

VÕISTLUSMÄÄRUSED



KORVPALL

2/22305

A-19891 II

KORVPALL

VÖISTLUSMÄÄRUSED



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1954

Originaali tiitel:

БАСКЕТБОЛ

Правила соревнований
«Физкультура и спорт»
Москва 1953

Tõlkinud J. Dudkin

2

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu

22305

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD

§ 1. Mängijate vanusegrupid

Võistlustest osavõtjad jagunevad järgmistesse vanusegruppidesse:

Laste ja noorte grupid:

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

Märkused: 1. Laste- ja noortevõistluste osavõtjate vanus määratakse sünniaasta järgi vastavalt Üleliidulise Kehakultuuri- ja Spordikomitee käskkirjale nr. 880 — 2. oktoobrist 1952. a.

2. Erijuhtudel lastakse vanema vanusegrupi noormees- tel ja tütarlastel arsti, treeneri ning vastava kehakultuuri- ja spordivalitsuse (tervishoiuosakonna) loal mängida täiskasvanute võistkondades.

Täiskasvanute grupp:

mehed ja naised — 19 aastat ja vanemad.

§ 2. Mängijate õigused ja kohustused

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

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

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

4. Iga mängija, kes kuulub võistleva võistkonna koosseisu, peab omama arsti loa võistlustest osavõtuks.

§ 3. Mängijate spordiriietus

1. Mängijate spordiriietus koosneb spordisärgist, spordipükstest ja pehmeist kummi- või nahktuhvleist ilma kotsade, rantide ja naelteta.

Õhutemperatuuri juures alla $+8^{\circ}$ C on lubatud mängida treeningdressis.

Igal mängijal peab olema isiklik number, mis on õmmeldud seljale ja rinnale. Seljanumbri mõõted on: kõrgus 20 cm ja numbrijoone laius 2 cm, rinnanumbri mõõted on: kõrgus 10 cm ja numbrijoone laius 1 cm. Numeratsiooni võivad kuuluda numbrid 3—14 (kaasa arvatud).

Märkus. Linna ja väiksema ulatusega võistlustel võib olla mängijate numeratsioon nr. 3 kuni nr. 99 (kaasa arvatud).

Ühes ja samas võistkonnas ei või kahel või enam mängijal olla ühesugused numbrid. Vahetada väljakul numbreid kohtunikele teatamata pole lubatud.

Mängijail ei ole lubatud kanda peakatteid ja ehteid (rinnanõelu, käevõrusid, nõelu ega muid

metallesemeid), mis võivad tekitada vigastusi mängijaile. Mängijate küüned peavad olema lühikeseks lõigatud.

Mängijail on lubatud kanda prille.

2. Võistkond peab esinema puhtas, korralikus, värvilt ühtlases dressis. Mõlema võistkonna ühtlase värvi puhul vahetab dressi kollektiiv, kes on väljaku „peremeheks”.

§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus

1. Võistkond koosneb 5 mängijast.

2. Võistkond omab õigust alustada mängu ainult täisarvulises koosseisus.

Pärast mängu algust võib võistkond jätkata mängu, kui tema koosseisu on jäänud vähemalt 2 mängijat.

Igal võistkonnal võib olla mitte rohkem kui 7 varumängijat. Kõik mängijad, kaasa arvatud varumängijad, võivad astuda mängu piiramata arv kordi.

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

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

Mängija, kes on väljakult lahkunud ilma koh-

tuniku loata või kelle on väljakult kõrvaldanud koh-tunik või oma võistkonna kapten, ei tohi uuesti tulla mängu, kuid teda võib asendada teise mängi-jaga.

4. Enne mängu algust tuleb võistlusprotokolli kanda võistkonna kõigi põhikoosseisu ja varumängijate perekonnanimed (mitte rohkem kui 12 inimest). Mängijad, kes ei ole protokollis kantud, ei või mängust osa võtta.

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

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

M ä r k u s. Viimase 3 mänguminuti jooksul ei või mängijate vahetust teostada momendil, mil vastasvõistkond on valmis palli mängu viskama.

Mängija vahetamiseks antakse aega 30 sekundit. Kui 30 sekundi jooksul vahetust pole toimunud, arvestatakse võistkonnale üks minutiline vaheaeg, mida võistkond võib täielikult kasutada. Minutiline vaheaeg arvestatakse sellest momendist, kui algas aeg mängija vahetamiseks. Juhul, kui võistkonnal pole enam õigust minutilise vaheaja võtmiseks ja 30 sekundi jooksul vahetust pole toimunud, mäng jätkub. Võistkonda aga, kes pidi teostama mängija vahetuse, karistatakse ühe vabaviskega. Mängija

vahetamise keeldumise juhul 30 sekundi jooksul karistatakse võistkonda samuti ühe vabaviskega.

7. Pärast mänguaja lõppemist ei ole lubatud vahetada mängijaid vabavisete sooritamiseks.

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

§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid

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

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

3. Esindaja võtab looisemisest osa, samuti viibib võistluse kohtunikekolleegiumi nõupidamistel, kui need peetakse koos võistkondade esindajatega.

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

5. Esindajad peavad asuma võistluse ajal neile määratud kohtadel.

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 rinna-
l õnneldud pael, dressist erinevat värvi, suurus
 $8 \times 1,5$ cm.

9. Võistkonna kapten, samuti nagu esindaja,
vastutab oma võistkonna distsipliini eest.

II. KOHTUNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED

§ 6. Kohtunikekolleegiumi koosseis

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

Iga võistluse juhtimiseks määratakse kaks väljakukohtunikku (kelledest üks on vanem), sekretär ja kohtunik-ajamärkija.

§ 7. Väljakukohtunikud

1. Väljakukohtunikud jälgivad seda, et mängijad täidaksid võistlusmäärusi, fikseerivad žestiga (käeliigutusega) palli minekut läbi korvi, teevad otsuseid mängijate määrusterikkumiste ja kõigi vaieldavate juhtude puhul. Nende otsused on lõplikud.

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

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

4. Väljakukohtunikel 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.

5. Väljakukohtunikud peavad katkestama mängu, kui mõni mängija on saanud vigastada. Mängu peab katkestama siis, kui pall on väljaspool mängu või siis, kui pall on selle võistkonna valduses, kelle mängija sai vigastada.

Väljakukohtunikud peavad jälgima, et vigastada saanud mängijaile antakse viivitamatult arstiabi.

6. Väljakukohtunikud peavad andma vilega märku palli panemiseks mängu, kui enne seda oli võetud „Aeg maha!”

7. Väljakukohtunikud ei tohi anda vilega signaali, kui pall on läbinud korvi (on saavutatud korv).

8. Väljakukohtunikud on kohustatud:

enne mängu algust kontrollima arstliku personali kohalolekut, väljaku seisukorda ja tähistamist, inventari olemasolu ja seisukorda (pall, kell, stopper, kohtunike vile ja gong või vile sekretärile ja

ajamärkijaile jne.) ning mängijate spordidresse ja jalanõusid;

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

kolm minutit enne teise poolaja algust ja teise poolaja lõppu teatama sellest võistkondade kaptenile;

pärast mängu lõppu täitma protokollile vastavad lahtrid ning protokollile alla kirjutama (vt. lisad 1 ja 2).

9. Sekretäri või ajamärkija puudumisel peab vanemkohtunik need määrama kohalviibivate isikute hulgast, kes omavad kohtunike kategooria.

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

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

§ 8. Sekretär ja kohtunik-ajamärkija

1. Sekretär on kohustatud täitma protokollile kõik lahtrid vastavalt instruksioonile (vt. lisad 1 ja 2).

Ta peab arvestust mängijate isiklike vigade ja minutiliste vaheaegade kohta. Pärast mängija viiendat isiklikku viga ja võistkonna poolt kasutatud nelja minutilist vaheaega mängu põhiajal ja ühe

minutilise vaheaja puhul igal 5-minutilisel lisaajal teatab ta sellest väljakukohtunikele.

2. Kohtunik-ajamärkija:

vanemkohtuniku signaali järgi fikseerib mängu algust;

teatab esimese ja teise poolaja lõpust väljakukohtunikele signaaliga;

3 minutit enne teise poolaja algust ja lõppu, 5 sekundit enne minutilise vaheaja lõppu ning 30 sekundit enne kaheminutilise vaheaja lõppu teatab ta sellest vanemkohtunikule;

teatab väljakukohtunikele 30 sekundi möödumisest mängijate vahetuse puhul (aeg märgitakse stopperi järgi);

peatab mänguaega arvestava ajanäitaja, kui väljakukohtunikud võtavad „Aeg maha!”, kui nad on määranud hüppepalli ja vabavisked.

Juhul, kui mänguaega arvestav ajanäitaja oli seisatunud enne palli mänguviskamist külg- või otsjoone tagant, on kohtunik-ajamärkija kohustatud ajanäitaja uuesti käima panema alles siis, kui mõni mängija väljakul puudutab palli; sellest hetkest loetakse pall mängus olevaks.

Kui vabaviske sooritamisel isikliku vea eest (pärast ühtainsat vabavisket või pärast viimast kahest määratud vabaviskest) pall ei läbi korvi, on kohtunik-ajamärkija kohustatud käima panema mänguaega arvestava ajanäitaja sel momendil, mil ta veendub, et pall ei läbi korvirõngast. Teise poolaja viimase 3 minuti ning kogu lisaaja jooksul on

kohtunik-ajamärkija kohustatud peatama mängu-
aega arvestava ajanäitaja väljakukohtunike iga sig-
naali järgi.

3. Arusaamatuse puhul aja suhtes või punktide
arvutamises peavad kohtunik-ajamärkija või sekre-
tär viivitamatult andma signaali mängu katkesta-
miseks ja teatama sellest väljakukohtunikele. Sek-
retäri ja ajamärkija signaalid peavad erinema
väljakukohtunike signaalidest.

§ 9. Mängu juhtimise kord kahe kohtunikuga

1. Kohustuste jagamine väljakukohtunike vahel:

a) mängu juhtivast kahest väljakukohtunikust on
üks vanemkohtunikuks;

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

c) kui mõlemad kohtunikud on üheaegselt vilis-
tanud erinevaid määruserikkumisi, peab teine koh-
tunik teatama vanemkohtunikule vea, mille tema on
fikseerinud. Sel juhul karistatakse suuremat mäa-
ruserikkumist. Kui aga kohtunike vahel tekib lahk-
arvamine ühe ja sama vea fikseerimisel, antakse
hüppepall ükskõik missuguste vastasvõistkondade
mängijate vahel;

d) kõik küsimused, mis on seotud protokolliga täit-
misega või mis puutuvad esindajasse, kapteneisse
ja mängijasse nii enne kui ka pärast mängu, otsus-
tab vanemkohtunik.

2. Väljak jagatakse mõttelise diagonaaliga kaheks tsooniks. Tsoonide jaotamist väljakukohtunike vahel teostab vanemkohtunik.

3. Väljakukohtunike asukoht mängu juhtimisel:
a) enne mängu algust tulevad mõlemad väljakukohtunikud väljaku keskele. Pärast vanemkohtuniku signaali mängijaile kohtadele asumiseks jääb vanemkohtunik keskringi algviske sooritamiseks, kuna teine kohtunik asub oma tsooni;

b) sõltuvalt palli asukohast on kohtunike asukoht mängu ajal külj- või otsjoonte taga;

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

§ 10. Võistluste arst

Võistluste arst:

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

b) kindlustab sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmist võistluste ajal, samuti abistab võistlejaid vigastuste korral;

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

d) juhatab teiste, võistluste teenindamiseks määratud meditsiiniala töötajate tööd;

e) pärast võistluste lõppu esitab võistlusi korraldavale organisatsioonile aruande sanitaar-meditsiinilise teenindamise kohta võistlustel kokkuvõtete ja ettepanekutega.

III. VÕISTLUSMÄÄRUSED

§ 11. Mängu kestus

1. Täiskasvanute, 17—18 a. noormeeste ja tütarlaste mäng kestab 40 minutit (välja arvatud aeg, mis läks kaotsi vabavisete sooritamisel, hüppepallidel ja mängu teistel katkestamise juhtudel vastavalt §§ 4 ja 15; kumbki poolaeg on 20 minutit. Pärast esimest poolaega antakse 10 minutit vaheaega.

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

Pärast vaheaega vahetavad võistkonnad pooled.

2. Kui pärast mänguaja lõppu on mõlema võistkonna poolt saavutatud punktide arv võrdne ja kui on vaja selgitada vastava võistluse võitjat, antakse lisaaeg. Lisaaaja eel loosib kohtunik korvi, mille järgi võistkonnad mängivad viis minutit. Kui esimene lisaaeg ei selgita võitjat, antakse teine viie-

minutiline lisa-aeg. Sääraseid lisa-aegu ei tohi olla üle nelja. Iga viieminutilise lisaaja eel tehakse kahe-minutiline vaheaeg, mille kestel võistkonnad vahetavad pooled.

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

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

§ 12. Mängu algus ja keskelt lahtilöömine

1. Mängu algus.

Võistkonnad tulevad väljakule vanemkohtunike vile peale, rivistuvad vabaviskejoonele oma tagalal näoga väljaku keskkoha poole ja tervitavad teineteist. (Samuti tervitavad nad pärast mängu lõppu.)

Esimesena tuleb väljakule külalisvõistkond. Erapooletul väljakul tuleb esimesena välja loosimisel korvi valinud võistkond.

2. Keskelt lahtilöömine.

Mäng algab keskelt:

- a) kummagi poolaja algul;
- b) iga viieminutilise lisaaja algul;
- c) pärast karistusvisete sooritamist, mis olid määratud mõlemale võistkonnale.

Pall pannakse mängu keskel järgmiselt:

mängijad, kes sooritavad alghüpet (keskmängijad) võivad seista vabas asendis tingimusel, et nägu peab olema pööratud vastase korvilaua poole ja et jalad asetseksid väikeses keskringis oma tagaväljaku poolel.

Vanemkohtunik viskab palli vertikaalselt üles nii, et mängijad ei küüni hüppel selleni kätega, ja nii, et pall langeks mängijate vahele. Kui pall on jõudnud suurima kõrguseni, annab kohtunik vile, mille järel 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 väikesest keskringist enne, kui üks neist on puudutanud palli.

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

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

Ühe võistkonna mängijad ei või asuda kõrvuti suure keskringi joonel juhul, kui vastasvõistkonna mängija soovib astuda nende vahele. Kui üks keskmängijaist puudutab palli enne vanemkohtuniku

vilet, fikseeritakse aeg seda viga fikseeriva koh-
tuniku vile peale.

Pall, mis sattus korvi vahetult alghüppepallist,
loetakse korviks.

§ 13. Määruserikkumised algviskel

1. Üks keskmängijaist puudutab palli enne koh-
tuniku vile.

Määruserikkumise puhul antakse pall vastas-
võistkonnale mängupanekuks määruserikkumise
lähemast kohast külgjoone tagant.

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

Määruserikkumise puhul antakse pall vastas-
võistkonnale mängupanekuks määruserikkumise
lähemast kohast külgjoone tagant.

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

Määruserikkumise puhul antakse pall vastas-
võistkonnale 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 mängi-
jast, väljakupinda, korvi või korvilauda.

Määruserikkumise puhul antakse pall vastas-
võistkonnale mängu panekuks külgjoone tagant
lähimast punktist sellele kohale, kus viga toimus.

Märkus. Kui ülalmainitud määrust rikkusid mõlemad keskmängijad, hüppepalli korratakse.

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

Määruserikkumise pärast karistatakse võistkonda ühe vabaviskega.

6. Mõlemad keskmängijad ei tee katset puudutada palli.

Määruserikkumise pärast karistatakse mõlemat võistkonda, kumbagi ühe vabaviskega.

§ 14. Hüppepall

1. Hüppepall sooritatakse keskelt lahtilöömise määruse järgi.

2. Hüppepalli määratakse:

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

b) kui mõlema võistkonna mängijad peatasid palli üheaegselt;

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

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

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

M ä r k u s. Mängija, kes pörgatab palli või teeb pöörde, on palliga mängiv mängija.

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

g) vabaviske (ühe või viimase kahest määratud vabaviskest) sooritamise määruse rikkumise puhul mõlema võistkonna mängijate poolt; kui sel juhul pall oli sisse visatud korvi, siis visatud korv ei loe.

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

4. Hüppepallist vahetult korvi sattunud pall arvestatakse.

5. Hüppepall pannakse mängu kahe vastasvõistkonna mängija vahel.

6. Hüppepalli sooritatakse ainult kolmes väljakukohas:

kui pall asus väljakukohtuniku hüppepalli fikseeriva signaali momendil ots- ja vabaviskejoone (ka selle mõttelise pikenduse) vahelisel alal, sooritatakse hüppepall lähima vabaviskejoone keskkohas;

kui pall väljakukohtuniku signaali momendil asetseb mujal, siis sooritatakse hüppepall suure keskringi keskel.

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

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

§ 15. Mängu peatamine

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

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

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

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

4. Igal võistkonnal on õigus võtta mängu põhijaja jooksul neli üheminutilist vaheaega.

Peale selle on igal 5-minutilisel lisaajal lubatud kasutada lisaks üht minutilist vaheaega.

5. Vabavisete sooritamisel pärast mänguaja lõppu ei ole minutilise vaheaja võtmine lubatud.

Minutilise vaheaja võib nõuda kas võistkonna treener või kapten ja sel momendil, kui mänguaga arvestav ajanäitaja on seisatatud või kui pall on sama võistkonna valduses.

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

§ 16. Pall on väljaspool mängu

1. Pall loetakse väljaspool mängu olevaks:

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

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

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

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

Punktide „a”, „b”, „c” ja „d” puhul pannakse pall mängu lähimast punktist, kus toimus viga,

külg- või otsjoone tagant, vastasvõistkonna mängija poolt.

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

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

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

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

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

Väljakul asuvat 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 määrusterikkumist.

§ 17. Palli sissetoomine mängu külg- või otsjoonte tagant

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

2. Palli sissetoomisel mängu külg- või otsjoonte tagant loetakse pall mängus olevaks niipea, kui mõni mängija väljakul seda puudutab.

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

Märkus. Kui spordisaalis asetsevat väljakut piiravad jooned on seintele või muudele takistustele lähemal kui 1 m, siis ei tohi kummagi võistkonna mängijate ükskõik missugune kehaosa olla 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 mängijatest palli mängu otsjoone tagant ükskõik millisest kohast.

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

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

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

7. Kui kohtunik eksikombel peatas mängu, siis pannakse pall uuesti mängu külgjoone tagant kohalt, mis on kõige lähemal 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, pörgatades 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 pörgatamine lõpetatuks. Kui aga pall puudutas väl-

jakupinda, on lubatud palli kätes peatamata jätkata tema põrgatamist;

d) paigal seistes põrgatada palli põrandale ühe või vaheldumisi mõlema käega piiramata arv kordi.

2. Ei ole lubatud:

a) palli põrgatada üheaegselt mõlema käega;

b) palli põrgatada pärast seda, kui pall oli visatud õhku ja sama mängija puudutab või püüab teda õhus enne, kui pall puudutab väljakupinda;

c) palli veeretada mööda põrandat käsi pallilt vabastamata;

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

Punktide „a”, „b”, „c” ja „d” rikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale üle sisseviskamiseks külgejoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale;

e) pealetungiva võistkonna mängijal olla üle 3 sekundi vabaviske alal, mis on piiratud sirgjoontega. 3 sekundi arvestamine lõpeb: 1) kui pall on õhus, kas teel korvi poole või põrkas korvist või korvilauast; 2) kui pall läheb mängust välja. Erand tehakse sellele mängijale, kes, olles sirgjoontega piiratud vabaviskealal alla 3 sekundi, põrgatab palli korvi suunas pealeviske sooritamiseks.

Punkti „e” rikkumise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale sisseviskamiseks otsjoone tagant.

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

§ 19. Pöörded

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

Selle määruserikkumise puhul antakse pall vastasvõistkonnale mängupanemiseks külgjoone tagant vea sooritamise kohale lähimast punktist.

§ 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 põrgatamist 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 pöördejalga või hüpata, kuid nii, et pall oleks käest lahkunud enne, kui pöördejalg või hüppe puhul ükskõik kumb jalgadest on uuesti puudutanud põrandat.

B. Mängija püüdis või võttis palli liikumiselt.

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

Pärast seda võib ta pöördejala tõsta põrandalt või

teha hüppe, kuid nii, et pall lahkuks käest enne, kui pöördejalg või hüppe puhul üks jalgadest on uuesti puudutanud 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 puudutavad üheaegselt põrandat.

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

Jalgade ilmne mitteüheaegne põranda puudutamine 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 küljoone tagant lähimast punktist määruserikkumise kohale.

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

1. On lubatud:

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

b) vastase käest pall ära lüüa või ära kiskuda,

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 punkt 2 rikku-mise puhul antakse pall üle vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgsjoone 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 maandu-mise eel õhus olles, 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 edasiandmi-seks eesalasse mitte üle 10 sekundi.

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

3. Kui võistkond on söötanud palli eesalasse, on tal õigus seda tagasi saata oma taga-alasse ainult kahel juhul:

- a) hüppepalli sooritamisel;
- b) palli mängutoomisel külg- või otsjoonte tagant.

Õiguse palli söötmiseks või põrgatamiseks oma taga-alsse saab see mängija, kes sooritab hüppepalli või kes esimesena pärast hüppepalli sooritajaid puudutab palli; punkti „b” puhul — palli mängusaatja (söötja).

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

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

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

§ 23. Vabavise

Tehniliste vigade eest

1. Mängijail ei ole lubatud:

- a) sihilikult venitada mängu, kui pall on „väljaspool mängu” ja mänguaega arvestav ajanäitaja ei ole seisma pandud;

b) määrustevastaselt takistada palli viskamist mängu;

c) keskmängijail ja hüppepalli sooritajail lahkuda väikesest keskringist enne, kui pall on mängus;

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

e) tulla mängu ega lahkuda mängust väljakohtunikult ja sekretärilt luba küsimata;

f) kisada ega hõigata väljakul;

g) avaldada käitumisega mittenoosolekut väljakohtuniku otsustega;

h) peatada mängu mängija vahetamiseks ja hiljem sellest loobuda;

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

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

k) sooritada ebasportlikke tegusid.

Ülalmainitud punktide rikkumise puhul karistatakse süüdi olevat mängijat ühe vabaviske määramisega;

Märkus. Punktide „g” ja „k” rikkumise puhul mitte mängu ajal, vaid enne mängu algust või vaheaegadel, toimub vabavisete sooritamine vahetult enne palli keskelt lahtilöömist. Pärast vabavisete sooritamist algab mäng palli keskelt lahtilöömisega.

1) vahetada mängu ajal oma numbrit ilma väljakohtunikule ja sekretärile teatamata.

Määrusterikkumise puhul diskvalifitseeritakse

mängija selleks mänguks ja antakse vastasvõistkonna kasuks üks vabavise;

m) hüppepalli juures mõlemal mängijal mitte teha katset mängida palli. Määrusterikkumise puhul karistatakse mõlemaid võistkondi ühe vabaviskega (nii ühe kui ka teise võistkonna kasuks).

Treenereil, esindajail ja varumängijail ei ole lubatud mängu ajal, välja arvatud minutilised vaheajad, rääkida oma võistkonna väljakul asuvate mängijatega. Määrusterikkumise korral määratakse vastasvõistkonna kasuks üks vabavise.

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 mängija ees kükkida, kui pall on mängus.

Punktide „a” ja „b” rikkumise eest karistatakse süüdiolevat võistkonda ühe vabaviskega, mängijale aga arvestatakse isiklik viga.

Kui määrust rikkusid samaaegselt ühe võistkonna mitu mängijat, arvestatakse igale veategijale isiklik viga ning määratakse niipalju vabaviskeid, kui mitu mängijat tegi isikliku vea, vaatamata sellele, kas oli katsetatud visata palli korvile või mitte. Kui määrust rikkusid üheaegselt mõlema võistkonna mängijad, määratakse üks vabavise nii ühe kui ka

teise võistkonna kasuks; süüdi olevatele mängijatele arvestatakse aga isiklikud vead.

Kui üheaegselt määruse punktide „a” ja „b” rikkumisega pall sattus süüdi oleva võistkonna korvi, siis punktid loevad, võistkonda aga karistatakse ühe vabaviskega.

Kui määruse punktide „a” ja „b” rikkumine toimus momendil, millal mängija oli tegevuses palli korvi viskamisega ja pall ei sattunud korvi, siis karistatakse võistkonda, kelle mängija rikkus määrust, kahe vabaviskega.

Ebasportliku käitumise eest määratud isikliku vea puhul karistatakse kahe vabaviskega.

Hüppepalli ajal tehtud isikliku vea eest määratakse ainult üks vabavise, vaatamata sellele, kas oli katsetatud palli korvi visata või mitte.

Isikliku vea eest, mis oli tehtud teise poolaja viimase 3 minuti või kogu lisaaja kestel, määratakse kaks vabaviset.

Eranditeks on kahekordne viga ja need vead, mis olid tehtud samaaegselt ühe võistkonna mitme mängija poolt.

Viie isikliku vea puhul kõrvaldatakse mängija väljakult kuni mängu lõpuni.

§ 24. Vabaviske sooritamise kord

1. Vabaviset sooritav mängija asub vabaviskejoone taha vabalt valitavale kohale.

Teised mängijad peavad asuma väljaspool vaba-

viske-ala. Nad võivad asuda vabaviske-ala kõrval malelaua kujuliselt. Mängijate kohti määravad vabaviske-ala joonekesed.

Vabaviset sooritava võistkonna mängija asub kohale, mis on märgitud tähega „A”. Vastasvõistkonna mängija asub kohale, mis on märgitud tähega „B”.

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

Vabaviske sooritamiseks on mängijal aega 10 sekundit, arvestades momendist, millal väljakukoh-tunik andis märku.

2. Pärast väljakukohtuniku märguannet niikaua, kuni pall pole puudutanud korvilauda 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 kordamisele ei tule.

Punktide „a”, „b”, „c” ja „d” rikkumise puhul mõlema võistkonna mängijate poolt antakse hüppepall vabaviskejoonel (pärast ühtainsat vabaviset või pärast viimast kahest määratud vabaviskest).

Kui punkte „a”, „b”, „c” ja „d” rikuvad vabaviset

sooritava võistkonna mängijad, siis antakse pall vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgjoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

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 määruserikkumist või kuni on saavutatud korv.

e) vabaviset sooritaval mängijal puudutada vabaviskejoont või astuda vabaviske-alasse enne, kui pall on puudutanud korvilauda või korvi;

f) mitte sooritada vabaviset 10 sekundi jooksul.

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

3. Kui vabaviske sooritamisel (pärast ühtainsat vabaviset või pärast viimast mitmest määratud vabaviskest) isikliku vea eest pall ei puuduta korvirõngast, siis antakse pall vastasvõistkonnale mänguviskamiseks külgjoone tagant lähimast punktist vea sooritamise kohale.

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

5. Tehnilise vea eest määratud vabaviset võib sooritada ükskõik missugune mängija sellest võistkonnast, kes sai õiguse vabaviskeks.

6. Kui isikliku vea eest antud viset sooritab mängija, kellele ei tehtud isiklikku viga, siis vaatamata tabamusele, saavutatud korvi ei arvestata ja pall

antakse vastasvõistkonnale selle mänguviskamiseks külgsõone tagant.

Mängija ilmse vigastamise või tema mängust kõrvaldamise puhul sooritab vabaviske teda asendav mängija või viimase puudumisel võistkonna kapten.

7. Kui pärast vabaviske määramist isikliku vea eest määratakse samale võistkonnale tehniline viga, siis esimesena sooritatakse vabavise tehnilise vea eest.

§ 25. Mängu tagajärg

Korv on saavutatud, kui pall on läbinud täielikult korvirõnga ülalt või kui on esinenud järgmised määrusterikkumised:

a) mängija puudutas palli, kui viimane asetses oma korvirõngal;

b) mängija puudutas palli hetkel, millal see asetseb vahetult oma korvi kohal ülal, kujuteldavas püstsilindris, mille põhjaks on korvirõngas;

c) mängija puudutas oma võistkonna korvi, kui pall oli korvirõngal.

Tabavuse eest, mis on tehtud mängust ja punktide „a”, „b” ning „c” rikkumise puhul, arvestatakse võistkonnale 2 punkti, tabavuse eest vabaviske puhul või punktide „a”, „b” ja „c” rikkumise puhul vabaviske sooritamisel aga 1 punkt.

Pall, mis korvi minekul on riivanud väljakukoh-tunikku ja selle tagajärjel sattunud korvi, loetakse korviläinuks.

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

Võitjaks loetakse mängu jooksul suurima arvu punkte visanud võistkond.

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

IV. VÕISTLUSKOHT, SISUSTUS JA INVENTAR

§ 26. Väljak

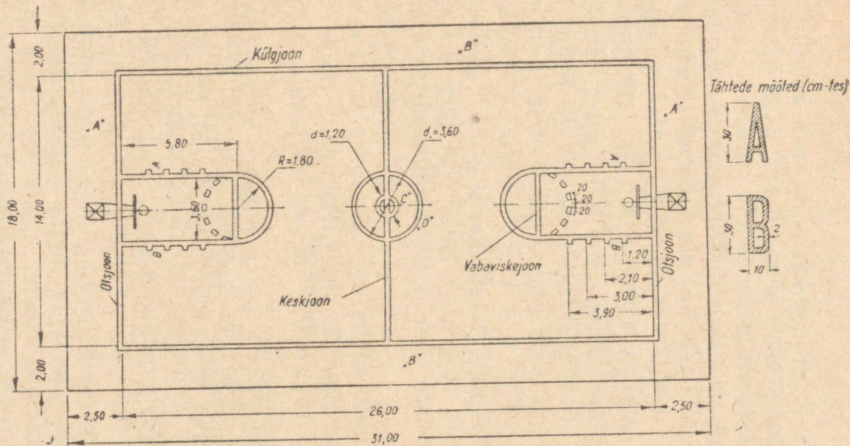
1. Väljak kujutab endast tasase pinnaga nelinurka, mille pikkus on 26 m ja laius 14 m (joonis 1).

Siseväljaku minimaalseimad mõõted on: pikkus 20 m, laius 11 m ja ruumi kõrgus vähemalt 6 m. Valgustus — 50 luksit (3500 watt).

2. Kõik takistused nii ots- kui ka külgsuunalistest ei või asetseada lähemal kui 2 m. Kõik esemed võimlas, mis võivad ohustada mängijaid (keskkütteradiaatorid, karniiside nurgad ja võimlemisriistad), peavad olema kaetud mattidega või vildiga.

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

Samuti ei lubata läbi viia võistlusi rohtunud pinnaga väljakul.



Joon. 1.

4. Väljaku märkimine.

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

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

Külj-, ots- ja keskjooned. Väljak on piiratud joontega. Lühemaid jooni „A” nimetatakse otsjoonteks, pikemaid „B” — küljjoonteks (vt. joonis 1). Väljak jagatakse kaheks joonega, mis on paralleelne väljaku otsjoontega. Seda joont nimetatakse keskjooneks. Väike ja suur keskring. Keset väljakut tõmmatakse ring „C”, mille raadius on 60 cm ja ring „D”, mille raadius on 180 cm. Ringide joonte laius kuulub diameetri sisse.

Väljaku-alad (tsoonid). Keskjoon jagab väljaku kaheks alaks: ees- ja taga-alaks. Igale võistkonnale on eesalaks see väljakupool, millel on vastase korv. Taga-alaks on see väljakupool korviga, mida võistkond kaitseb.

Vabaviske-ala. Otsjoontel, mõlemale poole nende keskpäigast, mõõdetakse 180 cm ja tõmmatakse neist kohtadest väljakule jooned, mis on otsjoontega perpendikulaarsed; need jooned ühendatakse kaarega, mille raadius on 180 cm. See kaar täiendatakse katkendliku kaarjoonega kuni täisringini; joonte pikkus ja nende kaugus üksteisest on 20 cm. Raadiuse tšenter, asetsedes vastu otsjoonte keskpäika, peab olema otsjoontest 5 m 80 cm kaugu-

sel. Ots-, kaar- ja kahe paralleeljoonega piiratud maa-ala nimetatakse vabaviske-alaks. 1 m 20 cm, 2 m 10 cm, 3 m ja 3 m 90 cm kaugusele otsjoontest tõmmatakse joontele, mis on omavahel paralleelsed ja otsjoontega vertikaalsed, 10 cm pikkused jooned. Joonte laius kuulub ülalmainitud mõõdete sisse. Esi- mese ja teise joone vahele joonistatakse tähed „A” ja „B” kõrgusega 30 cm, laiusega 10 cm.

Joonte laius on tähtedel 2 cm. Tähed joonistatakse alusega väljaku keskjoone poole. Ühesugused tähed joonistatakse mõlema vabaviske-ala samale poolele vastavatele küljjoontele.

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

§ 27. Sisustus

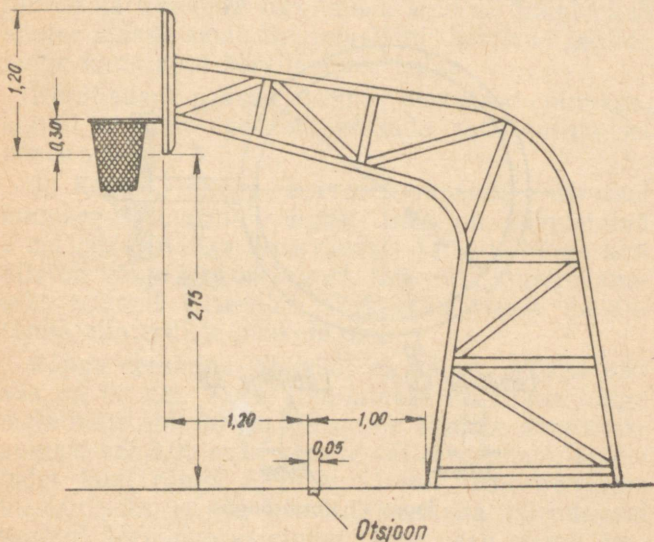
1. Korvipostid. Keset otsjooni püstitatakse postid (joonis 2 ja 3), mis peavad asetsema otsjoonest vähemalt 1 m kaugusel. Postid on ümmargused, diameetriga mitte üle 25 cm. Need on valmistatud ükskõik missugusest materjalist ja peavad olema värvitud musta värviga.

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

Korvilaudade kandekonstruktsioonid võivad olla

kantavad. Postid ei tohi kõikuda puudutamisel nende vastu.

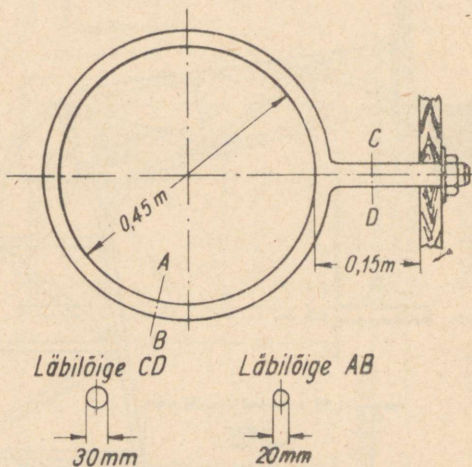
2. Korvilauad. Korvilauad peavad olema puust



Joon. 3. Metallkonstruktsioon.

või ükskõik missugusest läbipaistvast materjalist, siledad, 3 cm paksusega. Korvilaua mõõted on horisontaalsuunas 1,8 m ja vertikaalsuunas 1,2 m (vt. joonis 2 ja 3). Puust korvilauad värvitakse valgeks. Korvilauad äärestatakse joontega.

Korvilauale joonistatakse ristkülik, mille horisontaalkülje pikkus on 60 cm ja vertikaalkülje pikkus on 45 cm. Ristküliku alumise horisontaaljoone ülemine äär peab olema ühel tasapinnal korvirõnga



Joon. 4. Korvirõngas.

ülemise äärega. Korvirõnga kinnitamise telg peab läbima ristküliku alumise horisontaaljoone keskkohest. Korvilauale joonistatud kõigi joonte laius on 5 cm. Ristküliku joonte laius on arvatud ristküliku mõõdete sisse. Jooned puust korvilaudadel peavad olema joonistatud musta värviga, läbipaistvatel korvilaudadel aga valge värviga,

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

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

3. Korvid. Korv koosneb mustaks värvitud ümmargusest metallrõngast (mis on valmistatud 2 cm läbimõõduga ümarrauast) ja selle külge kinnitatud valgest nõöryõrgust, mis palli kinnipidamiseks altpoolt kitseneb. Võrk kinnitatakse metallrõnga alla eriliste haakide abil.

Rõnga seesmine läbimõõt on 45 cm. Võrgu pikkus on 60 cm. Korv kinnitatakse korvilaua külge metalltelje abil 30 cm kõrgusele alumise ääre keskpäigast või 3,05 m kõrgusele väljakupinnast, arvestades kuni rõnga ülemise ääreni. Korvirõngaste toestamiseks ei ole lubatud kasutada täiendavaid tugesid korvilaua esipinnal. Telg peab olema perpendikulaarne korvilaua pinnaga.

Kaugus korvilaua pinnast kuni korvirõnga sisepunktini peab olema 15 cm.

Korvirõngas ei või vetruda palli sattumisel selle vastu.

4. Märkimistahvel, Mängu tagajärje märkimi-

seks asetatakse väljapoole väljakut märkimistahvel, millele märgitakse mängivate võistkondade nimetused, jooksev tagajärg ning kohtunike perekonnanimed.

§ 28. Pall

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

Pall peab oma kujult olema ümmargune.

LISAD

Lisa 1

JUHISED KORVPALLIVÖISTLUSTE PROTOKOLLIDE TÄITMISEKS

I. Üldised alused

Sekretär märgib vastavatesse osadesse ja lahtritesse:

1. Võistluse nimetus ja võistlevate võistkondade nimed.
2. Võistluse läbiviimise koht ja aeg.
3. Kohtunike nimed ja kategooria.
4. Võistkondade koosseisud, mängijate numbrid ja nende spordijärk.
5. Iga mängija kohta — mängitud aeg ja mängija poolt tehtud isiklikud või tehnilised vead.
6. Võistlevate võistkondade dressi värv ja nende poolt kasutatud minutilised vaheajad.
7. Mängu käik aja järgi (mänguminut, millal muutus tagajärg, korvi saavutanud mängija number, mitme punkti võrra muutus tagajärg, jooksev tagajärg vastaval mänguminutil).
8. Väljaku seisukord, pealtvaatajate arv.
9. Vigastused ja õnnetusjuhtumid mängijatega.
10. Märkused, hoiatused ja mängijate kõrvaldamised väljakult.
11. Esimese ja teise poolaja tagajärg ning mängu lõpp-tagajärg.
12. Võistkonna järk vastavas mängus.

Protokoll täidetakse keemilise pliiatsiga kolmes eksemplaris, kasutades söepaberit. Esimene eksemplar jääb pärast

võistlust võistlusi läbiviivale organisatsioonile, ülejäänud antakse võistlevate võistkondade esindajatele.

Protokolli õige täitmine kinnitatakse väljakukohtunike, sekretäri, kohtunik-ajamärkija ja mängivate võistkondade esindajate allkirjadega.

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

II. Protokolli täitmine enne mängu algust

Sekretär märgib protokolli mängijate perekonnanimed, numbrid ja spordijärgud, mille kinnitab oma allkirjaga võistkonna kapten. Enne mängu algust peavad 5 algkoosseisu mängijat sekretäri juuresolekul andma oma allkirja. Varumängijad võivad alla kirjutada ka enne väljakule tulekut.

Ristkülik lahtris „särgi värv” värvitakse võistkonna dresile vastava värviga.

III. Võistlusprotokolli täitmine mängu jooksul

Kõik sissekanded protokolli teostab sekretär.

A. Mängu käik. Protokolli osas „Mängu käik” kantakse vastavatesse lahtritesse, missugusel mänguminutil ja mitme punkti võrra muutus tagajärg, milline mängija saavutas korvi ning mängu jooksev tagajärg.

Sissekanded tehakse ainult selle võistkonna lahtrisse, kes saavutas mängus korvi või sooritas vabaviskeid.


Lahtrisse „Minut” märgitakse mänguminut, millal muutus tagajärg või sooritati vabavise. Juhul, kui samal või mõlemal võistkonnal muutus tagajärg ühel ja samal mänguminutil, siis tehakse sissekanne järgnevatele ridadele.


Samal real vastavasse lahtrisse märgitakse mängija number, kes saavutas korvi või sooritab vabaviset.

Teise poolaja esimene minut märgitakse kui 21. mänguminut.

Lahtrisse „Saavutatud punktid” märgitakse number 2, kui

korv on saavutatud mängust; 0 — kui on määratud üks vabavise; 00 — kui on määratud kaks vabaviset.



Kui vabavise visatakse sisse, siis number 0 tõmmatakse läbi püstjoonega — , kui sissevisatud palli ei loeta kor-

vina, siis tõmmatakse see märk läbi horisontaaljoonega .

Pärast korvi saavutamist mängust või vabaviskest märgitakse jooksev tagajärg lahtrisse „Tagajärg”.

Juhul, kui mängija viskas vabaviske mööda, siis korratakse selle võistkonna jooksvat tagajärge vastavas reas.

Sissekande näide „Mängu käik” osas. Meeskond „Täht”

Minut	Mängija nr.	Saavutatud punktid	Tagajärg
5	9	2	10
5	9	00	10
7	4		11
8	3	0 	11

Viiendal mänguminutil mängija nr. 9 meeskonnast „Täht” saavutas mängust korvi, millega meeskonna tagajärg suurenes 10-ni.

Samal mänguminutil sooritas see mängija 2 vabaviset, visates mõlemad mööda, tagajärge (10) korratakse.

Seitsmendal minutil sooritas sama meeskonna mängija nr. 4 vabaviske ja viskas sisse, tagajärg suurenes 11-ni.

Kaheksandal minutil sooritas sama meeskonna mängija nr. 3 2 vabaviset, kusjuures esimese viskas mööda ja teise sisse, kuid kohtunikud viset ei arvestanud, tagajärg kordub.

B. Isiklikud vead. Lahtris „Isiklikud vead” märgitakse mängija numbri järel minut, millal mängija tegi isikliku vea.

Kui isikliku vea eest on määratud 2 vabaviset, siis minuti ümber joonistatakse ring.

Mängijal, kes tegi 5 isiklikku viga, peavad kõik vastavad lahtrid olema täidetud.

Sissekanded vabavisete sooritamise kohta tehakse enne lahtrisse „Isiklikud vead” kui lahtrisse „Mängu käik”.

C. Mängitud aeg. Lahtrisse „Mängitud aeg” mängija numbri kõrval märgitakse lugeja kohale mänguminut, millal mängija astub mängu, nimetaja kohale — minut, millal mängija lahkub mängust.

Mängu alguses märgitakse algkoosseisu mängijatele lugejana — 0.

Mängust lahuval mängijal peab nimetaja olema võrdne teda asendava mängija lugejaga. Mängijail, kes jäid väljakule kuni mängu lõpuni, märgitakse nimetajana 40.

Samasse lahtrisse märgitakse nii meeskonna kui ka üksikmängijate tehnilised vead. Esimesel juhul märgitakse „T” ja joonistatakse rõngas ümber meeskonna kapteni lahtrisse, teisel juhul vastava mängija lahtrisse.

D. Minutilised vaheajad. Iga võistkonna lahtrisse „Minutilised vaheajad” märgitakse järjekorras minut, millal minutiline vaheaeg võeti.

Võistkonnal, kes kasutas kõik 8 minutilist vaheaega, peavad olema täidetud kõik lahtrid.

E. Väljakukohtunike märkused. Tabelis „Kohtunike märkused” kantakse vastavatesse lahtritesse mängijate nimed ja numbrid, kes said vigastusi, märkusi, hoiatusi või kes kõrvaldati väljakult.

IV. Võistlusprotokolli lõplik täitmine

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

Väljakukohtunikud märgivad lahtrisse „Väljaku või võimla seisukord” — väljaku ja sisustuse puudused; lahtrisse „Pealtvaatajate arv” — pealtvaatajate umbkaudse arvu;

lahtrisse „Märkused ja hoiatused” ning „Kõrvaldamine väljakult” — mängijate käitumise täpse iseloomustuse.

Pärast protokollide kõikide lahtrite täitmist annavad allkirja väljakukohtunikud, sekretär, kohtunik-ajamärkija, esindajad.

V. Kohtunik-ajamärkija kohustused

Mängu ajal jälgib kohtunik-ajamärkija peale mänguaja, hüppepallide, minutiliste vaheaegade ja mängijate vahetuse aegade arvestamist protokollide õige täitmise järele sekretäri poolt.

Kui mängija teeb isikliku või tehnilise vea, nimetab kohtunik-ajamärkija sekretärile võistkonna (värvi), kelle mängija rikkus määrust, mängija numbrit ja mänguminuti, millal viga toimus; siis nimetab teise võistkonna (värvi), vabaviset sooritava mängija numbrit, määratud vabavisete arvu ja nende tulemused.

Näiteks: Punased, seitsmes, isiklik (tehniline), üheksas. Sinised, üheksas, kolmas, 2 viset, sisse, mööda.

Kui mängust on saavutatud korv, nimetab kohtunik-ajamärkija sekretärile mänguminuti, võistkonna (värv), korvi saavutanud mängija numbrit ja saavutatud punktide arvu.

Näiteks: Kahekümnes, sinised, seitse, 2 punkti.

Minutilise vaheaja võtmise puhul teatab kohtunik-ajamärkija sekretärile seda, kelle nõudmisel minutiline vaheaeg oli võetud ja mänguminuti, millal aeg võeti.

Näiteks: Sinised, minutiline vaheaeg, neljateistkümnes.

Mängijate vahetamise puhul teatab kohtunik-ajamärkija sekretärile seda, kelle nõudmisel mäng oli peatatud mängijate vahetamiseks, väljakult lahkuva mängija numbrit, mänguminuti ja sissetuleva mängija numbrit.

Näiteks: Punased, vahetus, lahkub 7, viieteistkümnes, asendab 9.

Peale selle teatab kohtunik-ajamärkija signaali ja žesti abil väljakukohtunikele minutilistest vaheaegadest, vahetuse aegade võtmisest ning sellest, kui mängija tegi viienda isikliku vea.

KOHTUNIKE TERMINOLOOGIA JA KÄELIIGUTUSED

Üldjuhendid

Kohtunike terminoloogia ja käeliigutused fikseeritakse selleks, et väljakukohtunikud võiksid ühesuguselt teatada määrusterikkumist ja teisi mängus esinevaid momente.

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

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

Vabaviske määramise puhul näitab väljakukohtunik ülestõstetud kätega, mitu vabaviset on määratud.

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

Ajavõtmise puhul mängijate asendamiseks teeb kohtunik käerandmetega enda ees ringikujulisi liigutusi.

Minutilise vaheaja võtmise puhul jäljendab kohtunik labakätega tähte „T”.

Terminoloogia ja käeliigutused

Määrusterikkumisel tuleb kasutada vea teatamiseks ainult üht moodust — kas termini hüüdmist või käega näitamist.

Määrusterikkumine	Termin	Käeliigutus	Venekeelne termin
1. Keskmängija puudutas palli enne kohutuniku vilet	„Enne vilet!“	—	„До свистка!“
2. Keskmängija puudutas palli kolmandat korda	„Kolmas puudutamine!“	—	„Третье касание!“
3. Pall või mängija koos palliga läks väljakuots- või küljjoone taha	„Väljas!“	—	„За!“
4. Mängija kattis palli	„Katmine!“	—	„Укрытие!“
5. Mängija pörgatas palli mõlema käega üheaegselt	—	Imiteerib kahe käega pörgatamist	—
6. Mängija pörgatas teist korda palli	—	Sama	—
7. Mängija rikkus pöörete määrust	—	Vaheldumisi liigutab käsi üles-alla, peopesad sissepoole	—
8. Mängija käis või jooksis palliga	—	Sama	—

Määrusterikkumine	Termin	Käeliigutus	Venekeelne termin
9. Mängija hüppas ja maandus palliga ilma palli viskamata . . .	—	Sama	—
10. Mängija lõi palli rusikaga	„Rusikaga!“	—	„Кулак!“
11. Mängija lõi palli pea-ga	„Peaga!“	—	„Головой!“
12. Mängija lõi palli kere-ga	„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 mõlema võistkonna mängijate üheaegsest puudutamisest	—	Sama	—
16. Palli hoidsid üheaegselt kinni mõlema võistkonna mängijad	—	Sama	—

Määrusterikkumine	Termin	Käeliigutus	Venekeelne termin
17. Mängija rikkus palli edasiandmist alast alasse	—	Viib ühe käe õhust läbi põiki väljakut	—
18. Vabaviske sooritamise ajal mängija puudutas vabaviskejoont	„Joon!“	—	„Линия!“
19. Mängija rikkus „kolme sekundi“ määrust	—	Käsi on ette sirutatud, väike sõrm ja põial on surutud vastu peopesi	—
20. Mängija puudutas palli, kui see asetseb oma korvi rõngal; mängija puudutas palli hetkel, mil see asetseb vahetult oma korvi kohal ülal, kujuteldavas püstsilindris, mille põhjaks on korvirõngas; mängija puudutas oma võistkonna korvi, kui pall oli korvirõngal . .	„Korv!“	—	„Корзина!“
21. Keskmängija lahkus keskringist enne õiget aega	„Lahkus ringist!“	—	„Покинул круг!“

Määrusterikkumine	Termin	Käeliigutus	Venekeelne termin
22. Mängu ajal mängijad rääkisid kohtuniku või pealtvaatajatega või kisasid . .	„Rääkimine!“	—	„Разговоре!“
23. Mängija tegi sihiliku või toore kokkupuute vastasmängijaga, kui pall oli mängus . .	—	Imiteerib määrusterikkumist (sooritatud tegevust)	—

Märkused: 1. Tarvitades toodud termineid punktide 21 ja 22 järgi, teatab väljakukohtunik „Tehniline!“ ja nimetab karistatava võistkonna dressi värvi, näiteks: „Rääkimine, tehniline, punastele!“

2. Tarvitades 23. punktis toodud liigutusi teatab väljakukohtunik „Isiklik!“ ja näitab sõrmedel määrusi rikkunud mängija numbri, mille järel näitab korvi suunas, kuhu toimub vabavise.

Lisa 4

VÖISTLUSTE PEAKOHTUNIKU ARUANDE VORM

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

I. Kirjeldav aruanne, mis peab valgustama alljärgnevaid küsimusi:

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

II. Võistlustabelid.

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

III. Võistluskalender.

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

IV. Mängude protokollid.

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

V. Statistiline aruanne osavõtjate arvulise koosseisu kohta.

1. Naisi
Mehi
2. Vanus:

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

VI. Nimelised ülesandmislehed.

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

VII. Osavõtjate ankeetlehed.

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

VIII. Kohtunikekolleegiumi koosolekute protokollid.

Kohtunikekolleegiumi koosolekute protokollid pannakse kokku protokollide numbrite järjekorras.

IX. Vaatluskaardid.

Vaatluskaardid pannakse kokku vastavalt kohtunike nimekirjale tähestikulisel järjekorras.

Peakohtunik

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

Lisa 5

JUHISEID

KORVPALLIKOHTUNIKU TEGEVUSE VAATLUSKAARDI TÄITMISEKS

1. Vaatluskaart täidetakse võistluse kestel.
 2. Väljakukohtuniku poolt tehtud vead märgitakse tingmärkidega vastava poolaja veergu.
 3. Kaardi osas „Muud vead” tuleb märkida kohtuniku poolt tehtud vead, mis ei ole ette nähtud osades „Tehnilised vead” ja „Isiklikud vead”.
 4. Punktis „Märkused ja ettepanekud” tuleb ära näidata kohtuniku poolt tehtud iseloomustavad vead ja teha ettepanek, millele kohtunik oma edaspidises tegevuses peab pöörama erilist tähelepanu.
 5. Punktis „Kohtuniku tegevuse üldhinnang” tuleb kirjutada: „puudulik”, „rahuldav”, „hea” või „eeskujulik”.
- Kohtuniku tegevusele antakse hinne „puudulik” juhul, kui kohtunik teeb kogu mängu jooksul rohkem kui 12 isiklikku ja 8 tehnilist viga, või vea eest, mis võib välja kutsuda õigustatud protesti.

Hinne „rahuldav” antakse juhul, kui kohtunik kogu mängu jooksul teeb mitte rohkem kui 12 isiklikku ja 8 tehnilist viga.

Hinne „hea” antakse siis, kui kohtunik ei tee mängu jooksul rohkem kui 8 isiklikku ja 6 tehnilist viga.

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 mäng toimus, ja võistluspinget; need asjaolud võivad kas tõsta või vähendada hinnet, vaatamata eespooltoodud vigade arvule.

7. Pärast mängu lõppu täidetakse kõik vaatluskaardi vee-
rud vaatlust teostavate kohtunike poolt.

Mängu juhtiv kohtunik on kohustatud kohe pärast mängu lõppu tutvuma vaatluskaardiga ja sellele alla kirjutama.

Korvpallikohtuniku tegevuse vaatluse organiseerimine

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

2. Üleliidulise ja vabariikliku kategooria kohtunike vaatluse teostamiseks moodustatakse 4—5-liikmeline brigaad, kusjuures brigaad jaotatakse kaheks grupiks.

Grupid asuvad mõlema külgjoone taga, 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 ja mis põhjusel.

Pärast esimese poolaja lõppu kogunevad kõik brigaadi liikmed ning täpsustavad kohtuniku poolt tehtud vead. Brigaadi vanem teatab vaadeldavale kohtunikule tema poolt tehtud vead. Pärast mängu lõppu kogunevad brigaadi liikmed uuesti ning annavad kohtuniku tegevusele üldhinnangu.

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

4. Suuremate võistluste puhul organiseerib ja teostab kohtunikegevuse vaatlemist vaatluskomisjon, kes tegutseb peakohtuniku juhtimisel. Vaatluskomisjon koosneb 3—7 enamkvalifitseeritud kohtunikust, keda nimeliselt kinnitab vastav kohtunikekolleegiumi presiidium. On soovitatav, et vaatluskomisjoni esimees ja aseesimees oleksid praktilisest tegevusest vabastatud. Oma töö läbiviimiseks on vaatluskomisjoni esimehel õigus kooskõlastatult võistluste peakohtunikuga koopteerida vaatluse teostamiseks ka neid kohtunikke, kes pole vaatluskomisjoni liikmete nimekirjas.

Lisa 6

KORVPALLIKOHTUNIKU TEGEVUSE VAATLUSKAART

.....” 19..... a.
(kaardi täitmise koht)

1. Mängu juhtiva kohtuniku perekonnanimi ja tema kategooria
2. Võistluse nimetus, võistlevate võistkondade nimed ja võistluse lõpptagajärg
3. Vaatlust teostavate kohtunike perekonnanimed ja kategooriad

Kohtuniku tegevuse näitajad

1. Kohtuniku väljanägemine (riietus jne.)
2. Liikuvus
3. Koha valik
4. Kohtuniku suhtumine võistluse ajal:
 - a) mängijaisse
 - b) pealtvaatajaisse
5. Reageerimine tehtud vigadele
6. Koostöö teise kohtunikuga
7. Kohtuniku tegevuse üldine hinnang
8. Märkused ja ettepanekud

Tehnilised vead

Mängumomendid, millal toimusid vead	I poolaeg		II poolaeg	
	Ting- märgid	Vigade põhjused	Ting- märgid	Vigade põhjused
1. Palli sissevise kül- ja ots- joone tagant				
2. „Jooksud”:				
a) palli püüdmisel paigal . .				
b) palli püüdmisel liikumisel				
3. Põrgatamine				
4. Hüppepall				
5. Vabavisked				
6. Mäng tsoonides				
7. „Kolme sekundi” määrus . .				
8. Mängijate vahetamine, minu- tilised vaheajad				
9. Rääkimine, kisamine				
10. Palli hoidmine				
11. Mängija või palli minek väl- japoole väljaku piirjooni . .				
12. Palli löömine jalgadega, rusi- kaga				

Isiklikud vead

Mängumomendid, millal toimusid vead	I poolaeg		II poolaeg	
	Ting- märgid	Vigade põhjused	Ting- märgid	Vigade põhjused
1. Tõuklemine kätega, kehaga .				
2. Haaramine ja löömine				
3. „Pukid” ja jala tahapanemine				
4. Oli tarvis määrata 2 isiklikku viga, aga määrati üks				
5. Oli tarvis määrata üks isiklik viga, aga määrati kaks				
6. Korv oleks tulnud lugeda, kuid seda ei tehtud				
7. Korvi ei oleks tulnud lugeda, kuid korv loeti				

Muud vead

.

.

Tingmärgid: X — oli viga, kuid kohtunik ei märkinud;
 O — ei olnud viga, kuid kohtunik märkis.

Vaatlust teostavate kohtunike allkirjad

Vaadeldava kohtuniku allkiri

JÄRGUNÕUDED KORVPALLIS

Meistersportlane

Osa võtta NSV Liidu esivõistlustest võistkonna koosseisus, kes saavutas I—IV koha,

või
saavutada esikoht NSV Liidu karikavõistlustel,

või
võistelda kahe aasta jooksul kahel korral NSV Liidu karikavõistlustel finaalis,

või
saavutada vähemalt kolmas koht traditsioonilistel üleliidulistel linnadevahelistel võistlustel,

või
kuuluda ühel korral NSV Liidu koondvõistkonda.

Esimene, teine ja kolmas järk ja noorte järgud

Ametlikel kalendrimängudel arvestatakse võistkonnale iga võidu või viigi eest (olenevalt vastasvõistkonna kvalifikatsioonist) allpooltoodud tabeli alusel teatud arv punkte. Ühe või teise spordijärgu saamiseks peab võistkond koguma aasta jooksul järgule vastava arvu punkte.

Järgunõuete tabel

(kalendriaasta jooksul võidetud kohtumistel kogutud punktid)

Spordijärk	Punkte
Esimene järk	84
Sealhulgas võitude eest I spordijärku omavate võistkondade üle	36
Teine järk	40
Sealhulgas võitude eest II spordijärku omavate võistkondade üle	16
Kolmas järk	18
Esimene noorte järk	72
Sealhulgas võitude eest I noorte järku omavate võistkondade üle	24
Teine noorte järk	36
Sealhulgas võitude eest II noorte järku omavate võistkondade üle	8
Kolmas noorte järk	16

Märkused: 1. Spordijärk omistatakse ka sportlastele, kes kuuluvad vastavalt koondvõistkondadesse (kolm mängijat igale kohale võistkonnas):

NSV Liidu koondvõistkondadesse — meistersportlane;
 liiduvabariikide ja linnade (erinevate alusel) koondvõistkondadesse — esimene spordijärk;
 oblastite (ANSV) ja kraikeskuste koondvõistkondadesse — teine spordijärk.

2. Mängijat arvestatakse kaasamänginuks, kui ta mängis mitte vähem kui 50 protsenti võistlusmäärustikus ettenähtud võistlusajast.

3. Järgunõuete täitmist arvestatakse nendel mängijatel, kes võistkonna koosseisus on vastavatel esivõistlustel kaasa mänginud vähemalt 50 protsenti mängudest.

Võistkonna klassifikatsiooni ja punktide määra väljaselgitamine võidetud kohtumistel

Võistkonna kuuluvus ühte või teise spordijärku määratakse olenevalt võistkonna tegelikust koosseisust antud võistlusel, s. o. võetakse aluseks 65—75 protsenti ($\frac{2}{3}$) võistkonnas kaasa mänginud mängijate spordijärgulist kuuluvust.

Nii näiteks, kui meeskonnas omab neli mängijat I spordijärku, siis võitu selle meeskonna üle hinnatakse kui võitu I spordijärku omava meeskonna üle ja võitja meeskonna mängijad saavad vastava arvu punkte.

TABEL

PUNKTIDE ARVUTAMISEKS VÕIDETUD AMETLIKEL KOHTUMISTEL JA SPORDIJÄRGU SAAVUTAMISEKS

Täiskasvanute võistkonnad

Võidu eest arvestatakse:

spordijärguta (algajate) võistkonna üle — 2 punkti, viigi eest — 1 punkt, III spordijärku kuuluva võistkonna üle — 4 punkti, viigi eest — 2 punkti; II spordijärku kuuluva võistkonna üle — 8 punkti, viigi eest — 4 punkti; I spordijärku kuuluva võistkonna üle — 12 punkti, viigi eest — 6 punkti; meistrijärku kuuluva võistkonna üle — 16 punkti, viigi eest — 8 punkti.

Noortevõistkonnad

Võidu eest arvestatakse:

spordijärguta (algajate) võistkonna üle — 2 punkti, viigi eest — 1 punkt; III noorte järku kuuluva võistkonna üle — 4 punkti, viigi eest — 2 punkti; II noorte järku kuuluva võistkonna üle — 8 punkti, viigi eest — 4 punkti; I noorte järku kuuluva võistkonna üle — 12 punkti, viigi eest — 6 punkti.

Spordijärgu säilitamine

Saavutada hooaja kestel oma spordijärku kuuluvate võistkondadega mängides 50% punkte (viigiga lõppenud mängu kaasa arvates).

METOODILISED JUHISED KORVPALLI VÕISTLUS- MÄÄRUSTE RAKENDAMISEKS

- § 2. p. 3 Kui mängud viiakse läbi lühendatud mänguajaga (välkturniirid), siis on lubatud 24 tunni jooksul osa võtta mitmest mängust.
- § 3. p. 2 Väljaku „peremeheks” loetakse see võistkond, kes loosimistabeli põhjal on antud mängus esimesena märgitud.
- § 4. p. 2 Juhul kui võistkonna koosseisu on jäänud vähem kui 2 mängijat, mäng katkestatakse ja võitjaks kuulutatakse vastasvõistkond (vaatamata mängu numbrilisele seisule mängu katkestamise momendil).
- § 4. p. 6 Mängijate vahetus võib toimuda siis, kui mängu-
aega arvestav ajamõõtja on seisatatud, s. t. enne hüppepalli, vabaviske määramise hetkest kuni kohtuniku märguandeni vabaviske sooritamiseks, minutilisel vaheajal, kui kohtunik võtab aja maha (näiteks kui pall veereb lahtisel väljakul kaugele või jääb korviteljele kinni) ning kolme viimase minuti jooksul iga kohtuniku vile järel, millal kell seisatatakse. Siinjuures tuleb arvestada, et kui vastasvõistkonna käes on pall ja ta on valmis seda ots- või külgjoonte tagant mängu panema, siis ei tohi aega maha võtta.
- § 4. p. 7 Vabaviset sooritavat mängijat ei ole üldse lubatud asendada teise mängijaga, välja arvatud kaks juhust:

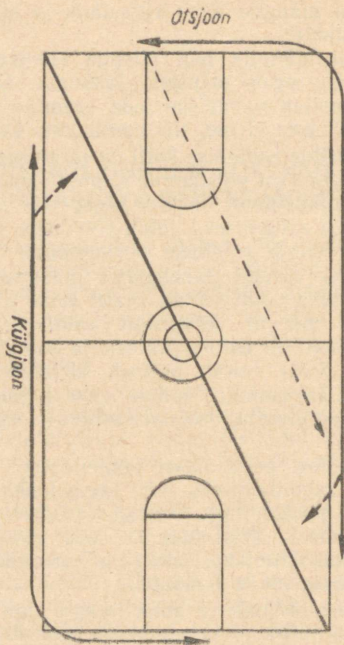
- 1) kui mängija saab vigastada ja ei saa mängu jätkata;
- 2) kui mängija tegi viienda isikliku vea, mille tõttu peab mängust lahkuma. Neil juhtudel sooritab vabaviske teda asendav mängija või kui seda ei ole, siis meeskonna kapten.

§ 5. p. 4 Protestide esitamise kord on järgmine: võistkonna esindaja (või võistkonna kapten) kohe, kui esineb kohtuniku poolt tehtud viga, mis annab aluse protesti esitamiseks, juhib võistluste sekretäri (kui kohal viibib võistluse peakohtunik või asetäitja, siis ka nende) tähelepanu mänguolukorrale ja kohtuniku poolt tehtud veale. Kohe pärast mängu lõppu märgib võistkonna esindaja või kapten protokollis, et esitab protesti ja samas (kui ei ole erinõudeid) esitab protesti kirjalikult, märkides ära mänguminuti, millal viga toimus, kirjeldab mänguolukorda, protesti motiive ja ka oma nõudmisi.

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

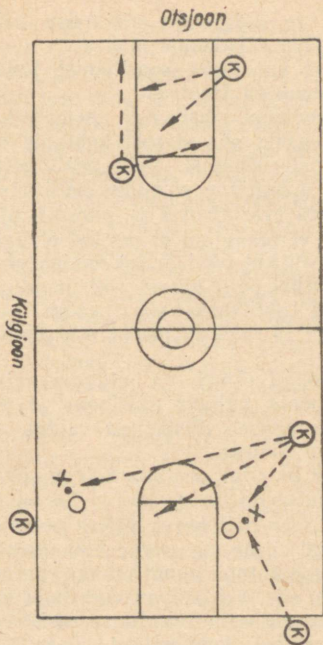
§ 7. p. 7 Väljakukohtunik ei anna vilega signaali, kui on saavutatud korv ja samuti ka palli mängupanemiseks pärast korvi saavutamist, vaid fikseerib korvi ainult vastava žestiga.

§ 8. p. 2 Teise poolaja viimase kolme minuti jooksul ning kogu lisaaja jooksul on kohtunik-ajamärkija kohustatud peatama mänguaega arvestava ajanäitaja väljakukohtunike iga vile peale (hüppepall, isiklikud ja tehnilised vead, „jooks”, kui pall läheb väljapoole mänguväljaku piirjooni jne.) ning kui on saavutatud korv.



Joon. 5.

§ 9. p. 2 Väljaku jaotamine kohtunike vahel mõttelise diagonaaliga ja kohtunike liikumise suunad (joon. 5).
 Kohtunike asukoht vabaviske sooritamisel (joon. 6, ülal) ja üksikutel mängumomentidel (all).



Joon. 6.

- § 11. p. 2 Kaheminutiline vaheaeg annab võistkondadele samad õigused nagu 10-minutiline vaheaeg (mängijad võivad väljakult lahkuda jne.).
- § 12. p. 2 Hüppepall sooritatakse keskest lahtilöömise määruste järgi ning algviske määruste rikkumised on samuti maksivad hüppepalli juures.
- § 13. p. 5 Pärast vabaviske sooritamist pannakse pall mängu

kesk- ja külgoonte ristumise kohalt vabaviset sooritava võistkonna poolt.

§ 13. p. 6 Pärast vabaviske sooritamist jätkatakse mängu hüppepalliga tsentrist.

§ 14. p. 2 Kui mõlema võistkonna mängijad haarasid palli üheaegselt, siis ei tohi kohtunik kohe fikseerida määrusterikkumist, vaid peab hetke ootama, et anda mängijaile võimalus palli vastase käest ära kiskuda (vastavalt § 21, punkt 1, b). Kui kohtunik näeb, et mängijad ei tee katset palli ärakiskumiseks või kui palli ärakiskumine ei anna tulemusi ja võitlus palli pärast võib muutuda vigastamise suhtes ohtlikuks, siis peatab ta viivitamatult mängu ja määrab nende mängijate vahel hüppepalli.

§ 14. p. 2 Hüppepall esineb ka juhtudel, millal pall läheb väljapoole väljaku piirjooni ja kohtunikud on lahkarmisel võistkonna suhtes, kes peab palli mängu panema.

§ 15. p. 1 Ei ole soovitatav peatada mängu siis, kui üks võist-
alapunktid kondadest on läbimurdel ja tal on reaalne võima-
a, b, c, e, lus visata pall korvi. Mäng peatatakse tavaliselt
f, l siis, kui ei ole nn. „teravat momenti”.

§ 15. p. 1 Õnnetusjuhtumi puhul mängijaga peatab kohtunik
alapunkt g mängu siis, kui pall on vigastada saanud mängija
võistkonna valduses. Ilmse raske vigastuse puhul
(luumurded, kukkumised peaga vastu põrandat
või raudkonstruktsiooni jne.) on kohtunik kohus-
tatud kohe mängu peatama, et kindlustada vigas-
tatule kiiremas korras arstiabi.

§ 15. p. 1 Mängu peatamist mängijate vahetamiseks ja
alapunktid minutiliseks vaheajaks ei või lubada siis, kui män-
j, i guaega arvestav ajanäitaja seisab, vastas-
võistkonna mängija aga on valmis sooritama
palli sisseviskamist mängu ots- või külgoonte
tagant.

§ 15. p. 2 Juhul, kui mäng tuli katkestada mingisuguse tehnilise rikke tõttu ja seda viga ei saadud kõrvaldada ega ka mängu üle viia kõrvalväljakule või võimlasse ning kui mäng tuleb kordamisele järgneval päeval, siis alustatakse mängu otsast peale, s. t. uue võistlusprotokolliga mängu seisul 0:0.

§ 15. p. 3 Mängu peatamine toimub kohtuniku poolt, ilma et vaheaega kummalegi võistkonnale arvestataks.

§ 15. p. 4 Minutilised vaheajad, mis jäid kasutamata mängu põhiajal, võib võistkond kasutada lisaajal.

Samuti võib teisel, kolmandal ja neljandal lisaajal kasutada möödunud lisaegadel kasutamata jäänud minutilised vaheajad.

Näiteks: kui võistkond mängu põhiajal ja järgneval kolmel lisaajal pole kasutanud ühtegi minutilist vaheaega, on tal õigus neljandal lisaajal võtta 8 minutilist vaheaega.

§ 15. p. 5 Minutilise vaheaja võib nõuda kas võistkonna esindaja-treener (sekretäri kaudu) või kapten (väljaku kohtuniku kaudu) sel momendil, kui mänguaega arvestav ajanäitaja on seisatatud (hüppepalli puhul, isikliku või tehnilise vea määramisel, kui kohtunik võtab „Aeg maha!” jne.) või kui pall on sama võistkonna valduses, kusjuures ei esine pealeviset ega ohtu palli kaotamiseks palli valdava meeskonna poolt.

Juhul, kui vastasvõistkond on valmis ots- või küljjoone tagant palli mänguviskamiseks, ei ole lubatud minutilist vaheaega võtta, vaatamata sellele, et kell seisab.

§ 16. p. 2 Juhul, kui väljakukohtunik ei ole ise päris kindel, kas vise toimus enne mänguaja lõpetamise signaali või sellega üheaegselt, siis on ta kohustatud kohe pöörduma sekretäri poole (kes peab tähelepanelikult jälgima viimastel mängusekunditel mänguolukorda ja lõppsignaali) tema arvamuse

ärakuulamiseks ja alles pärast seda teeb otsuse, kas korvi lugeda või mitte.

§ 17. p. 1 Juhul, kui mängija palli sissetoomisel mängu külge- või otsjoone tagant astub väljakule, siis võib ta uuesti astuda väljakujoonte taha ja sooritada palli mänguviskamise, kui see toimub määrustikus ettenähtud viie sekundi jooksul.

Kui mängija viskab palli mängu eesalalt, siis on kohtunik kohustatud seda enne viset puudutama, kas andes selle ise mängijale või puudutades palli mängija käes, kusjuures see peab toimuma kiiresti.

Kui kohtunik näeb, et võistkondadel ei ole selge, kummal neist on õigus palli mängu visata külge- või otsjoonte tagant, on ta kohustatud selgitavalt näitama ning lubama palli mängu visata alles siis, kui teine võistkond sai võimaluse asuda kaitsesele.

§ 18. p. 2 Kui mängija, seistes vabaviske-alas alla 3 sekundi, alapunkt e saab palli ja põrgatab viske teostamiseks korvi suunas, kusjuures tema tegevus kestab üle 3 sekundi, kohtunik määrusterikkumist ei fikseeri. Juhul, kui mängija aga sama olukorra juures lõpetab põrgatamise ja ei soorita viset, vaid jääb palliga seisma või sooritab pöördeid või söötab teisele mängijale, tuleb kohe fikseerida määrusterikkumine.

§ 19. Juhul, kui pöörde ajal mängija „pöördejalg” nihkub paigast, kusjuures see ei olnud sihilik toiming, siis ei tule seda lugeda määrusterikkumiseks.

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

§ 21. p. 2 Ainult sihilik palli löömine jalaga, peaga või alapunkt b kerega on määrusterikkumine (vt. § 21 p. 4).

- § 21. p. 5 Näited: 1) Kui mängija, seistes väljaspool väljaku piirjoont, hüppab õhku ja, püüdes õhus olles palli, maandub väljakule, tuleb seda lugeda määrusterikkumiseks. 2) Kui mängija hüppab õhku taga-alas ja püüab õhus olles palli, mis talle söödeti eesalast ning maandub koos palliga eesalasse, siis tuleb seda lugeda määrusterikkumiseks.
- § 22. p. 6 Juhul, kui mängija seisab keskväljakul, kusjuures üks jalg on tal ees- ja teine taga-alas, loetakse ta taga-alas asuvaks.
Kui mängija sel hetkel saab palli eesalast, siis esineb siin määrusterikkumine.
Palli käes hoidev mängija, kelle üks jalg asub ees- ja teine taga-alas, võib piiramatu arv kordi tuua oma jala eesalast taga-alasse ning uuesti eesalasse.
- § 23. p. 1 alapunkt a Juhul, kui mänguaega arvestav ajanäitaja on seisatunud ja mängija sihilikult venitab mängu, on kohtunikul õigus hoiatada seda mängijat, teha talle märkusi või koguni väljakult kõrvaldada.
- § 23. p. 1 alapunkt b (Vaata § 17 punkt 2 märkus.)
- § 23. p. 1 alapunkt c Pall on mängus siis, kui üks keskmängijaist või hüppepalli sooritajaist on puudutanud palli (vt. § 12 punkt 2).
- § 23. p. 1 alapunkt e Mängu tulek ja mängust lahkumine toimub kohtunike loal sekretäri laua juurest. Viienda isikliku vea puhul ei ole mängija kohustatud väljaku-kohtunikult mängust lahkumiseks luba küsima.
- § 23. p. 1 alapunkt f Ei tohi hõigata söödu andmisel või selle nõudmisel, astuda väljakul sõnelusse teiste mängijatega, vanduda, end ebasportlikult väljendada.
- § 23. p. 1 alapunkt i Kui mänguaega arvestav ajamõõtja on seisatunud ja mängija tõukab või lööb teist mängijat või paneb talle jala ette, karistatakse teda tehnilise veaga. Olenevalt aga vea iseloomust, on koh-

tunikul õigus seda mängijat koguni mängust kõrvaldada.

§ 23. p. 1 Kohtunikul on õigus määrata mängijale nii enne alapunktid mängu algust (hetkest, millal ta kutsub g ja k võistkonna kapteneid väljakupoole loosimiseks), mängu ajal, vaheajal kui ka pärast mängu lõppu (hetkeni, millal ta kirjutab protokollile alla) tehnilisi vigu.

§ 23. p. 1 Tehnilist viga ei tule määrata kohe pärast esimest ülesviskamist, vaid siis, kui mängijad sihilikult ja korduvalt ei tee katset palli mängida.

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

§ 23. Isiklikud vead.

Kehaline kontakt (kokkupõrge), mida loetakse isiklikuks veaks, tekib mängijate vahel kas võitluses palli pärast või ilma pallita.

Isiklikud vead tuleks liigitada: 1) sihilikud, 2) mittesihilikud (mittetahtlikud), nn. „mängu vead”.

Esimest liiki, s. o. sihilike vigade vastu peavad kohtunikud rangelt võitlema ja karistama süüdi olevat mängijat.

Sihilikule, ettekavatsetud toorutsemisele ning lubamatutele võtetele, nagu tõukamine, löömine, jala ettepanemine, kinnihoidmine, tuleb vaadata kui ebasportlikule käitumisele (eriti kui nad võivad põhjustada vigastusi) ning määrata 2 vabaviset, mängijale aga teha märkus, hoiatus või koguni ta mängust kõrvaldada.

2 vabaviset tuleb määrata ka sel juhul, kui läbimurdel olevale mängijale, kelle teel korvini pole ühtegi vastast, tehakse sihilikult isiklik viga, et ära hoida korvi säävutamist mängust.

Teist liiki isiklike vigade juures peab kohtunik kõigepealt kindlaks tegema, kumb mängija on kehalises kontaktis (kokkupõrkes) süüdi:

1) Neil juhtudel, kui kaitses asuv mängija seisab ründava mängija selja taga lähemal kui 90 cm ja ründav mängija teeb kas palliga või ilma pallita pöörde, siis on kokkupõrkes süüdi kaitses asuv mängija (nn. 90 cm määrus).

2) Kui mängija seisis paigal või hüppas ainult üles, kuid vastasmängija liikus või hüppas talle vastu, siis süüdlaseks kokkupõrkes tuleb lugeda vastuliikuvat mängijat.

3) Kui vastasvõistkonna 2 mängijat liiguvad või hüppavad üksteisele vastu kokkupõrget vältimata, siis on nad tavaliselt mõlemad kokkupõrkes süüdi ning mõlemaid karistatakse 1 isikliku veaga.

4) Kui mängija liigub edasi palliga (või pallita) ja vastasmängija „lõikab” tal ootamatult tee eest ära ega jäta sealjuures vajalikku ruumi edasiliikuvale mängijale liikumissuuna muutmiseks, siis on tekkivas kokkupõrkes tavaliselt süüdi vastasmängija.

On juhtumeid, kus vaatamata ilmsele kehali-
sele kontaktile (kokkupõrkele) võib kohtunik isik-
likke vigu mitte fikseerida, näiteks:

a) võitluses tagalauapallide pärast, kui mängi-
jad ei tee sihilikke isiklikke vigu;

b) võitluses õhus oleva palli pärast, kui mõle-
mal mängijal on võrdsed võimalused palli saavu-
tamiseks;

c) kui mängija, püüdes palli hankida (hüppe-
palli puhul) või vastase käest välja lüüa, puu-
dutas tema kätt, kusjuures see ei takistanud
vastasmängijat palli söötmisel või siis, kui pall
jäi vastasmängija valdusse;

d) kui vaatamata kehalisele kontaktile (kokkupõrkele) tegi süüdi olev mängija kõik kokkupõrke vältimiseks, kusjuures pärast kokkupõrget palli valdav mängija säilitas tasakaalu ja sai takistamatult edasi tegutseda.

Isikliku vea eest, mis on tehtud teise poolaja viimase kolme minuti või kogu lisaaja vältel, määratakse 2 vabaviset, vaatamata sellele, kas viga tehakse keskväljakul või pärast viset ja kas pall on läbinud korvi või mitte.

§ 24. p. 1 Vabaviske sooritamiseks kohtunik vilega märku ei anna. Vabaviset võib teostada, kui kohtunik on andnud palli vabaviset sooritavale mängijale või juhul, kui pall on mängija käes, siis kohe, kui ta on võtnud oma kää pallilt või puudutanud seda. Siinjuures peavad kohtunikud ootama, kuni teised mängijad on neile määratud kohtadele asunud. 10 sekundi arvestust teostavad väljakukohtunikud.

§ 24. p. 2 On keelatud vehkida kätega, rääkida vabaviset sooritava mängijaga või mingil muul teel häirida tema keskendatust viskele.

§ 24. p. 2 Kui oli määratud mitu vabaviset ja määrusterikkumine toimus mõlema võistkonna mängijate poolt esimese viske ajal, siis viset ei korrata ja palli korvi sattumisel korvi ei loeta. Kui aga määrusterikkumine toimus viimase viske ajal, siis korvi sattunud palli ei loeta ning mängu jätkatakse hüppestõlliga vabaviske joonelt.

Kui punkte „a”, „b”, „c” ja „d” rikuvad vabaviset sooritava võistkonna mängijad ja pall läks korvi, siis korvi ei arvestata.

SISUKORD

	Lk.
I. Võistlustest osavõtjad	3
§ 1. Mängijate vanusgrupid	3
§ 2. Mängijate õigused ja kohustused	3
§ 3. Mängijate spordiriietus	4
§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetus	5
§ 5. Võistkondade esindajad ja kaptenid	7
II. Kohtunike õigused ja kohustused	8
§ 6. Kohtunikekolleegiumi koosseis	8
§ 7. Väljakukohtunikud	8
§ 8. Sekretär ja kohtunik-ajamärkija	10
§ 9. Mängu juhtimise kord kahe kohtunikuga	12
§ 10. Võistluste arst	13
III. Võistlusmäärused	14
§ 11. Mängu kestus	14
§ 12. Mängu algus ja keskelt lahtilöömine	15
§ 13. Määrusterikkumised algviskel	17
§ 14. Hüppepall	18
§ 15. Mängu peatamine	20
§ 16. Pall on mängust väljas	21
§ 17. Palli sissetoomine mängu külg- või otsjoonte tagant	23
§ 18. Liikumine palliga	24
§ 19. Pöörded	26
§ 20. Käik või jooks palliga	26
§ 21. Visked, püüdmine, peatamine, palli äralöömine või ärarebimine	27

	Lk.
§ 22. Mängimine tsoonides	28
§ 23. Vabavise	29
§ 24. Vabaviske sooritamise kord	32
§ 25. Mängu tagajärg	35
IV. Võistluskoht, sisustus ja inventar	36
§ 26. Väljak	36
§ 27. Sisustus	39
§ 28. Pall	44
 Lisad	
1. Juhend korvpallivõistluste protokollide täitmi- seks	45
2. Protokoll	50
3. Kohtunike terminoloogia ja käeliigutused	52
4. Võistluste peakohtuniku aruande vorm	56
5. Juhiseid korvpallikohtuniku tegevuse vaatlus- kaardi täitmiseks	59
6. Korvpallikohtuniku tegevuse vaatluskaart	61
7. Järgunõuded korvpallis	64
Metoodilised juhised korvpalli võistlusmääruste rakendamiseks	68

Toimetaja E. Teemägi.

Tehniline toimetaja H. Kohu.

Korrektorid A. Kiho ja R. Eliste.

Ladumisele antud 2. XII 1953. Trükkimisele antud 15. I 1954. Trükiarv 3000.
Paber 60×92, 1/32. Trükipoognaid 2,5. Arvutuspoognaid 2,9. MB-04832.
Hans Heidemanni nimeline trükikoda, Tartu, Vallikraavi 4. Tellimise nr. 4511.

На эстонском языке.

Hind 90 kop.

90 kop.

A-19891

11

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00367165 0