



Väravpsall

Tagastage raamat õigeaegselt!

Возвратите книгу вовремя!

120019

TARTU RIIKLIK ÜLIKOOI
Spordimängude kateeder

SPORDIMÄNGUDE ÕPETAMISE METOODIKA

V Ä R A V P A L L

Võistlusmäärused, nende tõlgendamine
ja metoodilised juhised

Koostanud V. L e n k

Tartu 1968

N

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu
120019

TARTU ÜLIKOOLI
RAAMATUKOGU

VÄRAVPALLI VÕISTLUSMÄÄRUSED.

I. VÕISTLUSTEST OSAVÕTJAD.

§ 1. Mängijate vanus.

Võistlustest osavõtjad jagunevad järgmistesse vanuserühmadesse:

a) noorem vanuserühm - poeglapsed ja tütarlapsed 13-14 aastat (C-klass);

b) keskmine vanuserühm - poisid ja tüdrukud 15 - 16 aastat (B-klass);

c) vanem vanuserühm - noormehed ja neiud 17 - 18 aastat (A-klass);

d) täiskasvanud - mehed ja naised 19 aastat ja vanemad.

M ä r k u s e d .

1. Võistlustest osavõtjate vanust (nooremas, keskmises ja vanemas vanuserühmas) arvestatakse sünniaasta, mitte aga sünnikuupäeva järgi.

2. Üksikjuhtudel lubatakse noortel arsti, õpetaja (või treeneri) ja vastava spordiühingute ja -organisatsioonide liidu nõukogu loal mängida nende vanuserühmast järgmise vanema vanuserühma võistkondades.

S e l g i t u s . Aastatel 1968 - 1970 kuulu-
vad noored vanuserühmadesse järgmiselt:

a) nooremaste vanuserühma (C-klassi):

1968.- 1954. ja 1955. a. sündinud,
1969.- 1955. ja 1956. a. sündinud,
1970.- 1956. ja 1957. a. sündinud jne.;

b) keskmise vanuserühma (B-klassi):

1968.- 1952. ja 1953. a. sündinud,
1969.- 1953. ja 1954. a. sündinud,
1970.- 1954. ja 1955. a. sündinud jne.;

c) vanemaste vanuserühma (A-klassi):

1968.- 1950. ja 1951. a. sündinud,
1969.- 1951. ja 1952. a. sündinud,
1970.- 1952. ja 1953. a. sündinud jne.

§ 2. Mängijate õigused ja kohustused.

1. Ööpäeva jooksul võib mängija osa võtta ainult ühest võistlusmängust.

S e l g i t u s . Väravpallimäng on suure koormu-
sega ja kutsub organismis esile tunduvald muutusi.
Seepärast on vaja kinni pidada nõudest - päevas osa
võtta mitte rohkem kui ühest võistlusmängust. Eriti
hoolsalt tuleb selles osas jälgida noori. Mitmesu-
guste kompleksürituste ja spartakiaadide puhul tu-
leks jälgida, et ühel päeval ei võisteldaks mitmel
spordialal. Erandi võib teha ainult tugeva kehali-
se ettevalmistuse saanud sportlastele. Võistlusmää-
ruste ülaltoodud punkti ei rakendata välkturniiri-
del, kus mängitakse lühendatud mänguajaga, samuti
sõprusvõistlustel ja kontrollmängudel, kus koormus
ja võistluspinge ei ole nii suur kui kalendrimängu-
des.

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

S e l g i t u s . Mõnigi kord oleme mängijate ja kohtuniku vahelise vaidluse tunnistajaks väljakul. Siin tuleb kohtunikel olla järjekindlasm ja nõudlikum. Väljakul juhtunud arusaamatuste puhul pöördub kohtuniku poole ainult võistkonna kapten. Teiste mängijate pöördumist kohtuniku poole võib mõista distsiplineerimatu käitumisena.

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

S e l g i t u s . Võistlusmääruste tundmaõppimisele tuleks pöörata suuremat tähelepanu. Eesti NSV meistrivõistluste põhjal võib väita, et isegi vabariigi esiliiga võistkondade mängijad ei tunne võistlusmäärusi küllaldaselt. Kui on ilmselt näha, et mängija ei saanud kohtuniku otsusest aru, võib kohtunik oma otsust selgitada. Eriti olulised on kohtuniku selgitavad sõnad või žestid noorte võistlustel. Kui mängija näitab kohtuniku otsusega mittenõustumist kas hüüde, žesti või grimassiga, tuleb niisugust käitumist kohe karistada kui distsiplineerimatu käitumise fakti, mängijale teha märkus või hoiatus, sarnase käitumise kordumisel aga eemaldada mängija väljakult algul 2, siis 5 minutiks ja seejärel mängu lõpuni. Tuleb aru saada, et väravpallimängu populaarsuse tõstmiseks on vaja demonstreerida korrektset mängu ja distsiplineeritud käitumist väljakul.

4. Kõikidel võistlusmääruste rikkumiste juhtudel peab mängija pärast kohtuniku signaali jätma palli määruste rikkumise kohale.

S e l g i t u s . Paljudes võistkondades kohtame mängijaid, kes pärast kohtuniku signaali püüavad palli määruste rikkumise kohalt eemale veeretada, õhku visata, oma värava suunas kaitsesse tõmbudes

kanda endaga kaasa või mõnel muul viisil takista-
da vastasvõistkonnal palli mängu panemist. Näiteks
mängija asub väravaalas ja püüab segada väravavahti
palli mängupanemisel või lööb palli vastasmängi-
ja käest, kes valmistus vabaviske sooritamiseks.
Niisuguseid juhte peab kohtunik pidama mängu eba-
sportliku viivitamise, distsiplineerimatu käitumi-
se faktideks.

Mängu ebasportliku viivitamise eest tehakse süüd-
lasele hoiatus. Kui mängija teistkordselt rikub
määruste sama punkti, siis tuleb ta väljakult eemal-
dada 2 minutiks. Juhul kui sama mängija ei loobu
halvast harjumusest, eemaldatakse ta määruste järg-
misel rikkumisel väljakult 5 minutiks, seejärel aga
kuni mängu lõpuni. Kui mängu ebasportlik viivitami-
ne on võistluse käigus muutunud süstemaatiliseks,
võib kohtunik mängijaid väljakult eemaldada ilma
eelneva hoiatamiseta.

Väljakult eemaldamine mängu ebasportliku viivitami-
se eest on individuaalne karistus (erinevalt mängu
sihiliku venitamise eest - passiivne mäng) ja
koos teiste eemaldamistega (näiteks toorutsemise
eest jne.) võib viia väljakult eemaldamiseni kuni
mängu lõpuni.

Tuleb meeles pidada, et pärast kohtuniku viilet peab
palli viivitamatult panema väljakule ja käega pea-
tama. Kohtunikul tuleb mängu esimestest minutitest
otsustavalt võidelda mängu ebasportliku viivitamise
faktide vastu.

5. Igal võistkonna koosseisus registreeritud mängijal
peab olema arsti luba võistlustest osavõtuks.

§ 3. Mängijate riietus.

1. Mängijate riietus koosneb spordisärgist, spordipüks-
test ja nahk- või kummijalatsitest ilma kontsade, kõvade väl-
jaulatuvate rantide ja metallosadeta.

2. Võistkond peab esinema puhtas, korralikus, värvilt ühtlases oma spordiorganisatsiooni võistlusdressis.

3. Väravavahi riietus peab värvilt erinema ülejäänud mängijate riietusest. •

S e l g i t u s . Seoses asjaoluga, et kohtunike riietus on must, ei soovitata võistkondadel kasutada musti võistlussärke.

Mõlema võistkonna ühtlase värvusega riietuse puhul vahetab dressi võistkond, kes sai loosiga väljaku "peremeheks".

S e l g i t u s . Sõprusvõistlustel vahetab vajaduse korral võistlusdressi loomulikult vastuvõttevõi kohalik võistkond, sest külalised võisid kohale tulla ainult ühe komplekti võistlussärkidega.

Mängijatel pole lubatud väljakul kanda peakatteid, ehteid või metallesemeid (prosse, nõelu, märke, kelli jne.), mis võivad tekitada vigastusi kaasmängijaile. Mängijate küüned peavad olema lühikeseks lõigatud. Väravavahil on lubatud kanda spetsiaalset mütsisirmi päikesepimestuse kaitseks.

S e l g i t u s . Väravavahtidel soovitatakse võistlusdressi all kanda kubemekaitseid.

Kontsadega jalanõud, sõrmused jm. esemed, samuti pikad küüned võivad tekitada tõsiseid vigastusi. Praktika näitab, et sageli teeb kohtunik võistkonna ette nähtud ülevaatuses alles pärast mõnda vigastusjuhtumit. Eriti tähelepanelikult peaks kohtunik kontrollima mängijate riietuse nõuetele vastavust noorte ja naiste võistlustel. Kohtunik, kes seda nõuet ei täida, kannab vastutust tekkinud vigastuste eest.

4. Õhutemperatuuri juures alla +8° on lubatud mängida treeningdressis.

S e l g i t u s . Eriti tuulise ilma puhul ja laste võistkondadel võib lubada treeningdressis mängida ka temperatuuri juures üle +8°.

5. Mängija spordisärgi seljal peab olema number: nr. 1 - väravavaht, nr. 2 - 10 - väljakumängijad, nr. 11 - vahetusväravavaht. Numbrid peavad värvilt erinema spordisärkidest. Numbrite mõõtmed: kõrgus 20 sm, laius 12 sm, numbrijoone laius 2 sm.

S e l g i t u s . Sekretariaadi töö kergendamiseks võiksid olla numbrid ka mängijate spordisärkide rinnal. Rinnanumbrite kõrgus võiks olla 10 - 15 sm. See võimaldab vajaduse korral kasutada ka võrk- või korvpallisärke. Väljakukohtunikele võib soovitada pärast värava saavutamist näidata sekretärile viskaja number. Kuni pall viiakse keskjoonele uuesti mängupanemiseks, on selleks küllalt aega.

M ä r k u s . Saalis mängitakse ilma kotsadeta kergetes jalanõudes. Välistingimustes (mulla- või muruväljakul) lubatakse mängida saabastes, mis on varustatud lamedate nahknuppude või vähemalt 12 mm laiuste kummist ristliistude või vähemalt sama läbimõõduga lamedate silindriliste või kooniliste nuppudega. On keelatud kasutada teras- või alumiiniumnuppe. Dreanaažiga varustatud väljakutel on keelatud mängida nuppudega varustatud jalanõudes. On lubatud mängida purunematutes prillides.

6. Võistlusmääruste käesoleva paragrahvi rikkumise puhul eemaldatakse mängija viivitamatult väljakult.

Ta võib mängu tagasi tulla ainult väljakukohtuniku loal, seadnud enne korda oma riietuse või jalanõud.

§ 4. Võistkonna koosseis ja mängijate vahetamine.

Mängust võtavad osa kaks võistkonda. Võistkond koosneb 7 algkoosseisu mängijast (1 väravavaht ja 6 väljakumängijat) ja 4 vahetumängijast (1 väravavaht ja 3 väljakumängijat). Kokku 11 mängijat.

(KARISTUS: vabavise, võimalik ka 7 m karistusvise.)

M ä r k u s . Vähendatud mõõtmatega väljakul lubatakse mängida väiksema arvu mängijatega, kuid mitte alla 4 mängija.

2. Võistkonnal on õigus alustada mängu mitte vähem kui 5 mängijaga. Mängu ei katkestata, kui väljakult on eemaldatud mängijaid (2 või 5 minutiks või mängu lõpuni) ja võistkond jääb väljakule vähem kui 5 mängijaga.

M ä r k u s . Kohtunik katkestab mängu ainult siis, kui võistkonnas on vähem kui 5 mängijat ja võistlus on kaotanud sportliku ilme.

S e l g i t u s . Võib juhtuda, et ettenähtud ajaks pole ühe võistkonna kõik mängijad kohale jõudnud või ei luba kohtunik ühest võistkonnast korratu võistlusdressi, sõrmuste kandmise või pik- kade küünte tõttu väljakule mitut mängijat. Sel- lisel juhul alustatakse mängu ettenähtud ajal, kusjuures väljakule tulevad need mängijad, kelle dress on korras (kuid mitte vähem kui 5 mängijat). Kui võistkond alustab mängu vähem kui seitsmeliik- melises koosseisus, siis peab hiljem väljakule tu- lev mängija paluma selleks sekretäriilt luba.
(KARISTUS: vabavise.)

Juhul kui mängija tuli väljakule sekretäri loata ja seejuures takistas vastasvõistkonna vasturünna- kut, määratakse 7 meetri karistusvise.

3. Noorema ja keskmise vanuserühma (13 - 14 a. ja 15- 16 a.) võistkondadel lubatakse alustada mängu mitte vähem kui 6 mängijaga.

S e l g i t u s . Ülaloodud punkt on määrustes- se võetud noore organismi kaitseks liialt suurte koormuste vastu, mis võib ilmneda ettenähtust väik- sema koosseisuga mängimisel.

4. Võistkond võib mängu jooksul teha mängijate vahetu- si piiramatu arv kordi.

Mängijat võib vahetada igal mängumomendil väljakukoh-
tunikule teatamata, kuid tingimusel, et vahetatav mängija
on enne väljakult lahkunud.

Vahetusmängijad peavad asuma sekretariaadilaua vahe-
tus läheduses. Mängijate vahetus (ka väravavahtide) toi-
mub ainult sekretariaadilaua kohalt (külgjoone keskkohas).

M ä r k u s . Mängijate vahetuseks pole vaja seisa-
tada ajamõõtjat. Algul lahkub vahetatav mängija väljakult,
seejärel läheb tema asemel väljakule vahetusmängija. Sek-
retär jälgib vahetuse määrustepärast kulgu ja määruste rikkumise korral annab signaali (kuid jälgib, et signaal ei
tuleks kasuks süüdiolevale võistkonnale).

S e l g i t u s . Kuigi mängijate vahetuse kord
on määrustikus täpselt fikseeritud, eksitakse võist-
lustel selle vastu kõige enam. Praktiliselt toimub
suur hulk mängijate vahetusi valesti, s. t. vahe-
tusmängija läheb enne väljakule, kui ta on selleks
sekretäriilt loa saanud või vahetatav mängija välja-
kult lahkunud.

Määrustepärane vahetus on järgmine. Vahetusmängija
läheb sekretariaadilaua juurde, teatab sekretärile
väljakult lahkuma mängija numbriga ja teda asendava
mängija numbriga. Kui sekretär on vahetusmängijale
märku andnud mängu lubamise kohta ja vahetuse pro-
tokollid kandnud, võib vahetusmängija astuda kül-
gjoone juurde. Pärast seda, kui väljakumängija on
sekretariaadilaua kohalt ületanud väljaku külgjoo-
ne, võib vahetusmängija väljakule asuda. Sama kord
kehtib ka väravavahtide vahetamise kohta. Vahetami-
se määruste täitmist peab jälgima sekretär. Määrus-
te rikkumise puhul tuleb kohe anda märku väljakukoh-
tunikule (vile, gongi või sireeniga), kuid vältida
juhtu, et sellest ei saaks kasu süüdiolene võistkond.
Sekretäriil tuleb vahetuse momendil jälgida mängu
olukorda. Sageli kaotab võistkond palli just momen-

dil, kui hakatakse mängijaid vahetama. Vahetusmängija, näinud, et palli on saanud vastasvõistkond, tormab väljakule enne loa saamist sekretärilt või enne vahetatava mängija väljakult lahkumist.

KARISTUS: ebaõige vahetuse eest vabavise kohalt, kus vahetusmängija sekkus mängu. Teistkordse ebaõige vahetuse korral eemaldatakse vahetusreeglit rikkunud mängija väljakult 2 minutiks, selle määruse järgnevatel rikkumistel 5 minutiks.

Väljakult eemaldatud mängijat ei saa karistusaja jooksul vahetada. Väravavahi eemaldamisel asendab teda vahetusväravavaht, karistatud väravavahi asemel aga lahkub väljakult üks väljakumängijaist (treeneri või kapteni äranägemisel), sest pärast eemaldamist peab võistkonna liikmete arv väljakul vähenema eemaldatud mängijate arvu võrra.

5. Väravavahid ei tohi ühelgi juhul asendada väljakumängijaid, väljakumängijad aga võivad erandjuhtudel asendada väravavahti.

M ä r k u s . Juhul kui mõlemad väravavahid on mänguvõimetud, võib väravasse asuda väljakumängija. (Ta informeerib sellest väljakukohtunikku ja riietub ümber väravavahi riietusse.) Kui mõne aja pärast üks põhiväravavahtidest võib mängu jätkata, lubatakse väravavahti asendanud mängijat uuesti mängida väljakul. (Ta informeerib sellest väljakukohtunikku ja riietub võistlusdressedi.)

S e l g i t u s . Väiksematel kollektiividel võib puududa vahetusväravavaht. Sellisel juhul saab võistkond esineda kümneliikmelises koosseisus (1 väravavaht, 6 algkoosseisu väljakumängijat ja 3 vahetusmängijat). Kümneliikmelise võistkonna puhul tuleb võistlusprotokollis märkida üks väljakumängijatest, kes väravavahi vigastuse puhul asendab väravavahti.

6. Kui võistkond alustas mängu vähem kui 7 mängija-
ga, siis peab väljakule tulev mängija selleks sekretärilt
luba paluma, samuti kui mängija, kes mängu käigus lahkus
ajutiselt väljakult.

(KARISTUS: vabavise.)

7. Omavoliliselt väljakult lahkunud mängijat (eba-
sportlik käitumine) uuesti mängu ei lubata.

M ä r k u s . Kui mängija mängu käigus lahkus väl-
jakult ja pöördus otsekohe tagasi või jooksis kaugele vi-
satud pallile järele ja pöördus kohe tagasi, siis seda ei
loeta omavoliliselt väljakult lahkumiseks.

8. Väljakult mängu lõpuni eemaldatud mängijat ei saa
vahetada teise mängijaga.

9. Iga võistkonna kõigi registreeritud mängijate ni-
med (mitte rohkem kui 11 mängijat) kantakse võistluspro-
tokolli enne mängu algust. Protokollis märkimata mängijail
võistlusmängust osa võtta ei lubata.

M ä r k u s . Mängijate vahetuse märgib eelnevalt
protokolli sekretär. Võistluste (mängu või turniiri) käi-
gus ei lubata muuta võistkonna koosseisu, s. t. registreeritud
väravavahid võivad mängida ainult väravavahtidena,
väljakumängijad ainult väljakumängijatena. Niisuguseid va-
hetusi võib esineda ainult mõne mängija haigestumisel või
õnnetusjuhtumi tõttu. Mängijale kinnistatud number peab
talle jääma kogu turniiri ajaks.

S e l g i t u s . Protokollile annab allkirja
võistkonna kapten pärast seda, kui on kontrolli-
nud, et sekretär on võistkonna kõik liikmed kand-
nud protokolli õigete numbrite all.

Loomulikult ei saa muuta võistkonna koosseisu konk-
reetse mängus. Pikemaajalistel turniiridel (eriti,
kui võistlused toimuvad väljasõitudega või mitmes
ringis) määratakse registreerimise kord juhendiga.
Näiteks lubatakse võistkonnal meistrivõistlusteks

registreerida 18 mängijat, kusjuures treener võib igaks konkreetseks võistluseks valida registreeritud mängijate hulgast erineva koosseisu.

10. Ebaõige mängijate vahetuse eest karistatakse vabaviskega kohalt, kus vahetusmängija aktiivselt sekkus mängu.

Teistkordse ebaõige vahetuse korral eemaldatakse vahetusreeglit rikkunud mängija väljakult 2 minutiks, selle määruse mitmekordsel rikkumisel 5 minutiks.

M ä r k u s . Ebaõige vahetuse korral loetakse karistus võistkondlikuks, mitte individuaalseks. Seepärast on kohtunikel, eriti sekretäril, vaja tähelepanelikult jälgida individuaalseid ja võistkondlikke eemaldamisi (karistusi).

S e l g i t u s . Individuaalsete karistuste korral eemaldatakse mängija kolmanda karistuse puhul väljakult kuni mängu lõpuni asendamise õigusega. Sellesse arvestusse ei kuulu väljakult eemaldamine ebaõige vahetuse ning väljakult eemaldamine mängu sihiliku venitamise (passiivne mäng) eest. Kui mängijat mitmekordse ebaõige vahetuse või mängu järjekordse sihiliku venitamise (passiivne mäng) eest on karistatud kolmandat korda väljakult eemaldamisega, on tal pärast karistusaja kandmist õigus mängu tagasi pöörduda, sest mõlemat ülalmärgitud karistust loetakse võistkondlikuks karistuseks.

§ 5. Võistkondade esindajad (treenerid) ja kaptenid.

1. Igal võistlustest osavõtjal võistkonnal peab olema oma esindaja (treener), kui see on juhendis ette nähtud.

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

3. Esindaja (treener) võtab osa kohtunikekogu koosolekutest, kui need peetakse koos võistkondade esindajatega (treeneritega).

4. Esindaja (treener) peab enne mängu teatama sekretärile mängust osavõtvate mängijate nimed ja numbrid ning märkima ära võistkonna kapteni.

5. Esindajal (treeneril) on keelatud vahele segada kohtunike ja võistlusi korraldavate isikute korraldustesse. Kõik protestid esitab esindaja (treener) kohtunikekogule kirjalikult.

6. Esindaja (treener) peab mängu ajal asuma selleks määratud kohal ega või liikuda mööda väljaku ääri.

7. Kui võistkonnal puudub esindaja (treener), täidab tema kohustusi võistkonna kapten.

8. Võistkonna kapten on võistkonna juht väljakul. Ainult temal on lubatud pöörduda väljakukohtuniku poole.

9. Võistkonna kaptenil peab olema rinnal vasakul pool spordisärgi värvist erinev eraldusmärk suurusega 6 x 1,5 sm.

10. Võistkonna kapten, samuti esindaja (treener), vastutab oma võistkonna mängijate distsiplineeritud käitumise eest.

S e l g i t u s . Väravpallimängus saab treener võistkonda juhendada enne mängu algust, vaheajal, vahetismängijale ülesande andmisega enne väljaku-
le minekut ja ka otseste juhtnõõridega mängu käigus väljaku kõrvalt. Võib lubada treeneri (esindaja) ergutavaid hõikeid võistkonnale, kui need on konkreetsed. Karjumist, lärmakust, solvavaid hõikeid mängijatele, samuti kohtunikele adresseeritud väljendeid tuleb väljakukohtunikul hinnata kui treeneri taktiku käitumise fakte ja rakendada mängu käigus järgmisi abinõusid. Esmakordse taktitu käitumise puhul peab kohtunik selgitama treenerile tema ebaõiget käitumist. Treeneri teistkordse taktitu

käitumise puhul tuleb teda hoiatada võimalikust eemaldamisest vahetismängijate pingilt ja väljaku äärest. Kui kaks esimest abinõu on jäänud tagajärjetuks, siis tuleb süüalune treener eemaldada nii vahetismängijate pingilt kui ka väljaku äärest. Kui treener keeldub allumast väljakukoh-tuniku korraldustele ja administratiivseid mõju-tamisvahendeid pole võimalik kasutada, võib koh-tunik katkestada mängu.

Vahetismängijate pingil võivad istuda ainult võist-konna esindaja (juht), treener, arst ja vahetus-mängijad (mitte rohkem kui 4).

II. KOHTUNIKE KOHUSTUSED JA ÕIGUSED.

§ 6. Kohtunikekogu koosseis.

1. Igale võistlusele määratakse võistlusi korraldava organisatsiooni poolt kohtunikud vastava kohtunike kollee-giumi juhatuse teadmisel.

2. Iga mängu juhtimiseks määratakse väljakukohtunik, kaks väravakohtnikku, sekretär ja kohtunik-ajamõõtja.

M ä r k u s . Vähendatud mõõtmatega väljakul juhib mängu üks kohtunik.

S e l g i t u s . Kohaliku tähtsusega võistlustel lubatakse sekretäri ja ajamõõtja kohustused anda ühe isiku kätte, samuti võib mängu aega fikseerida väljakukohtunik.

On soovitatav, et kohtunikekogu koosseisu arvatakse kohtunik-informaator (diktor).

1. Väljakukohtunik jälgib võistlusmääruste täitmist mängijate osas, fikseerib saavutatud väravad, karistab mängijaid ja võistkondi võistlusmääruste rikkumise puhul ja lahendab kõik tekkinud vaidlusküsimused. Väljakukohtuniku otsus on lõplik.

S e l g i t u s . Ainult väljakukohtunikul on õigus fikseerida värava saavutamist. Seejuures ta toetub väravakohtuniku arvamusele (signaalile). Mõnikord võivad väljaku- ja väravakohtuniku arvamused lahku minna. Jõusse jääb väljakukohtuniku otsus. Parema vastastikuse mõistmise eesmärgil võib soovitada väljakukohtunikul iga arusaamatuse puhul kuulata väravakohtuniku seisukohta ja siis teha teatavaks oma otsus.

See loob kohtunike brigaadile suurema autoriteedi ning võtab väheteadlikelt pealtvaatajatelt ja mängijatelt võimaluse rahulolematuse väljendamiseks.

Võistlusmäärusega vastuolus olevate kohtuniku otsuste peale võib väljakul protesteerida ainult kapten ning niisuguste otsuste kohta võib võistkond esitada protesti ettenähtud korra kohaselt. Protesti esitamise üldine kord on järgmine. Võistkonna esindaja (treener või kapten) juhib kohe (märgates kohtuniku poolt tehtud viga, mis annab aluse protesti esitamiseks) võistlusta peakohtuniku või tema asetäitja tähelepanu mänguolukorrale ja kohtuniku veale. Pärast mängu lõppu märgib võistkonna esindaja (treener või kapten) protokollis, et ta esitab protesti, ja samas esitab protesti kirjalikult, märkides ära mänguminuti, millal viga toimus, kirjeldab mänguolukorda, protesti motiive ja oma nõudmisi. Kui protesti ei esitata kohtunike tegevuse, vaid mõne muu teguri (näiteks vastasvõist-

konna registreerimata mängijate jms.) kohta, siis tuleb protestist teatada kohe pärast mängu väljakukohtunikule (samuti peakohtunikule või tema ase-täitjale) ning märkida protokollis, et protest esitatakse.

2. Kohtunik kasutab oma õigusi alates väljakule mine-mise momendist. Kohtuniku volitused lõpevad pärast mängu lõppu.

M ä r k u s . Kui mängija pärast võistlust käitub ebasportlikult vastasvõistkonna liikmete või kohtunike suh-tes, peab väljakukohtunik nõudma mängija karistamist, ehk-ki mäng oli tegelikult lõppenud ja tegu toimus väljaspool mänguväljakut. Õigust karistuse määramiseks laiendatakse ka mängu vaheaegadele.

S e l g i t u s . Kui mängija käitus distsiplinee-rimatult mängu vaheajal, siis tuleb teda karistada. Kui mängijat karistatakse mängust eemaldamisega, kantakse karistus kohe teise poolaja algul. Kui män-gija käitus distsiplineerimatult pärast mängu lõp-pu, siis teeb väljakukohtunik sellest ettekande võist-luste peakohtunikule või võistlusi korraldavale or-ganisatsioonile.

3. Väljakukohtunik peab hoiduma karistuse määramisest, kui ta näeb, et sellest võib kasu olla süüdiolaval võist-konnal.

S e l g i t u s . Väljakukohtunik võib jätta fik-seerimata väiksema määruste rikkumise, kui palli valdav võistkond mängib palli edasi; niisugusel ju-hul teeb väljakukohtunik mängu käigus määrusi rik-kunud mängijale märkuse või hoiatuse.

4. Väljakukohtunikul on õigus mängu katkestada või ära jätta kõigil neil juhtudel, kui ta peab seda vajalikuks (ebasoodus ilm, kõlbmatu väljakupind, mitteküllaldane val-gustus jm.). Neil juhtudel on kohtunik kohustatud koostama

akti mängu katkestamise põhjuste kohta ja saatma selle võistlusi korraldavale organisatsioonile.

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

M ä r k u s . Mängu jätkamisel antakse pall sellele võistkonnale, kes viimasena valdas palli.

5. Väljakukohtunik on kohustatud enne mängu algust kontrollima väljaku seisukorda. Väljakukohtunik alustab mängu ja tal on õigus antud mäng lõpetada. Kohtunik peab võimalust mööda olema lähemal pallile, jälgima võistlusmääruste täitmist ja kõik kerkinud küsimused otsustama iseseisvalt. Kohtuniku otsused on lõplikud.

M ä r k u s . Enne mängu algust peab väljakukohtunik kontrollima väljaku seisukorra ja tähistamise, mängijate riietuse ja jalanõude vastavuse võistlusmäärustele, meditsiinipersonali kohaloleku. Eriti tähelepanelikult tuleb kontrollida väravate õiget ülesseadmist ja võrkude kinnitust. Näiteks võib väljakukohtunik peatada mängu, kui jooned pole küllalt hästi nähtavad; pärast puuduste kõrvaldamist mäng jätkub.

Sõltuvalt mängijate tegevusest peab kohtunik pidevalt liikuma, püüdes kogu aeg kohta valida sellise arvestusega, et säiliks nägemiskontroll mängu peamise kolde üle ja näeks võitlusest palli pärast osavõtvaid mängijaid ning ülejäänud mängijate tegevust.

Mängu käigus on lubatud sisuliste küsimustega pöörduda kohtuniku poole ainult võistkonna kaptenil. Kohtunik ei tohi lubada väljakul mingit karjumist.

6. Väljakukohtunik peab saavutatud väravate arvestust.

S e l g i t u s . Mängu tagajärje üle peab arvestust sekretär, registreerides väljakukohtuniku poolt fikseeritud väravad. Väljakukohtunik peab saavutatud väravate arvestust ainult kohaliku ula-

tusega võistlustel (võistlustel lihtsustatud määruste järgi) juhul, kui ei ole sekretäri.

7. Ebasportliku käitumise puhul peab kohtunik süüdlasele märkuse tegema. Ebasportliku käitumise kordumisel eemaldab väljakukohtunik süüdlase väljakult 2 või 5 minutiks või mängu lõpuni.

Määruste jämeda rikkumise puhul võib kohtunik süüdlase väljakult eemaldada eelneva hoiatuseta.

M ä r k u s . Näide: mängija hoiab kinni palli, mille vastasvõistkond peab mängu panema vabaviskega. Esimene kord teeb kohtunik süüdiolevale mängijale märkuse, teistkordsel määruste rikkumisel eemaldab mängija väljakult 2 minutiks. Kui aga mängija vabaviske sooritamise takistamiseks sihilikult viskas palli mänguväljaku piiridest välja, peab kohtunik süüdlase viivitamatult eemaldama väljakult kuni mängu lõpuni, vaatamata sellele, et antud mängijale varem polnud tehtud märkust.

8. Kui mäng oli mängija ebasportliku käitumise tõttu peatatud, paneb palli mängu vastasvõistkond vabaviskega.

Mängu kinnipidamise tõttu kadumaläinud aeg tuleb lisada samale poolajale (kui mänguaega fikseeritakse nn. jooks-va kellaga).

9. Mängu sihiliku venitamise eest (passiivne mäng), mille juures lastakse mööda värava saavutamise võimalus, peab kohtunik:

a) määruste esmakordsel rikkumisel tegema võistkonnale hoiatuse ja määrama vastasvõistkonna kasuks vabaviske kohalt, kus asus pall hoiatuse tegemiseks mängu peatamise momendil;

b) määruste teistkordsel rikkumisel eemaldama süüdlase mängu sihilikus venitamises (harilikult mängija, kes antud momendil valdas palli) väljakult 2 minutiks ja määrama vastasvõistkonna kasuks vabaviske;

c) järgneva mängu iga sihiliku venitamise fakti puhul

(kolmas, neljas jne.) - eemaldama süüdlase väljakult 5 minutiks ja määrama vastasvõistkonna kasuks vabaviske.

Mängija ebasportliku käitumise puhul kohtuniku suhtes karistatakse võistkonda vabaviskega ja mängijat hoiatusega, vajaduse korral eemaldatakse mängija väljakult.

M ä r k u s . Võistkonnal ei ole õigust mängu venitada isegi arvulises vähemuses olles. Kõikidel juhtudel peab võistkond püüdma saavutada resultaati. Kui mängija avaldab rahulolematust kohtuniku tegevuse suhtes või kritiseerib kohtuniku otsuseid, siis ta eemaldatakse väljakult (2 või 5 minutiks või mängu lõpuni).

S e l g i t u s . Mängu sihilikku venitamist, passiivsust mängu aja võitmise eesmärgil võib esineda kahel juhul: a) võistkond on jäänud arvulisse vähemusse, b) võistkond on mängu (või poolaja) lõpuminutitel eduseisus.

Kui kohtunik on veendunud, et palli valdav võistkond ei kavatse rünnata, siis karistatakse süüdiolevat võistkonda esimesel korral vabaviskega. Selle karistuse määramisel annab väljakukohtunik vilega märku ja samaaegselt tõstab rusikas käe üles. Teistkordsel mängu sihilikul venitamisel eemaldatakse peasüüdlane (kohtuniku äranägemisel, kuid harilikult mängija, kes viimasena käsitses palli) väljakult 2 minutiks. Kõikidel järgnevatel mängu sihiliku venitamise juhtudel eemaldatakse süüdlane väljakult 5 minutiks. Passiivne mäng ei olene ajast, mille vältel võistkond valdas palli. Kui avanes reaalne võimalus värrava saavutamiseks ja mängija seda ei kasutanud, on tegemist passiivse mänguga.

Tagasisöötmine oma väljakupoollele, vastutulevale värravavahile, ei ole veel katse mängu sihilikuks venitamiseks. Niisugune sööt on sageli tingitud taktikalistest kaalutlustest.

Mängija eemaldamine väljakult mängu sihiliku venita-

mise eest on võistkondlik (tehniline) karistus, mitte individuaalne. Ühte ja sama mängijat võib võistkonna passiivse mängu puhul väljakult eemaldada korduvalt.

Ainult väljakukohtunik võib otsustada, kas mängijal oli võimalus värava saavutamiseks või rünnaku algatamiseks. Kohtunik peab õigesti klassifitseerima mängu sihilikku venitamist, ei tohi sellega kiirustada, kuid samuti ei või ilmutada järeleandmist, otsustamisvõimetust.

Mängu sihiliku venitamise mõistet ei pruugi rakendada siis, kui vastasvõistkond kasutab aktiivset kaitsemängu (pressingut), mille tagajärjel ründava võistkonna mängijatel on raskusi palli käsitlemisel.

10. Võistlusmääruste rikkumise eest võib mängijat eemaldada väljakult 2 minutiks, 5 minutiks või mängu lõpuni.

Kui väljakult eemaldatud mängija karistusaeg ei saanud esimese poolaja lõppedes täis (2 või 5 min.), siis tuleb järelejäädud karistusaeg kanda teise poolaja algul.

Kui mäng pikeneb (lisaaeg), siis tuleb järelejäädud karistusaeg kanda samuti.

M ä r k u s . Kooskõlas Rahvusvahelise Väravpalliföderatsiooni tehnilise komisjoni juhendiga kasutatakse mängijate eemaldamisel väljakult järgmisi reegleid: 2 minutit, 5 minutit ja kuni mängu lõpuni. Mängu vältel võib üht ja sama mängijat eemaldada kindlaksmääratud ajaks ainult kahel korral (individuaalsed karistused). Kolmas kord ta eemaldatakse väljakult mängu lõpuni. Mängijate ebaõige vahetuse, samuti mängu sihiliku venitamise (passiivne mäng) eest määratud karistus on võistkondlik (tehniline) ja mitte individuaalne karistus. Kuid individuaalseks karistuseks loetakse vahetusmängijate pingil olevale mängijale määratud karistus (näiteks ebasportliku käitumise eest). Karistusaja arvamine mängija eemaldamisel väljakult 2 või 5 minutiks algab pärast kohtuniku signaali palli mängupanekuks.

Lühendatud mänguajaga võistlustel (välkturniirid) kasutatakse mängijate eemaldamisel väljakult põhimõtet: 2 minutit või kuni mängu lõpuni.

Kui kohtunik pärast toorutsemist ei peatanud mängu arvates, et mängu peatamine võis tuua kasu süüdiolevale võistkonnale, peab ta esimesel võimalusel (kas mängu käigus või siis, kui pall on mängust väljas) tegema süüdlasele märkuse või hoiatuse.

11. Väljakult eemaldatud mängijat ei saa karistusaja jooksul vahetada.

M ä r k u s . Väravavahi väljakult eemaldamisel asendab teda vahetusväravavaht, karistatud väravavahi asemel lahkub väljakult üks väljakumängijatest (treeneri või kapteni äranägemisel), sest pärast eemaldamist peab võistkonna liikmete arv väljakul vähenema.

S e l g i t u s . Vahetusmängijate pingil olevale mängijale määratud individuaalne karistus (2 või 5 minutit) kantakse võistlusprotokolli hariliku korra kohaselt. Karistuse kandmise ajal peab karistatud mängija istuma selleks ettenähtud kohal. Samal ajal võib võistkond väljakul mängida täisarvulises koosseisus.

12. Väljakukohtunik peab viivitamatult peatama mängu, kui arvab, et mängija sai vigastuse, mis nõuab arstiabi, ja ta ei ole võimeline ise lahkuma väljakult.

Teistel vigastusjuhtudel katkestatakse mäng ainult siis, kui pall on mängust väljas, või siis, kui pall on selle võistkonna valduses, kelle mängija sai vigastada.

Väljakukohtunik peab jälgima, et vigastada saanud mängija saaks viivitamatult arstiabi.

13. Väljakukohtunik annab loosimisel valikuõiguse külalisvõistkonna kaptenile.

14. Kui vabavise või 7 m karistusvise määrati vahetult enne mänguaja (poolaja, lisaaja) lõppu, pikendatakse selle sooritamiseks mänguaega.

S e l g i t u s . Kui vabavise või 7 m karistusvise määrati vahetult enne mänguaja lõppu, siis seisatab kohtunik-ajamõõtja kella pärast mänguaja lõppemist, kuid signaali annab alles pärast viske sooritamist (kui pall on viset sooritava mängija käest lahkunud ja on selge, et samast viskest ei tule väravat). Palli sattumisel väravasse värav loeb.

15. Väljakukohtunik on kohustatud jälgima, et midagi ei segaks mängu normaalset kulgu. Ta peab viivitamatult kõrvaldama igasuguse juhuslikult tekkiva takistuse.

16. Väljakukohtunik võib mitte nõustuda väravakohtuniku otsusega. Sellisel juhul on väljakukohtuniku otsus lõplik.

17. Väljakukohtunikul on õigus vahetada väravakohtunikke, kui nende tegevus on ebaõige või segab mängu normaalset kulgu. Vahetamise põhjusest teatab väljakukohtunik vastavale kohtunike kolleegiumile.

S e l g i t u s . Võib juhtuda, et väravakohtunik kas oskamatusel või mõnel muul põhjusel võtab süstemaatiliselt vastu ebaõigeid otsuseid. Sellisel juhul on väljakukohtunikul õigus mängu käigus vahetada väravakohtunikku.

18. Väljakukohtunik peab viivitamata jätkama mängu pärast igat mängu peatamist. Igasugusele mängu venitamisele ja eriti vabaviske, karistusviske, nurgaviske, küljesisseviske ja kohtunikuviske takistamisele süüdioleva võistkonna poolt peab kohtunik vaatama kui distsiplineerimatule, ebasportlikule käitumisele.

19. Pärast mängu lõppu peab väljakukohtunik teatama mängu tulemuse ja täpselt täitma protokollit.

S e l g i t u s . Mängu tulemuse teatab harilikult kohtunik-informaator (diktor) või sekretär. Kohaliku

tähtsusega võistlustel, kus puudub sekretär ja väljakukohtunikul tuleb pidada ka arvestust saavutatud väravate kohta, tuleb temal pärast mängu lõppu teatada mängu tulemus võistkondadele.

20. Kohtunike riietus peab olema must.

M ä r k u s . Väljakukohtuniku ja väravakohtunike riietus koosneb valge kraega mustast särgist (kohtuniku embleemiga vasakul pool), lühikestest mustadest pükstest (valge vööga), mustadest põlvsukkadest ja sportlikest jalanõudest.

21. Kohtunik annab vile:

- a) mängu alustamiseks,
- b) värava saavutamisel,
- c) määruste rikkumisel,
- d) palli minekul üle külge- või otsjoone;
- e) algviske, nurgaviske ja 7 m karistusviske sooritamiseks,
- f) vabaviske sooritamiseks pärast hoiatust või mängija eemaldamist väljakult.

M ä r k u s . Kohtuniku signaal peab olema kindel, sisendama mängijates veendumust, et määruste rikkumine oli õigesti kindlaks tehtud. Nõrk vile loob mulje kohtuniku ebakindlusest ja otsustamisvõimetusest. Kohtuniku signaal peab vastama määruste rikkumise iseloomule. Määruste rikkumise puhul antakse ühekordne signaal. Värava saavutamise fikseeritakse pika vilega. Kohtunik ei pruugi vilet anda siis, kui pall on selgelt ja arusaadavalt ületanud külge- või otsjoone.

S e l g i t u s . Väljakukohtunik (samuti ka tema abilised) peab peensusteni tundma võistlusmäärusi ja neid rakendama sportlikus vaimus. Kõige tähtsam on sügav arusaamine väravapallimängu olemusest. Kohtunik peab püüdma olla väljakul tähelepandamatu, kuid tema tegevus peab olema kindel ja ot-

sustav. Ühelgi juhul ei tohi läbilipsanud viga "kompenseerida" uute vigadega.

Kohtunik peab oskama eraldada sportlikku mängu toorest mängust ja otsustavalt võitlema mängijate ebasportliku käitumisega.

Enne mängu tuleb kohtunikul kontrollida oma riietust. Väljakule minnes peaks kohtunikul kaasas olema tagavaravile ja mingi ese või metallraha loosimiseks.

Enne võistlushooaega tuleks kohtunikul praktiseerida treeningtundides, sõprusvõistlustel ja keha-kultuurikollektiivide üritustel. Vaja on ka kehalise ettevalmistuse taset ja teoreetilisi teadmisi tõsta ja täpselt teada võistlusmäärusi.

§ 8. Väravakohtunikud.

1. Igas mängus peab olema kaks väravakohtunikku, kes asuvad otsjoone taga väljakukohtuniku liikumise suhtes teisel pool väravat.

2. Väravakohtunik näitab:

a) kui pall on visatud väravasse - tõstab lipu otse pea kohale;

b) nurgaviske puhul - sirutab käe lipuga selle nurga suunas, kust tuleb sooritada nurgaviske;

c) viske puhul värava-alalt - laseb käe lipuga alla värava suunast väljaku poole;

d) kui ründaja astus värava-alasse ja sellest sai tema võistkond kasu või palliga ründaja astus värava-alasse - sirutab käe lipuga määruste rikkumise suunas.

M ä r k u s . Väravakohtunikud asuvad otsjoone taga värava kõrval, poolel, mille neile näitab väljakukohtunik. Lipu normaalne asend - enda ees, otse all. Kui värav on saavutatud määrustevastaselt, siis teeb väravakohtunik 3-4

hooliigutust enda ees (lipp on suunatud alla). Kui pall läks väravasse, kuid mängija astus viskemomendil värava-ala joonele, näitab väravakohtunik ainult määruste rikkumise kohale. Kui kaitsja tõukas pallita ründaja värava-alamasse, siis väravakohtunik seda määruste rikkumist ei fikseeri.

S e l g i t u s . Väravakohtunikul tuleb eriti hoolikalt jälgida mängu värava-ala läheduses ja lahendada ka mängu erinevaid olukordi. Kui kaitsemängija tõukas pallita ründaja värava-alamasse, siis väravakohtunik seda määruste rikkumist ei fikseeri. Kui väljakukohtunik näeb, et ründaja astus värava-alamasse ja väravakohtunik ei fikseerinud seda veaks, siis ta teab, et süüdi oli kaitsemängija, ja vajaduse korral karistab viimast. Kui aga ründaja astus värava-alamasse eesmärgil saavutada parem positsioon, siis peab väravakohtunik viivitamatult reageerima.

Tähelepanelikkust nõuab ka palliga ründaja värava-ala joone juures. Sageli maandub ründaja pärast palli püüdmist värava-ala joonele. Kohe seejärel takistavad kaitsemängijad teda määrustevastaselt. Kui väravakohtunik näitab õigeaegselt määruste rikkumist ründaja poolt (maandumist värava-ala joonele enne kaitsjate tehtud viga), siis annab väljakukohtunik õigustatult palli kaitsvale võistkonnale. Kui aga väravakohtunik viivitab, karistab väljakukohtunik kaitsemängijaid (olenevalt olukorrast kas vabaviske, 7 m karistusviske või väljakult eemaldamisega), kuigi viimased rikkusid määrusi hiljem kui ründaja.

Kaitsva võistkonna mängija astumist värava-alamale väravakohtunik ei näita. See on väljakukohtuniku kohustus.

Kõik märguanded tuleb teha lahtise lipuga, mis

Juhh paremini väljakukohtuniku tähelepanu määruste rikkumisele.

3. Väravakohtunikud näitavad määruste rikkumisi ainult lipuga. Kui on näha, et väljakukohtunik sai märguandest aru, tuleb väravakohtunikul lipuga signaliseerimine kohe lõpetada.

M ä r k u s . Lipu värvus peab erinema väljakut ümbritseva fooni värvusest. Väravakohtunikud peavad kiiresti reageerima ja kiiresti näitama vigu. Hiljaks jäänud signaal (näiteks värava-ala joonele astumine) teeb närviliseks nii mängijad kui ka pealtvaatajad.

Väljakukohtunik peab alati enne otsuse vastuvõtmist vaatama, mida näitab väravakohtunik.

Juhul kui väljakukohtunik ei nõustu nende arvamusega (oli värava-alale lähemal), otsustab väljakukohtunik oma äranägemise järgi.

§ 9. Sekretär ja kohtunik-ajamõõtja.

1. Sekretär peab võistlusprotokolli, saavutatud väravate arvestust, märgib mängijate vahetused ja eemaldamised väljakult ning teatab väljakukohtunikule määruste rikkumisest mängijate vahetamisel (ajamõõtja kaudu).

Ajamõõtja jälgib mänguaega, mängijate õiget vahetust, väljakult eemaldatud mängijate karistusaega, annab signaali esimese poolaja ja mängu lõppemisest.

Sekretäri ja ajamõõtja kohustusi on lubatud anda ühe isiku kätte.

M ä r k u s . Esimese poolaja või mängu lõpp määratakse ajamõõtja vile, mitte väljakukohtuniku vile järgi. Seepärast otsustatakse esimese poolaja või mängu lõpusekunditel visatud värava õigsus ajamõõtja signaalist lähtudes.

Ebaõige vahetuse puhul annab ajamõõtja signaali ja väljakukohtunik karistab võistkonda vastavalt määrustele.

Ajamõõtja jälgib 2 või 5 minutiks väljakult eemaldatud mängija karistusaega ja selle möödumisel teatab eemaldatud mängijale õigusest uuesti sekkuda mängu.

Ajamõõtja annab järgmised signaalid: esimese poolaja ja mängu lõppedes vile, muudel juhtudel (ebaõige vahetus jm.) gong.

S e l g i t u s . Sekretär valmistab protokolliette 10 - 15 min. enne mängu algust: täidab kõik vajalikud lahtrid, märgib võistkondade koosseisud, mängijate numbrid, märgib ära algkoosseisu, võtab vajalikud allkirjad jne. Mängu käigus peab sekretär saavutatud väravate arvestust ja registreerib mängijate vahetused. Pärast mängu lõppu lõpetab sekretär protokollide kõikide lahtrite täitmise, võtab vajalikud allkirjad ning annab täielikult vormistatud protokollid peasekretärile (või võistlusi korraldavale organisatsioonile). Harilikult koostatakse protokoll kolmes eksemplaris: neist esimene jääb võistluste kausta, teine antakse võitjale ja kolmas eksemplar kaotajale võistkonnale (või sõprusvõistlustel külalisvõistkonnale). 7 m karistusviske puhul tehakse tagajärje lahtrisse rõngas ja sellesse järgmised märgid: a) värava saavutamisel - eelmisest mänguseisust (väravate arvust) järgmine suurem arv; b) kui värava vaht tõrjus palli - täht V ; c) kui pall läks väravast mööda - täht A ; d) kui pall läks väravapostidesse - täht L ; e) kui viset sooritav mängija pärast kohtuniku vile t põrgatab palli või pall kukub käest maha, loetakse viske sooritatuks ning rõngasse märgitakse täht K . Ajamõõtja peab täpselt jälgima mängu käiku. Näide. Ühel võistkonnal oli mõned sekundid enne poolaja või mängu lõppu kasutada vabavise ükskõik missugusest kohast väljakul. Vabaviske sooritamise ettevalmistamisel sai mänguaeg täis. Sellisel juhul ei anna ajamõõtja lõpu-

signaali, vaid ootab ära vabaviske. Kell aga seisatatakse õigel ajal, s. o. mänguaja lõppemisel. Kui mängija vahetult vabaviskest saavutab värava, siis värav loeb ja ühtlasi lõpeb mäng; kui aga mängija söötis mõnele kaasmängijale, annab ajamõõtja kohe lõpusignaali.

Pole soovitatav, et ajamõõtja teataks viimasel mänguminutit võistkondadele poolaja või mängu lõpuni jäänud aega, mis võib viia tõsise vigastuseni (kaotajal poolel soov iga hinna eest väravat saavutada).

Parim mängu kestuse mõõtja on malekell. Kui väljakukohtunik annab selleks märku, siis seisatatakse kell (vigastused, väravakohtuniku seletuse ärakuulamine, märkuse või hoiatuse tegemine võistkonnale või üksikmängijale, välisväljakul palli sattumine väljakupiiridest kaugemale ebaõnnestunud viske või söödu järel, saalis palli sattumine rõdule jms.). Karistusaja fikseerimiseks on sobiv kasutada stopperit, kusjuures on soovitatav, et ajamõõtjal oleks kasutada mitu stopperit. Ilmtingimata peab sekretariaadilaul olema vile (väljakukohtuniku vilest erineva kõlaga) või gong, millega teatatakse poolaja või mängu lõppemisest, samuti määruste rikkumisest mängijate vahetamisel.

§ 10. Võistluste arst.

1. Suurematele võistlustele kutsutakse vajalik arv meditsiinivõõrajaid ja määratakse võistluste peaarst peakohtuniku asetäitja õigustes, kes juhib kogu tegevust võistluste meditsiinilisel teenindamisel.

2. Võistluste arst:

a) kontrollib arsti viisat võistkondade ülesandmislehtedel (klassifikatsiooniraamatutes) osavõtjate võistlustele lubamise kohta ja selle vormikohasust;

b) korraldab võistluste ajal osavõtjate meditsiinilisi vaatlusi;

c) otsustab vigastuste või haigestumiste puhul, kas mängijad on võimelised võistlust jätkama;

d) jälgib sanitaar-hügieeniliste nõuete täitmist võistluste ajal;

e) kindlustab meditsiinilise abi vigastuste või haigestumiste puhul.

III. VÕISTLUSMÄÄRUSED.

§ 11. Mängu kestus.

1. Mängu kestus on kehtestatud järgmiselt:

Võistkonna vanus	Mängu kestus
Tütarlapsed 13 - 14 a.	30 min. (2 x 15 min.)
Poeglapsed 13 - 14 a.	30 min. (2 x 15 min.)
Tüdrukud 15 - 16 a.	40 min. (2 x 20 min.)
Poisid 15 - 16 a.	40 min. (2 x 20 min.)
Neiud 17 - 18 a.	40 min. (2 x 20 min.)
Noormehed 17 - 18 a.	60 min. (2 x 30 min.)
Naised	50 min. (2 x 25 min.)
Mehed	60 min. (2 x 30 min.)

S e l g i t u s . Esimese ja teise poolaja vahel on vaheaeg 10 minutit.

Mõlema võistkonna nõusolekul võib kohtunik lühendada kahe poolaja vahelist vaheaega.

M ä r k u s . Lubatakse mängida poole võrra lühendatud ajaga, kuid neil juhtudel on mäng ilma vaheajata, aga väljakupoolte vahetamisega.

S e l g i t u s . Välkturniiridel määrab mängu kestuse kas võistluste juhend, korraldav organisatsioon või peakohtunik. Praktika näitab, et välkturniiridel sõltub mängu kestus võistkondade arvust ja võistluste läbiviimiseks kasutada olevast ajast. Välkturniiride korraldamisel on kasulik meeles pidada, et parem on pidada suurem arv mängu lühema mänguajaga, kui vastupidi. On peetud välkturniire, kus meeste mängude kestus on olnud 2 x 5 minutit. Rahvusvaheliste võistlusmääruste järgi on meeste mängu kestus välkturniiridel 2 x 15 minutit, ülejäänud võistkondadel 2 x 10 minutit ilma vaheajata.

2. Õnnetusjuhtumi tõttu või mõnel muul põhjusel mängu peatamiseks kulunud aeg lisatakse juurde samale poolajale, mil oli mängu katkestus. Õigus aega lisada on ainult väljakukohtunikul; sellest teatab ta võistkondade kaptenitele ja ajamõõtjale.

S e l g i t u s . Kui aega võetakse malekellaga, siis pole vaja mänguajale mitmesuguste mängu takistanud asjaolude tõttu aega juurde arvestada, sest iga väljakukohtuniku vastava märguande peale seisatatakse kell.

Palli väljumist üle väljakupiiride ei loeta mängu takistuseks ja selliste juhtude eest aega juurde ei arvestata. Välisväljakutel võib pall tugevast viskest lennata või veereda kaugele. Sellisel juhul tuleb kell seisatada või palli mängu toomiseks kulunud aeg mänguajale juurde arvata (muidugi väljakukohtuniku juhtnööride või märguannete järgi).

3. Vahetult enne esimese poolaja või mängu lõppu määratud vabaviske või 7 m karistusviske puhul annab ajamõõtja signaali poolaja või mängu lõppemisest alles pärast viske sooritamist.

M ä r k u s . Võistlusmääruste selle punkti juures esineb sageli eksimusi. Ajamõõtja peab ootama ära vabaviske või 7 m karistusviske tulemuse ja alles siis andma signaali esimese poolaja või mängu lõppemisest. Praktiliselt see tähendab, et mäng jätkub veel teatud kindla ajavahemiku võrra. Mida tuleb mõista viske tulemuse äraootamisena? Näiteks vabaviske sooritamisel teeb kaitsev võistkond "müüri". Ründaja viskab, pall läheb vastu kaitsemängijate käsi ja pörkab või veereb edasi värava suunas. Ajamõõtja peab ootama, kuni pall läheb väravasse (või väravast mööda) või tõrjutakse väravavahi poolt või pörkub vastu väravaposti ja sealt tagasi väljakule, pörkub "müürist" tagasi väljakule või söödetakse teisele mängijale.

4. Kui kohtunik otsustab, et ajamõõtja andis signaali poolaja või mängu lõppemise kohta enne aega, siis juhul kui mängijad pole väljakult lahkunud, jätkub mäng viivitamatult. Kui pall asus mängu katkestamise momendil väljaspool mänguväljaku piire või värava-alal, siis pannakse pall mängu küljesisseviskega või viskega värava-alalt. Kõikidel teistel juhtudel määrab kohtunik väljaku keskpunktis kohtunikuviske.

Juhul kui esimene poolaeg lõppes enne aega ja mängijad on juba väljakult lahkunud, tehakse 10-minutiline vaheaeg ja pärast seda jätkatakse mängu võistkondade sama asetusga kui esimesel poolajal. Pall pannakse mängu kohtunikuviskega väljaku keskpunktist. Mängitakse, kuni esimesel poolajal mängimata jäänud aeg täis saab. Alles pärast seda lõpetab kohtunik esimese poolaja, võistkonnad vahetavad väljakupooled (ilma vaheajata) ja mäng jätkub (teine poolaeg) harilikku korra kohaselt algviskega väljaku keskelt.

5. Kui võistlusjuhend näeb ette võitja selgitamise, mängu normaalaeg aga lõppes viigiliselt, siis antakse lisaaeg. Enne lisaaega tehakse 5-minutiline vaheaeg ja loositakse uuesti õigus väljakupole või algviske valikuks. Lisaaeg meestele on 2 x 5 minutit, kõikidele ülejäänud võistkondadele 2 x 3,5 minutit (ilma vaheajata, kuid poolte vahetamisega esi-

mese 5 või 3,5 minuti järel). Kui lisaaeg lõpeb viigiliselt, antakse pärast 5-minutilist vaheaega ja loosimist teine lisaaeg 2 x 5 või 2 x 3,5 minutit (ilma vaheajata, kuid poolte vahetamisega). Kui ka teine lisaaeg ei selgita võitjat, tuleb mängu korrata järgmisel päeval.

M ä r k u s . Massiliste võistluste läbiviimisel vähendatud mõõtmetega väljakuil vajadusel määrata võitja, kui mäng lõppes viigiliselt ja lisaaega pole ette nähtud, selgitatakse paremus 3 karistusviske sooritamise põhjal järgmiselt. Kumbki võistkond paneb välja 3 mängijat, kellest igaüks sooritab vastasvõistkonna väravasse ühe karistusviske. Kui esimene ring ei selgita võitjat, saavad mõlemad võistkonnad veel 3 karistusviset, ja seda niikaua, kuni üks võistkond on visanud rohkem väravaid. Enne iga 3-viskelist seeriat loositakse võistkondade vahel esimese viske õigus. Visked sooritatakse vastavalt võistlusmäärustele. Väravasse jääb normaalaja lõpetanud väravavaht.

6. 13 - 14 aastaste poeg- ja tütarlaste, 15 - 16 aastaste poiste ja tüdrukute ning 17 - 18 aastaste neidude võistkondadele lisaaega ei anta ja mängu korratakse järgmisel päeval.

7. Lisaajal ei tohi võistkonnad muuta mängijate koosseisu ega teha mängijate vahetusi, küll aga võib võistkond koosseisu täiendada, kui mängu alustati vähema arvu mängijatega.

S e l g i t u s . Rahvusvaheliste võistlusmääruste järgi ei tohi võistkonnad muuta mängijate koosseisu (s. o. 11 mängija koosseisu), kuid võivad võistkonda täiendada maksimaalselt lubatud arvuni (s. o. 11 mängijani), kui mängu alustati vähema arvu mängijatega.

Rahvusvaheliste määruste järgi võib lisaajal teha mängijate vahetusi.

§ 12. Algvisse.

1. Enne mängu algust toimub väljakul loosimine mõlema kapteni osavõtul. Loosimisel võitnud võistkond võib valida kas väljakupoole või algviske õiguse.

M ä r k u s . Pärast kohtunike ja võistkondade väljakule tulekut rivistuvad võistkonnad teineteise vastu ja teravitavad. Kohtunikud vahetavad käepigistuse kaptenitega ja sooritavad loosimise.

2. Mäng algab pärast kohtuniku vilet väljaku keskpunkti viskega suvalises suunas. (KARISTUS: vabavise.)/Vaata visete sooritamine § 24./

S e l g i t u s . Algviske sooritamise momendil peab mängija toetuma väljakupinnale vähemalt ühe jalaga. Teist jalga lubatakse tõsta ja uuesti mahapanna. (KARISTUS: vabavise.)

Algvisse tuleb sooritada 3 sekundi jooksul pärast kohtuniku signaali. (KARISTUS: vabavise.)

Pall loetakse mängus olevaks, kui ta on lahkunud algviset sooritava mängija käest.

M ä r k u s . Algviske sooritamisel võivad mängijad ületada keskjoone mitte kohtuniku vile järel, vaid pärast seda, kui pall on lahkunud algviset sooritava mängija käest. Algviset sooritanud mängijal ei ole õigust puudutada palli enne, kui seda on teinud mõni teine mängija. (KARISTUS: vabavise.)

3. Algviske momendil peavad mõlema võistkonna mängijad asuma oma väljakupoolel, kusjuures vastasvõistkonna mängijail ei lubata olla keskjoonele lähemal kui 3 meetrit. (KARISTUS: vabavise.)

4. Vahetult algviskest saavutatud väravat ei arvestata. (KARISTUS: vise värava-alalt.)

5. Pärast värava saavutamist jätkub mäng väljaku keskelt. Pall pannakse uuesti mängu selle võistkonna algviskega, kellele visati värav.

6. Pärast vaheaega esimese poolaja järel vahetavad võistkonnad väljakupooled ja algviske sooritab see võistkond, kellel algviske õigust mängu alguses ei olnud.

§ 13. Pall on mängus ja pall on mängust väljas.

Pall on mängust väljas:

- a) kui ta täielikult ületab külge- või otsjoone;
- b) kui ta puudutab maad (põrandat) või esemeid väljaspool väljakut;
- c) kui ta puudutab kõrvalisi esemeid, mis asuvad väljaku kohal, laes või seintel ja kuuluvad mänguväljaku ruumalasse;
- d) kui ta kohtunikku puudutades läheb üle mänguväljaku piiridest;
- e) kui mängija koos palliga läks üle väljaku piirjoonetest;

M ä r k u s . Mängija loetakse (kuni maandumiseni) asuvaks selles väljakualas, kust ta sooritas äratõuke.

f) kõikidel juhtudel, kui väljakukohtunik peatab mängu.

S e l g i t u s . Kui mängija võitluses palli pärast sattus väljapoole külgejoont, kuid pall jäi väljakule ning mängija mängib palli eesmärgil jätta see väljakule, siis ei anta küljesisseviset vastasvõistkonna kasuks, vaid mäng jätkub. Tuleb juhendada ainult palli asendist, mitte aga mängija jalgade asendist. Mängija võib olla mõlema jalaga külgejoone taga ning seejuures mängida väljakul asuvat palli.

Kogu ülejäänud aja vältel loetakse pall mängus olevaks, kaasa arvates ka järgmised momendid:

a) kui pall põrkab väljakule väravapostidest või värava põikpuust:

b) kui pall pörkab väljakule seal asuvast väljakukoh-
tunikust;

c) kui mängijad katkestasid mängu määruste arvatava
rikkumise tõttu, lootes, et kohtunik peatab mängu.

§ 14. Mäng palliga.

1. Mängus on lubatud palli visata, lüüa, tõugata, pea-
tada ja kätega püüda. Palli peatamist rinna, keha või puu-
saga ja söötmist kaaslasele peaga ei peeta veaks.

M ä r k u s . Palli ei lubata lüüa rusikaga. "Jalg"
loetakse siis, kui pall on puutunud jalga allpool põlve.

S e l g i t u s . On lubatud palli veeretada möö-
da maad, samuti lüüa ühe või kahe käega, sööta pea-
ga, peatada rinnaga, põlvede või puusaga.

2. Mängijail koos palliga on lubatud teha mitte rohkem
kui 3 sammu. Sammuks loetakse jala tõstmist ja uuesti maha-
panemist. Pärast seda lubatakse teine jalg juurde tõmmata.

M ä r k u s . See punkt määrustikus on üks põhilisi ja
selle vastu eksivad väga sageli nii mängijad kui ka kohtuni-
kud. Määrustikku on selles osas mitmel korral muudetud, kuni
jõuti lõpliku täpse sõnastuseni.

Millal loetakse samm tehtuks? Samm on sooritatud, kui
mängija tõstis jala maast lahti ja pani uuesti maha, kusjuu-
res liikumine pole siinjuures oluline. Kui mängija on jalga
tõstnud ja uuesti maha pannud kolmel korral, loetakse, et ta
on sooritanud kolm sammu (paigal).

Sammud liikumisel. Hariliku jooksu juures (koos palliga)
edasi või tagurpidi loetakse iga jalatõstmine ja mahaasetam-
ine üheks sammuks. Erandiks loetakse jala juurdetõmbamist
teisele jalale (kas külje suunas, tagasi või edasi). Näiteks:
mängija sai söödu ja tegi kaks juurdevõtusammu vasakule poo-
le. Vaatamata sellele, et tegelikult jalad puudutasid maad
(põrandat) neli korda, loetakse seda kaheks värvallisam-
muks, sest teine jalg oli kahel korral juurde tõmmatud.

Jalga juurde tõmmates ei ole vaja teda tõmmata mööda maad, samuti lõpetada juurdetõmbamist nii, et parem jalg puudutaks vasakut. Jala juurdetõmbamisel tuleb tähelepanelikult jälgida selle jala liikumise suunda.

Samuti loetakse kaheks sammuks, kui mängija teeb vasaku jalaga sammu kõrvale ja seejärel sama vasaku jala "tõmbab juurde" (õigemini tagasi) paremale jalale. Siin ei saa enam juttugi olla juurdetõmbamisest ja seepärast arvestatakse kaks sammu.

S e l g i t u s . Pööre jalgade tõstmisega koha peal või liikumisel vasakule parema jala viimine üle vasaku jala loetakse kaheks sammuks (ei ole juurdetõmbamist).

Kui juurdevõtusammu juures ületab juurdetõmmatav jalg tugijala (ristsamm), siis seda loetakse kaheks sammuks.

Kolme sammu lugemist tuleb alati alustada mängija tugiasendist (kahel või ühel jalal), s. t. kui mängija sai palli edasiliikumisel või hüppelt, võib ta maanduda kahele jalale ja alles pärast seda hakatakse lugema kolme sammu. Mängija võib maanduda algul ühele jalale, seejärel asetada maha (põrandale) teise jala ja alles pärast seda asendit algab kolme sammu lugemine. Kui aga mängija maandub ühele jalale, jätkab liikumist või teeb seejärel samal jalal hüppe, siis seda loetakse juba esimeseks sammuks, mille järel tulevad teine ja kolmas samm, vaatamata et sammude lugemise algul puudus tugifaas kahel jalal.

3. On lubatud (kui mängija on liikumisel või seisab paigal) lüüa pall maha ja uuesti püüda ühe või kahe käega. Lubatakse palli pörgatamist ühe käega. Kui pall on pärast pörget või pörgatamist ühe või kahe käega püütud, peab mängija pärast kolme sammu või kolme sekundi möödumist palli ära söötma või väravale viskama. (KARISTUS: vabavise.)

Palli pörgatamise ajal võib mängija teha palli kahe teineteisele järgneva puudutamise vahel piiramatu arv samme. Pörgatamist võib alustada uuesti, kui vahepeal puudutas palli mõni teine mängija või pall puudutas väravat.

M ä r k u s . Palli võib pörgatada vaheldumisi mõlema käega. On keelatud palli pörgatada üheaegselt kahe käega. (KARISTUS: vabavise.)

S e l g i t u s . Kui mängija on pörgatusel palli kinni pidanud või katnud maas kahe käega, kaotab mängija edasipörgatamise õiguse. Pörgatamise juures lubatakse palli pörkesse viia ka lükkega külgsuunas. Näiteks pörgatamise juures lükkab mängija palli üle vastase ja jätkab pörgatamist.

4. On lubatud palli hoida mitte üle 3 sekundi. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Kui mängija kukkus koos palliga ja seejuures ei esinenud mõnda muud määruste rikkumist, võib ta palli sööta 3 sekundi jooksul (vaatamata lamamisasendile). Kui pall lebab maas ja mängija kontrollib palli, kehtib samuti kolme sekundi reegel.

5. On lubatud palli asetada ühest käest teise.

M ä r k u s . Näide: mängija on hüpanud värava-ala kohale. Vastujooksnud väravavahist möödämängimiseks võib ta palli asetada ühest käest teise. Ei ole lubatud visata palli ühest käest teise. (KARISTUS: vabavise.)

6. On lubatud palli püüda ühe või kahe käega ja seejärel püüda veel teistkordselt.

M ä r k u s . Kui mängija püüab tugevat söötu ja pall libiseb käte vahelt välja ning sealt vastu rindu, on lubatud palli uuesti püüda.

7. On lubatud mängida palli lamades, istudes või põlvituses.

8. On keelatud puutada palli rohkem kui üks kord, enne

kui pall ei ole puudutanud väljakut, mõnda teist mängijat või väravaposte. (KARISTUS: vabavise.)

Ebatäpset (kahekordset) palli püüdmist ei karistata.

9. On keelatud puutada palli jalgadega allpool põlvi (KARISTUS: vabavise), välja arvatud juhtum, kui jalgadesse sattus vastase visatud pall. Juhuslikku jalaga palli puudutamist ei karistata, kui võistkond selle juures ei saavutanud edu.

M ä r k u s . Näide. Mängija püüab madalat söötu ja pall libiseb läbi käte ning puudutab jalgu, või mängija jälgib hoolega vastast (katab personaalselt) ja selja tagant söödetud pall puudutab tema jalgu; palli puudutamist jalaga nendel juhtudel ei loeta tahtlikuks ega karistata. Kui aga mängija püüab madalat söötu liikumisel ja ilma peatumiseta püüdmiseks, lööb või lükkab palli jalaga endale ette, siis on see sihilik jalaga mängimine. Mängija tahtis jala abil saavutada kasulikumat olukorda ja seepärast peab kohtunik fikseerima vea.

10. On keelatud viskuda maas lebavale või veerevale pallile. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Värava-alast väljaspool kaotab isegi väravavaht õiguse püüda palli viskumisega. Siin tuleb vahet teha viskumise ja kukkumise vahel. Pärast kukkumist on mängijal õigus sööta palli lamades.

11. On keelatud sihilikult suunata palli üle külge- või otsjoone. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Kui mängijal pole kellelegi sööta ja ta saadab palli sihilikult üle otsjoone, määratakse vabavise, mitte nurgavise.

S e l g i t u s . Kui väravavaht tõrjub kaitsemängija kätest tuleva palli üle otsjoone värava-ala piirides, siis seda ei loeta veaks.

12. Palli puutumist vastu kohtunikku ei loeta veaks.

M ä r k u s . Kui 7 m karistusviske juures puudutas väravavahi poolt tõrjutud pall kohtunikku, kes asus värava-alas, kohtunikust põrganud palli püüdis ründemängija ja viskas värava, siis niisugusel juhul värav loeb.

13. On keelatud anda palli käest kätte. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Palli üheaegset puudutamist ühe ja sama võistkonna mängijate poolt palli valdamise eesmärgil ei loeta veaks.

§ 15. Võitlus vastasega palli pärast.

1. On lubatud vastasmängija käest palli haarata või ära võtta ühe käega.

M ä r k u s . Siin tuleb tähelepanelikult jälgida käe tegevust palli valdamise eesmärgil ja eristada keelatud tegevused, s. o. palli väljalöömine rusikaga, käest kinnihaaramine, rebimine jne.

2. Lubatakse lahtise käega "võtta ära" pall vastaselt igasuguses olukorras.

M ä r k u s . Selle raske tehnilise võttega tulevad toime juba paljud mängijad, eriti kui vastane on hüpanud üles viskeks väravale. Kaitsemängija hüppab üles üheaegselt ründajaga ja "võtab ära" palli. Kuigi kaitsja maandub värava-alasse, ei karistata teda. Kohtunik peab tähelepanelikult jälgima kaitsemängija tegevust ja eraldama puhta "äravõtmise" käest kinnihaaramisest või löögist käe pihta.

3. Lubatakse mängijat blokeerida kehaga.

M ä r k u s . Pallita mängijat lubatakse blokeerida kehaga (kasutamata käte abi, s. o. käed ei tohi olla laiaili). (KARISTUS: vabavise.) Võib jääda seisma vastasmängija liikumisteele.

Kätega lubatakse blokeerida viskeid või haarata palli (võistlusmääruste kohaselt). Pallita mängija blokeerimise

eest väljasirutatud kätega teeb kohtunik märkuse ja kui mängija jätkab ebaõiget blokeerimist, siis määratakse vastasvõistkonna kasuks vabavise. Järgmise ebaõige blokeerimise korral eemaldatakse süüdi olev mängija väljakult 2 minutiks. Niisugust kaitsemängija ebaõiget tegevust täheldatakse joonemängija või tugeva ründemängija personaalsel katmisel.

4. On keelatud välja rebida või välja lüüa palli vastase käest, kui viimane kindlalt valdab palli ühe või kahe käega. (KARISTUS: vabavise.)

5. On keelatud mängijat blokeerida väljasirutatud käte või jalgadega. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Kui mängija sihilikult astub vastase jalale, paneb talle jala ette või lööb vastast käte, jalgade või põlvedega, eemaldatakse süüdlane viivitamatult väljakult kas 2 või 5 minutiks või mängu lõpuni.

6. On keelatud haarata või kinni hoida vastasmängijat, tema ümbert kinni võtta ühe või mõlema käega, vastasmängijat tõmmata, lüüa või tõugata; vastasmängijale otsa joosta või peale hüpata, panna jalga ette või teha "pukki" jne. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Määrustiku selle punkti tõlgendamisele tuleb läheneda mõistlikult. Praktiliselt antakse vabavise sel juhul, kui mängija rikkus määrusi võitluses palli pärast. Kui mängija tegi sihilikult vea (käest kinni haaramine jne.) eesmärgiga segada ilmset väravavõimalust, määratakse 7 m karistusvise. Kõikidel toorutsemisjuhtudel, samuti tegevuse eest, mis võib olla ohtlik vastasmängija ter- visele (isegi, kui katse ei õnnestunud), eemaldatakse süüdi olev mängija teatud ajaks (2 või 5 min. jne.) väljakult ja kui selle juures oli ilmne väravavõimalus, siis määratakse 7 m karistusvise. 7 m viset võib määrata väljaku mis- tahes osas, kui määruste rikkumise juures oli ilmne värava- võimalus (näiteks palliga mängija kinnihoidmine kiirrunna- ku juures).

7. On keelatud tõugata või trügida vastasmängijat värava-alamise. (KARISTUS: vabavise.)

8. On keelatud visata sihilikult palliga vastasmängijat või teha teda ohustavaid petteliigutusi. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Kaitsjad tegid "müüri" vabaviset sooritava mängija vastu. Kui mängija tabas palliga mõnda "müürist" osavõtvat mängijat, siis seda loetakse sihilikuks viskeks vastasmängija pihta. Kui aga "müüris" oli lõhe ja ründaja kasutas seda väravaviskeks, kuid tabas kaitsjat, kes pärast viset astus viske takistamiseks sammu kõrvale, siis sellisel juhul ei loeta viset sihilikult vastase pihta sooritatuks ning mängu ei peatata.

Ei lubata ohtlikke pöördeid pea ees ja petteliigutusi vastasmängija näo või kõhu suunas.

9. Kui mängija kukkus koos palliga ja katab palli kehaga, määratakse kohtunikuvisse, tingimusel, et kukkumine ei toonud endaga kaasa teisi karistatavaid määruste rikkumisi.

§ 16. Värava-ala.

1. Värava-alamise võib mängida ainult väravavaht. Mängija loetakse värava-alamise olevaks, kui ta mistahes kehaosaga puudutas värava-ala või seda piiravat joont.

2. Värava-ala piiri ületamise eest karistatakse:

a) ründava võistkonna mängijat vabaviskega (vabavise sooritatakse värava-ala joonelt määruste rikkumise kohalt);

b) kaitsva võistkonna mängijat 7 meetri viskega, kui kaitsja astus värava-alamise värava kaitsmise eesmärgil, kõigil muudel juhtudel vabaviskega (vabavise sooritatakse määruste rikkumise kohale kõige lähemast punktist vabaviskejoonel).

M ä r k u s . Ründava võistkonna mängija värava-
alasse astumise eest määratud vabaviset võib sooritada iga män-
gija. Sageli juhtub, et mängijad ei julge seda viset nagu
sooritada (värava-ala joonelt) ja ootavad väravavahi koha-
letulekut, kes siis viske teeb. Sellega ainult pidurdatak-
se kiirrännaku võimalusi.

Näited kaitsva võistkonna mängija sihilikust värava-
alasse astumisest: a) ründava võistkonna vabaksjäänud män-
gija sai palli värava-ala joone juures. Mõne meetri kaugu-
sel (samuti joonel) olev kaitsemängija püüab teed lühenda-
da ja viske takistamiseks liigub läbi värava-ala. Kohtunik
määrab siin 7 meetri viske;

b) kaitsemängija katab ründajat personaalselt. Mõle-
mad asuvad värava-ala joone juures lähemal vasakule külg-
joonele. Ründemängija saab palli ja liigub paremale. Kait-
semängija teed aga tõkestab (blokeerib) teine ründaja. Et
oma "hoolealusele" järele jõuda ja viset takistada, selleks
möödub kaitsja teisest (blokeerivast) ründemängijast, kuid
seejuures astub värava-alasse. Viske takistamise momendil
asub kaitsja ühe jalaga väljakul, teisega värava-alas. Koh-
tunik määrab 7 meetri viske.

3. Värava-alasse astumist ei karistata, kui mängija
astus sinna pärast palli söötmist ja seejuures ei seganud
väravavahti või kaitsjaid nende tegevuses.

M ä r k u s . Kui kaitsemängija võitluses ründajaga
tõrjub palli ja inertsit tõttu astub värava-alasse, siis
kohtunik ei peata mängu, sest värava-alasse astumine oli
mittetahtlik. Näide. Ründemängija sooritab viske kukkumi-
sega värava-alasse ja pärast viset jääb sinna lamama. Pall
põrkab aga tagasi kas väravapostidest või väravavahist.
Teine ründava võistkonna mängija saab tagasipõrganud pal-
li oma valdusesse ja võib sooritada uue viske. Sellisel
juhul värav loeb, kuigi teise viske hetkel esimesena vi-
sanud mängija lamab alles värava-alas (kuid ainult tin-
gimusel, et värava-alas olev mängija ei sega väravavahti
või kaitsemängijat).

Värava-alas olev mängija peab kiiresti tõusma ja viivitamatult lahkuma värava-alast kõige lühemat teed.

Karistust ei määrata, kui mängija hüppas üles joone tagant, viskas palli väravale värava-ala kohalt ning pärast viset maandus värava-alale. Pärast maandumist peab mängija viivitamatult lahkuma värava-alalt kõige lühemat teed.

4. Värava-alas olev pall kuulub väravavahile. Värava-alal veerevat või värava-alale seismajäänud palli ei tohi puudutada ükski mängija peale väravavahi. (KARISTUS: vabavise.)

S e l g i t u s . Väljakumängija võib värava-ala kasutada palli põrgatamiseks tingimusel, et ei astuta värava-ala joonele või üle joone. Kui aga kaitsemängija põrgatab palli värava-alas ja seejärel valdab palli väravavaht, siis sellist tegevust tuleb vaadelda sööduna väravavahile. (KARISTUS: 7 m karistusvise.)

M ä r k u s . Väravavahist, väravapostidest või värava-alalt tagasipõrkuvat õhus lendavat palli võib võtta ja edasi mängida või visata väravale. Seejuures ei tohi enne viset astuda värava-alasse. Samuti ei ole lubatud palli välja lüüa värava-alas oleva väravavahi käest.

Värava-ala joone juures seisval mängijal lubatakse segada väravavahiti palli mängimapanemisel juhul, kui pall on mängus. Kui pall oli mängust väljas (ületanud otsjoone), siis ei tohi ründava võistkonna mängijad segada väravavahiti palli mängupanekul. Ründemängijad peavad sellisel juhul asuma vabaviskejoone taga.

5. Värava-alalt väljakule tulnud pall on mängus.

M ä r k u s . Värava-alalt väljakule veerenud või põrganud pall jääb mängu kui sööt.

6. Kui kaitsva võistkonna mängija sihilikult viskab palli oma värava-alasse, karistatakse võistkonda järgmiselt:

a) kui pall läheb väravasse, loetakse värav saavutatuks;

b) kui väravavaht puudutab palli (isegi väravasse mitte minevat) - 7 meetri viskega;

c) kõigil muudel juhtudel - vabaviskega.

M ä r k u s . Kui värava-alasse sihilikult visatud pall jääb seisma värava-alale ja väravavaht palli ei puuduta, siis määratakse vabavise.

7. Määruste rikkumiseks ei loeta juhtu, kui pall pärast viset väravale puudutab mõne kaitsemängija kätt ja seejärel püütakse kinni väravavahi poolt või jääb seisma värava-alale.

§ 17. Väravavaht.

1. Väravavahil lubatakse väravat kaitsta suvalisel viisil. Jalaga võib ta lüüa (tõrjuda) ainult värava suunas visatud palli.

M ä r k u s . Väravavahil ei ole lubatud pärast püüdmist palli jalaga välja lüüa värava-alast, samuti lüüa jalaga väravast eemale veerevat palli. (KARISTUS: vabavise.)

2. Väravavaht võib värava-alas liikuda vabalt nii pallita kui ka palliga.

M ä r k u s . Väravavahil on lubatud hoida palli käes üle 3 sekundi ja teha sellega rohkem kui 3 sammu. Selle juures ei ole lubatud sihilikult venitada mänguajaga. Viivitamise juures palli mängupanekul annab kohtunik signaali ja teeb žesti palli väljaviskamiseks. Pärast seda alustab kohtunik 3 sekundi lugemist. (KARISTUS: vabavise.)

3. Väravavaht võib ületada värava-ala piiri ilma pallita. Siis on tal väljakumängija õigused ja ta allub väljakumängija kohta kehtivatele määrustele. Väravavaht loe-

takse värava-alast väljunuks kui ta mistahes kehaosaga asub värava-ala joone taga.

M ä r k u s . Väravavaht võib sooritada näiteks 7 meetri viske. Sageli mängib väravavaht värava-alast väljas, et lõigata läbi pikki sööte. Kui aga väravavaht näeb, et ta ei jõua enne ründemängijat pallini ja palli valdamise eesmärgil toorutseb, siis kvalifitseeritakse väravavahi sellist tegevust sama rangelt kui väljakumängija toorutsemist (ei tehta vahet). Harilikult määrab kohtunik 7 meetri karistusviske. On võimalik ka samaaegne väljakult eemaldamine, kui väravavaht hüppab mängijale jalgadega otse või paiskab mängija maha.

4. Väravavaht ei tohi koos palliga ületada värava-ala piire. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Sageli suudab väravavaht palli ainult tõrjuda. Pärast seda püüab väravavaht palli juba kinni püüda, kuid jõuab pallini alles värava-ala joone juures. Palli püüdmisel satub väravavaht (jala, käe või mõne muu kehaosaga) üle värava-ala joone. Nüüd peab kohtunik fikseerima väravavahi värava-ala piiri ületamise koos palliga ja karistama võistkonda vabaviskega.

Samasuguse vea võib väravavaht teha siis, kui ta pärast palli püüdmist tahab teha kiire söödu kiirrünnaku alustamiseks ja palli väljaviskamisel astub üle värava-ala joone. (KARISTUS: vabavise.) Kui aga palli mängupanemisel ei ole väravavaht värava-alal, tuleb vise korrata. Näide: väravavast möödavisatud palli sai väravavaht kätte värava tagant ja samast (otsjoone tagant) viskas palli väljakule.

S e l g i t u s . Värava-alas asuv väravavaht võib põrgatada väljaspool värava-ala olevat palli tingimusel, et ta ei astu üle värava-ala joone.

5. Palli väljaviskamisel värava-alalt ei ole väravavahil õigust palli teistkordselt väljakul (värava-alast väljas) puudutada enne, kui seda on teinud mõni teine mängija. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Väravavaht sooritab näiteks viske värava-alalt, kuid pall kukub käest maha väljakule. Väravavahil ei ole õigust palli uuesti kinni võtta ja välja visata. Ja vastupidi: väravavaht suudab tugeva viske kuidagi moodi tõrjuda ja püüda palli alles väljaspool värava-ala. Seda ei loeta veaks ja mängu ei katkestata.

6. Värava-alas asuval väravavahil ei ole õigust puudutada värava-ala piiri taga väljakul seisvat või veerevat palli. (KARISTUS: vabavise.)

S e l g i t u s . Värava-alas asuv väravavaht võib mängida väljaku kohal õhus lendavat või pörkuvat palli, samuti võib pörgatada väljaspool värava-ala olevat palli:

7. Väravavahil ei ole õigust viia palli väljakult oma värava-alamisele. (KARISTUS: 7 meetri vise)

8. Väravavahi vahetusest tuleb tingimata teatada väljakukohtunikule. Kuni vahetatav väravavaht ei ole väljakult lahkunud, ei tohi teda asendada. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Väravavahi vahetusest tuleb informeerida väljakukohtunikku ainult siis, kui väravavahi asemel läheb väravasse mõni väljakumängija. (KARISTUS: 7 meetri karistusvise.) Muudel juhtudel (kui protokollis kantud väravavahid vahetavad omavahel) pole vaja sellest väljakukohtunikku informeerida. Väravavahte võib vahetada igal mängumomendil ja piiramatult arv kordi. Selle juures peab vahetatav väravavaht enne lahkuma väljakult, alles siis võib väljakule minna teine väravavaht. Väravavahtide vahetus võib toimuda ainult küljoone keskkohalt sekretariaadilaua juurest ja sekretäri teadmisel.

Kui vahetatav väravavaht ei ole lahkunud värava-alast ja sinna tuleb juba teine väravavaht, määratakse 7 meetri karistusvise.

Kui kohtunik on veendunud, et väravavahtide vahetus toimub mänguaja venitamise eesmärgil sihilikult aeglaselt (näi-

teks 7 meetri viske puhul), peab kohtunik vahetusele kuulunud aja mänguajale juurde lisama (veel samal poolajal), hoiatades sellest võistkondade kapteneid (ainult juhul kui aega võetakse n.-ö. jooksva kellaga).

7 meetri viske sooritamiseks annab kohtunik signaali siis, kui kõik mängijad, nende hulgas ka väravavaht, on asunud määrustikus ettenähtud kohtadele.

§ 18. Küljesissevise.

1. Küljesissevise määratakse juhul, kui pall täielikult ületas küljjoone kas mööda maad või õhust. Erandiks on juht, kui mängija saatis palli sihilikult üle küljjoone.

M ä r k u s . Siin tuleb juhendada ainult palli küljjoone ületamise faktist, mitte mängija jalgade asendist. Mängija võib mõlema jalaga ületada küljjoone (pärast hüpet, palli püüdmist, põrgatamist jne.), kuid pall püsib mänguväljakul ja küljesisseviset ei määrata.

2. Küljesisseviset sooritab selle võistkonna mängija, kes enne palli väljaminekut mänguväljaku piiridest seda viimasena ei puudutanud.

Pall pannakse mängu samast kohast, kus ta ületas küljjoone. Visete sooritamise korda vaata § 24.

3. Küljesisseviset sooritav mängija peab asuma mõlema jalaga küljjoone taga ja viskama palli mängu üle pea kahe käega. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Palli mängu panev mängija peab sooritama viske üle pea kahe käega, visates mõlema käega ühetugevusega, mitte ainult palli lahti lastes.

4. Viskemomendil ei tohi mängija rebida jalgu maast lahti. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Küljesisseviske juures lubatakse tõusta varvastele või sooritada viset hoojooksult. Oluline on,

et mängija viskemomendil toetuks maha mõlema jala põiaga.

5. Vastavõistkonna mängijatel ei ole lubatud segada küljesisseviske sooritamist. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Küljesissevise sooritatakse kohtuniku vileta, kohe pärast seda, kui mängija jõudis kohale, kust tuleb vise sooritada. Vastavõistkonna mängijatel ei ole lubatud tulla kuni viskemomendini küljesisseviset sooritavale mängijale lähemale kui 3 meetrit.

Kui vastavõistkonna mängijad segavad küljesisseviske sooritamist või tõrjuvad palli, olles lähemal kui 3 meetrit, määrab kohtunik vabaviske.

S e l g i t u s . Kitsa väljaku või saali tingimustes tuleb kohtunikul jälgida, et käesoleva punkti rakendamine võimaldaks kaitsval võistkonnal organiseerida kaitset värava suunas.

6. Vahetult küljesisseviskest vastase poolele visatud väravat ei loeta. (KARISTUS: vise värava-alalt.)

§ 19. Nurgavise.

1. Nurgavise määratakse siis, kui pall ületas otsjoone või väravajoone värava põikpuu kohalt ja viimasena puudutas palli kaitsva võistkonna mängija. (Erandiks on juht, kui mängija saatis palli sihilikult üle otsjoone.) Määrustiku seda punkti ei rakendata värava-alas mängiva väravavaahi suhtes. (Kui pall ületab otsjoone ja teda viimasena puudutas kaitsva võistkonna väravavaht, siis määratakse vise värava-alalt.)

M ä r k u s . Kui mängija sihilikult suunas palli üle otsjoone, määratakse vabavise.

2. Nurgavise sooritatakse otsjoone sellelt poolelt (värava suhtes), kus pall ületas otsjoone, -külgjoone ja otsjoone ristumiskohalt väljaspool mänguväljaku piire. (Visete sooritamise korda vaata § 24.)

M ä r k u s . Nurgaviske sooritamise ajal (erinevalt vabaviske sooritamisest) võivad mõlema võistkonna mängijad asuda vabaviskealas (värava-ala joone ja vabaviskejoone vahelises tsoonis). Kaitsva võistkonna mängijad ei tohi palli mängupaneku momendini olla nurgaviset sooritavale mängijale lähemal kui 3 meetrit. On lubatud pall mängu panna külge- ja otsjoone ristumiskohalt (joonte pealt).

S e l g i t u s . Kitsa väljaku või saali tingimustes tuleb kohtunikul jälgida, et käesoleva punkti rakendamine võimaldaks kaitsval võistkonnal organiseerida kaitset värava suunas.

3. Vahetult nurgaviskest saavutatud värav loeb.

§ 20. Vise värava-alalt.

1. Vise värava-alalt määratakse:

a) kui pall ületas otsjoone või värava ja teda viimasena puudutas ründava võistkonna mängija või kaitsva võistkonna väravavaht;

b) kui pall läks vastasvõistkonna väravasse vahetult algviskest, küljesisseviskest või viskest värava-alalt (pall oli mängust väljas) ja viset sooritas ründava võistkonna mängija.

2. Viske värava-alalt sooritab väravavaht ja seda värava-ala piires. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Vise värava-alalt sooritatakse kohtniku vileta. Kui seejuures väravavaht sihilikult venitab mängu, annab kohtunik vile ja hakkab lugema 3 sekundit. Viset värava-alalt sooritav väravavaht võib viske momendil astuda värava-ala joonele, kuid ei tohi seda ületada. (KARISTUS: vabavise.)

3. Viset värava-alalt võib sooritada suvaliselt.

M ä r k u s . Viset värava-alalt võib sooritada mistahes kohalt värava-alas ühe või kahe käega. Hoovõtuliigutuse juures (enne viset) võib väravavaht käe koos palliga viia üle väravajoone. See moment tuleb eristada momendist, mil väravavaht palli püüdmise juures viib käe koos palliga üle väravajoone. Viimasel juhtumil tuleb fikseerida värav.

4. Vahetult viskest värava-alalt saavutatud värav ei loe (pall oli mängust väljas). (KARISTUS: vise värava-alalt.)

M ä r k u s . Kui väravavaht mängu käigus püüdis värava-alal palli ja viskas selle vastasvõistkonna väravasse, siis värav loeb (pall oli mängus).

5. Viske ajal värava-alalt ei ole vastasvõistkonna mängijail lubatud olla lähemal vabaviskejoonest. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k ü s . Siin on vaja eristada kaks momenti:

a) palli mängupanek pärast seda, kui pall läks üle otsoone ja mäng oli katkestatud (pall oli mängust väljas) ja

b) palli mängupanek pärast seda, kui väravavaht sai palli oma valdusse (püüdis) värava-alas (pall oli mängus). Esimesel juhul ei ole vastasvõistkonna mängijatel õigust olla lähemal vabaviskejoonest (s. o. 3 meetrit väravavahist), teisel juhul nad võivad asuda ka lähemal (ja isegi segada väravavahti palli söötmisel kaaslastele).

§ 21. Vabavise.

1. Vabavise määratakse:

a) mängijate väljakule tuleku ja väljakult lahkumise määruste rikkumise eest;

S e l g i t u s . Ebaõige mängijate vahetus.

b) algviske määruste rikkumise eest;

S e l g i t u s . Algviske ebaõige sooritamine ja mängijate ebaõige asetus algviskel.

c) palli valdamise määruste rikkumise eest;

S e l g i t u s . Kahekordne pörgatus, palli mängimine jalgadega, viskumine maas veerevale või lebavale pallile.

d) palli sihiliku viskamise eest üle ots- või küljjoone;

e) määruste rikkumise eest, mis käsitlevad võitlust vastasega palli pärast;

S e l g i t u s . Lubamatute võtete kasutamine võitluses vastasega palli pärast, nagu vastase ümbert kinnihaaramine, löömine, tõukamine, jala ettepanemine, "puki" tegemine, otsajooksmine, mängija blokeerimine väljasirutatud käte või jalgadega, vastasmängija tõukamine või trügimine värava-alasse, palli sihilik viskamine vastasmängija pihta jne.

f) ründava võistkonna mängija astumise eest kaitsva võistkonna värava-alasse;

g) palli ettekatsetatud andmise eest oma värava-alasse;

S e l g i t u s . Sihilikult antud pall jäi lebama värava-alasse ja väravavaht ei puudutanud palli.

h) määruste rikkumise eest väravavahi poolt;

S e l g i t u s . Väravavaht lõi jalaga palli, mis ei läinud värava suunas; pärast kohtuniku signaali ei sooritanud viset värava-alalt 3 sekundi jooksul; koos palliga ületas värava-ala joone; asudes värava-alas puudutas väljakul lebavat või veerevat palli; pärast viset värava-alalt puudutas teistkordselt palli; sooritas ebaõigesti viske värava-alalt; sihilikult venitas mängu.

i) küljesisseviske määruse rikkumise eest;

S e l g i t u s . Mängija ei asunud küljesisseviske sooritamisel mõlema jalaga küljjoone taga; mängija ei viinud palli pea taha; mängija tõstis jalga viskemomendil.

j) nurgaviske määruse rikkumise eest;

S e l g i t u s . Pärast kohtuniku viilet hoidis mängija palli käes üle 3 sekundi; nurgaviset sooritanud mängija puudutas palli pärast viiset teistkordselt; viske sooritamise momendil hüppas üles või liikus kohalt.

k) viske ajal värava-alalt ründemängija poolt määruste rikkumise eest;

S e l g i t u s . Viske ajal värava-alalt peavad vastasvõistkonna mängijad olema vabaviskejoone taga, s. o. 3 meetri kaugusel värava-ala joonest.

l) määruste rikkumise eest vabaviske sooritamisel;

S e l g i t u s . Ründemängija astus vabaviske sooritamisel vabaviskejoonele või üle selle; pärast kohtuniku viilet hoidis palli käes üle 3 sekundi; ei hoidnud tugijalga maas; pärast viiset puudutas palli teistkordselt enne, kui seda tegi mõni teine mängija.

m) määruste rikkumise eest 7 meetri karistusviske sooritamisel;

S e l g i t u s . 7 meetri viiset sooritav mängija astus viskemomendil joonele või üle selle; 7 meetri viske juures ei visanud palli otse väravale (andis söödu); 7 meetri viiset ei sooritanud pärast kohtuniku viilet 3 sekundi jooksul; viskemomendil ületas ründava võistkonna mängija vabaviskejoone ja pall pörkus tagasi väljakule väravavahist või väravapostidest; viiset sooritav mängija ei hoidnud tugijalga maas.

n) määruste rikkumise eest kohtunikuviske puhul;

S e l g i t u s . Mängijad olid enne palli mängupanekut kohtunikule lähemal kui 3 meetrit.

o) ebasportliku käitumise eest.

S e i g i t u s . Mäng oli peatatud mängijate ebasportliku käitumise eest.

2. Vabavise sooritatakse vea või määruste rikkumise kohalt. /Vaata visete sooritamise korda § 24./

Kui määruste rikkumine toimus värevale lähemal, kui on vabaviskejoon, sooritatakse vabavise vabaviskejoonelt lähemast punktist vea toimumise kohale.

M ä r k u s . Mäng peab olema kiire. Signaali ärajätmine vabaviske sooritamiseks kiirendab mängu tempot. Kohtuniku kohus on jälgida vabaviske õiget sooritamist ilma vilet andmata. Kui mängija on valmis vabaviskeks, siis ei ole vaja oodata, kuni vastane on läinud 3 meetri kaugusele või teinud "müüri", vaid tuleb vise kohe sooritada. Kui seejuures lähemal kui 3 meetrit asunud vastasmängijad tõrjusid või püüdsid palli, tuleb vabavise kordamisele. Mängijale, kes segas palli mängupanekut, tehakse märkus. Sihiliku tegutsemise või mitmekordse segamise eest eemaldatakse mängija väljakult 2 või 5 minutiks (ka kõikidel järgmistel kordadel 5 minutiks). Pärast määruste rikkumist peab palli vallanud mängija jätma palli vea sooritamise kohale ja minema määruste rikkumise paigalt 3 m kaugusele. Kui mängija oma väljakupoollele tagasi liikudes kandis, veeretis või viskas palli kõrvale, peab kohtunik jälgima, et vabavise toimuks määruste rikkumise kohalt, lubades kõrvalkaldumist mitte rohkem kui 3 meetri ulatuses. Kui pall oli viidud või visatud kaugele, siis ta tuleb tagasi tuua määruste rikkumise kohale. Määruste rikkumise puhul värava-ala juures sooritatakse vabavise täpselt määruste rikkumise kohalt, lubamata mingit kõrvalkaldumist. Kui vabavise sooritati mitte määruste rikkumise kohalt, siis ei kaota võistkond õigust vabaviskeks (vise korratakse signaali järgi).

Mängijate suhtes, kes veeretasisid, viskasisid, kandsid ära või hoidsid palli kinni, kasutatakse ülaltoodud karis-

tusvahendeid, mis on ette nähtud palli mängupanekute takistamisel, s. o. märkusega ja mängust eemaldamisega 2 või 5 minutiks.

3. Vabaviske sooritamisel ei ole lubatud ründava võistkonna mängijatel astuda vabaviskejoonele või üle selle. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Vabaviske sooritamisel mistahes punktist väljakul on ründava võistkonna mängijatel keelatud ületada vabaviskejoont. Ründemängijail on õigus ületada vabaviskejoon alles pärast seda, kui pall on lahkunud viiset sooritava mängija käest. Kui enne viiset oli vabaviskealal mõni ründaja, annab kohtunik talle žestiga märku vabaviskealast lahkumiseks.

S e l g i t u s . Kui kohtunik märkas vabaviske sooritamise momendil vabaviskealal ründemängijat, kes püüdis sealt parajasti lahkuda, tuleb vise kordamisele.

4. Vabaviske sooritamisel 9 meetri (vabaviske-) joonelt võivad kaitsva võistkonna mängijad seista vahetult värava-ala joone juures.

S e l g i t u s . Harilikult teevad kaitsva võistkonna mängijad niisuguse vabaviske korral 6 m (värava-ala) joone juurde "müüri". Vabaviset sooritav mängija ei ole kohustatud ootama, kuni kaitsemängijad kohad sisse võtavad, vaid pärast palli kättesaamist võib kohe vabaviske sooritada (ilma kohtuniku märguandeta). Viske sooritamisel peavad kaitsemängijad olema viskajast vähemalt 3 meetri kaugusel. Kui kaitsemängijad seda reeglit rikuvad, tuleb vise kordamisele.

5. Vabaviske sooritamisel ei ole tarvis juhtida kaitsemängijate tähelepanu ebaõigele asetusele (viskajale lähemal kui 3 meetrit), kui viske kiire sooritamine on kasu-

lik ründavale võistkonnale. Teistel juhtudel peab kohtunik osutama mängijate ebaõigele asetusele.

6. Vahetult vabaviskest saavutatud värav loeb.

7. Kohtunik ei tohi määrata vabaviset, kui sellest võib kasu saada süüdi olev võistkond.

M ä r k u s . Kohtunikutegevuse edukus sõltub paljuski määrustiku selle punkti õigest kasutamisest. Siin ei saa tõmmata lõplikku piiri, mis näeks ette kõik võimalikud variandid. Palju sõltub kohtuniku õigest arusaamisest ja mängu tundmisest. Kui kohtunik näeb, et ründemängija pärast tõukamist või muud määruste rikkumist kaitsja poolt ei kaotanud koordinaatsiooni, vaid valdab palli edasi ja on võimeline sooritama viset väravale või andma söötu soodsamas positsioonis olevale mängijale, siis selles situatsioonis pole kohtunikul vaja mängu peatada, vaid vastupidi, anda ründajale võimalus soodsa positsiooni ära kasutamiseks. Kui kaitsja toorutses, siis võib teda väljakult eemaldada vahetult pärast rünnaku lõppemist.

Määrustiku selle punkti tõlgendamisele peab kohtunik lähenema väga täpselt: tuleb püüda vilega mitte kiirustada, kuid samal ajal jälgida, et alaline nn. "väljaootamine" ei muutuks tooreks mänguks.

Ühelgi juhul ei tohi kohtunik, kes otsustas mängijal lasta kasutada soodsat positsiooni, täiendavalt määrata vabaviset või 7 meetri karistusviset, kui see mängija pärast läbimurret ja viset ei suutnud väravat saavutada.

§ 22. 7 meetri karistusvise.

1. 7 meetri karistusvise määratakse:

a) toore mängu eest oma väljakupoolel (kaitsealas) värava ohustamise (ilmse väravavõimaluse) juures;

b) kui määrustevastase tegevusega aeti nurja ilmne väravavõimalus;

S e l g i t u s . Ilmse väravavõimaluse puhul ründemängija määrustevastase tegevuse tagajärjel määratakse 7 meetri karistusvise sõltumata sellest, kas mängija viskemomendil kaotas kooridinatsioon või mitte. Seda reeglit laiendatakse maa-alale, mis ulatub 2 - 3 m kaugusele värava-ala juurest.

Kui kohtunik on veendunud, et määruste mitterikkumisel oleks võinud saavutada värav, peab ta viivitamatult määrama 7 meetri karistusviske, ootamata rünnaku lõppu.

7 meetri viset võib määrata väljaku igas punktis, kui seejuures oli ilmne väravavõimalus. Näide. Ründava võistkonna kõik mängijad asuvad B võistkonna väljakupoolel. B võistkonna üks mängija löikas vahelt söödu ja alustab kiirrünnakut. Kuid veel oma väljakupoolel haaras temast kinni A võistkonna mängija. Seoses sellega, et oli kindel väravavõimalus, määratakse 7 meetri karistusvise. Kui kinnihaaramine oli toores, võib süüdioleva mängija ka väljakult eemaldada.

c) kui mängija sihilikult, kaitse eesmärgil, läks värava-alasse;

S e l g i t u s . Kui kaitsemängija sihilikult läks värava-alasse ja seisab ründaja teele, blokeerib või segab viset (toorutsemiseta või toorutsemisega), määratakse 7 m karistusvise. Seejuures pole tähtis, kui kaugelt värava-alasse mängija astus.

d) kui mängija sihilikult viskab palli oma väravavahile ja viimane puudutab palli;

e) kui väravavaht viib palli väljakult värava-alasse;

S e l g i t u s . Kui väljakul viibiv väravavaht püüab kõrget palli ja koos palliga maandub värava-alasse, siis seda loetakse palli viimiseks oma värava-alasse ja karistatakse 7 meetri karistusviskega.

f) ebaõige väravavahtide vahetuse eest.

S e l g i t u s . Kui vahetatav väravavaht ei ole lahkunud värava-alast ja sinna tuleb juba teine väravavaht, määratakse 7 m karistusvise.

2. 7 meetri karistusviset sooritaval mängijal ei ole õigust astuda viskejoonele või üle selle enne, kui pall on käest lahkunud. (KARISTUS: vabavise.) /Visete sooritamise korda vaata § 24./

M ä r k u s . Enne 7 meetri viske sooritamist peab kohtunik parandama mängijate asetust, kui nad võtsid sisse ebaõiged kohad. Paljud mängijad sooritavad 7 meetri viset kukkumiselt ja seepärast peab kohtunik jälgima, et mängija ei astuks viske sooritamise momendil viskejoonele või tõs-taks jalga maast. Kui 7 m viset sooritav mängija astus 7 m joonele enne kohtuniku viilet, peab kohtunik parandama tema jala asendit.

3. 7 meetri karistusvise tuleb sooritada otse väravasse. (KARISTUS: vabavise.)

M ä r k u s . Palli löömine vastu maad või mahapillamine pärast kohtuniku viilet loetakse lõpetatud viskeks. Kui pall pärast viset pörkus väravapostidest või väravavahist tagasi väljakule, on igal mängijal (ka 7 meetri viset sooritanul) õigus püüda palli ja uuesti väravale visata.

4. 7 meetri karistusviske juures ei tohi kummagi võistkonna mängijad (välja arvatud 7 meetri viset sooritav mängija) olla värava-alajoone ja vabaviskejoone vahelises alas.

M ä r k u s . Kummagi võistkonna mängijad ei tohi olla 7 meetri viset sooritavale mängijale lähemal kui 3 meetrit.

5. Kui 7 meetri karistusviske sooritamise juures astusid ründava võistkonna mängijad vabaviskejoonele või üle selle enne, kui pall lahkus viset sooritava mängija käest, määratakse:

a) uus 7 m vise (kui pall läks väravasse);

b) vise värava-alalt (kui pall läks väravast mööda);

c) vabavise kaitsva võistkonna kasuks (kui pall pörkas väravavahist või väravapostidest tagasi väljakule).

Kui väravavaht püüdis palli kinni, siis mäng jätkub.

6. Kui 7 meetri viske sooritamise juures astusid kaitsva võistkonna mängijad vabavisejoonele või üle selle enne kui pall lahkus viset sooritava mängija käest, siis:

a) kui pall läks väravasse - värav loetakse;

b) kõigil muudel juhtudel - 7 m vise korratakse.

7. 7 meetri karistusviske sooritamise korral on väravavahil õigus liikuda, kuid mitte lähemale kui 3 meetrit viset sooritavale mängijale. Kui väravavaht rikub seda nõuet, tuleb vise kordamisele, kuid kui esimese viske juures pall siiski läks väravasse, siis värav loetakse ja viset ei korrata.

8. Kohtunik ei pea määrama 7 meetri karistusviset, kui ta sellega annab eelise süüdiolevale võistkonnale.

S e l g i t u s . Tuleb meeles pidada, et pärast seda, kui kohtunik lubas mängijal pärast määruste rikkumist vastasmängija poolt kasutada tekkinud soodsat positsiooni viske sooritamiseks, pole tal enam õigust määrata 7 meetri karistusviset. Samuti ei ole kohtunikul õigust lugeda väravat, mis on visatud pärast vilet. Kui aga kohtunik andis viske sooritamise momendil vile 7 m karistusviske määramiseks, pall aga läks väravasse, siis peab kohtunik niisugust väravat lugema, sest muidu saaks kasu süüdiolev võistkond.

§ 25. Kohtunikuvise.

1. Kui mõlema võistkonna mängijad sooritasid üheaegselt vea või mäng oli mingil põhjusel katkestatud ja samal

ajal pall jäi väljaku piiridesse (erand: pall jäi väravaväljaku piiridesse), siis määratakse kohtunikuvisse.

M ä r k u s . Kohtunik peab kohtunikupalli määrama ainult erandjuhtudel. Kõige sagedamini määratakse kohtunikuvisse, kui kaks mängijat üheaegselt valdasid palli (nelja käega), kuid tuleb püüda hoiduda kohtunikuviske määramisest, sest enamikul juhtudel valdas üks mängijatest palli varem. Kui palli peatasid üheaegselt ühe ja sama võistkonna mängijad, siis mängu ei katkestata.

Kohtunikuvisse määratakse ka siis, kui pall läks lõhki või palli püüdis väljakule jooksnud pealtvaataja jne.

2. Kohtunikuviske sooritab väljakukohtunik signaali andmiseta, lüües palli vastu maad kohal, kus see asus mängu peatamise momendil. Kui määruste rikkumine oli väravale lähemal kui vabaviskejoon, siis sooritatakse kohtunikuvisse vabaviskejoonel. Visete sooritamise korda vaata § 24.

3. Kohtunikuviske sooritamisel peavad mõlema võistkonna mängijad kuni palli viskamiseni vastu maad olema kohtunikust vähemalt 3 meetri kaugusel. (KARISTUS: vabavisse.)

§ 24. Visete sooritamise kord.

1. Algvisse, nurgavisse ja 7 meetri karistusvisse sooritatakse pärast kohtuniku viilet 3 sekundi jooksul suvalises suunas (erandiks on viske suuna osas 7 meetri visse). Vabavisse sooritatakse kohtuniku viileta 3 sekundi jooksul suvalises suunas. (KARISTUS: vabavisse.) Erand: Vabavisse pärast hoiatust või mängija eemaldamist sooritatakse kohtuniku viile peale.

M ä r k u s . Enne vabavisset peab kohtunik kontrollima, et keegi ründava võistkonna mängijaist ei asuks vabaviskejoonlas ning et viset sooritav mängija ei oleks astunud vabaviskejoonele (kui vabavisset sooritatakse vabaviskejoonelt).

2. Viske sooritamise momendil peab mängija toetuma maha vähemalt ühe jalaga. Teist jalga lubatakse tõsta ja ümber panna. (KARISTUS: vabavisse.)

M ä r k u s : 7 meetri karistusviske sooritamise juures peab kohtunik jälgima, et tugijalale toetuv mängija viskemomendil enne palli käest lahtilaskmist ei astuks teise jalaga joonele või üle selle. Samuti tuleb jälgida vabaviske õiget sooritamist "müürist" möödaviskel. Näiteks on mängijal tugijalaks vasak jalg. Selleks, et "müürist" mööda visata, teeb mängija teise jalaga, s. o. paremaga pika väljaaste paremale ja viskemomendil tõstab vasakut jalga. Niisugusel juh-tumil on sooritatud samm ja võistkonnalt võetakse palli valdamise õigus (antakse vabavise vastasvõistkonna kasuks).

3. Nende visete, samuti küljesisseviske juures ja viske juures värava-alalt võib viset sooritav mängija puudutada palli teistkordselt alles pärast seda, kui palli on puudutanud mõni teine mängija või see on tagasi pörganud väravapostidest või väravavahist; 7 meetri viske juures on viskajal õigus palli teistkordselt puudutada alles pärast seda, kui pall on tagasi pörganud väravapostidest või väravavahist.

4. Visete sooritamise momendil peavad vastasvõistkonna liikmed olema vähemalt 3 meetri kaugusel viset sooritavast mängijast.

M ä r k u s . Isegi 7 meetri karistusviske sooritamise juures peavad vastasvõistkonna mängijad olema viskajast vähemalt 3 meetri kaugusel, mitte ainult vabaviskejoone taga. Oma võistkonna mängijad võivad viske sooritamise juures olla viskajaga kõrvuti (välja arvatud 7 meetri vise).

5. Kui pall on lahkunud viskaja käest, loetakse vise sooritatuks.

6. Nurgaviske, viske juures värava-alalt ja vabaviske juures (sest mängija asub väljakul) lubatakse hoovõtmisel viia käsi koos palliga üle mänguväljaku piiride.

M ä r k u s . Hoovõttu palliga üle külg- või otsjoone ei peeta veaks, sest mäng oli peatatud ja alustatakse uuesti alles pärast palli lahkumist viskaja käest (mitte kohtuniku vile järgi). Vise peab olema sooritatud 3 sekun-di jooksul (välja arvatud vise värava-alalt).

7. Enne ülalmärgitud visete sooritamist peab viskaja hoidma palli käes, ülejäänud mängijad aga asuma määrustega ettenähtud kohtadel.

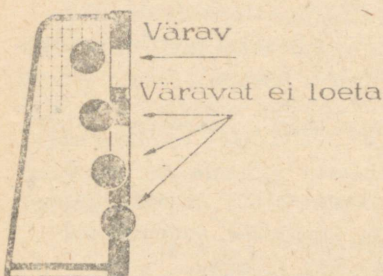
M ä r k u s . Näide: mängija ootab, et võistkonna-kaaslased asuksid kõik ettenähtud kohtadele kätteõpitud kombinatsiooni alustamiseks, ega võta kätte maas lebavat palli. Niisugust tegevust loetakse mängu sihilikuks venitamiseks ja kohtunik peab andma signaali viske sooritamiseks (vaatamata sellele, kas mängija hoiab palli käes või mitte). Kui mängija ei soorita viset 3 sekundi vältel, võetakse võistkonnalt palli valdamise õigus.

8. Kui viskel värava-alalt (ja siis, kui pall on püütud), küljesisseviske ja vabaviske juures venitab viskaja sihilikult mängu, peab kohtunik andma signaali. Seejärel peab vise sooritatama 3 sekundi vältel. (KARISTUS: vabavise.)

§ 25. Mängu tagajärg.

1. Värav loetakse saavutatuks, kui pall oma täies ulatuses ületas väravajoone kas maast või õhust (vt. joonis 1).

Kaitsva võistkonna poolt oma väravasse visatud pall arvestatakse samuti värava saavutamiseks. Pall loetakse väravasse sissevisatuks, kui kaitsva võistkonna mängija kehaga lükkas palli või lõi (iseegi jalaga) oma väravasse. Rahvusvahelise Väravpalliföderatsiooni uute meetodiliste juhendite kohaselt võib kohtunik erandjuhtudel fikseerida värava saavutamist ka siis, kui pall ei ületanud väravajoont.



Joon. 1. Värava lugemine.

M ä r k u s . Näide: väravavaht lahkus kiirränaku likvideerimiseks värava-alalt, ründemängija aga jõudis visata palli üle vasturutanud väravavahi tühja väravasse. Sellel momendil jooksis värava-allas pealtvaataja, kes püüdis palli kinni. Kui kohtunik on veendunud, et pall oleks läinud väravasse, siis ta annab signaali värava lugemiseks.

2. Pärast värava saavutamist alustatakse mängu väljaku keskpunktist. Palli paneb mängu see võistkond, kellele visati värav.

3. Rohkem väravaid saavutanud võistkond loetakse võitjaks.

4. Kui saavutatud väravate arv on võrdne või kui võistkonnad üldse ei saavutanud väravaid, loetakse mäng viigiga lõppenuks.

S e l g i t u s . Võistkonnale arvatakse loobumiskaotus juhul, kui võistkond ei ilmunud ettenähtud ajal võistluspaigale või oli kohal mittetäielikus koosseisus (vähem kui 5 mängijat), mistõttu ei saadud mängu alustada. Loobumiskaotuse puhul märgitakse loobunud võistkonnale turniiritabelisse tagajärg 0 : 25 ja loobumisvõidu saanud võistkonnale tulemus 25 : 0. Samasugune tagajärg märgitakse turniiritabelisse ka mängu kohta, mille tulemus on mingisugusel põhjusel tühistatud. Kohtunik võib mängu katkestada, kui võistkond jääb väljakule vähema kui 5 mängijaga ja võistlus on kaotanud sportliku ilme. Sellisel juhul kantakse turniiritabelisse mängu tulemus katkestamise momendil.

IV. VÕISTLUSPAIK, SELLE SISUSTUS JA INVENTAR.

§ 26. Väljak.

1. Mänguväljak on ristkülik (vt. joonis 2) pikkusega 30 - 50 m, laiusena 15 - 25 m.

Rahvusvahelisteks kohtumisteks on IHF (Rahvusvaheline Väravpalliföderatsioon) kinnitanud väljaku mõõtmeteks 18 x 38 m kuni 22 x 44 m. Standardne mänguväljaku suurus rahvusvahelisteks kohtumisteks on 20 x 40 m.

S e l g i t u s . Väljaku pikkus ja laius peaksid olema suhtes 2 : 1.

M ä r k u s . Massilise iseloomuga võistlusi kehakultuurikollektiivides lubatakse korraldada väljakutel minimaalse suurusega 14 x 26 m (korvpalliväljaku suurus).

2. Väljak peab olema tasane. Ta võib olla puidust, kaetud muruga või pinnaseseguga.

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

4. Ei tohi olla mingisuguseid takistusi väljaku piiridele lähemal kui 1 m saalis ja kuni 1,5 m välistingimustes.

5. Väljaku minimaalsed mõõtmed saalis on järgmised: pikkus - 30 m, laius 15 m, ruumi kõrgus - vähemalt 6 m, valgustus - 50 luksit.

Kõik esemed, mis võivad mängijaile ohtlikuks osutada (keskkütteradiaatorid, väljaulatuvad seinaosad, võimlemisriistad jne.) peavad olema kaetud mattidega, vildiga jne.

6. Saali põrand ei tohi olla poonitud.

7. Väljak peab olema märgitud selgesti nähtavate joontega (värvi või kriidiga). Kõik piirjooned peavad olema



Joon. 2. Mänguväljak.

väljaku pinnaga ühes tasapinnas ja 5 sm laiused. Värava-
joone laius on 8 sm.

S e l g i t u s . Saalides võib edukalt kasuta-
da ka paberist kleebitud jooni.

8. Piirjoonte laiused arvatakse väljaku mõõtmetesse
või nende alade mõõtmetesse, mida nad piiravad.

9. Väljakut piiravaid pikemaid jooni nimetatakse kül-
joonteks, lühemaid otsjoonteks. Otsjoontest võrdsele kau-
gusele tõmmatakse väljaku keskjoon.

VÄRAVA-ALA JOON. Värava-ala joon moodustatakse:

a) 3 meetri pikkusest sirgjoonest, mis vastab värava
laiusele ja tõmmatakse väravajoonega paralleelselt 6 m kau-
gusele väravast;

b) 6 meetri raadiusega kaartest, mis tõmmatakse värava
kummastki alumisest nurgast (raadiuse tsentrid asuvad vära-
vapostide sisekülgedel).

Kaared tõmmatakse otsjoonest kuni värava ees oleva sir-
geni. Otsjoone ja värava-ala joonega piiratud ala nimetatak-
se värava-alaks.

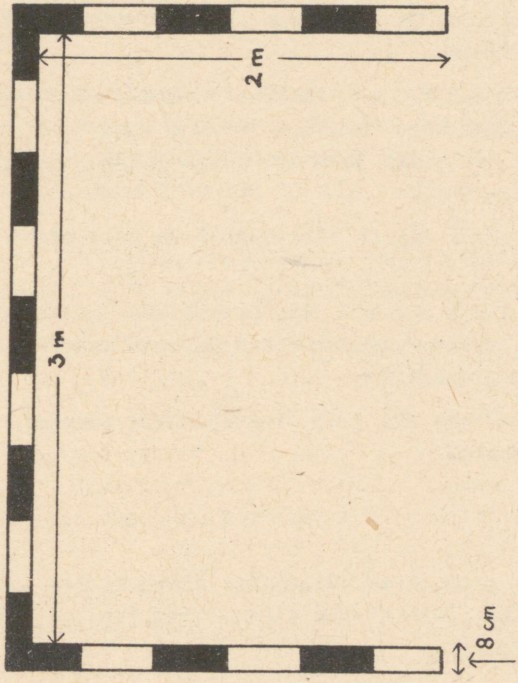
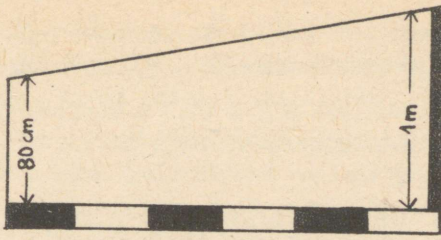
VABAVISKEJOOON. Paralleelselt värava-ala joonele, sel-
lest 3 m kaugusele, tõmmatakse katkendlik va'aviskejooon (joo-
nidel 2 märgitud punktiiriga). Katkendjoone osade pikkus on
15 sm.

KARISTUSVISKEJOOON. Paralleelselt värava-ala joonele,
sellest 1 m kaugusele, tõmmatakse karistusviskejooon (vära-
vast 7 m kaugusele).

§ 27. Väravad.

1. Otsjoonele püstitatakse väravad (joonis 3). Värav
koosneb kahest vertikaalsest postist, mis asuvad väljaku
nurkadest võrdsel kaugusel, ja horisontaalsest põikpuust.

2. Postid ja põikpuud peavad olema puidust, neljata-



Joon. 3. Väravad.

hulised, läbilõikes 8 x 8 sm. Postid püstitatakse otsjoonele, ühesugusele kaugusele küljjoonest, liikumatult.

3. Värava mõõtmed: laius 3 m (1,5 m otsjoone keskkoolest kummalegi poole küljjoone suunas), kõrgus väljaku pinnast kuni põikpuuni 2 m.

4. Väraval ei tohi olla mingisuguseid väljaulatuvaid metallist kinnitusi. Värav värvitakse valge ja musta värviga triibuliseks (iga värvipinna suurus on 20 sm). Väravapostide, põikpuu ja väljakupinna külge (värava taha) kinnitatakse nõörvõrk.

S e l g i t u s . Rahvusvaheliste võistlusmääruste järgi võib väravaid värvida kahe kontrastse värviga - valge ja must, valge ja punane, kollane ja must.

Võrk ei tohi segada väravavahti ja peab olema hästi kinnitatud.

S e l g i t u s . Rahvusvaheliste määruste järgi peab värava sügavus olema põikpuu kohalt 80 sm, väljaku pinnalt 1 m.

Otsjoone osa, mis jääb väravapostide vahele, nimetatakse väravajooneks.

§ 28. Pall.

1. Pall peab olema ümmargune, ühevärvilise nahkkesta ja sisekummiga. Pall ei pea olema liiga tugevasti täis pumbatud (0,9 atm.).

M ä r k u s . Pall peab olema naturaalsest nahast, kollane või valge. Ei lubata kasutada lakitud palli.

2. Meeeste ja noormeeste mängudeks peab palli ümbermõõt olema 58 - 60 sm, kaal 425 - 475 g (enne mängu algust).

Naiste ja ülejäänud vanuserühmade mängudeks peab palli ümbermõõt olema 54 - 56 sm ja kaal 325 - 400 g.

3. Iga mängu alguseks peab olema varutud 2 võistlusmäärustele vastavat palli. Väljakukohtunik kontrollib pallid ja otsustab, kumma palliga mängitakse.

M ä r k u s . Kohtunik valib mängupalli enne soojendust ja võistkondadel pole õigust sellega enne mängu harjutada. Kui väljakuperemeeste pall kohtuniku arvates ei ole kõlblik, on kohtunikul õigus kasutada külaliste palli, kui see on paremas seisukorras.

4. Mängu käigus lubatakse palli vahetamist ainult erandjuhtudel.

M ä r k u s . Palli võib vahetada ainult siis, kui ta ei pea õhku, kui pallil rebenes õmblus või kui see halva ilmaga muutus raskemaks ettenähtust. Neil juhtudel, kui pall lendas väljakupiiridest kaugemale, ei ole lubatud palli asendada teiseга.

Kui naiste ja noorte mängudeks ei ole võistlusmäärustele vastavat palli, siis lubatakse neil mängida meestepalliga.

JUHISED VÕISTLUSPROTOKOLLI
TÄITMISEKS.

Juhistes võistlusprotokollide täitmiseks käsitletakse ka ajamõõtja tegevust, sekretäri ja ajamõõtja koostööd ning ettevalmistust võistlusteks.

Sekretäri ja ajamõõtja osa on võistluste korraldamisel küllaltki suur. Praktika näitab, et paljudel juhtudel protestitakse (sageli õigustatult) eksimuste vastu võistlusprotokolli täitmisel ja mänguaja arvestamisel. Ja põhjust protestimiseks annab enamikul juhtudel sekretäri või ajamõõtja hooletus. Näide: sekretär nägi, et A võistkonna mängija nr. 8 viskas värava ning kuulis kohtuniku vilet. Selle põhjal märkis ta protokollis A võistkonna kasuks värava. Tegelikult astus mängija nr. 8 viske sooritamise momendil värava-ala joonele, kohtunik fikseeris määruste rikumise, väravat ei loetud ja pall pandi mängu vabaviskega. Samal ajal oli sekretär juba ametis protokollis täitmisega ning jättis tähele panemata, et väravat ei fikseeritud. Mäng lõppes protokollis järgi viigiliselt... Või teine näide: B võistkonna mängija nr. 6 eemaldati väljakult 2 minutiks toore mängu eest ja veidi hiljem uuesti 2 minutiks, kuid seekord mängu sihiliku venitamise (passiivse mängu) eest. Teisel poolajal karistas kohtunik sama mängijat jällegi toore mängu eest väljakult eemaldamisega 5 minutiks. Sekretär teatas, et see on B võistkonna mängijale nr. 6 kolmas väljakult eemaldamine, seetõttu kehtib kolmas karistus kuni mängu lõpuni ja teda ei saa asendada. B võist-

kond jäigi mängu lõpuni (tervelt 15 minutiks) arvulisse vä-
hemusse ja kaotas kohtumise ühe väravaga. Tegelikult oli esi-
mene karistus (2 minutit) individuaalne, teine karistus (2
minutit) võistkondlik ning kolmas karistus (5 minutit) jäl-
legi individuaalne. Seega oli mängijal pärast kolmandat ka-
ristust täielik õigus mängu tagasi tulla või teda võidi asen-
dada. Kolmas näide ajamõõtja eksimisest: käimas on mängu vii-
mane minut ja tagajärg viigiline. Ajamõõtja jälgib ohtlikku
olukorda A võistkonna värava all... vise, värav. Kohtunik
fikseerib värava. Samas heidab ajamõõtja pilgu kellale ja
näeb, et mängu aeg on 10 sekundi võrra üle läinud. Loomuli-
kult seisatab ta kella ja annab viivitamatult märku mängu
lõppemisest. Kuid samas esitab A võistkonna esindaja pro-
testi...

Sekretäri ja ajamõõtja ettevalmistus võistlusteks.

Nii sekretär kui ka ajamõõtja peaksid tulema küllalt
vara võistluspaigale, et rahulikult teha vajalikud etteval-
mistused mängu alguseks.

Sekretärile on kõige tähtsamad protokollid. Nende kõr-
val ei tohi unustada paari hästi teritatud pliitsit, samu-
ti kopeerpaberit ja kirjaklambreid. Taskus võiks olla ka
kustutuskummi. Harilikult täidetakse võistlusprotokoll kol-
mes eksemplaris. Seepärast seab sekretär valmis vajaliku ar-
vu protokolle koos kopeerpaberitega täpselt kohakuti ning
kinnitab protokollid äärtest 4 - 6 kirjaklambriga. Sekretär
kontrollib ka sekretariaadilaua kohalolekut. Vajaduse korral
kontrollib ka mikrofoni korrasolekut (kui võistlustel puudub
kohtunik-informaator (diktor)).

P r o t o k o l l i t ä i t m i n e e n n e m ä n -
g u . Esmalt märgitakse protokoll number, siis võistluste
nimetus, mängust osavõtvate võistkondade nimed, kuupäev ja
võistluspaik, seejärel väljakukohtuniku, väravakohtunike,
sekretäri ja ajamõõtja nimed. Järgmistena kannab sekretär

protokolli võistkondade koosseisud, märgib mängijate numbrid ja nende spordijärgud. Esimesena kantakse protokollis (ülemistesse lahtritesse) võistkond, kes on väljaku "peremeheks" (turniiritabeli või mängude kalendri järgi). Mängijate nimed kantakse protokollis numbrite järjekorras, s. o. esimesena mängija nr. 1, teisena mängija nr. 2 jne. Vahetult enne mängu algust laseb sekretär võistkonna kaptenil või treeneril kontrollida mängijate nimede ja numbrite õigsust, mida kapten või treener kinnitab oma allkirjaga. Samas märgitakse protokollis võistkonna algkoosseis. Esimesena märgitakse algkoosseis võistkonnal, kes on protokollis kantud esimesena (on väljaku "peremees").

Turniiridel korraldab protokollide ettevalmistamist võistluste peasekretär. Trükimasina abil kantakse võistkondade koosseisud, mängijate numbrid ja spordijärgud juba eelmisel päeval ülesandmislehtedelt protokollidele. Samal ajal täidetakse ka protokollide esimene osa (number, võistluste nimetus, võistkondade nimed, kuupäev ja võistluspaik). Kohtunike määramislehe järgi kantakse sekretariaadis protokollis ka kohtunike brigaadi nimed.

Ajamõõtja jälgib enne võistlust mängu aega fikseeriva kella ja stopperite korrasolekut, kontrollib, kas vedrud on üles keeratud, kas kell ja stopperid hakkavad sisselülimisel korralikult käima ning väljalülimisel jäävad kohe seisma.

Mänguaja mõõtmiseks peaks kohtunike kasutada olema makell ja karistusaegade (väljakult eemaldamise puhul) mõõtmiseks mitu stopperit, sest üheaegselt võib olla väljakult eemaldatud ka mitu mängijat. Ühe stopperi puhul tuleb järgmise mängija väljakult eemaldamise puhul karistusaega mõõta "jooksvalt", s. o. edasikäivalt stopperilt fikseerida aeg palli mängupanekul ja see paberile märkida (ununemise vältimiseks). Kui esimene karistusalgus saab õiguse mängu tagasi minna, ei tohi stopperit seistada, vaid oodata, kuni saab täis ka "jooksvalt" kellalt võetud teise mängija karistusaeg. Kohaliku tähtsusega võistlustel võib karistusaega mõõ-

ta mängu aega fikseerival malekellal n.-ö. jooksva kella meetodil.

Ajamõõtja valib võistluse aja mõõtmiseks malekellal vasak- või parempoolse numbrilaua (kumb töötab paremini või on mugavam). Seejärel laseb sekundiosutil käia 60 kohale, seisatab kella ning keerab 12 kohale minutiosuti. Samasse paika võib jääda ka tunniosuti.

Enne mängu algust kontrollib ajamõõtja veel vile või gongi olemasolu.

Võistlusprotokolli täitmine mängu ajal. Mängu käigus teeb kõik sissekanded protokolli sekretär.

Tagajärje märkimine. Esimest poolaega tähistavasse tulpa märgib sekretär võistkondade nimed selliselt, nagu nad tema ees väljakul mängivad. Siin võiks aluseks võtta võistkonna kaitseala, s. o. väravavahi asetust sekretariaadilaua suhtes. Meie näites märgitakse vasakule B võistkond, paremale A võistkond. Teisel poolajal vahetatakse pooled: järelkult tuleb nüüd vasakule märkida A võistkond, paremale B võistkond. Mängu jooksev tagajärg märgitakse veergudesse niisuguses järjekorras: missugusel mänguminutil muutus tagajärg või määrati 7 m karistusvise (keskmine veerg), värava saavutanud mängija või 7 m viset sooritava mängija number (oma võistkonna nime all olevasse esimesse veergu) ning mängu jooksev tagajärg või 7 m karistusviske sooritamise tulemus (oma võistkonna nime all olevasse teise veergu).

Sissekanded tehakse ainult selle võistkonna lahtrisse, kes viskas värava või saavutas õiguse 7 m karistusviskeks. Kui tagajärg muutus ühe minuti vältel mitu korda, tuleb iga sissekanne teha uuele reale. Seejuures tuleb alati korrata mänguminutit. Vastasvõistkonna veergudesse jäävad tühjad lahtrid tuleb kohe täita kriipsukestega.

Värava saavutamise korral suurendatakse jooksvat tagajärge ühe võrra. 7 m karistusviske määramise puhul tehakse jooksva tagajärje lahtrisse ring. Kui 7 m karistusvise realiseeriti, siis kasvab jooksev tagajärg ühe võrra (kirjutata-

takse ringi sisse). Kui väravavaht tõrjub viske, märgitakse ringi sisse täht V, kui pall visatakse väravast mööda, märgitakse ringi sisse täht A, kui pall visatakse vastu väravaposti või latti, märgitakse täht L, kui viset sooritav mängija pärast kohtuniku viilet pillab palli käest või rikub mõnda viske sooritamise reeglit (astub karistusviske joonele, ei soorita viset 3 sekundi jooksul vms.), siis loetakse vise sooritatuks ja ringi sisse märgitakse täht K.

Võistlusprotokolli pidamise näide.

Esimene poolaeg				
"Kalev"			"Jõud"	
Mängija nr.	Tagajärg	Minut	Mängija nr.	Tagajärg
-	-	1	9	1
-	-	3	2	2
4	1	3	-	-
8	2	3	-	-
6	③	5	-	-
-	-	7	2	Ⓟ
-	-	8	5	3

Esimesel mänguminutil saavutas "Jõu" mängija nr. 9 värava. Kolmandal minutil suurendas "Jõu" mängija nr. 2 seisu 2 : 0, kuid samal mänguminutil viskas "Kalevi" mängija nr. 4 värava ja kohe teise värava "Kalevi" mängija nr. 8. Viiendal mänguminutil oli kalevlastel kasutada 7m karistusvise, mille realiseeris mängija nr. 6. "Kalevi" eduseis 3 : 2. Seitsmendal mänguminutil oli 7 m karistusvise kasutada "Jõul", kuid mängija nr. 2 viske tõrjus väravavaht. Kaheksandal minutil viskas "Jõu" kasuks kolmanda värava mängija nr. 5.

Pärast esimest poolaega tõmbab sekretär jooksva tagajärje alla tugeva kriipsu ja selle alla märgib suuremalt poolaja tulemuse.

Teise poolaja esimene minut märgitakse meeste mängudes kui 31., naiste mängudes kui 26. ja noorte mängudes kui 21. mänguminut. Kui vaheajal toimub mängijate vahetus, siis märgitakse nii väljakult lahkunud kui ka väljakule tulevale mängijale protokollis 30. minut (meeste mängudes).

Protokollis täidetakse teisel poolajal edasi seisust, mis jäi esimese poolaja lõpptulemuseks. Ka mängu aega fikseeriva kella osuteid ei keerata tagasi.

Esimese ja teise poolaja vahelisel vaheajal kannab sekretär protokollis vastavasse lahtrisse esimese poolaja tulemuse, kusjuures esimesena märgitakse selle võistkonna väravate arv, kes võistluste kalendris oli märgitud esimesena (s. o. väljaku "peremees"). Seejärel märgitakse vastavasse lahtrisse pealtvaatajate arv, andmed ilmastiku ja väljaku seisukorra kohta (et pärast mängu saaks protokollis kiiremini lõpetada). Sissekanded vigastuste ja mängijatele tehtud hoiatuste kohta märgitakse protokollis vajaduse järgi.

Osavõtt mängust. Sellesse lahtrisse märgitakse mängija numbril järelle murru lugeja kohale mänguminut, mil mängija läheb väljakule, nimetaja kohale minut, mil mängija lahkub väljakult. Algkoosseisu mängijatele märgitakse lugejana 0.

Vahetuste puhul peab mängust lahkuval mängijal olema nimetaja võrdne teda asendava mängija lugejaga. Mängijale, kes oli väljakul mängu lõpuni, märgitakse nimetajana meeste mängudes 60, naiste mängudes 50, noorte mängudes 40. Näiteks: 0/60 või 0/15, 19/29, 30/60 jne.

Mängust eemaldamine 2 või 5 minutiks või mängu lõpuni märgitakse mängija numbril ja mängust osavõtu lahtril järelle. Mängust eemaldamine märgitakse samuti murruna, kusjuures murru lugeja kohale tuleb karistuse suurus minutites ja nimetaja kohale minut, mil mängijale määrati karistus. Näide: 2/21 või 5/49 jne. Võistkondliku eemaldamise puhul tehakse märgitud numbritel rõngas ümber. Näide: (2/56). Väljakult eemaldamise ajal ei tehta mingit märget lahtris-

se "osavõtt mängust". Seega olks mängija nagu sisuliselt platsil olnud. Kui väljakult eemaldatud mängija pärast karistusaja kandmist ei lähe väljakule tagasi, vaid toimub vahetus, siis vormistatakse vahetus harilikku korra järgi, s. o. lahtrisse "osavõtt mängust" märgitakse vahetuse alla kuuluva mängija nime taha väljakult lahkumise ajaks mänguminut, mil sai täis karistusaeg, kuigi mängija tegelikult lahkus väljakult 2 või 5 minutit tagasi. Kui mängija eemaldati väljakult mängu lõpuni, siis märgitakse lugeja kohale "lõpuni".

Mängitud aeg. Pärast mängu lõppu arvestab sekretär iga mängija kohta tegelikult väljakul oldud aja, kusjuures väljakult eemaldamisi sisse ei arvestata. Protokolli eeltoodud lahtrite sissekannete õigsuse kontrollimiseks võib soovitada järgmist moodust. Iga mängija nime taha lahtrisse "mängitud aeg" arvutatakse tegelikult väljakul oldud aeg. Kõikide mängijate väljakul viibitud aeg ja kõikide mängijate karistusaeg kokku peavad võistkonna (näiteks meeskonna) kohta andma kokku 7 x 60 ehk 420 minutit. Märgitud aja väljaarvutamine on oluline, sest selle põhjal vormistatakse spordijärke.

Kuidas toimub siis tegelikult väljakul oldud aja väljaarvestamine? Kasutame siinkohal näiteks väljavõtet võistlusprotokollist

Mängija number	Osavõtt mängust	Eemaldamine mängust	Mängitud aeg
1	0/60	-	60
2	0/6 25/60	2/28 5/41 /7	34
3	0/60	2/10 2/51 /4	56
4	6/25 30/60	-	49
5	0/60	2/17 /2	58
6	0/30	-	30
7	0/60	-	60
8	0/11 21/30 51/60	-	29
9	11/21 30/51	-	31
10	-	-	-
11	-	- /13	- /407

Mängija nr. 2 oli algkoosseisus väljakul kuni 6. mänguminutini, siis asendas teda nr. 4. 25. minutil tuli nr. 2 tagasi väljakule ja mängis kohtumise lõpuni. 28. minutil karistati teda väljakult eemaldamisega 2 minutiks ja 41. minutil karistati teistkordselt väljakult eemaldamisega 5 minutiks. Mängija nr. 2 ei olnud väljakul 6. kuni 25. mänguminutini ehk $25 - 6 = 19$ minutit. Sellele ajale tuleb liita 7 karistusminutit. $19 + 7 = 26$ ehk mängija nr. 2 ei võtnud mängust osa 26 minutit. Lahtrisse "mängitud aeg" märgitakse tegelikult väljakul viibitud aeg ehk mängija nr. 2 kohta $60 - 24 = 34$ minutit väljakul.

Mängija nr. 4 kohta tuleb teha järgmine arvestus. Ei mänginud 25. kuni 30. minutini ehk $30 - 25 = 5$ minutit ja mängu algusest kuni 6. minutini ehk $6 - 0 = 6$ minutit, kokku 11 minutit, võttis mängust osa $60 - 11 = 49$ minutit.

Mängija nr. 9 kohta arvestus. Ei mänginud alguses kuni 11. minutini ehk $11 - 0 = 11$ minutit, 21. kuni 30. minutini ehk $30 - 21 = 9$ minutit (ja 51. kuni 60. minutini ehk $60 - 51 = 9$ minutit), kokku $11 + 9 + 9 = 29$ minutit, järelikult võttis mängust osa $60 - 29 = 31$ minutit.

Seejärel märgib sekretär iga mängija nime taha visatud väravate arvu, arvutab välja teise poolaja tulemuse, märgib vastavasse lahtrisse mängu tagajärje (jällegi võistluste kalendris esimesena toodud võistkonna poolt saavutatud väravate arvu ettepoole) ja võitja võistkonna nime. Seega võib protokollis olla mängu tulemus märgitud näiteks järgmiselt 21 : 29. Pärast protokollis kõikide lahtrite täitmist kirjutavad alla ja sellega kinnitavad võistlusprotokollis õigsust väljakukohtunik, väravakohtunik, sekretär, ajamärkija ja võistkondade kaptenid.

Sekretär ja ajamõõtja vastutavad protokollis õige täitmise eest. Kõik mängu kestel tekkivad arusaamatused protokollis täitmisel tuleb viivitamatult lahendada väljakukohtuniku abiga.

Pärast mängu lõppu paneb sekretär võistlusprotokollis esimese eksemplari (originaali) võistluste kausta, teise

eksemplari annab võitja ja kolmanda eksemplari kaotaja võistkonna esindajale või treenerile. Sõprusvõistlustel antakse teine eksemplar külalistele. Turniiridel saavad võistlusprotokollis kõik eksemplari võistluste peasekretäri kätte, kes organiseerib võistkondadele üleandmiseks vastavad kaustad protokollide ja muude võistlusi puudutavate materjalidega.

Sekretäri ja ajamõõtja koostöö. Võistlusprotokollis vigadeta täitmise eeltingimuseks on sekretäri ja ajamõõtja hea koostöö. On soovitatav, et mõlemad jälgiksid hoolsalt mängu käiku. Seejuures ajamõõtja jälgib, kas sekretär täidab protokollis õigesti. Saavutatud värava puhul nimetab ajamõõtja sekretärile mänguminuti, võistkonna ja selle mängija numbrit, kes viskas värava. (Näide: viies minut, "Kalev", number 8, värav.) Või 7 m karistusviske määramise puhul - mänguminuti, võistkonna, mängija numbrit, kes viskab, viske tulemuse. (Näide: kaheksas minut, "Jõud", 7 meetrit, number 2, latti.)

Mängijate vahetamisel teatab ajamõõtja sekretärile võistkonna, kus toimub vahetus, väljakult lahkuva mängija numbrit ja mänguminuti ning väljakule mineva mängija numbrit ja mänguminuti. (Näide: "Jõud", lahku number 7, kaheksas minut, asendab number 10, kaheksas minut.) Väljakult eemaldamise puhul teatab ajamõõtja võistkonna, kelle mängija sai karistada, mängija numbrit, karistusaja pikkuse ning mänguminuti. (Näide: "Kalev", eemaldamine, number 6, 5 minutit, 15. mänguminut.)

Ajamõõtja peab arvestust väljakult eemaldatud mängijate karistusaja kohta. 15 sekundit enne karistusaja lõpu teatab ajamõõtja: "On jäänud 15 sekundit". Kui karistusaja on täis, teatab ajamõõtja: "Võite minna mängu."

Poolaja ja mängu lõpus abistab sekretär ajamõõtjat. Viimastel sekunditel jälgib ajamõõtja pingsalt kella, et anda lõpusignaal õigeaegselt. Sekretär aitab jälgida mänguolukorda, et lõpusignaali korral võiks määrata, kas

väravavise toimus enne signaali (järelikult värav loeb) või pärast ajamõõtja signaali (värav ei loe).

Kui esimese poolaja või mängu viimastel sekunditel määrati vabavise või 7 m karistusvise, siis seisatab ajamõõtja kella momendil, mil mängu aeg saab täis, kuid annab poolaja või mängu lõpusignaali alles pärast vabavise või 7 m karistusvise sooritamist (kuigi mängu aeg lõppes mitukümmend sekundit tagasi).

Kohaliku tähtsusega võistlustel võidakse nii sekretäri kui ka ajamõõtja kohused usaldada ühele inimesele. Sellisel juhul tuleb väljakukohtunikul jälgida, et sekretär saaks kõikidest žestidest õigesti aru. Eksituste vältimiseks peaks sekretariaadilaua taga istuma siiski kaks kohtunikku.

JUHISED JÄRGUNORMIDE TÄITMISEKS.

Esmajoones tuleb märkida, et järgunõuded väravallis pole sugugi rasked või keerulised ning noorte II järgu sportlasi saab ette valmistada igas kollektiivis, täiskasvanute III järgu sportlasi aga pea igas keskmise suurusega kehakultuurikollektiivis. Noorte II järgu või täiskasvanute III järgu nõuete täitmiseks on vaja ainult ettevõtmist - korraldada aasta jooksul üks kuni kolm võistlust ja pidada korras arvestus võistlustest osavõtu kohta.

Veidi raskemad on nõuded noorte I järgu ja täiskasvanute II järgu taotlemisel, kuid umbes aastase harjutamisega ja mitmesugustest võistlustest osavõtmisega rajooni või

linna piirides peaksid ka need nõuded olema täidetavad. (Teatud lisaraskusi toob endaga kaasa kehalise ja tehnilise ettevalmistuse normide täitmine, kuid sellest edaspidi.)

Järgunõuded.

Noorte II järk:

1) aasta jooksul mängida mistahes ulatusega võistlustel kaasa 12 korral

või

2) saavutada mistahes ulatusega turniirisüsteemis peetud võistlustel esikoht tingimusel, et turniirist võttis osa vähemalt kuus spordijärguta (algajate) võistkonda

või

3) aasta jooksul võita mistahes ulatusega võistlustel viit erinevat spordijärguta (algajate) võistkonda tingimusel, et võeti osa vähemalt 8 mängust

või

4) aasta jooksul võita mistahes ulatusega võistlustel kolme erinevat noorte II järgu võistkonda tingimusel, et võeti osa vähemalt 8 mängust.

S e l g i t u s . Punktide 2 ja 3 järgi saab noorte II järku omistada juba ühe keskkooli ulatuses klassidevaheliste võistluste (kooli esivõistluste) põhjal. Kui kooli kehakultuurikollektiiv korraldab õppeaasta jooksul kahed klassidevahelised võistlused (sügisel ja kevadel), siis on võimalik spordijärke vormistada ka punkt 1 järgi (ja veel mitmele võistkonnale).

Noorte I järk:

1) aasta jooksul vähemalt rajooni ulatusega võistlustel pidada 10 mängu ja seejuures võita 8 erinevat noorte II järgu võistkonda

või

2) aasta jooksul vähemalt rajooni ulatusega võistlustel pidada 10 mängu ja seejuures võita 5 erinevat noorte I järgu võistkonda

või

3) saavutada vähemalt linna ulatusega võistluste esikoht tingimusel, et võistlustest võttis osa vähemalt 8 noorte II järgu võistkonda

või

4) saavutada vähemalt linna ulatusega võistlustel esikoht tingimusel, et võistlustest võttis osa vähemalt 2 noorte I järgu ja 4 noorte II järgu võistkonda

või

5) saavutada Eesti NSV noorte meistrivõistlustel 1. - 3. koht.

S e l g i t u s . Kui koolid on korraldanud sise-
mised võistlused ja järgunõuete täitmise vormista-
nud, siis võib rajooni koolidevahelistel võistlus-
tel täita noorte I järgu nõuded punktide 3 või 1
järgi, aga edaspidi ka punktide 2 ja 4 järgi.

III järk (täiskasvanute):

1) aasta jooksul mängida mistahes ulatusega võistlus-
tel kaasa 15 korral

või

2) saavutada mistahes ulatusega turniirisüsteemis pee-
tud võistlustel esikoht tingimusel, et turniirist võttis osa
vähemalt 6 spordijärguta (algajate) võistkonda

või

3) aasta jooksul võita mistahes ulatusega võistlustel
vähemalt 4 erinevat mistahes kvalifikatsiooniga (ka algaja-
te) võistkonda.

S e l g i t u s . Punkt 3 järgi on võimalik täita järgunõudeid igas kehakultuurikollektiivis, kus vāravallivõistkond mingilgi määral harjutab ja võtab osa võistlustest. Suuremates asutustes ja ühendatud kollektiivides või klubides on võimalik pida sisemisi võistlusi, mis annavad õiguse järkude vormistamiseks punkt 2 järgi.

II järk:

- 1) aasta jooksul võita 5 erinevat III järgu võistkonda või
- 2) aasta jooksul võita 3 erinevat II järgu võistkonda või
- 3) saavutada mistahes ulatusega võistlustel esikoht tingimusel, et turniirist võttis osa vähemalt 6 III järgu võistkonda ja turniir peeti kaheringilisena või
- 4) saavutada Eesti NSV noorte meistrivõistlustel esikoht.

I järk:

- 1) aasta jooksul vähemalt linna ulatusega võistlustel võita 4 erinevat I järgu ja 5 erinevat II järgu võistkonda või
- 2) saavutada üleliidulistel noortevõistlustel esimene või teine koht või
- 3) kuuluda vabariigi 14 tugevama mängija nimekirja, mis kinnitatakse igal aastal.

Meistrikandidaat:

- 1) saavutada vabariigi meistrivõistlustel või spordiühingu kesknõukogu meistrivõistlustel esikoht tingimusel,

et võistlustest võttis osa NSV Liidu A-klassis mängiv kollektiiv

või

2) aasta jooksul vähemalt linna ulatusega võistlustel võita 5 erinevat meistrikandidaatide võistkonda

või

3) aasta jooksul vähemalt linna ulatusega võistlustel võita 3 erinevat võistkonda, mille koosseisust 50 % moodustasid meistersportlased.

Meistersportlane:

1) aasta jooksul võita 5 erinevat võistkonda, kus 2/3 koosseisust moodustavad meistersportlased .

Järgunõuete täitmise tingimused.

Võistluste korraldamisel ja võistlustest osavõtmisel tuleb jälgida mõningaid järgunõuete täitmise tingimusi, et hiljem ei tekiks järkude vormistamisel arusaamatusi.

Esiteks: kõikide spordijärkude ülaltoodud nõuete täitmise kõrval tuleb igal järku taotleval mängijal täita selleks korraldatud võistlustel kehalise ja tehnilise ettevalmistuse normid, mis on toodud juuresolevas tabelis.

S e l g i t u s . Kehalise ja tehnilise ettevalmistuse normid on kehtestatud selleks, et võistkondade treenerid ja mängijad pööraksid rohkem tähelepanu nii kehalisele tublidusele ja mitmekülgsusele kui ka tehnikavõtete pagasi laiendamisele. Kehaliste võimete kontrolliks on 60 m jooks ja kaugushüpe, osaliselt ka väravpalli vise kaugusele, tehnilise ettevalmistuse normideks on palli pörgatamine kiirusele, palli viskamine täpsusele ja osaliselt ka palli vise kaugusele. Kehalise ettevalmistuse normid täidetakse vastavalt kergejõustiku võistlusmäärustele (võib arvestada kergejõustikuvõistlustel või kehalise kasvatuses tunnis saavutatud taga-

järgi). Väravpalli viset kaugusele tuleb käsitle-
da kui granaadiviset või viskepalli viset. Tehni-
lise ettevalmistuse normid võetakse vastu vasta-
valt harjutuste täitmise tingimustele.

Teiseks, mängija loetakse mängust osavõtnuks, kui ta
viibis väljakul vähemalt 25 % võistlusmäärustikuga kehtes-
tatud ajast.

S e l g i t u s . See nõue eeldab, et iga võist-
luse puhul täidetakse protokoll ja seejuures kõik
lahtrid ning sekretär arvestab iga mängija kohta
väljakul oldud aja minutites.

Nooremas vanuserühmas loetakse mängija mängust osa-
võtnuks, kui ta viibis väljakul vähemalt 8 minutit
(30 minutist), keskmises vanuserühmas ja neidude
mängudes viibis väljakul vähemalt 10 minutit (40 mi-
nutist), naiste mängudes vähemalt 13 minutit (50 mi-
nutist), meeste ja noormeeste mängudes vähemalt 15
minutit (60 minutist). Kui mängija viibis väljakul
vähem aega, siis teda mängust osavõtnuks ei arves-
tata.

Kolmandaks: järgunõuded täitnuks loetakse võistkonna
need mängijad, kes on osa võtnud vähemalt 50 % antud võist-
luste kalendermängudest.

S e l g i t u s . Noorte II järgu saamiseks punkt
2 järgi on vaja saavutada mistahes ulatusega turnii-
risüsteemis peetud võistlustel esikoht tingimusel,
et turniirist võttis osa vähemalt 6 spordijärguta
(algajate) võistkonda. Meie näites võtab kooli esi-
võistlustest osa 6 meeskonda. Võistluste kalendri
kohaselt tuleb X^b klassi meeskonnal pidada 5 män-
gu. Õpilane Mänd mängis esimeses kohtumises 40 mi-
nutit, teises kohtumises 18 minutit, kolmandas 29
minutit, neljanda mängu ajal puudus koolist haigu-
se tõttu ja viiendas kohtumises oli väljakul 8 mi-
nutit. X^b klassi meeskond tuli aga kooli meistriks.

Ülaloodud punkti järgi võib meeskonnale vormistada noorte II järgu (muidugi pärast kehalise ja tehnilise ettevalmistuse normide täitmist). Kuidas aga talitada õpilase Männiga? Esimesest kolmest kohtumisest võttis õpilane Mänd osa, neljandast mitte, viiendast ka mitte (oli väljakul vähem kui 25 % mänguajast). Et õpilane Mänd võttis antud võistlustel (mille põhjal on õigus spordijärke vormistada) kalendermängudest osa rohkem kui 50% ulatuses, siis on ta täitnud noorte II järgu nõuded.

Neljandaks: kahte viiki võrdsustatakse ühe võiduga.

S e l g i t u s . Noorte II järgu saamiseks on vaja aasta jooksul võita 5 erinevat algajate võistkonda. Järgunõuded loetakse täidetuks, kui võistkonna arvel on aasta jooksul 4 võitu erinevate vastaste üle ja 2 viiki (mõlemad viigid võivad olla ühe ja sama võistkonna vastu).

Viiendaks: võitu kõrgema spordijärguga kollektiivi üle loetakse kahe võiduna sama spordijärguga võistkonna üle.

S e l g i t u s . Võtame sama näita kui eelmises selgituses - noorte II järgu saamiseks on vaja aasta jooksul võita 5 erinevat algajate võistkonda. Järgunõuded loetakse täidetuks, kui võistkonna arvel on aasta jooksul 3 võitu erinevate vastaste (algajate) üle ja 1 võit III järgu võistkonna üle (siin on III järk kõrgem spordijärk ja vastab kahele võidule algajate üle).

Võistkondade kuuluvus spordijärkudesse.

Järgunõuete täitmisel ja järgusportlaste vormistamisel on oluline, et võistlusprotokollides oleks alati välja arvestatud vastasvõistkonna spordijärk.

Võistlusprotokollis on iga mängija nime ees lahter,

kuhu märgitakse antud mängija järk (kas üleandmislehelte või mängija poolt esitatud järguraamatu põhjal).

Võistkonna kuuluvus ühte või teise spordijärku määratakse 2/3 mängust osavõtnud mängijate järkude põhjal. Näide: mängust võttis osa 7 mängijat, neist 5 III spordijärguga. Seega on antud võistkond III järgu võistkond. Teine näide: mängust võttis osa 9 mängijat, neist 6 II järguga. Seega on antud võistkond II järgu võistkond.

Kui võistkonda kuulub kolme erineva spordijärguga mängijaid, siis juhul, kui kõrgema ja keskmise järguga mängijaid on vähemalt 40 %, arvestatakse võistkonnale keskmine järk. Näide: mängust võttis osa 10 mängijat, neist 2 I, 2 II ja 6 III järguga. Eeltoodud reegli põhjal arvatakse võistkond II spordijärku.

Kehalise ja tehnilise ettevalmistuse normid.

	60 m jooks sek.		Kaugushüpe m		Värvapalli vise kaugusele m		Palli põrgatamine 30 m sek.		Vise täpsusele (tabamuste arv)	
	M	N	M	N	M	N	M	N	M	N
Noorte II	8,7	9,7	4,30	3,60	35	25	6,2	7,2	7	7
Noorte I	8,5	9,5	4,40	3,70	38	30	5,8	6,8	8	8
III järk	8,5	9,5	4,50	3,80	38	30	5,4	6,4	8	8
II järk	8,0	9,0	4,60	3,90	40	32	5,2	6,2	9	9
I järk	7,8	8,8	4,70	4,00	42	34	4,8	5,8	10	10
Meistri- kandidaat ja meis- tersport- lane	7,5	8,5	4,80	4,20	44	46	4,5	5,5	11	11

Palli põrgatamine. Pärast kohtuniku märguannet alustab mängija palli põrgatamist võistlusmääruste kohaselt. Distantsi pikkus on 30 m.

Vise täpsusele. Visked sooritatakse vabaviskejoonelt (9 m kaugusele värvast) vabalt valitaval viisil. Kokku

sooritatakse 12 viset, kolm viset värava igasse nurka: vasakule - üles ja alla, paremale - üles ja alla. Iga tähistatud nurga suurus on 50 x 50 sm. Nurgad täpsusviskeks võib tähistada nööri või lintidega, samuti püst- ja ristlatti-dega. Võib soovitada väravapostide külge kinnitatavat laudadest kilpi, mille nurkadesse on jäetud 50 x 50 sm suurused avaused. Niisugune laudadest kilp aitab tõsta visketreeningu efektiivsust ja kahepoolses mängus asendab suurepäraselt väravavahti.

Väravpalli vise kaugusele sooritatakse 3 m laiuses koridoris (värava laius).

Ülaltoodud järgunõuded on kehtivad kuni 31. detsembrini 1968. Kuid võib arvata, et uued, 1969. a. kehtima hakkavad järgunõuded ja -normid jäävad oma põhimõtetelt ja ülesehituselt ligilähedasteks praegustele.

S i s u k o r d .

Värvapalli võistlusmäärused, nende tõlgendamine ja metoodilised juhised . . .	3
Juhised võistlusprotokollide täitmiseks. Sekretäri ja ajamõõtja tegevuse metoo- dika	70
Juhised järgunormide täitmiseks.	80

МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ СПОРТИВНЫМ ИГРАМ

Ручной мяч

Составитель В. Ленк

На эстонском языке

Тартуский государственный университет
БССР, г. Тарту, ул. Пийкооли, 18

Vastutav toimetaja E. Kübarsepp
Korrektor E. Oja

=====
TRÜ rotaprint 1968. Paljundamisele antud 5. IX 1968.
Trükipoognaid 5,63. Tingtrükipoognaid 5,12. Arvestus-
poognaid 4,79. Trükiarv 1500. Paber 30x42/4.
Tell. nr. 531.

Hind 15 kop.

Hind 15 kop.

A

2942

6028

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00602889 0