneb spordisärgist, spordipüks- test ja pehmeist tuhvleist (kummi- või nahktuhvleist ilma kotsade, rantide ja naelteta). Mängijail ei ole lubatud kanda peakatteid, mingisuguseid ehteid (rinnanõelu, käevõrusid, nõelu, märke) või mingisuguseid muid metallese- meid, mis võiksid ohustada mängijaid. Mängijate küüned peavad olema lõigatud. Naismängijail on õigus kanda pea- sidet.

Mängijail on lubatud kanda prille.

Iga võistkond peab esinema värvilt ühtlases dressis. Mõ- lema võistkonna ühtlase värvi puhul vahetab dressi kollek- tiiv, kes on väljaku peremeheks.

### 2.

Kohtunik ei tohi lubada mängu mängijaid: a) kes on erinevas dressis; b) kes on treeningpükstes; c) kes on ilma dressita; d) kellel pole selja- või rinnanumbrit.

## III. KOHTUNIKE KOHUSTUSED

Iga võistluse juhtimiseks määratakse kohtunik ja punk- tide ning aja märkija.

Vabariikliku ülatusega ja suuremaid võistlusi juhib kaks kohtunikku.

## § 3. Mängukohtunik

a) Kohtunik jälgib mängijate poolt võistlusmääruste täit- mist, karistab mängijaid ja võistkondi määruste rikkumiste

puhul ja teeb otsuseid kõigi vaieldavate juhtumite puhul. Tema otsused on lõplikud.

b) Kohtuniku õigused algavad momendist, millal võistkondade kaptenid on kutsutud väljakule, ja lõpevad protokollile allakirjutamisega.

c) Kohtunik peab hoiduma karistuse määramisest, kui ta näeb, et see võib kasuks tulla süüdlasele võistkonnale.

d) Kohtunikul on õigus mängu katkestada kõigil juhtumil, mil ta peab seda vajalikuks (ebasoodus ilm, ebakõlvuline väljakupind, halb valgustus või muud põhjused). Neil juhtumil on kohtunik kohustatud koostama akti mängu katkestamise põhjuste kohta ja saatma selle vastavale kehakultuuri- ja spordikomiteele.

e) Kohtunikul on õigus teha mängijale märkust ja hoiatust, vajalikul juhtumil aga kõrvaldada ta väljakult.

f) Kohtunikul on õigus ilma sellele eelneva hoiatuseta kõrvaldada mängija, kes on mängus olnud ilmselt toores või on süüdi vääritus käitumises.

g) Kui mõni mängija on saanud vigastuse, peab kohtunik mängu peatama. Mängu võib peatada ainult siis, kui pall on surnud. Kohtunik on kohustatud jälgima, et viga saanud mängijale antaks arstiabi.

h) Kohtunik on enne mängu sunnitud kontrollima arstliku personaali kohalolekut, väljaku seisukorda ja märkimist ning inventari (pall, kellad, kohtuniku vile, punktide ja aja märkija gong või vile, võistlejate spordidress ja jalatsid jne.).

Pärast esimest ja teist poolaega peab ta kontrollima, kas aeg on olnud õige, ja sisse kandma võistluse resultaadi. Kolm minutit enne teise poolaja algust teatab ta mängijaile, et poolaja algusest puudub niipalju. Pärast matši lõppu täidab ta täpselt kõik lahtrid protokollis.

i) Punktide või aja märkija puudumisel peab kohtunik need määrama kohalviibivaist kohtunikekogu liikmeist.

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

## § 4. Punktide ja aja märkija

### 1.

Punktide ja aja märkija fikseerivad kohtuniku signaali järgi mängu alguse, märkides aja võistlusprotokolli. Esimese ja teise poolaja lõpust ta teatab kohtunikule signaali. Kui teise poolaja algusest puudub kolm minutit, teatab märkija seda kohtunikule ja mängijaile. Märkija fikseerib mängu peatuse kohtuniku teadaande puhul „Aeg maha!“, lisades aja sellele poolajale, millal „Aeg maha!“ oli võetud. Märkija teatab kohtunikule 3 minuti möödumisest, mis oli võetud mängija vigastumise puhul, kui ka 30 sekundi möödumisest mängijate vahetuse puhul. Aeg märgitakse stopperi järgi, selle puudumisel aga kella järgi. Märkija kannab võistlusprotokolli iga vastava mängija nime taha tema poolt saavutatud punktid tõusva kokkuvõttena.

### 2.

Märkija peab mängija isiklike vigade arvet ja pärast mängija neljandat isiklikku viga teatab sellest kohtunikule. Pärast mängu märkija täidab protokollile vastavad lahtrid ja kirjutab protokollile alla.

### 3.

Mingisuguse arusaamatuse puhul aja suhtes või punktide arvutamises peab märkija viivitamatult andma signaali mängu peatamiseks ja tegema ettekande kohtunikule. Märkija signaal peab erinema kohtuniku signaalist ja pärast kummagi poolaja lõppu tuleb anda kaks lühikest ja üks pikk signaal.

## § 5. Mängu juhtimise kord kahe kohtuniku puhul

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 erinevat viga, peab teine kohtunik teatama vanemkohtunikule vea, mille tema on fikseerinud, ja vanemkohtunik teeb otsuse oma äranägemisel.

d) Kõik küsimused, mis on seotud protokolliga täitmise, või mis puutuvad esindajasse, kapteneisse ja mängijasse nii enne kui ka pärast mängu, otsustab vanemkohtunik.

## 2. Kummalegi kohtunikule määratud tsoonid

a) Väljak jagatakse pooleks mõttelise diagonaaliga, 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 ilma pallita olevaid mängijaid nii oma kui ka teise kohtuniku tsoonis.

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

## 3. Kohtuniku asukoht mängu juhtimiseks

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 tsoonis.

b) Sõltuvalt palli asukohast on kohtunik külge- või otsjoonel, arvates küljjoone 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, kumbki poolaeg 20 minutit. Pärast 20 minuti möödumist antakse 10 minutit vaheajaks. Pärast vaheaega võistkonnad vahetavad korvid. Laste mängudeks on määratud erinev mängukestus: noored 9—14 a. (incl.) mängivad 24 minutit 10-minutilise vaheajaga; noormehed ja neiud 15—16 a. (incl.) mängivad 30 minutit 10-minutilise vaheajaga pärast esimest poolaega.

2.

Kui pärast mängu lõppu mõlema võistkonna poolt saavutatud punktide arv on võrdne ja kui on vaja selgitada antud võistluse võitjat, siis 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 lisaja eel võistkonnad vahetavad korvid.

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

### § 7. Mängu algus ja keskelt lahtilöömine

1.

Kohtuniku vile peale tulevad võistkonnad väljakule, rivistuvad vabaviskejoonele oma taga-alal ja tervitavad teineteist. Samuti tervitatakse pärast mängu lõppu. Esimesena tuleb väljakule külaliste võistkond. Erapooletul väljakul tuleb esimesena välja korvi valinud võistkond.

2.

Mäng algab keskelt:

- a) kummagi poolaja algul;
- b) enne iga viieminutilist lisaaega;
- c) pärast viimast vabaviset, mis oli antud kahekordse vea puhul;

d) pärast vabaviset tehnilise vea puhul;

e) vabaviskemääruste 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 vabaviske sooritamisel;

g) pärast vabavisete sooritamist, kui need olid antud isikliku vea eest vabaviske sooritamisel vastase korvi.

### 3.

Keskel pannakse pall mängu järgmisel viisil:

Kumbki keskmängija seisab ükskõik kuidas, kuid nii, et ta mõlemad jalad asetseksid oma taga-alapoolsel ringil. Kohtunik heidab palli vertikaalselt üles sääraselt, et mängija ei küüniks 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 embkumb 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 korvilauda.

Ülejäänud mängijad võivad asetuda väljakule ükskõik kuidas, kuid nii, et nad ei segaks kohtunikku või keskmängijaid. Palli asetamisel mängu ei tohi ükski mängija seda puudutada enne, kui seda on puudutanud üks keskmängijaist.

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

Kui pall puudutab üht keskmängijat enne kohtuniku vilet, fikseeritakse aeg seda viga fikseeriva kohtuniku vile peale.

### § 8. Määruste rikkumised ja tehnilised vead algviskel

a) Üks keskmängijaist puudutab palli enne kohtuniku vilet.

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

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

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

c) Keskmängija puudutas palli kolmandat korda või haaras ta ühe või mõlema käega enne, kui see oli puudutanud kas üht ülejäänud kaheksast mängijast, väljaku-pinda, korvi või korvilauda.

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

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

Punkt „d“ rikkumise eest karistatakse võistkonda ühe vabaviskega (tehniline viga).

Kui antud punktide rikkumine toimus üheaegselt mõlema keskmängija poolt, siis korratakse algviset.

Hüppepallist vahetult korvi löödud pall tuleb arvestamisele.

### § 9. Hüppepall

Hüppepall antakse järgmistel juhtumel:

- a) kui kohtunik on eksikombel peatanud mängu;
- b) kui pall läks väljapoole joont erinevate võistkonnade mängijate üheaegse puudutamise tõttu;
- c) kui mõlema võistkonna mängijad peatasid palli üheaegselt;

d) kui kohtunik oli kuulutanud „Aeg maha!“ ja aja möödumisel ei ole alust palli teistsuguseks mängu panemiseks.

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

e) kui pall selle viskamisel mängust jäi kinni korvi teljele;

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

Punktide „e“ ja „f“ puhul antakse hüppepall vabaviskejoonele lähimast punktist, kusjuures sisselöödav pall korvina ei loe. Kui seejuures palli ei visata sisse, siis jätkub mäng. Korvi vahetu tabamine hüppepallist on kehtiv.

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

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

## § 10. „Aeg maha!“

### 1.

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

- a) pealtvaatajate segamine mängusse (kisa, kära);
- b) mängijate distsiplineerimatus;
- c) palli katkiminemise puhul või kui pall on jäänud kinni korvi teljele;
- d) elektervalgustuse, postide, korvilaua või korvi tehniline rike;
- e) väljakupinna kõlbmatus;
- f) õnnetusjuhtumi puhul mängijatega;
- g) vabavisete sooritamine ühele või teisele poole;
- h) mängijate vahetus;

i) kõigil muil juhtumel, mil kohtunik peab tarvili-  
kuks mängu peatada.

Mängu võib peatada ainult siis, kui pall on surnud.

## 2.

Tehniliste rikete puhul või kui mängu käigu ajal väl-  
jakupind muutub kõlbmatuks, katkestatakse mäng rikete  
parandamiseks kõige rohkem 10 minutiks. Juhul, kui  
10 minuti jooksul ei saa viga parandada, jätkub mäng  
kõrvalväljakul või katkestatakse ja kantakse üle järgmi-  
sele päevale.

Õnnetusjuhtumi puhul mängijaga tehakse 3-minutiline  
vaheaeg.

Kui mängu käigul on koosseisu jäänud 4 mängijat ja  
sama võistkonna ühel mängijal tekkis korratus spordi-  
dressiga, on kohtunik kohustatud võtma „Aeg maha!“ kol-  
meks minutiks.

## § 11. Pall on surnud (väljas)

### 1.

Pall on surnud:

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

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

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

Punktide „a“, „b“ ja „c“ puhul paneb palli mängu vastas-  
võistkond külg- või otsjoone tagant ja lähimast punktist  
sellele, kus toimus viga;

d) kui on visatud kaks punkti või üks;\*)

e) kui on kuulutatud hüppepall;

\*) Kui mängija puudutab palliga väljaku piirjoont või  
satub koos palliga üle piirjoone vastasmängija pealesurumi-  
sel, viskab palli mängu selle võistkonna mängija, kelle val-  
duses pall oli viimati.

- f) kui on kuulutatud viga või määruste rikkumine;
- g) pärast iga vabaviset (mitme vabaviske puhul) peale viimase;
- 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 (lõppemise puhul);
- l) kui on kuulutatud „Aeg maha“;
- m) kõigil teistel juhtumel, mil kohtunik peatab mängu.

## 2.

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

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

## 3.

Pall püsib mängus, kui see, puudutanud korvilaua eeskülge, selle ääri või korvi, jääb väljaku piiridesse või kui see korvilaua alt või ülalt üle lennates jääb mänguväljaku piiridesse.

## 4.

Kui pall puudutab lage või mingisuguseid esemeid, antakse see vastasvõistkonna mängijale väljaviskamiseks küljoone tagant lähimast punktist sellele, kus toimus viga.

Kohtunikkude puudutanud pall püsib edasi mängus.

Kui pall läheb mängust välja, puudutades kohtunikkude, loetakse pall mängust väljavisatuks selle mängija poolt, kes seda viimati puudutas.

## 5.

Pall püsib mängus niikaua, kuni kohtunik pole andnud vilet, kuigi mängijad on juba varem märganud palli viibimist väljaspool mängu.

## § 12. Palli viskamine mängu

1.

Palli mängu viskav mängija asub ükskõik kuidas joone taha sellele punktile, kust pall välja läks, kuid mitte kaugemale kui  $\frac{1}{2}$  m joonest, ja viskab palli hiljemalt 5 sekundi jooksul mängu ükskõik missuguse viskega ja ükskõik missugusest asendist.

Palli mängu viskamiseks määratud 5-sekundiline aeg hakkab lugema sellest momendist, millal mängija on asunud viskele.

2.

Pall on mängus niipea, kui see on ületanud piirjoone. Palli väljavisanud 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 olla lähemal kui 1 m külgevõi otsjoonest.

3.

Palli sattumisel korvi mängust või viimasest neist vabavisetest, mis oli antud isikliku vea või üheäegselt isikliku ja tehnilise vea eest, visatakse pall kohtuniku signaali peale mängu otsjoone tagant vastasvõistkonna ühe mängija poolt.

4.

Kõigil ülejäänud juhtudel kohtunik ei tarvitse anda vilet palli viskamiseks mängu, kuid on kohustatud jälgima, et vise toimuks määrustekohaselt. Palli määrustevastase mänguviskamise eest antakse pall vastasvõistkonnale väljaviskamiseks samalt kohalt. Vastasvõistkonna asumisel palli väljaviskavale mängijale lähemal kui 1 m karistatakse seda võistkonda ühe vabaviskega.

5.

Palli mängu viskamisel vahetult korvi heidetud pall ei loe ja antakse vastasvõistkonnale väljaviskamiseks samalt kohalt.

## § 13. Palli vedamine

1.

On lubatud:

- a) palli edasi viia, pörgatades seda väljakupõrandale ühe või vaheldumisi mõlema käega;
- b) veeretada palli tõugetega mööda väljakut;
- c) enne palli vedamist visata see või lüüa õhku ja, joosnud piiramatu arvu samme, see uuesti kinni püüda.
- d) seistes paigal pörgatada palli põrandale ühe või vaheldumisi mõlema käega piiramata arv kordi.

2.

Ei ole lubatud palli vedada selle pörgatamisega üheaegselt mõlema käega.

3.

Palli vedamine on lõppenud, kui pall on kinni peetud ühe või mõlema käega. On keelatud palli veeretada põrandal, pallilt käsi vabastamata.

4.

Kinnistes ruumides on keelatud palli katmine kerega selle viimisel piki ots- või küljjoont, mis asetseb seinte läheduses.

Palli teiskordne edasivedamine on lubatud, kui pärast esimest korda pall on puudutanud mõnda mängijat, vastase korvilauda või korvi.

5.

Nende määruste rikkumisel antakse pall vastasvõistkonnale üle sisseviskamiseks küljjoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

## § 14. Pöörded palliga (pivot)

Pöörded, kus palli käes hoidev mängija, nihutamata paigast pöörde teljeks olevat jalga, asetab teist jalga ükskõik missuguses suunas piiramata arv kordi kas jalga libistades või katkestades kokkupuudet põrandaga, on lubatud.

Selle määruse rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale väljast mängu panemiseks 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 vedamise lõpetamist, pidades silmas järgmisi määrusi:

### A. Mängija sai või võttis palli seistes paigal

Sel juhtumil võib ta teha pöörded ükskõik kummal jalal, pärast seda tõsta põrandalt tugijala või hüpata, kuid nii, et pall oleks käest ära antud enne, kui tugijalg või hüppe puhul üks jalgadest uuesti on puudutanud põrandat.

### B. Mängija sai või võttis palli liikumiselt

Mängija võib teha ühe või kaks sammu ja seejärel sooritada pöörded, kasutades tugijalana tagapool asetsevat jalga. Pärast seda võib ta tugijala tõsta põrandalt või teha hüppe, kuid nii, et pall lahkuks käest enne, kui tugijalg või hüppe puhul üks jalgadest uuesti on puudutanud põrandat. Kui pärast teist sammu mõlemad jalad asetsevad 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. Libistumine 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 mängu asetamiseks küljoone tagant lähimast punktist määruste rikkumise kohale.

§ 16. Söötmine, püüdmine, peatamine, palli äralöömine  
või ärarebimine

1.

On lubatud:

- a) palli söötmine, püüdmine, peatamine ja äralöömine kätega;
- b) vastase käest ära lüüa või ära kiskuda pall, ilma et satutaks kokkupuutesse palli valitseva mängijaga.

2.

On keelatud:

- a) palli ära lüüa rusikaga;
- b) lüüa palli pea, kere või jalgadega;
- c) hoida palli ilma nähtava kavatsuseta seda mängida, kui vastane on lähenenud rohkem kui 1 m kaugusele.

3.

Mängija, kes veab palli või teeb sellega pöördeid, loetakse palli mängivaks.

4.

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

5.

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

§ 17. Mängimine väljaku alades

1.

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

## 2.

Kui taga-alas olevat palli on puudutanud või kui palli on ära võtnud teine võistkond, kuid pall satub jälle esimese võistkonna mängijaile, algab 10 sekundi lugemine sellest momendist alates, millal sai palli esimene võistkond.

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

## 3.

Kui võistkond on söötnud palli eesalasse, ei oma ta õigust selle tagasisaatmiseks oma taga-alasse enne, kui:

a) pall on puudutanud vastasvõistkonna korvilauda või korvi; b) on antud hüppepall; c) pall pannakse mängu väljast; d) palli on puudutanud vastasvõistkonna mängija.

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

## 4.

Käesoleva paragrahvi määruse rikkumise puhul saab vastasvõistkond palli mängu viskamiseks ainult oma eesalasse küljjoone tagant selle ristumisel keskjoonega.

## 5.

Kui pall jääb põrandale ja ükski pooltest ei tee katset selle vallutamiseks, kuulub pall sellele võistkonnale, kelle taga-alas ta asub. Sääraseil juhtumeil 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.

## 6.

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

Kui mängija puudutab palliga alasid jagavat joont, on pall ületanud joone ja pall loetakse vastupidises alas sellele, kust ta tuli.

## § 18. Vabavise

### A. Tehniliste vigade eest

Mängijail ei ole lubatud:

a) puudutada oma korvi või korviposte, kui pall on korvirõngal või selle sees.

Punkt „a“ rikkumise eest loetakse sissevisatud pall ja määratakse kaks vabaviset isegi juhul, kui pall läks läbi rõnga.

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

c) ligineda rohkem kui 1 m joonele, mille tagant vastasvõistkonna mängija viskab palli mängu;

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

e) rääkida mängu ajal kohtuniku või pealtvaatajatega;

f) tulla mängu kohtunikult luba küsimata;

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

h) avaldada liigutustega mittepäriolekut kohtuniku otsustega;

i) mängu peatanud, mitte vahetada mängijat 30 sek. jooksul;

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

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

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

Kui punkte „e“, „f“, „g“ ja „h“ rikutakse üheaegselt mõlema võistkonna poolt, antake vabavisked nii ühe kui ka teise võistkonna kasuks.

### B. Isiklike vigade eest

Igale puudutamisele teise võistkonna mängijasse 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.

Jaotuse B punktide „a“, „b“ ja „c“ rikkumise eest karistatakse süüdlast võistkonda ühe vabaviskega, mängijale aga arvestatakse isiklik viga. Kui määruse rikkumine toimus ühe võistkonna mitme mängija poolt korraga, siis antakse maksimaalselt kaks vabaviset. Peale selle arvestatakse igale süüdlasele mängijale üks isiklik viga.

Kui määruse rikkumine toimus üheaegselt mõlema võistkonna mängijate poolt, siis määratakse üks vabavise nii ühe kui ka teise võistkonna kasuks, süüdlastele mängijaile arvestatakse aga isiklikud vead.

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

Kui üheaegselt viskega korvile toimus määruse rikkumine ja pall ei sattunud korvi, karistatakse võistkonda kahe vabaviskega.

Vabaviskeid isiklike vigade eest võib määrata üksnes sel juhul, kui kõnesoleva määruse rikkumine mõjus või võis mõjuda mängukäigule. Nelja isikliku vea puhul langeb mängija automaatselt mängust välja.

## § 19. Vabaviske sooritamise kord

### 1.

Vabaviset sooritav mängija asub vabaviskejoone vabalt-valitavale kohale.

Kaks mängijat, kummastki võistkonnast üks, asub korvilaua alla väljapoole vabaviske-ala ja üksteise vastu. Need mängijad peavad asuma 60 sm kaugusele korvilauast väljaku suunas. Teised mängijad asuvad ükskõik kuidas väljapoole vabaviske ala. Kohtuniku vile peale peab mängija 10 sekundi jooksul viskama korvile.

Kuni momendini pärast kohtuniku vilet, kuni pall pole puudutanud korvilauda, korvi või väljakut, on mängijail keelatud:

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

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

Kui punkte „a“, „b“, „c“ ja „d“ rikuvad mõlema võistkonna mängijad, siis visatud korv ei loe ja vise ei tule kordamisele.

Kõigi punktide „a“, „b“, „c“ ja „d“ rikkumiste puhul vabaviset sooritava võistkonna mängijate poolt antakse pall üle vastasvõistkonnale palli mängu viskamiseks külge või otsjoone lähimast punktist määruse rikkumise kohale. Mainitud punktide rikkumise puhul üheaegselt mõlema võistkonna poolt jätkub mäng keskelt (pärast üht vabaviset või pärast viimast vabaviset mitme vabaviske puhul).

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 tulnud, siis korratakse vabaviset seni, kuni ei kordu määruse rikkumist või kuni on saavutatud korv:

e) vabaviset sooritaval mängijal pole lubatud palli enne puudutada, kuni seda pole puudutanud mõni teine mängija;

f) samuti ei lubata vabaviset sooritaval mängijal puudutada vabaviskejoont või astuda vabaviske-alasse enne, kui pall on puudutanud korvilauda, korvi või väljakut.

Punktide „e“ ja „f“ rikkumise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale mängu viskamiseks külgejoone tagant selle ristumiskohalt vabaviskejoonega.

## 3.

Kui pärast kohtuniku vilet vabaviset sooritava võistkonna mängijad teevad vabaviske ajal isikliku vea (tõuked, löögid

jne.), siis karistatakse võistkonda vabaviskega, mis tuleb täitmisele pärast juba määratud vabavisete sooritamist.

Sõltumata resultaadist jätkub mäng neil juhtumel keskelt.

4.

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

5.

Sihiliku korvist möödaviskamise eest antakse pall üle vastasvõistkonnale selle mängu viskamiseks külge- või otsjoone tagant lähimast punktist sellele, kus pall puudutas väljakut, korvilauda või korvi.

6.

Isikliku vea eest määratud vabaviske sooritab kannatada saanud mängija.

Üheaegselt isikliku ja tehnilise vea eest määratud vabavisked sooritavad mängijad, kellel on õigus sooritada vabaviset isikliku vea eest.

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, sooritab vabavisked võistkonna kapten.

Tehnilise vea eest sooritab vabaviske ükskõik kes mängijaist.

Vabaviske puhul korvitugede taha kinni jäänud pall loetakse korvi mitteläinuks.

## § 20. Mängu resultaat

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

Pall, mis korvi minekul on riivanud kohtunikku või põrkunud temast, loetakse korvi läinuks.

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

Võitjaks loetakse suurima arvu punkte visanud võistkond.

## V. VÕISTLUSPAIK, SISUSTUS, INVENTAR

### § 21. Väljak

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

Talvise väljaku minimaalseimad mõõted on: pikkus 20 m, laius 11 m ja ruumi kõrgus vähimalt 6 m. Valgustus peab olema vähimalt 50 luksi.

Kõik takistused nii ots- kui ka külgjoontest võivad olla mitte lähemal kui 2 m. Kõik esemed võimlas, mis võivad ohustada mängijaid, nagu keskkütteradiaatorid, karniiside nurgad, mõhnad ja võimlemisriistad, peavad olema kaetud mattide, vildiga jne.

Temperatuur võimlas kui ka lahtisil väljakuil ei tohi olla alla  $+8^{\circ}$  C.

Võimla põrand ei tohi olla poonitud.

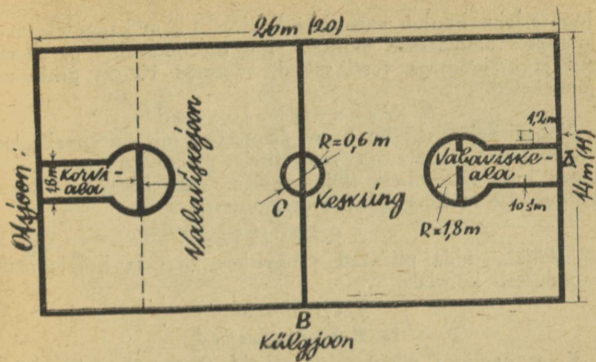
Kui võimla põrand (või lahtise väljaku pind) ei ole kõlvuline mänguks või kui see võib ohustada mängijaid, on mäng keelatud. Samuti ei lubata võistelda väljakul, mille pind on rohune.

### § 22. Väljaku märkimine

Väljak märgitakse kas värvi või kriidiga. Väljaku kõigi joonte laius peab olema 5 sm. Väljakut ei tohi märkida uurete või lattidega. 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 — A — (joon. 1) nimetatakse ots- ja pikemaid — B — külgjoonteks.



Joon. 1.

## 2. Keskring (tsenter)

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 otsjoontega.

## 3. Väljaku alad

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

## 4. Vabaviskeala

Otsjoontele, mõlemale poole nende keskpäigast, 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 keskpäika, peab olema otsjoontest 5,2 m kaugusel. Selliselt märgitud maa-ala nimetatakse vabaviskealaks.

Joonte laius kuulub vabaviskeala 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 mis on mõtteliselt pikendatud mõlemale poole kuni ristumiseni küljoontega. Vabaviskejoonte laius kuulub 5,2 m kõrguse sisse otsjoontest.

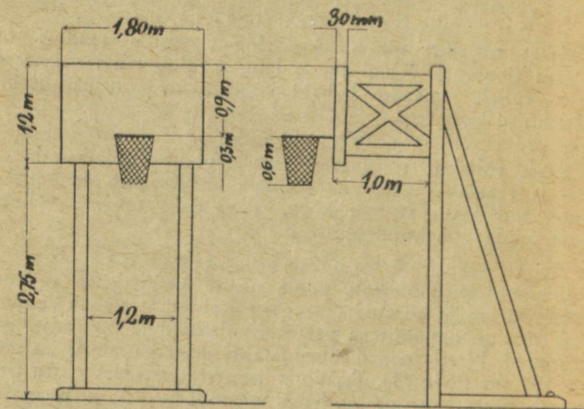
### 6. Korviala

Väljak, mida piiravad vabaviske-, ots- ja küljooned, moodustab korviala.

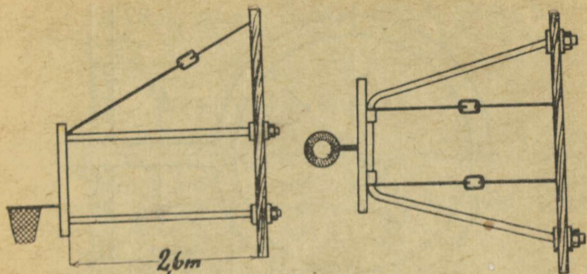
## § 23. Sisustus

### 1. Korvipostid

Keset otsjooni püstitatakse postid (joon. 2), mille kõrgus on 3,95 m väljakupinnast. Postide kaugus üksteisest on 1,2 m ja need peavad asetsema otsjoontest vähemalt



Joon. 2.



Joon. 3.

40 sm eemal. Postid on ümmargused, diameetriga mitte üle 25 sm, ja need on valmistatud kas metallist või puidust.

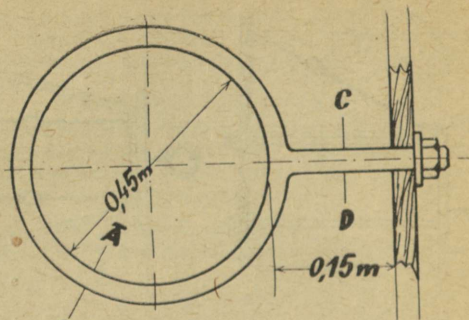
Nende konstruktsioon võib olla mitmesugune: need võivad olla kantavad või püsivad. Postid ei tohi kõikuda puudutamisel nende vastu.

## 2. Korvilauad

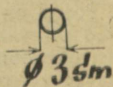
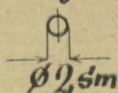
Korvilauad peavad olema puidust, siledad ja tihedalt üksteise vastu surutud 3 sm paksustest lauakestest. Korvilaua mõõted on horisontaalsuunas 1,8 m ja vertikaalsuunas 1,2 m (vt. joon. 2). Korvilaud värvitakse valgeks.

Korvilauad kinnitatakse postide külge 2,75 m kõrgusele, arvates väljaku pinnast kuni laua alumise ääreni. Need peavad asetsema täisnurga all väljaku pinnale ja ulatuma 60 sm väljapoole otsjooni (joon. 2). On lubatud ka riputatavad korvilauad, kuid sel juhul tuleb pidada silmas samu tingimusi, mis on kehtivad postide külge kinnitatud korvilauade kohta (joon. 3).

Korvilauad peavad olema ühetasase pinnaga, küllaldaselt kindlad ja need ei tohi kõikuda palli sattumisel nende vastu.



Läbilõige AB Läbilõige CD



Joon. 4.

### 3. Korvid

Korv koosneb metallrõngast (rõnga diameeter 2 sm), mis on värvitud mustaks, ja selle külge kinnitatud nõõrvõrgust, mis palli kinnipidamiseks kitseneb allapoole. Rõnga seesmine diameeter on 45 sm (joon. 4). Võrgu pikkus on 60 sm. Korv kinnitatakse korvilaua külge 30 sm kõrgusele alumise ääre keskpaigast või 3,05 m kõrgusele väljakupinast, arvates kuni rõnga ülemise ääreni (joon. 2). Kinnitamiseks kasutatakse 3 sm paksust metalltelge, mis on korvilaua külge kinnitatud seibidega (joon. 4). Telg peab olema paralleelne korvilaua pinnaga.

Kaugus korvilaua pinnast kuni korvilauale lähima punktini rõngast peab olema 15 sm. Korvirõngas 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 ja kohtuniku ja märkija perekonnanimed. Numbrite mõõtmed peavad olema  $20 \times 10$  sm.

### § 24. Inventar

#### Pall

Pall koosneb pallikummist ja nahkestast. Täispuhutud palli ümbermõõt peab olema 75—80 sm ja see peab enne võistlust kaaluma 600—650 g.

Pall peab olema hästi täis puhutud ja see peab omama õigepärast ümarikku kuju.

# L I S A D

*Lisa 1*

## KOHTUNIKE TERMINOLOOGIA JA KÄELIIGUTUSED

### Üldjuhendid

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

Kohtunik peab näitama käeliigutusega, kes ja kus kohast peab asetama palli mängu. Näitamine toimub järgmiselt: ühe käega näidatakse kohale, kust pall tuleb mängu asetada, ja teine käsi näitab 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, vehib kohtunik käega eitavalt.

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

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

### Terminoloogia ja käeliigutused

Määruste rikkumisel tuleb kasutada emba-kumba moodust vea teatamiseks, nimelt ka termini hüüdmist või käega näitamist alljärgneva tabeli järgi:

Määruste rikkumine	Kohtunik hüüab (näitab liigutusega)	Venekeelne terminoloogia
1. Keskmängija puudutab palli enne kohtuniku vilet (§ 20 p. „a“)	Enne vilet	До свистка
2. Keskmängija puudutab palli kolmandat korda (§ 20 p. „c“)	Kolmas puudutamine	Третье касание
3. Pall või mängija koos palliga läks väljaku ots- või küljjoone taha . . . . .	Väljas	За
4. Mängija katab palli . . . . .	Katmine	Укрывание
5. Mängija viib palli mõlema käega üheaegselt . . . . .	Imiteerib palli vedamist kahe käega	—
6. Mängija viib teist korda palli .	Teist korda	Второе ведение
7. Mängija rikkus pöörete määrust	Vaheldumisi liigutab väljasirutatud käsi, peopesad sissepoole	—
8. Mängija käis ja jooksis palliga	Jooks	Бег
9. Mängija hüppas või maandus palliga ilma palli viskamata	Hüpe	Прыжок
10. Mängija lõi palli rusikaga . . . .	Rusikaga	Кулаком
11. Mängija lõi palli peaga . . . . .	Peaga	Головой

Määruste rikkumine	Kohtunik hüüab (näitab liigutusega)	Venekeelne terminoloogia
12. Mängija lõi palli kerega . . .	Kerega	Корпусом
13. Mängija lõi palli jalaga . . . . .	Jalaga	Ноги
14. Mängija ei mängi palliga, kui vastane on talle lähenenud 1 meetri kaugusele . . . . .	Hoitud pall	Мяч задержан
15. Mängija rikkus palli edasiandmist alast alasse . . . . .	Ühe käega näitab suunas, kus pall ületas väljakuala joone	—
16. Vabaviset sooritanud mängija puudutab palli teiskordselt . .	Teist korda	Второе касание
17. Vabaviset sooritav mängija puudutab vabaviskejoont . . . . .	Üle joone	Линия
18. Pall läks üle väljaku piiride üheaegselt puudutamisest mõlema võistkonna mängijate poolt . .	Tõstab mõlemad käed üles	—
19. Palli hoiavad üheaegselt kinni mõlema võistkonna mängijad. Tarvitades toodud termineid annab kohtunik hüppepalli.	Sama mis eelmisel puhul	—

Määruste rikkumine	Kohtunik hüüab (näitab liigutusega)	Venekeelne terminoloogia
20. Mängija puudutab oma korvi	Oma korv	Корзина
21. Mängija puudutab oma korvi poste	Oma korv	Стойка
22. Keskmängija lahkus keskringist enneaegselt	Lahkus ringist	Покинул круг
23. Mängija, asudes lähemal kui 1 m palli sisseviskajale, takistab palli mängu viskamist	Takistamine	Ближе метра
24. Mängu ajal mängijad räägivad kohtunikuga või pealtvaatajatega või kisavad	Rääkimine	Разговоры
<p>Tarvitades toodud termineid punktide 20, 21, 22, 23 ja 24 järgi teatab kohtunik „Tehniline“, näitab eksinud võistkonnale ja ütleb näiteks: „Rääkimine, tehniline, punased“.</p>		
25. Mängija tegi sihiliku või toore kokkupuute vastasmängijaga	Imiteerib sooritatud tegevust	—
<p>Tarvitades toodud liigutusi teatab kohtunik „Tehniline“ ja näitab sõrmedel määrusi rikkunud mängija numbrit. Pärast seda ta näitab käega korvi suunas, kuhu toimub vabavise.</p>		

NSVL Ministrite Nõukogu juures asuv Üleliiduline  
Kehakultuuri- ja Spordikomitee

VÕISTLUSTE PROTOKOLL

korvpalli  $\frac{\text{kalendaarse}}{\text{sõprus-}}$  matši kohta, peetud .....

meistrivõistlustel ..... grupis „ ..... ” ..... 194 ..... a.

..... ja .....  $\frac{\text{meeskondade}}{\text{naiskondade}}$  vahel

$\frac{\text{meestele}}{\text{naistele}}$

$\frac{\text{noormeestele}}{\text{neidudele}}$

..... väljakul. Kohtunik .....

Võistluse alguseks oli määratud kell .....

Võistlus algas ..... ” .....

Esimene poolaeg lõppes ..... ” .....

Teine poolaeg lõppes ..... ” .....

Võistlus lõppes ..... ” .....

Ilmastiku olukord .....

Väljakupinna olukord .....

(Võistluste protokoll 2. ja 3. lehekülj)

Tehniline arvustik

Võistkonna koosseis

Jk. nr.	Perekonna-, ees- ja isanimi	Allkiri	Visatud punkte		Isiklikke vigu				Vahe- tusi		Drassi värv
			I p/a	II p/a	1	2	3	4	1	2	
1											
2											
3											
4											
5											

Koosseisu vastavuse kinnitan. Üldse võttis osa ..... inimest

Meeskonna  
Naiskonna kapten ..... (allkiri)

(Samal eeskujul täidetakse teise võistkonna koosseis).

Resultaat:

Esimene poolaeg lõppes tulemusega ..... / ..... kasuks

Teine poolaeg lõppes tulemusega ..... / ..... ”

Kogu matš lõppes ..... kasuks tulemusega .....

Kohtunike allkirjad .....

Märkijate allkirjad: 1. .... 2. ....

(Võistluste protokoll 4. lehekülg)

### Kohtuniku märkmed

Märkusi on tehtud:

#### 1. Mängijaile

(kellele, missugusest kollektiivist, mille eest)

Märkused ja hoiatused	Väljakult kõrvaldati	
	4 isikliku vea eest	Muil põhjusil

#### 2. Väljaku omanikule

### Õnnetusjuhtumid

Kellega juhtus	Mis juhtus	Missuguseil põhjusil

Kohtunik .....

Võistkondade esindajad:

1. .... 2. ....

## OSKUSSÖNU

Баскетбол	— korvpall (basket-ball)
Площадь	— väljak
Разметка площадки	— väljaku märkimine
Боковые линии	— küljjooned
Лицевые линии	— otsjooned
Центральный круг	— keskring
Зоны площадки	— väljaku alad
Передовая зона	— eesala
Тыловая зона	— taga-ala
Зона корзины	— korviala
Область штрафного броска	— vabaviskeala
Линии штрафных бросков	— vabaviskejooned
Стойки	— korvipostid
Щита	— korvilaud (tagalaud)
Корзина	— korv (seadeldis)
Кольцо корзины	— korvirõngas
Сетка корзины	— korvivõrk
Стержень корзины	— korvitelg
Доска счета	— märkimistahvel
Судья на поле	— mängukohtunik
Счетчик очков и времени	— punktide ja aja märkija
Игра с центра	— keskelt lahtilöömine
Начало игры	— mängu algus
Продолжительность игры	— mängu kestus
Половина игры	— poolaeg
Перерыв	— vaheaeg
Добавочное время	— lisaaeg
„Взять время!“	— „Aeg maha!“

Истечение времени	— „Aeg läbi!“
Начальный бросок	— algvise
Центровые игроки	— keskmängijad
Покидание центрального круга	— keskringist lahkumine
Защитники, защита	— kaitsjad
Нападающие	— tormajad
Правила соревнований	— mängumäärused, võistlusmäärused
Нарушение правил	— määruste rikkumine
Ошибка	— viga (foul)
Техническая ошибка	— tehniline viga
Персональная ошибка	— isiklik viga
Штрафной бросок	— vabavise
Ведение мяча	— palli vedamine
Бег с мячом	— jooks palliga
Поворот с мячом	— pöörded palliga (pivot)
Спорный мяч	— hüppepall
Вбрасывание мяча	— palli viskamine (asetamine) mängu
Боковой бросок	— küljevise
Лицевой бросок	— otsavise
Блокирование игрока	— mängija katmine
Забитие мяча	— korvi viskamine (saavutamine), korv
Очки	— punktid

## SISUKORD

	Lk.
I. Mängu mõiste . . . . .	3
II. Mängijad . . . . .	3
§ 1. Mängijate arv . . . . .	3
§ 2. Mängijate spordidress . . . . .	5
III. Kohtunike kohustused . . . . .	5
§ 3. Mängukohtunik . . . . .	5
§ 4. Punktide ja aja märkija . . . . .	7
§ 5. Mängu juhtimise kord kahe kohtuniku puhul . . . . .	7
IV. Võistlusmäärused . . . . .	9
§ 6. Mängu kestus . . . . .	9
§ 7. Mängu algus ja keskelt lahtilöömine . . . . .	9
§ 8. Määruste rikkumised ja tehnilised vead algviskel . . . . .	11
§ 9. Hüppepall . . . . .	11
§ 10. „Aeg maha!“ . . . . .	12
§ 11. Pall on surnud (väljas) . . . . .	13
§ 12. Palli viskamine mängu . . . . .	15
§ 13. Palli vedamine . . . . .	16
§ 14. Pöörded palliga (pivot) . . . . .	16
§ 15. Käik või jooks palliga . . . . .	17
§ 16. Söötmine, püüdmine, peatamine, palli äralöömine või ärarebimine . . . . .	18
§ 17. Mängimine väljaku tsoonides . . . . .	18

§ 18. Vabavise . . . . .	20
§ 19. Vabaviske sooritamise kord . . . . .	21
§ 20. Mängu resultaat . . . . .	23
V. Võistluspaik, sisustus, inventar . . . . .	24
§ 21. Väljak . . . . .	24
§ 22. Väljaku märkimine . . . . .	24
§ 23. Sisustus . . . . .	26
§ 24. Inventar . . . . .	29
Lisad . . . . .	30
1. Kohtunike terminoloogia ja käeliigutused . . . . .	30
2. Võistluste protokoll . . . . .	34
Oskussõnu . . . . .	37

---

12

Rbl. 1.—

A-16486



TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00542495 9