

**Official Rules**

**BEACH VOLLEYBALL**

**Ametlikud määrused**

**RANNAVÕRKPAAL**

**2003 – 2004**

**TALLINN 2003**

Koostanud: MATI KUUSK ( Rahvusvahelise kategooria kohtunik rannavõrkpallis )

Rahvusvaheline Võrkpalliföderatsioon ( FIVB ), Jaanuarikuu 2002.  
Tõlge inglise keelest

Ametlikud rannavõrkpalli määrused.  
FIVB, jaanuar 2003

## **SISUKORD**

### **MÄNGU ISELOOMUSTUS**

#### **Peatükk I**

##### **VÕISTLUSKOHT JA INVENTAR**

###### **1. MÄNGUALA ( Joonis 1 )**

- 1.1. Mõõtmed
- 1.2. Mänguväljaku kate
- 1.3. Väljakujooned
- 1.4. Pallinguala
- 1.5. Ilmastik
- 1.6. Valgustus

###### **2. VÕRK JA POSTID ( Joonis 2 )**

- 2.1. Võrk
- 2.2. Piirdelindid
- 2.3. Antennid
- 2.4. Võrgu kõrgus
- 2.5. Postid
- 2.6. Täiendavad seadmed

###### **3. PALL**

- 3.1. Omadused
- 3.2. Pallide ühetaolisus
- 3.3. Kolme palli süsteem

## **Petükk II**

### OSAVÖTJAD

#### **4. VÖISTKONNAD**

- 4.1. Koosseis ja registreerimine
- 4.2. Kapten

#### **5. MÄNGIJATE VARUSTUS**

- 5.1. Varustus
- 5.2. Lubatud vahetused
- 5.3. Keelatud esemed ja võistlusvorm

#### **6. OSAVÖTJATE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED**

- 6.1. Mõlemad mängijad
- 6.2. Kapten
- 6.3. Osavõtjate asukohad ( Joonis 1 )

## **Peatükk III**

### PUNKTI, GEIMI JA MÄNGU VÖITJA

#### **7. TULEMUSE ARVESTAMISE SÜSTEEM**

- 7.1. Mängu võitmine
- 7.2. Geimi võitmine
- 7.3. Pallimängimise võitmine
- 7.4. Mitteilumumine ja mittetäielik võistkond

## **Peatükk IV**

### VALMISTUMINE MÄNGUKS JA MÄNGU STRUKTUUR

#### **8. VALMISTUMINE MÄNGUKS**

- 8.1. Loosimine
- 8.2. Eelsoojendus

## **9. VÕISTKONNA KOOSSEIS**

- 9.1. Mängijad
- 9.2. Vahtused

## **10. MÄNGIJATE ASETUSED**

- 10.1. Asetused
- 10.2. Pallingu järjekord
- 10.3. Pallingu järjekorra viga

## **Peatükk V**

### **TEGEVUS MÄNGUS**

## **11. MÄNGU OLUKORRAD**

- 11.1. Pall mängus
- 11.2. Pall mängust väljas
- 11.3. Pall “sees”
- 11.4. Pall “väljas”

## **12. VEAD MÄNGUS**

- 12.1. Mõiste
- 12.2. Vea tagajärjed

## **13. PALLI MÄNGIMINE**

- 13.1. Võistkonna löögid
- 13.2. Üheaegsed puuted
- 13.3. Abistatud löök
- 13.4. Löögi iseloomustus
- 13.5. Vead palli mängimisel

## **14. PALL VÕRGU JUURES**

- 14.1. Pall ületab võrgu
- 14.2. Pall puudutab võrku
- 14.3. Pall võrgus

## **15. MÄNGIJA VÕRGU JUURES**

- 15.1. Käte viimine üle võrgu
- 15.2. Võrgu alt läbimine vastase alasse, väljakule ja/või vabaalasse
- 15.3. Võrgu puudutamine

15.4. Mängija vead võrgu juures

## **16. PALLING**

16.1. Mõiste

16.2. Esimene palling geimis

16.3. Pallimise järjekord

16.4. Luba pallinguks

16.5. Pallingu sooritamine

16.6. Pallingu kate

16.7. Pallingu vead

16.8. Pallingu vead pärast pallipuudet

## **17. RÜNDELÖÖK**

17.1. Mõiste

17.2. Ründelöögi vead

## **18. SULUSTAMINE**

18.1. Mõiste

18.2. Sulustaja pallipuudet

18.3. Sulustamine vastase mängualas

18.4. Pallipuude sulustamisel

18.5. Sulustamise vead

## **Peatükk VI**

### **VAHEAJAD JA VIIVITUSED**

#### **19. VAHEAJAD**

19.1. Mõiste

19.2. Vaheaegade hulk

19.3. Vaheaegade nõudmine

19.4. Alusetud palved vaheajaks

#### **20. VIIVITUSED MÄNGUS**

20.1. Viivituste viisid

20.2. Viivituskaristused

#### **21. ETTENÄGEMATUD SEISAKUD MÄNGUS**

21.1. Vigastus

21.2. Väline vahelesegamine

21.3. Pikemaajalised katkestused

## **22. VÄLJAKUPOOLTE VAHETAMINE JA VAHEAJAD**

22.1. Väljakupoolte vahetamine

22.2. Vaheajad

## **Peatükk VII**

VÄÄR KÄITUMINE

### **23. VÄÄR KÄITUMINE**

23.1. Liigid

23.2. Karistused

23.3. Karistuste skaala (Joonis 7)

23.4. Väär käitumine enne geimi algust ja geimide vahel

## **Peatükk VIII**

KOHTUNIKEBRIGAAD JA PROTSEDUURID

### **24. KOHTUNIKEBRIGAAD JA PROTSEDUURID**

24.1. Koosseis

24.2. Protseduurid

### **25. ESIMENE KOHTUNIK**

25.1. Asukoht.

25.2. Õigused

25.3. Kohustused

### **26. TEINE KOHTUNIK**

26.1. Asukoht

26.2. Õigused

26.3. Kohustused

### **27. KOHTUNIK-SEKRETÄR**

27.1. Asukoht

27.2. Kohustused

## **28. PIIRIKOHTUNIKUD**

- 28.1. Asukoht
- 28.2. Kohustused

## **29. AMETLIKUD KÄESIGNAALID**

- 29.1. Kohtunike käesignaaliid ( Joonis 8 )
- 29.2. Piirikohtunike lipusignaaliid ( Joonis 9 )

## **LISAD**

### **JOONISED**

- Joonis 1. Mänguala
- Joonis 2. Võrgu plaan
- Joonis 3. Pall ületab võrgu vertikaaltasapinna
- Joonis 4. Kate
- Joonis 5. Toimunud sulustamine
- Joonis 6. Kohtunikebrigaadi ja nende abiliste asukohad
- Joonis 7. Väara käitumise karistuste skaala
- Joonis 8. Kohtunike ametlikud käesignaaliid
- Joonis 9. Piirikohtunike ametlikud lipusignaaliid

Märkused

## MÄNGU ISELOOMUSTUS

Rannavõrkpall on spordiala, mida mängitakse kahe võistkonna vahel, kuhu kummassegi kuulub kaks mängijat ning mida mängitakse liivaväljakul, mis on poolitatud võrguga. On erinevaid variante selleks, et näidata mängu universaalsust igaihe jaoks.

Mängu eesmärgiks on palli määrustepärane saatmine üle võrgu, et maandada see vastase väljakupoolele ja takistada palli maandumist oma väljakupoolele.

Võistkonnal on õigus palli puudutada kolm korda, et suunata see tagasi vastase väljakupoolele ( kaasa arvatud pallipuude sulustamisel ).

Pall pannakse mängu palliva võistkonna poolt löögiga üle võrgu vastase väljakupoolele. Pallimängimine kestab, kuni pall puudutab väljakut, läheb “välja” või kui võistkonnal ei õnnestu palli määrustepäraselt vastaspoolele tagasi saata.

Rannavolles saab pallimängimise võitnud võistkond punkti ( Rally Point System ). Kui pallingut vastuvõttev võistkond võidab pallimängimise, saab ta punkti ja õiguse pallinguks. Iga kord, kui see juhtub, peab pallija vahelduma.

# Peatükk I

## VÕISTLUSKOHT JA INVENTAR

### 1. MÄNGUALA ( Joonis 1 )

Mänguala koosneb mänguväljakust ja vaba-alast.

#### 1.1. MÕÕTMED

**1.1.1. Mänguväljak on ristküliku kujuline ala, mille mõõtmed on 16x8 m ja mida mida ümbritseb vähemalt 3 m laiune vaba-ala ning mille kohal on mänguväljaku pinnast arvates vähemalt 7 m kõrgune takistustevaba ruum.**

1.1.2. FIVB ülemaailmsel võistlustel on mänguväljak ristküliku kujuline ala, mille mõõtmed on 16x8 m ja mida ümbritseb minimaalselt 5 m ning maksimaalselt 6 m laiune vaba- ala taga- ja küljjoontest ning mille kohal on mänguväljaku pinnast arvates vähemalt 12,5 m kõrgune takistustevaba ruum.

#### 1.2. MÄNGUVÄLJAKU KATE

1.2.1. Väljakuks peab olema ühtlane liivakate, nii lauge ja ühtlane kui võimalik, vaba kividest, teokarpidest ja kõigest muust, mis võib mängijatele tekitada haavu ja vigastusi.

**1.2.2. FIVB ülemaailmsel võistlustel peab liivakiht olema vähemalt 40 cm paksune ja peeneteraline.**

1.2.3. Mänguväljaku kate ei tohi mingil moel olla mängijaile ohtlik.

**1.2.4. FIVB ülemaailmsel võistlustel peab liiv olema sõelutud nõutavate mõõtmeteni, olema mitte liiga jäme, vaba kividest ja vigastusohtlikest osakestest. Ta peab olema mitte nii peenike, et annab tolmu või jääb naha külge kinni.**

**1.2.5. FIVB ülemaailmsel võistlustel on vihma korral väljaku katmiseks presentkatte olemasolu soovitatav.**

#### 1.3. VÄLJAKU JOONED

1.3.1. Väljak on piiratud kahe külj- ja kahe tagajoonega. Nii külj- kui ka tagajooned asuvad mänguväljaku mõõtmete sees.

1.3.2. Keskjoont EI OLE.

1.3.3. Kõik jooned on 5-8 cm laiad.

1.3.4. Jooned peavad olema liivast kontrastselt erinevat värvi.

1.3.5. Väljakujooned peavad olema tehtud vastupidavast materjalist lindist ja kõik katmata kinnitused peavad olema pehmest painduvast materjalist.

## 1.4. PALLINGUALA

Pallinguala on ala tagajoone taga kahe küljejoone pikenduse vahel. Sügavuti ulatub pallinguala vaba-ala lõpuni.

## 1.5. ILMASTIK

Ilmastik ei tohi mängijatele kaasa tuua mingisuguseid vigastuste ohte.

## 1.6. VALGUSTUS

***Ametlikel rahvusvahelistel võistlustel, mis peetakse öösel, peab mänguala valgustus olema 1 000 kuni 1 500 luksi mõõdetuna 1 m kõrgusel mänguväljaku pinnast. FIVB ülemaailmsetel võistlustel peavad volitatud kohtunik, tehniline järelevaataja javõistluse direktor otsustama, kas ükski ülalmainitud olukordadest ei too mängijaile kaasa ühtegi ohtu vigastusteks.***

## 2. VÕRK JA POSTID ( Joonis 2 )

### 2.1. VÕRK

Võrk on 8,5 m pikk ja 1 m ( +/- 3 cm ) lai, kui ta on pingule tõmmatud, ja asub vertikaalselt üle mänguväljaku telgjoone.

Võrgusilmad on 10 cm<sup>2</sup> suurused. Võrgu ülemises ja alumises osas on kaks 7-10 cm laiust horisontaalset kahekordsest riidest linti, eelistatavalt kas tumesinist või eredat värvi ja mis on õmmeldud kogu võrgu pikkuses. Ülemise lindi kummaski otsas olevast avast on läbi tõmmatud nõör, mis on kinnitatud postide külge, et hoida võrgu ülemine serv pingul. Lintide sees on: ülemises lindis painduv kaabel ja alumises lindis nõör, et kinnitada võrk postide külge ja hoida võrgu ülemine ja alumine serv pingul. Võrgu horisontaalsete lintide peale on lubatud kanda reklaami.

### 2.2. PIIRDELINDID

Kahevärvilised linnid, 5-8 cm laiad ( sama laiad kui väljaku piirid ) ja 1 m pikad, on kinnitatud vertikaalselt võrgu külge ja asuvad kummagi küljejoone kohal. Neid loetakse võrgu osadeks. Piirdelintidel on reklaam lubatud.

### 2.3. ANTENNID

Antenn on 1,8 m pikkune ja 10 mm läbimõõduga painduv varras. Ta on valmistatud kas fiiberklaasist või sarnasest materjalist. Kaks antenni on paigaldatud piirdelintide välimisele servale ja asuvad võrgu vastaspooltel ( Joonis 2 ). Kummagi antenni ülemine

80 cm pikkune osa ulatub üle võrgu ääre ja on märgistatud 10 cm laiuste kontrastset värvi triipudega, soovitatavalt punaste ja valgetega.  
Antenne loetakse võrgu osaks ja nad piiravad üleminekuala (Joonis 3; Reegel 14.1.1.).

## 2.4. VÕRGU KÕRGUS

Võrgu kõrgus peab meestel olema 2,43 m ja naistel 2,24 m.  
Kommentaar: Võrgu kõrgus võib varieeruda sõltuvalt mängijate vanusest alljärgnevalt:

Vanus	Tüdrukud	Poisid
16 aastat ja nooremad	2,24 m	2,24 m
14 aastat ja nooremad	2,12 m	2,12 m
12 aastat ja nooremad	2,00 m	2,00 m

Võrgu kõrgust mõõdetakse mõõdulatiga väljaku keskelt. Võrgu kaks otsa ( üle küljejoonte ) peavad olema sama kõrgusel ja ei tohi ületada ametlikku kõrgust rohkem kui 2 cm.

## 2.5. POSTID

Võrgu kinnituspostid peavad olema ümmargused ja siledad, pikkusega 2,55 m, soovitatavalt seadistatavad. Nad peavad olema kinnitatud maasse võrdsel kaugusel küljejoonest posti pehme katteni ( 0,7–1 m ). Postide kinnitamine maasse trosside abil on keelatud. Kõik ohtlikud ja segavad seadeldised peavad olema kõrvaldatud. Postid peavad olema kaetud.

## 2.6. TÄIENDAVAD SEADMED

Kõik täiendavad seadmed on kinnitatud FIVB juhenditega.

# 3. PALL

## 3.1. OMADUSED

Pall peab olema ümmargune, valmistatud pehmest materjalist ( nah, sünteetiline nahk või samalaadne materjal ), mis ei ime endasse niiskust, s.t. sobilik väljas mängimiseks, kuna võib juhtuda, et mängida tuleb ka siis, kui vihma sajab. Palli sees on täispuhutav sisekest, mis on kummist või samalaadsest materjalist. Sünteetilise materjali kasutamine on määratud FIVB reeglitega.

Värv : - eredad värvid ( nagu oranž; kollane, roosa, valge jne. )  
Ümbermõõt: - 66 kuni 68 cm FIVB ametlikel võistlustel  
Kaal: - 260 kuni 280 g  
Siserõhk: - 171 kuni 221 mbar või hPa ( 0,175 kuni 0,225 kg/cm<sup>2</sup> ).

### 3.2. PALLIDE ÜHETAOLISUS

Kõik mängus kasutatavad pallid peavad olema ühesuguste omadustega oma värvi, ümbermõõdu, kaalu, rõhu, tüübi jne. osas.

Ametlikel rahvusvahelistel võistlustel tuleb mängida FIVB poolt kinnitatud pallidega.

### 3.3. KOLME PALLI SÜSTEEM

***FIVB ülemaailmsel võistlustel tuleb kasutada kolme palli süsteemi. Sellisel juhul paigutatakse kuus pallipoissi vaba-allasse igasse väljaku nurka üks ja üks kumbagi kohtuniku selja taha. ( Joonis 6 ).***

## Peatükk II

### OSAVÕTJAD

#### 4. VÕISTKONNAD

##### 4.1. KOOSSEIS JA REGISTREERIMINE

4.1.1. Võistkond koosneb vaid kahest mängijast.

4.1.2. Ainult need kaks mängijat, kelle nimed on kantud mänguprotokollis, võivad osaleda mängus.

**4.1.3. FIVB ülemaailmsetel võistlustel ei ole mängu jooksul juhendamise lubatud.**

##### 4.2. KAPTEN

Võistkonna kapteni nimi peab mänguprotokollis olema ära märgitud.

#### 5. MÄNGIJATE VARUSTUS

##### 5.1. VARUSTUS

5.1.1. Mängija varustus koosneb lühikestest pükstest või ujumistrikoost. Särk või "tank-top" on lisaks lubatud, kui see on reguleeritud võistluste juhendis. Mängijad võivad kanda mütsi.

**5.1.2. FIVB ülemaailmsetel võistlustel peavad määratud võistkonnad kandma sama värvi ja tegumoega mänguvormi vastavalt turniiri reglemendile.**

5.1.3. Mängijate mänguvorm peab olema puhas.

5.1.4. Mängijad peavad mängima paljajalu, välja arvatud juhul, kui see on lubatud kohtunike poolt.

5.1.5. Mängijate särkidel ( või pükstel, kui mängijatel on lubatud mängida ilma särgita ), peavad olema numbrid 1 ja 2. Number peab asuma rinnal ( või pükste esiosal ).

5.1.6. Numbrid peavad olema särkidega kontrastset värvi ja minimaalselt 10 cm kõrged. Numbrü triibu laius peab olema minimaalselt 1,5 cm.

## 5.2. LUBATUD MUUDATUSED

5.2.1. Kui mõlemad võistkonnad saavad mängule sama värvi särkides, otsustatakse loosimisega, milline võistkond peab vahetama särgeid.

5.2.2. Esimene kohtunik võib lubada ühel või mitmel mängijal:

a) mängida sokkides ja/või jalatsites,

b) vahetada geimide vaheajal märgi särke, eeldades, et uued särgeid järgivad samuti turniiri ja FIVB reegleid ( Reeglid 5.1.5. ja 5.1.6. ülal ).

5.2.3. Kui mängija nõuab, võib esimene kohtunik lubada tal mängida alussärkis ja treeningpükstes.

## 5.3. KEELATUD ESEMED JA VÕISTLUSVORM

5.3.1. Keelatud on kanda igasuguseid esemeid, mis võivad mängijatele tekitada vigastusi, nagu ehted, märgid, käevõrud jne.

5.3.2. Mängijad võivad kanda prille omal riisikol.

5.3.3. Keelatud on kanda ilma ametlike numbriteta võistlusvormi ( Reeglid 5.1.5. ja 5.1.6. ülal ).

## 6. OSAVÕTJATE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED

### 6.1. MÕLEMAD MÄNGIJAD

6.1.1. Osavõtjad peavad teadma Ametlikke Rannavõrkpalli Määrusi ja järgima neid.

6.1.2. Osavõtjad peavad tunnustama kohtunike otsuseid austusega ilma neid vaidlustamata. Kahtluse korral võib nõuda selgitust.

6.1.3. Osavõtjad peavad käituma lugupidavalt ja viisakalt ausa mängu vaimus, mitte ainult kohtunike, vaid ka teiste ametiisikute, võistkonnakaaslase, vastaste ja pealtvaatajate suhtes.

6.1.4. Osavõtjad peavad vältima tegusid ja hoiakuid, mis on suunatud kohtunike otsuste mõjutamisele või salgama vigu, mida nende võistkond on teinud.

6.1.5. Osavõtjad peavad vältima mängu viivitamist.

6.1.6. Võistkonnakaaslaste suhtlemine omavahel mängu ajal on lubatud.

6.1.7. Mängu ajal on mõlemal mängijal õigus rääkida kohtunikega ajal, kui pall on mängust väljas ( Reegel 6.1.2. ) kolmel järgneval juhul:

a) Küsida selgitusi mängureeglite tõlgendamise ja rakendamise kohta. Kui selgitus mängijaid ei rahulda, peab üks neist viivitamatult teatama esimesele

kohtunikule oma soovist vormistada Protesti Protokoll,  
b) Küsida luba:

- vahetada mänguvorme või varustust;
- kontrollida palliva mängija numbrit;
- kontrollida võrku, palli, väljakupinda jne.;
- väljakujoonte paigalduseks õigesse kohta.

c) Küsida vaheaegu ( Reegel 19.3. ).

*Märkus: Mängualalt lahkumiseks peab mängija omama kohtuniku luba.*

6.1.8. Mängu lõpus:

- a) mõlemad mängijad tänavad kohtunikke ja vastaseid;
- b) kui üks mängijatest oli eelnevalt nõudnud esimeselt kohtunikult Protesti Protokollide vormistamist, on tal õigus kinnitada seda protestina ja kanda see sisse mänguprotokollile ( Reegel 6.1.7.a) ülal ).

## 6.2. KAPTEN

6.2.1. Enne mängu algust võistkonna kapten:

- a) kirjutab alla mänguprotokollile;
- b) esindab oma võistkonda loosimisel.

6.2.2. Mängu lõpus võistkonna kapten kontrollib tulemust ja allkirjastab mänguprotokollile.

## 6.3. OSAVÕTJATE ASUKOHAAD ( Joonis 1 )

Mängijate toolid peavad asuma 5 m kaugusel küljejoonest ja mitte lähemal kui 3 m kohtunik-sekretäri lauale.

## **Peatükk III**

### **PUNKTI; GEIMI JA MÄNGU VÕITJA**

#### **7. TULEMUSE ARVESTAMISE SÜSTEEM**

##### **7.1. ET VÕITA MÄNG**

7.1.1. Mängu võidab võistkond, kes on võitnud kaks geimi.

7.1.2. Geimide seisul 1-1 otsustav ( kolmas ) geim mängitakse 15 punktini minimaalse vahega 2 punkti.

##### **7.2. ET VÕITA GEIM**

7.2.1. Geimi ( välja arvatud kolmanda ) võidab võistkond, kes esimesena kogub 21 punkti minimaalse vahega 2 punkti. Seisul 20-20 mäng jätkub, kuni 2-punktiline vahe on saavutatud ( 22-20; 23-21 jne. ).

7.2.2. Otsustav geim mängitakse vastavalt Reeglile 7.1.2. ülal.

##### **7.3. ET VÕITA PALLIMÄNGIMINE**

Kui võistkonnal ebaõnnestub palling, palli tagasisaatmine või ta teeb mõne muu vea, võidab vastasvõistkond pallimängimise ühel järgnevaist tagajärgedest:

7.3.1. Kui vastasvõistkond pallis, saavutab ta punkti ja jätkab pallimist.

7.3.2. Kui vastasvõistkond võttis pallingut vastu, saavutab ta pallimise õiguse ja ka punkti.

##### **7.4. MITTEILMUMINE JA MITTETÄIELIK VÕISTKOND**

7.4.1. Kui võistkond keeldub mängimast, olles end eelnevalt üles andnud, loetakse see mitteilmumiseks ja ta kaotab mängu seisuga 0-2 ja geimid seisuga 0-21 ja 0-21.

7.4.2. Võistkond, kes väljakuulutatud ajaks ei ilmu väljakule, loetakse mitteilmunuks sama resultaadiga, mis Reeglis 7.4.1. ülal.

7.4.3. Võistkond, kes loetakse MITTETÄIELIKUKS geimis või mängus, kaotab geimi või mängu ( Reegel 9.1. ). Vastasvõistkond saavutab punktid või punktid ja geimid, mis on vajalikud geimi või mängu võiduks. Mittetäielik võistkond säilitab oma punktid ja geimid.

## **Peatükk IV**

### **VALMISTUMINE MÄNGUKS JA MÄNGU STRUKTUUR**

#### **8. VALMISTUMINE MÄNGUKS**

##### **8.1. LOOSIMINE**

Enne eelsoojendust viib esimene kohtunik läbi loosimise mõlema võistkonna kapteni juuresolekul. Loosimise võitja valib:

- a) Kas pallimise õiguse või pallingu vastuvõtu või
- b) Väljakupoole

Kaotaja saab järelejäänud valiku.

Teises geimis saab valikuvõimaluse a) või b) esimeses geimis loosimise kaotaja.

Otsustavas geimis viiakse läbi uus loosimine.

##### **8.2. EELSOOJENDUS**

Enne mängu algust omavad võistkonnad õigust 3-minutiliseks eelsoojenduseks võrgu juures juhul, kui enne seda oli nende käsutuses mõni teine mänguväljak, kui ei, siis antakse eelsoojenduseks aega 5 minutit.

#### **9. VÕISTKONNA KOOSSEIS**

##### **9.1. MÄNGIJAD**

Mõlema võistkonna mõlemad mängijad ( Reegel 4.1.1. ) peavad kogu aeg olema mängus.

##### **9.2. VAHETUSED**

Mängijate vahetusi või asendamisi EI TOIMU.

#### **10. MÄNGIJATE ASETUSED**

##### **10.1. ASETUSED**

10.1.1. Momendil, kui pallija puudutab palli, peavad mõlemad võistkonnad asuma oma mänguväljakul ( välja arvatud pallija ).

10.1.2. Mängijate asetus on vaba. Nende asetus väljakul EI OLE määratletud.

10.1.3. Mängus asetusvigu EI OLE.

## 10.2. PALLINGU JÄRJEKORD

Pallingu järjekorda tuleb järgida kogu geimi jooksul ( nagu oli üles antud võistkonna kapteni poolt vahetult pärast loosimist ).

## 10.3. PALLINGU JÄRJEKORRA VEAD

10.3.1. Pallingu järjekorra viga on toimunud, kui palling ei toimunud vastavuses pallingu järjekorrale.

10.3.2. Kohtunik-sekretär peab korrekselt näitama pallingu järjekorda ja korrigeerima iga vale pallija pallingut.

10.3.3. Pallingu järjekorra rikkumine on karistatav pallimängimise kaotusega ( Reegel 12.2.1. ).

# Peatükk V

## TEGEVUS MÄNGUS

### 11. MÄNGU OLUKORRAD

#### 11.1. PALL MÄNGUS

Pallimängimine algab kohtuniku vilega. Seejuures on pall mängus alates pallingulöögist.

#### 11.2. PALL MÄNGUST VÄLJAS

Pallimängimine lõpeb kohtuniku vilega. Seejuures, kui vile on tingitud mängus tehtud veast, siis pall on mängust väljas momendist, kui viga oli tekkinud ( Reegel 12.2.2. ).

#### 11.3. PALL “SEES”

Pall on “sees”, kui ta puudutab maad mänguväljaku piirides, kaasa arvatud piirdejooni ( Reegel 1.3. ).

#### 11.4. PALL “VÄLJAS”

Pall on “väljas”, kui ta:

- a) Kukub täielikult väljakupiiridest välja ( ilma piirdejooni puudutamata );
- b) Puudutab eset väljaspool väljakut, lage või inimest väljaspool mängu;
- c) Puudutab antenne, nõöre, poste või võrku väljaspool antenne ja piirdelinte,
- d) Ületab täielikult pallingu ( Reeglid 14.1.3. ja Joonis 3 ). või võistkonna kolmanda puute ajal võrgu vertikaaltasapinna osaliselt või täielikult väljaspool üleminekuala.

### 12. VEAD MÄNGUS

#### 12.1. MÕISTE

12.1.1. Iga Määruste vastane tegevus on mänguviga.

12.1.2. Kohtunikud fikseerivad vigu ja määravad karistusi juhindudes Määrustest.

#### 12.2. VEA TAGAJÄRJED

12.2.1. Veale järgneb alati karistus: vea teinud võistkonna vastasvõistkond võidab pallimängimise vastavalt Reeglile 7.3.

12.2.2. Kui kaks või enam viga sooritatakse järjest, siis arvestatakse ainult esimest.

12.2.3. Kui vastasvõistkonnad teevad kaks või enam viga üheaegselt, siis arvestatakse ÜHEAEGNE VIGA ja pallimängimine korratakse.

## 13. PALLIMÄNGIMINE

### 13.1. VÕISTKONNA LÖÖGID

- 13.1.1. Kummalgi võistkonnal on õigus maksimaalselt kolmele pallipuutele, et saata pall tagasi üle võrgu vastaspoolele.
- 13.1.2. Võistkonnale loetakse pallipuuteks mitte ainult mängija ettekatsetud löögid, vaid ka juhuslikud pallipuuted.
- 13.1.3. Mängija ei tohi palli puudutada kaks korda järjest ( välja arvatud Reeglid 13.4.3. a) ja 18.2. ).

### 13.2. ÜHEAEGSED PUUTED

- 13.2.1. Kaks mängijat võivad palli puudutada üheaegselt.
- 13.2.2. Kui võistkonnakaaslased puudutavad palli üheaegselt, loetakse see kaheks eraldi löögiks ( välja arvatud sulustamisel Reegel 18.4.2. ).  
Kui mõlemad võistkonnakaaslased sirutavad palli poole, kuid ainult üks neist puudutab palli, loetakse see üheks pallipuuteks.  
Mängijate kokkupõrget ei loeta veaks.
- 13.2.3. Kui kaks vastasmängijat puudutavad palli üheaegselt võrgu kohal ja pall jääb mängu, siis vastuvõtja võistkond saab õiguse kolmele pallipuutele. Kui selline pall läheb “välja”, siis see loetakse vastasvõistkonna veaks.  
Kui vastaste üheaegse pallipuute tulemuseks võrgu kohal on “hoitud pall”, siis seda veaks EI loeta.

### 13.3. ABISTATUD LÖÖK

Mängualas ei tohi mängija pallini ulatumiseks toetuda kaasmängijale või mistahes esemele/seadeldisele. Võistkonnakaaslane võib mängijat, kes on sooritamas viga ( puudutamas võrku; häirimas vastasmängijat, jne. ), tagasi hoida või peatada.

### 13.4. LÖÖGI ISELOOMUSTUS

- 13.4.1. Palli võib puudutada ükskõik millise kehaosaga.
- 13.4.2. Palli tuleb puudutada puhtalt ja mitte kinni püüda ega visata. Palli ärapõrge võib toimuda igas suunas.  
Erandid:
  - a) Kaitsetegevuses tugeva löögi korral. Sellisel juhul võib palli sõrmedega ülalat vastu võttes hetkeks hoida.
  - b) Kui toimub vastasvõistkonna mängijate üheaegne pallipuude, mis põhjustas “hoitud palli”.

13.4.3. Pall võib puudutada erinevaid kehaosi ainult siis, kui puuted toimuvad üheaegselt.

Erandid:

- a) Sulustamisel võib sulustaja(d) teha mitu järjestikust pallipuudet ( Reegel 18.4.2.) tingimusel, et need puuted on tehtud ühel ja samal tegevusel;
- b) Võistkonna esimesel pallipuutel, kui see ei ole sooritatud ülevalt sõrmedega ( välja arvatud Reegel 13.4.2. a ) ), võib pall puudutada erinevaid kehaosi järjest tingimusel, et need puuted toimuvad ühe ja sama tegevuse käigus.

## 13.5. VEAD PALLI MÄNGIMISEL

13.5.1. NELI PUUDET: võistkond puudutab palli neli korda järjest enne selle tagasi saatmist vastaspoolele ( Reegel 13.1.1. ).

13.5.2. ABISTATUD PUUDE: mängija toetub võistkonnakaaslasele või mõnele esemele/seadeldisele, et ulatuda mängualas pallini ( Reegel 13.3. ).

13.5.3. HOITUD PALL: mängija ei puuduta palli puhtalt ( Reegel 13.4.2. ) juhul, kui ta ei ole kaitsetegevuses vastu võtnud tugevat lööki ( Reegel 13.4.2. a ) ) või kui vastasmängijad samaaegselt hetkeliselt “hoiavad” palli võrgu kohal ( Reegel 13.4.2. b ) ).

13.5.4. KAHEKORDNE PUUDE: mängija puudutab palli kaks korda järjest või kui pall puudutab tema erinevaid kehaosi järgemööda ( Reegel 13.1.3. ja 13.4.3. ).

## 14. PALL VÕRGU JUURES

### 14.1. PALL ÜLETAB VÕRGU

14.1.1. Vastase väljakupoolele suunatud pall peab ületama võrgu üleminekuala piires ( Joonis 3 ). Üleminekuala on võrgu vertikaaltasapinna osa, mis on piiratud järgnevalt:

- a) Altpoolt võrgu ülemise servaga;
- b) Külgedelt antennide ja nende mõttelise pikendusega;
- c) Ülevalt lae või ehitisega ( kui sellised on ).

14.1.2. Palli, mis on ületanud võrgu tasapinna üleminekul vastasvõistkonna vaba-alasse ( Reegel 15 ) täielikult või osaliselt väljaspool üleminekuala, võib tagasi mängida võistkonna löökide arvu piires tingimusel, et

- palli tagasi mängides peab pall ületama võrgu uuesti täielikult või osaliselt väljaspool üleminekuala samal väljakupoolel.

*Vastasvõistkond ei tohi seda toimingut takistada.*

14.1.3. Pall on “väljas”, kui ta läbib täielikult võrgu alumise osa ( Joonis 3 ).

14.1.4. Mängija võib ükskõik kuidas astuda vastase väljakupoolele, et mängida palli tagasi enne, kui pall täielikult läbib võrgu alumise osa või läbib üleminekuala väljaspoolt üleminekuala ( Reegel 15.2. ).

## 14.2. PALL PUUDUTAB VÕRKU

Kui pall ületab võrku ( Reegel 14.1.1. ülal ), võib ta teda puudutada.

## 14.3. PALL VÕRGUS

14.3.1. Võrku löödud palli võib edasi mängida võistkonna kolme puute piires.

14.3.2. Kui pall läheb läbi võrgu või rebib selle maha, lõpetatakse pallimängimine ja antakse uus palling.

## 15. MÄNGIJA VÕRGU JUURES

Kumbki võistkond peab mängima oma väljaku mänguala piires. Palli võib tagasi tuua ka vaba-ala piirest väljaspoolt.

### 15.1. KÄTE VIIMINE ÜLE VÕRGU

15.1.1. Sulustamisel võib sulustaja puudutada palli vastase poolel tingimusel, et ta ei sega sellega vastase mängu enne ründelööki või selle kestel ( Reegel 18.3.).

15.1.2. Pärast ründelööki on mängijal lubatud viia oma käsi üle võrgu, tingimusel, et pallipuude toimus oma mängualas.

### 15.2. TUNGIMINE VASTASE MÄNGUALASSE; VÄLJAKULE JA/VÕI VABA-ALASSE

Mängija võib minna vastase mängualasse, väljakule ja/või vaba-alasse tingimusel, et ta ei takista vastase mängu.

### 15.3. VÕRGUPUUDE

15.3.1. Keelatud on puudutada ükskõik millist võrgu osa või antenne ( välja arvatud Reegel 15.3.4. ).

15.3.2. Kui mängija on palli puudutanud, võib ta puudutada kinnitusposte, nõore või muid esemeid võrgu kogupikkusest väljaspool, tingimusel, et see ei takista mängu.

15.3.3. Kui pall on löödud võrku ja seetõttu võrk puudutab vastasmängijat, siis seda ei loeta veaks.

15.3.4. Juhuslik võrgupuude juustega ei ole viga.

## 15.4. MÄNGIJA VEAD VÕRGU JUURES

15.4.1. Mängija puudutab palli või vastast vastase väljakupoolel enne vastase ründelööki või selle kestel ( Reegel 15.1.1. ).

15.4.2. Mängija tungib vastase väljakupoolele, väljakule ja/või vaba-allasse, segades seejuures viimase mängu ( Reegel 15.2. ).

15.4.3. Mängija puudutab võrku ( Reegel 15.3.1. ).

## 16. PALLING

### 16.1. MÕISTE

Pallinguks nimetatakse palli mängupanekut õige palliva mängija poolt, kes asub pallingualas ja lööb palli ühe käelaba või käsivarrega.

### 16.2. ESIMENE PALLING GEIMIS

Esimese pallingu geimis sooritab loosi alusel selleks õiguse saanud võistkond ( Reegel 8.1. ).

### 16.3. PALLINGUJÄRJEKORD

Pärast esimest pallingut geimis määratakse pallija järgmiselt:

- a) Kui palliv võistkond võitis pallimängimise, jätkab sama mängija pallimist.
- b) Kui pallingut vastuvõttev võistkond võitis pallimängimise, saab ta õiguse pallinguks ja mängija, kes ei pallinud viimasena, läheb pallima.

### 16.4. LUBA PALLINGUKS

Loa pallinguks annab esimene kohtunik, olles veendunud, et õige pallija on tagajoone taga pallimiseks valmis ja võistkonnad on valmis pallimängimiseks ( Joonis 8, pos.1 ).

### 16.5. PALLINGU SOORITAMINE

16.5.1. Pallija võib pallingualas vabalt liikuda. Pallingu hetkel või hüppelt pallingu puhul üleshüppel ei tohi pallija puudutada väljakut ( tagajoon kaasa arvatud ) ega maapinda väljaspool pallinguala. Tema jalg ei tohi minna tagajoone alla. Pärast lööki võib pallija astuda või maanduda väljaspoole pallinguala või väljakule.

16.5.2. Kui piirjoon liigub pallija poolt liiva liikumapanemise tõttu, siis seda EI loeta veaks.

16.5.3. Pallija peab sooritama löögi pallile 5 sekundi jooksul pärast esimese kohtuniku vilet pallingu sooritamiseks.

16.5.4. Enne kohtuniku vilet toimunud palling tühistatakse ja korratakse.

16.5.5. Palli lüüakse ühe käe labaga või mistahes käsivarre osaga pärast palli ülesviset või langeda laskmist enne, kui ta puudutab mänguväljaku pinda.

16.5.6. Kui pall pärast pallija poolt ülesviset või langeda laskmist maandub ilma pallija poolt löömata või teda puudutamata, loetakse see toimunud pallinguks.

16.5.7. Rohkem pallingukatseid ei lubata.

## 16.6. KATE

Pallija võistkonnakaaslane ei tohi katet tehes takistada vastasvõistkonnal nägemast pallijat või palli lennu suunda. Vastase nõudmisel peab ta liikuma kõrvale ( Joonis 4 ).

## 16.7. VEAD PALLINGUL

Järgnevate vigade tagajärjeks on pallingu vahetus:

Pallija:

- a) rikub pallingu järjekorda ( Reegel 16.3. );
- b) ei palli määrustepäraselt ( Reegel 16.5. ).

## 16.8. VEAD PALLINGUL PÄRAST PALLIPUUDET

Pärast palli õiget puudet fikseeritakse pallinguviga, kui pall:

- a) puudutab palliva võistkonna mängijat või ei ületa võrgu vertikaaltasapinda;
- b) läheb “välja” ( Reegel 11.4. ).

## 17. RÜNDELÖÖK

### 17.1. MÕISTE

17.1.1. Igasugust tegevust, millega pall suunatakse vastase väljakupoolele, välja arvatud palling ja sulustamine, loetakse ründelöögiks.

17.1.2. Ründelöök loetakse sooritatuks, kui pall ületab täielikult võrgu vertikaaltasapinna või puudutab sulustajat.

17.1.3. Kõik mängijad võivad sooritada ründelööki mistahes kõrguselt, eeldades, et tema kontakt palliga toimus oma mängualas ( välja arvatud Reegel 17.2.4. allpool ).

## 17.2. RÜNDELÖÖGI VEAD

17.2.1. Mängija lööb palli vastasvõistkonna mängualas ( Reegel 15.1.2. ).

17.2.2. Mängija lööb palli “välja” ( Reegel 11.4. ).

17.2.3. Mängija sooritab ründelöögi, kasutades avatud käega kerget tõuget või “dink`i”, suunates palli sõrmedega.

17.2.4. Mängija sooritab ründelöögi vastase pallingule, kui pall on täielikult võrgu kohal.

17.2.5. Mängija sooritab ründelöögi, kasutades ülaltsööt, mille trajektoor ei ole risti õlgade joonega, välja arvatud, kui ta suunab palli võistkonnakaaslasele.

## 18. SULUSTAMINE

### 18.1. MÕISTE

Sulustamine on võrgu juures olevate mängijate tegevus vastaspoolelt tuleva palli peatamiseks, kusjuures käed viiakse võrgu ülemisest servast kõrgemale ( Joonis 5 ).

### 18.2. SULUSTAJA PALLIPUUTED

Esimese puute pärast sulustamist võib sooritada mistahes mängija, kaasa arvatud mängija, kes puudutas palli sulustamisel.

### 18.3. SULUSTAMINE VASTASE MÄNGUALAS

Sulustamisel võib mängija viia oma käed ja käsivarred üle võrgu, tingimusel, et see ei sega vastase mängu. Seega ei tohi puudutada teisel pool võrku olevat palli enne, kui vastasmängija on sooritanud ründelöögi.

### 18.4. PALLIPUUDE SULUSTAMISEL

18.4.1. Kontakti palliga sulustamisel loetakse võistkonna löögiks. Sulustav võistkond omab peale puudet sulustamisel õigust veel ainult kahele pallipuutele.

18.4.2. Järjestikulisi pallipuuteid ( kiiret ja pidevat ) võivad teha üks või enam sulustajat, tingimusel, et need puuted on tehtud ühe toimingu jooksul. Neid loetakse kui võistkonna üks pallipuude ( Reegel 18.4.1. ülal ).

18.4.3. Need puuted võivad toimuda ükskõik millise kehaosaga.

### 18.5. VEAD SULUSTAMISEL

18.5.1. Sulustaja puudutab vastase mänguruumis olevat palli enne või samaaegselt vastasmängija ründelöögiga ( Reegel 18.3. ülal ).

18.5.2. Mängija sulustab palli vastase mängualas väljaspoolt antenne.

18.5.3. Mängija sulustab vastase pallingut.

18.5.4. Pall läheb sulustamise tulemusel “välja”.

# Peatükk VI

## VAHEAJAD JA VIIVITUSED

### 19. VAHEAJAD

#### 19.1. MÕISTE

Vaheaeg on määrustepärane mänguseisak ja ta kestab 30 sekundit.

***FIVB Maailmaliiga turniiridel ja Ametlikel võistlustel on ette nähtud 1. ja 2. geimis lisaks üks 30 sekundiline Tehniline Vaheaeg, mis määratakse automaatselt, kui võistkondade poolt on kokku saavutatud 21 punkti.***

#### 19.2. VAHEAEGADE ARV

Kummalgi võistkonnal on õigus saada maksimaalselt üks vaheaeg ühes geimis.

#### 19.3. VAHEAJA PALUMINE

Mängijad võivad vaheaega paluda vaid siis, kui pall on mängust väljas ja enne pallinguks antud vilet, näidates kohtunikule vastavat käesignaali ( Joonis 7 pos. 4 ). Vaheajad võivad järgneda üksteisele ilma vahepeal mängu jätkamata.

Mängijad peavad mängualalt lahkumiseks saama kohtunikult loa.

#### 19.4. ALUSETUD PALVED

Teiste hulgas on alusetu vaheaja palumine:

- a) Mängu ajal või hetkel, kui antakse vile pallinguks või selle järel ( Reegel 19.3.ülal ).
- b) Kui võistkond on kasutanud talle ettenähtud vaheaja ( Reegel 19.2. ülal ). Kõik alusetud palved vaheajaks, kui need ei sega ega viivita mängu, lükatakse tagasi ilma igasuguse karistusega, välja arvatud kui neid korratakse samas geimis ( Reegel 20.1.b ).

### 20. VIIVITUSED MÄNGUS

#### 20.1. VIIVITUSTE LIIGID

Viivitamine on võistkonna määrustevastane tegevus eesmärgiga vältida mängu jätkamist ja sisaldab järgmist:

- a) vaheaegade pikendamine, kui kohtunik on andnud märku mängu jätkamiseks;
- b) alusetu palve kordamine samas geimis ( Reegel 19.4. );
- c) mängu viivitamine ( ***normaalsetes mänguoludes on maksimaalne aeg palli-mängimise lõpust kuni pallinguvileni 12 sekundit*** )

## 20.2. KARISTUSED VIIVITUSTE EEST

20.2.1. Esimene viivitus ühes geimis toob kaasa: **HOIATUSE VIIVITUSE EEST.**

20.2.2. Teine ja järgnevad mistahes liiki viivitused sama võistkonna poolt samas geimis on vead ja nende eest karistatakse: **MÄRKUSEGA VIIVITUSE EEST:** pallikaotusega.

## 21. EETENÄGEMATUD SEISAKUD MÄNGUS

### 21.1. VIGASTUS

21.1.1. Kui juhtub õnnetus ajal, kui pall on mängus, peab kohtunik viivitamatult mängu peatama.

21.1.2. Vigastatud mängijale antakse maksimaalselt 5- minutiline taastumisaeg ühes mängus. Kohtunik peab lubama ametlikult akrediteeritud arstil minna mänguväljakule, et hoolitseda vigastatud mängija eest. Ainult kohtunik võib lubada mängijal ilma karistuseta mängualalt lahkuda. 5-minutilise taastumisaja lõppedes annab kohtunik vile ja palub mängijal jätkata mängu. Ainult mängija võib sellel ajal öelda, kas ta on valmis mängu jätkama.  
Kui mängija ei taastu või ei ilmu mängualale taastumisaja lõppedes, loetakse tema võistkond mittetäielikuks ( Reegel 7.4.3. ja 9.1. ).  
Ekstreemsetel juhtudel võivad võistluste arst ja tehniline inspektor vastu seista vigastatud mängija naasmisele väljakule.

Märkus: taastumisaeg algab, kui ametlik võistluste arst saabub mänguväljakule, et abistada mängijat. Juhul, kui arsti saabumine ei ole võimalik, hakkab taastumisaeg lugema ajast, mil kohtunik oli lubanud taastumisaja.

### 21.2. VÄLINE VAHELESEGAMINE

Kui mängu ajal toimub mingi väline vahelesegamine, siis mäng peatatakse ja pallimängimine korratakse.

### 21.3. PIKEMAAJALISED KATKESTUSED

Kui ettenägematutel asjaoludel mäng katkeb, siis esimene kohtunik, korraldaja ja kontrollikomitee, kui selline on, peavad otsustama, millised abinõud tuleb võtta tarvitusele, et normaaltingimustes mängu jätkata.

21.3.1. Ühe või mitme vaheaja korral, kui nende pikkus ei ületa kokku 4 tundi, jätkatakse mängu seisult, mis saavutati, hoolimata, kas ta jätkub samal väljakul või ei. Eelmiste geimide tagajärjed lähevad arvesse.

21.3.2. Ühe või mitme vaheaja korral, kui nende pikkus ületab kokku 4 tundi, mängitakse kogu mäng uuesti.

## **22. VÄLJAKUPOOLTE VAHETAMINE JA VAHEAJAD**

### 22.1. VÄLJAKUPOOLTE VAHETAMINE

22.1.1. Võistkonnad vahetavad väljakupooled iga mängitud 7 punkti järel ( 1. ja 2. geim ) ja 5 mängitud punkti järel ( 3. geim ).

### 22.2. VAHEAJAD

22.2.1. Vahe iga geimi vahel kestab 1 minuti.

Vaheaja jooksul enne otsustavat geimi, viib esimene kohtunik läbi loosimise vastavalt Reeglile 8.1.

22.2.2. Väljakupoolte vahetamise ( Reegel 22.1 ülal ) peavad võistkonnad läbi viima ilma viivitusega.

22.2.3. Kui väljakupoolte vahetus ei ole tehtud õigel ajal, siis teostatakse see koheselt, kui viga avastatakse.

Punktide seis ajal, mil väljakupooled tegelikult vahetati, jääb samaks.

## Peatükk VII

### VÄÄR KÄITUMINE

#### 23. VÄÄR KÄITUMINE

Võistkonna liikme ebakorrektsed käitumist ametnike; vastasmängijate; võistkonnakaaslaste või pealtvaatajate suhtes jaotatakse nelja kategooriasse vastavalt solvamise raskusele.

##### 23.1. KATEGOORIAD

23.1.1. Ebasportlik käitumine: vaidlemine; hirmutamine jne.

23.1.2. Jäme käitumine: käitumine hea tooni või moraali reeglite vastu; põlguse avaldamine.

23.1.3. Solvav käitumine: laimavad ja solvavad sõnad või žestid.

23.1.4. Agressiivne käitumine: füüsiline kallaletung või selle kavatsemine.

##### 23.2. KARISTUSED

Sõltuvalt väär käitumise raskusest võib esimene kohtunik omal äranägemisel rakendada järgmisi karistusi ( need peavad olema kantud mänguprotokolli ):

23.2.1. HOIATUS VÄÄRA KÄITUMISE EEST: ebasportlik käitumine – karistust ei järgi, kuid võistkonna liiget hoiatatakse selle kordumise eest samas geimis.

23.2.2. MÄRKUS VÄÄRA KÄITUMISE EEST: jämeda käitumise või korduva ebasportliku käitumise puhul karistatakse võistkonda pallimängimise kaotusega.

23.2.3. EEMALDAMINE: Korduvat jämedat käitumist või solvavat käitumist karistatakse eemaldamisega. Võistkonna liige, keda on karistatud eemaldamisega, peab lahkuma mängualalt ja tema võistkond loetakse mittetäielikuks selles geimis ( Reegel 7.4.3. ja 9.1. ).

23.2.4. DISKVALIFITSEERIMINE: agressiivse käitumise eest peab mängija lahkuma mängualalt ja tema võistkond loetakse mittetäielikuks selles mängus ( Reegel 7.4.3. ja 9.1. ).

##### 23.3. KARISTUSTE SKAALA

Väär käitumine on karistatav, nagu näidatud karistuste skaalas ( Joonis 7 ).

Mängija võib saada rohkem kui ühe väär käitumise karistuse ühes geimis.

Karistused on oma iseloomult kasvavad ainult sama geimi piires.

Diskvalifitseerimine agressiivse käitumise eest ei nõua eelnevat karistust.

#### 23.4. VÄÄR KÄITUMINE ENNE GEIMI ALGUST JA GEIMIDE VAHEL

Mistahes väär käitumine enne geimi algust või geimide vahel on karistatav vastavalt Joonisele 7 ja karistus kantakse järgmisse geimi.

## **Peatükk VIII**

### **KOHTUNIKEBRIGAAD JA PROTSEDUURID**

#### **24. KOHTUNIKEBRIGAAD JA PROTSEDUURID**

##### 24.1. KOOSSEIS

Kohtunikebrigaad mängus koosneb järgnevatest ametnikest:

- esimene kohtunik;
- teine kohtunik;
- kohtunik-sekretär;
- neli ( kaks ) piirikohtunikku;

Nende asukohad on näidatud Joonisel 6.

##### 24.2. PROTSEDUURID

24.2.1. Ainult esimene ja teine kohtunik võivad mängu ajal vilistada:

- a) Esimene kohtunik annab signaali pallinguks, millest algab pallimängimine.
- b) Kui esimene ja teine kohtunik on kindlad, et on toimunud viga ja nad on kindlaks teinud selle põhjuse, annavad nad signaali pallimängimise lõpetamiseks.

24.2.2. Nad võivad vilistada mängu katkestuse ajal, et näidata, kas nad täidavad või lükkavad tagasi võistkonna palve.

24.2.3. Koheselt pärast kohtuniku viilet pallimängimine lõpetamiseks, on neil vaja näidata ametlike käesignaalidega ( Reegel 29.1. ):

- a) pallivat võistkonda;
- b) vea loomust ( kui vajalik );
- c) vea teinud mängijat ( kui vajalik ).

#### **25. ESIMENE KOHTUNIK**

##### 25.1. ASUKOHT

Esimene kohtunik täidab oma kohustusi võrgu ühe otsa juures asuval pukil püsti seistes või istudes. Esimese kohtuniku silmade kõrgus peab olema umbes 50 cm kõrgusel võrgu ülemisest äärest ( Joonis 6 ).

##### 25.2. ÕIGUSED

25.2.1. Esimene kohtunik juhib mängu algusest lõpuni. Temale alluvad kohtunikebrigaadi ametnikud ja võistkondade liikmed.

Mängu ajal on esimese kohtuniku otsused lõplikud. Ta võib ära muuta kohtunikebrigaadi teiste liikmete otsuseid, kui ta leiab, et nad on eksinud.

Esimene kohtunik võib asendada ametnikke, kes ei täida oma kohustusi korralikult.

25.2.2. Esimene kohtunik kontrollib ka pallipoiste tegevust.

25.2.3. Esimesel kohtunikul on õigus otsustada kõiki mänguga seoses olevaid küsimusi, ka neid, mis ei ole Määrustega kindlaks määratud.

25.2.4. Esimene kohtunik ei tohi lubada oma otsuste vaidlustamist. Mängija palvel selgitab ta reeglite rakendamist või tõlgendamist, mille alusel ta oma otsuse regi. Kui mängija avaldab rahulolematust tõlgendusega ja esitab protesti, peab esimene kohtunik võimaldama Protesti Protokoll'i vormistamise.

25.2.5. Enne mängu ja mängu ajal peab esimene kohtunik kontrollima väljaku mängukõlblikkust ning mängutingimuste vastavust nõuetele.

### 25.3. KOHUSTUSED

25.3.1. Enne mängu esimene kohtunik:

- a) Kontrollib väljaku, palli ja muu inventari korrasolekut;
- b) Viib võistkondade kaptenitega läbi loosimise;
- c) Kontrollib võistkondade eelsoojendust.

25.3.2. Mängu ajal on ainult esimesel kohtunikul lubatud:

- a) karistada ebakorrekse käitumise ja viivituste eest;
- b) otsustada
  - pallija vigu;
  - palliva võistkonna katet;
  - vigu palli mängimisel;
  - vigu võrgu kohal ja selle ülemises osas.

## 26. TEINE KOHTUNIK

### 26.1. ASUKOHT

Teine kohtunik täidab oma kohustusi püsti seistes väljaspool väljakut esimese kohtuniku vastas kinnitusposti juures näoga tema poole ( Joonis 6 ).

### 26.2. ÕIGUSED

26.2.1. Teine kohtunik on esimese kohtuniku abi, kuid tal on ka oma iseseisvad kohustused ( Reegel 26.3. allpool ). Kui esimene kohtunik ei ole võimeline oma kohustusi täitma, võib teine kohtunik teda asendada.

26.2.2. Teine kohtunik võib ilma vilistamata näidata käesignaali abil vigu, mis ei ole tema otsustuspiirkonnas, aga ei tohi oma arvamust esimesele kohtunikule peale suruda.

26.2.3. Teine kohtunik jälgib kohtunik-sekretäri tööd.

26.2.4. Teine kohtunik annab vaheaegu ja väljakupoolte vahetusi, kontrollib nende kestvust ja lükkab tagasi alusetuid nõudmisi.

26.2.5. Teine kohtunik kontrollib mõlema võistkonna poolt võetud vaheaegade arvu ja informeerib esimest kohtunikku ja vastavaid mängijaid vaheaegade kasutamise lõppemisest igas geimis

26.2.6. Mängija vigastuse korral määrab teine kohtunik taastumisaja ( Reegel 21.1.2. ).

26.2.7. Mängu ajal kontrollib teine kohtunik, kas pallid endiselt vastavad reeglitele.

### 26.3. KOHUSTUSED

26.3.1. Mängu ajal teine kohtunik otsustab, vilistab ja signaliseerib:

- a) Mängija kontakti võrgu alumise osaga ja antenniga teise kohtuniku poolses võrgu otsas ( Reegel 15.3.1. );
- b) Võrgu alt vastase alasse ja väljakule üleminekul tekkivaid vigastusi ( Reegel 15.2. );
- c) Palli, mis ületab võrgu väljaspool üleminekuala või puudutab antenni tema väljaku poolel ( Reegel 11.4. );
- d) Palli kontakti väljaspool mänguala oleva esemega ( Reegel 11.4. ).

## 27. KOHTUNIK-SEKRETÄR

### 27.1. ASUKOHT

Kohtunik-sekretär täidab oma kohustusi, istudes kohtunik-sekretäri laua taga esimese kohtuniku vastaspoolel näoga tema poole ( Joonis 6 ).

### 27.2. KOHUSTUSED

Kohtunik-sekretär täidab mänguprotokolli vastavalt Määrustele, tehes koostööd teise kohtunikuga.

27.2.1. Enne mängu ja geimi algust kohtunik-sekretär registreerib mängu ja mängijate andmed vastavalt kehtivatele nõuetele ning küsib kaptenilt allkirjad.

27.2.2. Mängu ajal kohtunik-sekretär:

- a) Kirjutab üles saavutatud punktid ja kindlustab, et tablool oleks õige tulemus;
- b) Kirjutab üles pallimise järjekorra, kuidas iga mängija pallib geimis;
- c) Näitab mõlema võistkonna pallimise järjekorda, näidates numbritage 1 ja 2 vastavalt mängijate pallimise järjekorrale. Kohtunik-sekretär teatab viivitamatult kohtunikele igast veast.
- d) Registreerib vaheajad, kontrollib nende arvu ja informeerib sellest teist kohtunikku;
- e) Teatab kohtunikele alusetu vaheaja nõudmisest ( Reegel 19.4.);
- f) Teatab kohtunikele geimi lõpust ja väljakupoolte vahetusest.

27.2.3. Mängu lõpus kohtunik-sekretär:

- a) Registreerib lõpptulemuse;
- b) Kirjutab mänguprotokollile alla, kogub võistkondade kaptenite ja siis kohtunike allkirjad;
- c) Protesti korral ( Reegel 6.1.7. a) kirjutab või lubab huvitatud isikul mänguprotokollile kirjutada avalduse toimunud juhtumi kohta.

## **28. PIIRIKOHTUNIKUD**

### **28.1. ASUKOHT**

28.1.1. Ametlikel rahvusvahelistel võistlustel on kohustuslik kasutada kahte piirikohtunikku. Nad seisavad diagonaalselt väljaku vastasnurkades 1 kuni 2 m kaugusel väljaku nurgast.

Kumbki kontrollib omapoolset külje- ja tagajoont ( Joonis 6 ).

28.1.2. Kui kasutatakse nelja piirikohtunikku, seisavad nad vaba-alas 1 kuni 3 m kaugusel igast väljaku nurgast selle piirjoone mõttelisel pikendusel, mida nad kontrollivad ( Joonis 6 ).

### **28.2. KOHUSTUSED**

28.2.1. Piirikohtunikud täidavad oma kohustusi, kasutades lippe ( 30X30 cm ) nagu näidatud Joonisel 9:

- a) Nad näitavad, kas pall on “sees” või “väljas” iga kord, kui pall maandub nende kontrollitava piirjoone(te) läheduses;
- b) Nad näitavad “välja” lennanud palli puuteid palli vastuvõtnud võistkonna poolel;
- c) Nad näitavad, kui pall ületas võrgu väljaspool üleminekuala; puudutab antenni jne. ( Reegel 14.1.1. );  
*Žestikuleerib eelisjärjekorras see piirikohtunik, kes on lähemal palli liikumise teekonnale.*
- d) Piirikohtunik, kelle kontrolli alla kuulub tagajoon, näitab ka pallija jalavigu tagajoonega ( Reegel 16.5.1. ).  
*Esimese kohtuniku nõudmisel peab piirikohtunik kordama oma signaali.*

## **29. AMETLIKUD KÄESIGNAALID**

### **29.1. KOHTUNIKE KÄESIGNAALID ( Joonis 8 )**

Kohtunikud ja piirikohtunikud peavad ametlike käesignaalidega näitama mängu katkestuse põhjust järgmisel viisil:

29.1.1. Kohtunik näitab võistkonda, kes pallib järgmisena.

29.1.2. Kui vajalik, siis kohtunik näitab vilistatud vea loomust või mängu katkestuse põhjust. Signaali hoitakse hetkeks ja kui seda näidatakse käega, siis kasutatud käsi vastab võistkonnale, kes tegi vea või esitas nõudmise.

29.1.3. Kui vajalik, siis lõpuks kohtunik näitab mängijat, kes tegi vea või võistkonda, kes esitas nõudmise.

## 29.2. PIIRIKOHTUNIKE LIPUSIGNAALID ( Joonis 9 )

Piirikohtunikud peavad näitama ametlike lipusignaalidega sooritatud vea iseloomu ja hoidma signaali hetkeks.